

Sprawozdanie Zarządu z działalności
za rok 2024
Spółki

Gamedust S.A.

GAMEDUST

Poznań, 12.03.2025 roku

I. Informacje podstawowe	4
1. Dane Spółki	4
2. Opis działalności Spółki	4
2.1. Opis działalności Spółki	4
2.2. Gry wydane na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania	6
2.2.1. Neverout	7
2.2.2. Overflight	8
2.2.3. Spuds Unearthed	8
2.2.4. Yupitergrad	9
2.2.5. Best Forklift Operator	9
2.2.6. Sunrise GP	10
2.2.7. Rooms of Realities	10
2.2.8. Yupitergrad 2: The Lost Station	11
3. Założenie Spółki	11
3.1. Zawiązanie spółki z ograniczoną odpowiedzialnością	11
3.2. Przekształcenie w spółkę akcyjną	11
3.3. Połączenie ze spółką Gamedust Sp. z o.o.	11
4. Organy i kapitał Spółki	13
1. Zarząd	13
2. Rada Nadzorcza	13
3. Kapitał zakładowy	13
4. Informacja o strukturze akcjonariatu	14
5. Rok obrotowy	14
6. Zatrudnienie	14
II. Informacja o sytuacji majątkowo - finansowej	15
1. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	15
1.1. Zdarzenia w roku obrotowym	15
1.2. Zdarzenia po dniu bilansowym	16
2. Przewidywany rozwój	17
3. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	17
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa	18
4.1. Wybrane jednostkowe dane finansowe	18
4.2. Wyniki finansowe Spółki	19
5. Komentarz do prognoz finansowych	20
6. Pokrycie straty Spółki	20
7. Kontynuacja działalności przez Emitenta	20
8. Informacje o instrumentach finansowych	21
9. Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych Spółki z innymi podmiotami.	21
III. Czynniki ryzyka	22
1. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki.	22

1.1. Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii działalności	22
1.2. Ryzyko związane z produkcją lub wydawaniem nowych gier	23
1.3. Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji lub wydawaniu gier	23
1.4. Ryzyko związane z nieukończonymi projektami	23
1.5. Ryzyko niewłaściwej promocji gier	24
1.6. Ryzyko związane z brakiem sukcesu rynkowego gier	24
1.7. Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu	24
1.8. Ryzyko konkurencji	25
1.9. Ryzyko związane z pozyskiwaniem współpracowników	26
1.10. Ryzyko związane z przewidywaną dużą zmiennością wyniku finansowego	26
1.11. Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów	26
1.12. Ryzyko pogorszenia się renomy Spółki	26
1.13. Ryzyko naruszenia praw autorskich	26
1.14. Ryzyko nielegalnej dystrybucji gier	27
1.15. Ryzyko niepozyskania dodatkowych środków finansowych niezbędnych do prowadzenia działalności	27
1.16. Ryzyko związane z awariami sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier	28
1.17. Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii	28
1.18. Ryzyko błędów ludzkich	28
2. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność.	28
2.1. Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w Polsce i za granicą	28
2.2. Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier	29
2.3. Ryzyko wystąpienia nieprzewidywanych trendów na rynku gier	29
2.4. Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia	29
2.5. Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji	29
2.6. Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych	30
2.7. Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych	30
2.8. Ryzyko walutowe	30
2.9. Ryzyko wystąpienia zdarzeń nadzwyczajnych	31
2.10. Ryzyko związane pandemią koronawirusa COVID-19	31
2.11. Ryzyko związane z nieprzewidywanymi czynnikami otoczenia, w tym wojną na terytorium Ukrainy	31
IV. Informacje dodatkowe	32
1. Określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych dokonanych poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania.	32
2. Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek	32
3. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem, dotycząca zarządzania zasobami finansowymi, ze szczególnym uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań	32
4. Określenie liczby akcji Spółki będących w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących Spółki	32
4.1. Powiązania osobowe, majątkowe i organizacyjne pomiędzy Emitentem a	



osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych Emitenta	32
4.2. Powiązania osobowe, majątkowe i organizacyjne pomiędzy Emitentem lub osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych Emitenta a znaczącymi akcjonariuszami Emitenta	33
4.3. Powiązania osobowe, majątkowe i organizacyjne pomiędzy Emitentem, osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych Emitenta oraz znaczącymi akcjonariuszami Emitenta a Autoryzowanym Doradcą (lub osobami wchodzącymi w skład jego organów zarządzających i nadzorczych)	33
5. Nabycie akcji własnych	34
6. Oddziały (zakłady) posiadane przez jednostkę	34
7. Informacje o znanych Spółce umowach, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy	34
8. Założenia Zarządu stanowiące podstawę do kontynuowania działalności	34
V. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego w przypadku podmiotów, których papiery wartościowe zostały dopuszczone do obrotu na jednym z rynków regulowanych Europejskiego Obszaru Gospodarczego	35

I. Informacje podstawowe

1. Dane Spółki

Na dzień 31.12.2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania podstawowe dane Spółki wyglądają następująco:

Firma:	Gamedust SA
Forma prawna:	spółka akcyjna
Siedziba, adres:	ul. Głogowska 216, 60-104 Poznań
Adres poczty elektronicznej:	office@gamedust.co
Adres strony internetowej:	https://gamedust.co/investor-relations
NIP:	897-16-94-334
REGON:	932999083
KRS:	0000306232

2. Opis działalności Spółki

2.1. Opis działalności Spółki

Emitent prowadzi działalność polegającą na samodzielnym tworzeniu (produkcji) i wydawaniu gier wideo, głównie w technologii VR. Emitent jest tym samym zarówno deweloperem, jak i wydawcą gier zarówno własnych, jak i podmiotów trzecich. Emitent posiada również kompetencje do portowania tytułów na wiele platform dystrybucji.

Emitent prowadzi działalność w ramach trzech głównych linii biznesowych, to jest:

Tworzenie (produkcja) gier / adaptacje VR

W ramach tej linii biznesowej Emitent tworzy (produkuje) samodzielnie gry. Emitent planuje stałą rozbudowę portfolio gier własnych (własnego IP), według przyjętego planu wydawniczego, tak, aby rozszerzyć swoją ofertę na cały ekosystem rozrywkowy. Emitent zamierza kontynuować obrany kierunek w zakresie produkcji własnych i tworzyć tytuły z segmentu indie premium, charakteryzujące się: oparciem rozgrywki o jedną, innowacyjną mechanikę, oraz unikalnym stylem graficznym (designem). Gry wydawane są i będą na wiele platform dystrybucji.

Emitent skupia się na tworzeniu i wydawaniu gier nisko- oraz średnio budżetowych, o wysokiej jakości produkcyjnej, przeznaczonych na wszystkie najpopularniejsze platformy dystrybucji cyfrowej, których budżet produkcyjny wynosi od 500 tys. zł do 1.800 tys. zł., a okres produkcji mieści się w przedziale 12 -18 miesięcy. Wynika to z oceny posiadanych kompetencji oraz



dążenia do ograniczania ryzyka związanego z finansowaniem produkcji pojedynczej gry.

Emitent skupia się na tworzeniu gier przeznaczonych głównie na platformy Meta Store, Steam, Viveport, PlayStation Store, Pico Store. Wynika to z analizy aktualnej sytuacji rynkowej oraz posiadanych przez Emitenta kompetencji.

Celem ograniczenia ryzyka związanego z tworzeniem nowych gier Emitent stara się, przed przystąpieniem do tworzenia każdej poszczególnej gry, zbadać potencjał sprzedażowy danej gry. Niewykluczone jest też tworzenie prototypów i wysokopoziomowych conceptów gier, celem badania zainteresowania grą ze strony potencjalnych graczy, a także wczesnej ewaluacji projektów przez różne platformy dystrybucji cyfrowej. Emitent dąży do tworzenia tylko dobrze przygotowanych i przetestowanych gier, które na etapie produkcji zdołały pozyskać odpowiednie zainteresowanie społeczności graczy.

Emitent konsekwentnie tworzy wokół siebie ekosystem złożony z inwestorów, podwykonawców i ekspertów, chcąc jak najlepiej wykorzystać swój potencjał i jednocześnie minimalizować ryzyka związane z produkcją nowych gier. Współpraca z tymi podmiotami pozwala na podejmowanie decyzji o przystąpieniu do produkcji gry (o poniesieniu nakładów na produkcję) po uzyskaniu pozytywnej odpowiedzi co do potencjału sprzedażowego danej gry. Ogranicza to znacznie ryzyko Emitenta i pozwala skupiać się na tworzeniu tych gier, które dają większą szansę na sukces rynkowy.

W tej linii biznesowej Emitenta, mieści się także wykonywanie adaptacji VR istniejących już gier o silnym IP i dużym potencjale sprzedażowym.

Działalność wydawnicza

Celem minimalizacji ryzyk, jakie związane są z tworzeniem produkcji własnych, tj. wysokich kosztów ponoszonych przez długi okres czasu, osiągnięcia przychodów dopiero w momencie wydania gry oraz ich dużej zmienności w czasie, a także możliwości braku zwrotu kosztów poniesionych na produkcję, Emitent podjął decyzję o rozszerzenie swojej działalności o usługi wydawnicze, świadczone na rzecz podmiotów trzecich.

W tym modelu Emitent nie posiada praw autorskich do wydawanych przez siebie tytułów (gier). Na mocy umowy wydawniczej, Emitent posiada natomiast licencję na wprowadzenie gry do komercyjnej sprzedaży na określonych w umowie platformach dystrybucji cyfrowej.

Emitent dopuszcza dwie opcje współpracy z podmiotami trzecimi w zakresie wydawania gier: opcja ze współfinansowaniem - tym modelu Emitent decyduje się na pokrycie części kosztów produkcji gry, przy czym kolejne transze dofinansowania są wypłacane zgodnie z ustalonym przez strony harmonogramem, opartym na dostarczaniu przez developera kolejnych tzw. milestone'ów. Co do zasady, w przypadku współfinansowania produkcji, przychody ze sprzedaży są w całości należne Emitentowi, aż do momentu zwrotu całkowitych poniesionych przez niego kosztów (tzw. recoup), a następnie Emitent jest uprawniony do procentowego udziału w przychodach ze sprzedaży gry;

opcja bez współfinansowania - tym modelu Emitent nie ponosi żadnych kosztów związanych z współfinansowaniem produkcji gry - developer dostarcza Emitentowi w pełni gotowy



produkt, a Emitent wprowadza go do sprzedaży na platformach dystrybucji cyfrowej i angażuje się w działania marketingowe, mające na celu promocję gry. Emitent jest uprawniony do procentowego udziału w przychodach ze sprzedaży gry.

Niezależnie od wybranej opcji - w ocenie Emitenta - ze względu na ograniczony wkład finansowy Emitenta, ryzyko braku zwrotu poniesionych przez Emitenta kosztów jest minimalne.

Connected Realities

W ramach tej linii biznesowej Emitent planuje stworzyć unikalną wartość. Idea jaka stoi za Connected Realities to łączenie ze sobą świata materialnego i wirtualnej rzeczywistości przez wykorzystanie wzajemnych interakcji pomiędzy nimi oraz tworzenie na tej podstawie nowych produktów na dwóch płaszczyznach działalności: Wirtualne Escape Roomy oraz Serious Games.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, Emitent realizuje dwa projekty wpisujące się w ideę Connected Realities, to jest: Rooms of Realities spółki BlueKey sp. z o.o. oraz Best Forklift Operator produkcji Simmersiv sp. z o.o.

2.2. Gry wydane na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania

Lp.	Gra	Platforma / źródło przychodów Emitenta	Termin wydania	Emitent
1	Neverout	Oculus Gear VR Oculus Go Oculus Rift Steam PC/VR Viveport Nintendo Switch MicrosoftStore (XboxOne i PC) PlayStationStore (PS4 i PSVR) Pico Goblin 2 Xiaomi MiVR Huawei VR 2 Vive Wave (Vive Focus)	2016-2019	Producent, wydawca
2	Overflight	Oculus Gear VR Oculus Go Pico Neo 2 Xiaomi MiVR Huawei VR 2 Vive Wave (Vive Focus)	2016-2019	Producent, wydawca
3	Spuds Uearthed	Oculus Rift SteamVR Viveport PlayStationStore (PSVR)	2019 - PC VR 2020 - PSVR	Producent, wydawca

Lp.	Gra	Platforma / źródło przychodów Emitenta	Termin wydania	Emitent
4	Yupitergrad	Oculus Quest Oculus Rift SteamVR Viveport PlayStation Store Pico Neo 3/4 Vive Wave (Vive Focus Plus) Nolo Sonic iQIYI QIYU 3	2020 - PC VR, Vive Wave 2021 - PSVR, Oculus & most other platforms 2022 - iQIYI QIYU 3	Producent, wydawca
5	Best Forklift Operator	Steam PC/VR Nintendo Switch	07.04.2022 - Early Access 11.08.2022 - pełna wersja 25.05.2023 - Nintendo Switch	Wydawca
6	Sunrise GP	Nintendo Switch Microsoft Store (Xbox One / PC) Steam	20.04.2023 - Nintendo Switch	Wydawca
7	Rooms of Realities	Steam VR Meta AppLab / Meta Quest Store	13.06.2023 - Early Access - Steam VR, Meta AppLab 17.11.2023 - pełna wersja - Steam VR, Meta AppLab	Wydawca
8	Yupitergrad 2: The Lost Station	Pico Neo 3 / 4 Meta Quest Store HTC Vive Steam VR PlayStation Store VR 2	25.05.2023 - Pico Neo 3 i Pico Neo 4 13.07.2023 - Meta Quest Store 07.09.2023 - Steam VR2	Producent, wydawca

2.2.1. Neverout

Neverout to gra logiczna z innowacyjną mechaniką i wciągającą, niepokojącą atmosferą. Gra umieszcza gracza w małej, klaustrofobicznej kostce z tylko jednym wyjściem. Mając możliwość obracania całego poziomu dookoła siebie, gracz nadal musi uważać na przeszkody, takie jak pola elektryczne lub doły z kolcami, a teleporty i ruchome klocki dodatkowo wzbogacają rozgrywkę.



Grę wyróżnia core'owa mechanika przestrzennego obracanie się gracza wewnątrz kostki oraz inspiracja klimatem filmu Cube.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania gra generuje istotne dla Emitenta przychody, przy czym przychody te znacząco przewyższyły już koszty produkcji gry.

2.2.2. Overflight

Overflight to zręcznościowa walka powietrzna, zarówno w trybie jednoosobowym, jak i wieloosobowym, dostępna na Oculus Gear VR, Oculus Go, Xiaomi Mi VR i Pico Neo. Pilotując legendarne myśliwce z czasów II wojny światowej, gracz może poczuć przyspieszenie i manewry, nurkując po niebie, wykonując nieprzewidywalne zakręty, lub unikając ostrzału wroga, jednocześnie będąc zaskakiwanym niespodziewanymi atakami z flanki. Wersja wydana na Oculus Go zawiera ogromny dodatek do oryginalnej gry - kampanię dla jednego gracza.



Grę wyróżnia dopracowany zręcznościowy model lotu oraz realistyczne doświadczenie i grafika na mobilnym VR.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania gra generuje istotne dla Emitenta przychody, przy czym przychody te znacząco przewyższyły już koszty produkcji gry.

2.2.3. Spuds Unearthed

Spuds Unearthed to unikalna produkcja w trybie asynchronicznego multiplayera, łącząca akcję, strategię oraz „symulację boga” w pełni interaktywnym środowisku VR. Głównymi bohaterami gry są Spudsy - szalone ziemniaki, które dzień w dzień toczą między sobą zażartą walkę.



Grę wyróżnia dopracowany zręcznościowy model lotu oraz realistyczne doświadczenie i grafika na mobilnym VR.

2.2.4. Yupitergrad

Yupitergrad to wyjątkowa platformówka dla urządzeń VR. Gracz jest astronautą, który podróżuje przez stację kosmiczną za pomocą haków z liną, przeskakując nad niebezpiecznymi korytarzami i pułapkami, rozwiązując zagadki środowiskowe. Gra emanuje słowiańskim klimatem i humorem, a także energetyczną muzyką. Oprócz trybu kampanii, Yupitergrad oferuje również rozbudowany tryb Time Attack z globalnymi rankingami.



Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania gra generuje istotne dla Emitenta przychody, przy czym przychody te znacznie przewyższyły już koszty produkcji gry.

Yupitergrad odniósł na tyle duży sukces komercyjny - pomimo upływu dwóch lat od premiery, wciąż cieszy się nieustannie zainteresowaniem graczy - że Emitent podjął decyzję o jego kontynuacji w postaci Yupitergrad 2: The Lost Station.

2.2.5. Best Forklift Operator

Best Forklift Operator pozwala zobaczyć, jak wygląda praca operatora wózka widłowego, a także wziąć udział w szkoleniu. Best Forklift Operator oferuje tryb kariery, tryb zręcznościowy (w pełnej wersji gry), tryb treningu i tryb swobodnej wędrówki - wszystko to można uruchomić na płaskim ekranie, grając na klawiaturze i myszy lub gamepadzie lub umieścić VR.



Best Forklift Operator nie jest produkcją własną Emitenta. Została ona stworzona przez Simmersiv Sp. z o.o. i jest pierwszą grą wydaną przez Emitenta w ramach rozwoju segmentu wydawniczego.

2.2.6. Sunrise GP

Sunrise GP to gra zręcznościowa, która łączy wyścigi z atmosferą podróży. Gracz bierze udział w Grand Prix, ma możliwość sprawdzenia się w trybie wyzwań, uchwycenia pięknych chwil w trybie zdjęć lub ścigania się ze znajomymi dzięki podzielonemu ekranowi. W Sunrise GP duch indie spotyka się z wielką pasją do wyścigów i samochodów.



Sunrise GP to kolejna gra, po Best Forklift Operator, gdzie Emitent występuje wyłącznie w charakterze wydawcy. Sunrise GP, jest też jedyną grą w portfolio Emitenta, która nie obsługuje technologii VR i jest przeznaczona do dystrybucji wyłącznie na tradycyjnych konsolach, tj. Nintendo Switch.

2.2.7. Rooms of Realities

Rooms of Realities to wyjątkowe doświadczenie kierowane dla miłośników escape roomów, którzy chcą spróbować swoich sił w wirtualnej rzeczywistości. Rooms of Realities to portal do świata pełnego zagadek i niezwykłych miejsc. Bardzo ważnym elementem gry jest możliwość prowadzenia rozgrywki w dwóch trybach: single i coop, co pozwoli graczom rozbudować doświadczenie o możliwość zabawy z przyjaciółmi, jak i z osobami z całego świata.

Rooms of Realities, jest grą stworzona, przez spółkę, to jest Bluekey Sp. z o.o., w którą Emitent jest zaangażowany kapitałowo a Emitent pełni rolę jej wydawcy.



Rooms of Realities, jest grą stworzona, przez spółkę, to jest Bluekey Sp. z o.o., w którą Emitent jest zaangażowany kapitałowo a Emitent pełni rolę jej wydawcy.

2.2.8. Yupitergrad 2: The Lost Station

Yupitergrad 2: The Lost Station to produkcja własna Emitenta i kontynuacja jego hitowej produkcji. Rozgrywka zaczyna się od lądowania na opuszczonej i tajemniczej stacji kosmicznej. Choć sama gra jest drugą odsłoną przygód astronauty, w którego wciela się gracz, poza podstawową mechaniką, zarówno fabuła, jak i rozgrywka, pozwalają każdemu na swobodne rozpoczęcie nowej przygody. Yupitergrad 2: The Lost Station zwiększa obszar, po którym się poruszamy. Stacja kosmiczna jest pełna przejść i korytarzy - niektóre z nich nie zostały jeszcze odkryte. Do gry dodano zamknięte przejścia, łamigłówki i gadżety. Istnieje również broń, którą możemy odpierać ataki zbuntowanych maszyn, na które napotykamy, próbując odkryć tajemnicę tego miejsca.



3. Założenie Spółki

3.1. Zawiązanie spółki z ograniczoną odpowiedzialnością

W dniu 17 maja 2004 roku została zarejestrowana spółka Financial Management Group Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością (później E-FINANCIAL Sp. z o.o.) przez Sąd Rejonowy we Wrocławiu. Na mocy uchwały Zgromadzenia Wspólników z dnia 28 stycznia 2005 roku dokonana została zmiana nazwy spółki z Financial Management Group Sp. z o.o. na E-FINANCIAL Sp. z o.o. Rejestracja powyższej zmiany miała miejsce w dniu 11 marca 2005 roku.

3.2. Przekształcenie w spółkę akcyjną

W związku z uchwałą Zgromadzenia Wspólników z dnia 7 kwietnia 2008 r. w sprawie przekształcenia formy prawnej spółki, w dniu 16 maja 2008 r. nastąpiła rejestracja przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zmiany formy prawnej spółki E-FINANCIAL S.A. jako spółki akcyjnej. Spółka została wpisana do rejestru pod numerem 0000306232.

W dniu 7 stycznia 2010 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w przedmiocie zmiany firmy z E-FINANCIAL S.A. na Inwestycje.pl S.A. Przedmiotowa zmiana została zarejestrowana przez Sąd Rejestrowy w dniu 25 lutego 2010 r.

3.3. Połączenie ze spółką Gamedust Sp. z o.o.

Do roku 2021 Spółka prowadziła działalność polegającą na tworzeniu, rozwijaniu i zarządzaniu specjalistycznymi portalami internetowymi oraz sprzedaży powierzchni reklamowej.

W związku z niezadowolającymi wynikami finansowymi, w I kwartale 2021 roku Spółka zaprzestała prowadzenia dotychczasowej działalności, a w II kwartale 2021 roku Spółka rozpoczęła prowadzenie działalności w zakresie tworzenia gier wideo. W szczególności, w dniu 6 maja 2021 roku Spółka nabyła udziały reprezentujące łącznie 100 proc. kapitału zakładowego Gamedust sp. z o.o. w zamian za wydanie udziałowcom Gamedust sp. z o.o. 106.986.153 Akcji Serii G. Spółka rozpoczęła jednocześnie wdrażanie strategii, która do tego czasu stanowiła podstawę działalności operacyjnej Gamedust sp. z o.o. oraz przygotowania do połączenia Spółki z Gamedust sp. z o.o., poprzez przejęcie całego majątku Gamedust sp. z o.o. bez wydawania w zamian nowych akcji Spółki.

W dniu 13 sierpnia 2021 roku doszło do wpisu do rejestru przedsiębiorców zmiany firmy Spółki, w ten sposób, że miejsce firmy w brzmieniu „Inwestycje.pl S.A.” wpisano „Gamedust S.A.”.

Od maja 2021 roku do dnia 28 lutego 2022 roku, Spółka prowadziła działalność poprzez spółkę zależną, to jest Gamedust Sp. z o.o, której wszystkie udziały stanowiły własność Spółki. W wyniku połączenia przez przejęcie, wpisanego do rejestru w dniu 28 lutego 2022 roku, cały majątek Gamedust Sp. z o.o. został przeniesiony na Spółki bez podniesienia kapitału zakładowego Spółki, a Gamedust Sp. z o.o. uległa rozwiązaniu bez przeprowadzenia postępowania likwidacyjnego.



4. Organy i kapitał Spółki

1. Zarząd

Skład Zarządu jest jednoosobowy. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania skład Zarządu Spółki był jednoosobowy. Funkcję Prezesa Zarządu pełnił Paweł Flieger.

W dniu 18 kwietnia 2024 r. Rada Nadzorcza Emitenta uchwałą nr 5/2024 powołała z dniem 18 kwietnia 2024 r. Pana Pawła Fliegera na stanowisko Prezesa Zarządu Spółki nowej trzyletniej kadencji, która upłynie w dniu 17.04.2027 roku.

2. Rada Nadzorcza

W okresie od 01.01.2024 r. do dnia 14 maja 2024 r. skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawiał się następująco:

- Michał Lenzion - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Marek Smogór - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
- Jakub Marszałkowski - Członek Rady Nadzorczej
- Wojciech Szczęsny - Członek Rady Nadzorczej
- Bartosz Lewandowski - Członek Rady Nadzorczej

W trakcie trwania okresu sprawozdawczego, w dniu 14.05.2024 r., do Spółki w dniu 14 maja 2024 r. do Spółki wpłynęła rezygnacja Pana Bartosza Lewandowskiego z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta ze skutkiem na chwilę odbycia się najbliższego Walnego Zgromadzenia Spółki. W dniu 17 czerwca 2024 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta uchwałą nr 13 powołało do składu Rady Nadzorczej Spółki Pana Łukasza Lenartowicza na okres wspólnej pięcioletniej kadencji, która upłynie 28.02.2026 r.

Na dzień 31.12.2024 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawia się następująco:

- Michał Lenzion - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Marek Smogór - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
- Jakub Marszałkowski - Członek Rady Nadzorczej
- Wojciech Szczęsny - Członek Rady Nadzorczej
- Łukasza Lenartowicza - Członek Rady Nadzorczej.

3. Kapitał zakładowy

Na dzień 31.12.2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania wysokość kapitału zakładowego wynosi 17.169.859,00 zł i dzieli się na 171.698.590 akcji wszystkich emisji o wartości nominalnej 0,10 zł każda:

- 6.500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A
- 603.840 akcji zwykłych na okaziciela serii B



- 759.247 akcji zwykłych na okaziciela serii C
- 25.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D
- 5.424.350 akcji zwykłych na okaziciela serii E
- 14.175.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F
- 106.986.153 akcji imiennych serii G
- 2.250.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H.

4. Informacja o strukturze akcjonariatu

Wykaz akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu na dzień 31.12.2024 r. przedstawia się następująco:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Paweł Flieger	59 218 788	34.49%	59 218 788	34.49%
JJS Invest sp. z o.o.	27 085 103	15.77%	27 085 103	15.77%
Porozumienie: Artur Błasik, Blanka Błasik*	13 821 842	8.05%	13 821 842	8.05%
Pozostali	71 572 857	41,69%	71 572 857	41,69%
SUMA	171 698 590	100%	171 698 590	100%

* z podmiotami zależnymi

5. Rok obrotowy

Rok obrotowy spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone za okres 01.01.2024 – 31.12.2024.

6. Zatrudnienie

Na dzień bilansowy Spółka w przeliczeniu na pełne etaty zatrudniała 1 osobę na umowę o pracę. Zmiana w poziomie zatrudnienia jest efektem wdrożenia nowej strategii rozwoju i przejścia na model biznesowy oparty na współpracy z zewnętrznymi, wyspecjalizowanymi zespołami przy realizacji poszczególnych projektów.

II. Informacja o sytuacji majątkowo - finansowej

1. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

1.1. Zdarzenia w roku obrotowym

12.01.2024 - opublikowano harmonogram publikowania raportów okresowych w 2024 roku

15.03.2024 – zawarcie z DRAGO entertainment S.A. z siedzibą w Krakowie, umowę licencyjną, określającą zasady wykonania przez Spółkę w technologii wirtualnej rzeczywistości adaptacji gry Gas Station Simulator, a następnie jej wydania przez Emitenta na platformie Meta Quest Store.

15.03.2024 – Gamedust S.A. zawarła z Wenkly Studio sp. z o.o. z siedzibą w Gliwicach jako Inwestorem, umowę inwestycyjną określającą zasady współfinansowania wykonania przez Emitenta w technologii wirtualnej rzeczywistości adaptacji gry Gas Station Simulator. Współfinansowanie określone w Umowie ma charakter zwrotny i zostanie przeznaczone na wsparcie procesu realizacji adaptacji Gry.

19.03.2024 – dokonanie odpisu aktualizacyjnego w pełnej wysokości na grę pod roboczym Edifice w wysokości 218.896,56 zł oraz wartości firmy w kwocie 23.643.627,40 zł, który miał ujemny wpływ na wynik netto Spółki za rok 2023.

20.03.2024 - publikacja raportu rocznego za 2023 rok

10.04.2024 – pozytywna weryfikacja przez European Education and Culture Executive Agency (EACEA) raportu końcowego do projektu realizowanego przez Emitenta w ramach programu Kreatywna Europa, komponent: MEDIA, temat: Video Games and Immersive Content Development. W ramach umowy o dofinansowanie z programu Kreatywna Europa, Spółka w okresie 01.01.2024 - 31.12.2024 roku, prowadziła prace nad pre-produkcją, gry pod roboczym tytułem Freedom Pilot. Całość dofinansowania przyznanego Emitentowi wyniosła 104.298,00 EUR.

15.04.2024 – Spółka opublikowała informację o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect 2024”

18.04.2024 – Rada Nadzorcza dokonała wyboru Pawła Flieger na Prezesa Zarządu nowej kadencji

22.04.2024 - wpłynęła do Spółki podpisana Umowa pożyczki zawarta z podmiotem powiązany na kwotę 80.000 zł. Pożyczka została udzielona na warunkach rynkowych na okres 18 miesięcy.



14.05.2024 – rezygnacja Bartosza Lewandowskiego z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej

15.05.2024 - publikacja raportu okresowego za I kwartał 2024 r.

17.06.2024 – Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, na którym m.in. powołano pana Łukasza Lenartowicza do składu Rady Nadzorczej Spółki na wspólną, pięcioletnią kadencję oraz uchwalono zmiany w statucie Spółki.

14.08.2024 - publikacja raportu okresowego za II kwartał 2024 r.

30.09.2024 - Przyjęcie Strategii rozwoju Spółki na lata 2024-2025

17.10.2024 – rejestracja w KRS zmian statutu Spółki

14.11.2024 - publikacja raportu okresowego za III kwartał 2024 r.

27.11.2024 r- otrzymanie obustronnie podpisanej umowy na badanie sprawozdania finansowego Spółki za rok 2024 i 2025 lata, którą zawarł z GOAUDIT sp. z o.o. z siedzibą w Wrocławiu - podmiotem wpisanym na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod nr 4225.

1.2. Zdarzenia po dniu bilansowym

31.01.2025 - harmonogram publikowania raportów okresowych w 2025 roku

31.01.2025 - zmiana adresu siedziby Spółki ul. Głogowska 216 60-104 Poznań

10.03.2025 – zakończenie przez Emitenta realizacji projektu Gas Station Simulator VR

Spółka otrzymała od Meta Platforms Technologies, LLC obustronnie podpisane porozumienie dotyczące zakończenia przez Emitenta realizacji projektu Gas Station Simulator VR. Na mocy wzajemnego porozumienia stron rozwiązano Addendum do Distribution Agreement, które obowiązywało od dnia 8 listopada 2023 r. i było częścią pierwotnej umowy z dnia 23 marca 2022 r. Wszystkie pozostałe niezrealizowane kamienie milowe i powiązane płatności zostały anulowane.

W związku z rozwiązaniem umowy między Gamedust S.A. a Meta Platforms Technologies, LLC dotyczącej projektu Gas Station Simulator VR, DRAGO entertainment S.A. przesłało oświadczenie o natychmiastowym wypowiedzeniu z dniem 7 marca 2025 r. umowy licencyjnej na wykonanie i wydanie portu tej gry, zawartej w dniu 15 marca 2024 r. Jako powód wskazano przekroczenie terminów wykonania portu gry z przyczyn leżących po stronie Gamedust oraz brak zabezpieczenia finansowania własnego, niezbędnego do realizacji portu zgodnie z warunkami umowy, które Emitent utracił wraz z rozwiązaniem umowy z Meta. Umowa



licencyjna na wykonanie i wydanie portu Gas Station Simulator VR została anulowana a tym samym Gamedust nie ma już praw licencyjnych do wydania portu gry.

10.03.2025 – dokonanie odpisu aktualizującego

Spółka w trakcie audytu przeprowadziła w dniu 10 marca 2025 r. na dzień bilansowy test na utratę wartości aktywów w odniesieniu do wartości godziwej udziałów w kapitale zakładowym Gamedust sp. z o.o. W wyniku testu Emitent uznaje, że zaszła trwała utrata wartości tego aktywu o kwotę 9.676.031 zł i o wskazaną kwotę Spółka dokonała odpisu aktualizującego. Obecna wartość firmy na dzień 31.12.2024 r. wynosi 3.018.006, 35 zł.

2. Przewidywany rozwój

W dniu 30.09.2024 r. Spółka przyjęła nową strategię, będącą odpowiedzią na dynamicznie zmieniający się rynek gier i rosnące znaczenie technologii VR. Koncentrując się na adaptacji uznanych tytułów indie premium do środowiska wirtualnej rzeczywistości, Spółka łączy swoją ekspertyzę techniczną z potencjałem istniejących, sprawdzonych marek. Kluczowe elementy naszej strategii to:

- 1) Reorientacja na model wydawniczy i adaptacyjny, z naciskiem na przenoszenie gier z formatu flat screen do VR.
- 2) Elastyczne modele współpracy z deweloperami i właścicielami IP.
- 3) Koncentracja na segmencie indie premium, przy zachowaniu synergii z rynkiem gier tradycyjnych.
- 4) Staranny proces selekcji i rozwoju projektów.
- 5) Zrównoważona strategia rozwoju portfolio i wydawnicza.
- 6) Eksploracja nowych obszarów działalności związanych z VR.

Spółka jest przekonana, że obrana ścieżka rozwoju pozwoli jej nie tylko na minimalizację ryzyka i optymalizację kosztów, ale przede wszystkim na zajęcie unikalnej pozycji na rynku VR. Łącząc sprawdzone treści z innowacyjną technologią, Gamedust SA ma szansę stać się kluczowym graczem w kształtowaniu przyszłości interaktywnej rozrywki.

W roku 2024 działalność Spółki skupiała się na:

- produkcji adaptacji VR gry Gas Station Simulator produkcji Drago entertainment S.A., czego zaprzestała 10 marca 2025 r.,
- sprzedaży wydanych już produktów Spółki i podmiotów trzecich,
- oraz pozyskaniu kolejnych produkcji, których Spółka mogłaby zostać producentem lub wydawcą.

3. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W okresie sprawozdawczym Spółka nie prowadziła prac badawczo-rozwojowych.

Spółka zakończyła realizację zainicjowanego przez Gamedust Sp. z o.o. i kontynuowanego po przejściu Gamedust Sp. z o.o. przez Spółkę, projektu operacyjnego finansowanego ze



środków Unii Europejskiej, w ramach Programu sektorowego GameINN pod nazwą: „Stworzenie zaawansowanych narzędzi pozwalających wdrożyć wiarygodnie postrzeganą przez odbiorcę sztuczną inteligencję w projektach z zakresu wirtualnej rzeczywistości” w lutym 2022.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

4.1. Wybrane jednostkowe dane finansowe

I.

	2023-12-31	2024-12-31	2023-12-31	2024-12-31
	w zł		w euro *	
AKTYWA TRWAŁE	15 546 903,50	3 312 736,57	3 575 644,78	775 271,84
Wartości niematerialne i prawne	15 257 382,57	3 023 215,64	3 509 057,63	707 514,95
Koszty zakończonych prac rozwojowych	100 034,80	0,00	23 007,08	0,00
Wartość firmy	15 149 823,24	3 018 006,35	3 484 319,97	706 296,83
Inne wartości niematerialne i prawne	7 524,53	5 209,29	1 730,57	1 219,12
Inwestycje długoterminowe	289 520,93	289 520,93	66 587,15	67 755,89
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00
AKTYWA OBROTOWE	3 317 628,35	3 789 662,30	763 023,99	886 885,63
Zapasy	2 862 786,93	3 612 000,80	658 414,66	845 307,93
Należności krótkoterminowe	418 787,32	137 029,16	96 317,24	32 068,61
Inwestycje krótkoterminowe	28 756,83	39 514,54	6 613,81	9 247,49
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	7 297,27	1 117,80	1 678,30	261,59
AKTYWA RAZEM	18 864 531,85	7 102 398,87	4 338 668,79	1 662 157,47
KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	16 616 440,64	4 330 732,65	3 821 628,48	1 013 511,04
Kapitał (fundusz) podstawowy	17 169 859,00	17 169 859,00	3 948 909,61	4 018 221,16
Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	51 372 068,09	51 372 068,09	11 815 103,06	12 022 482,59
Zysk (strata) z lat ubiegłych	(15 462 232,04)	(51 925 486,45)	(3 556 171,12)	(12 151 997,76)
Zysk (strata) netto	(36 463 254,41)	(12 285 707,99)	(8 386 213,06)	(2 875 194,95)
ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	2 248 091,21	2 771 666,22	517 040,29	648 646,44
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	1 808 408,61	2 277 304,54	415 917,34	532 952,15
Rozliczenia międzyokresowe	411 720,00	473 361,68	94 691,81	110 779,71
PASYWA RAZEM	18 864 531,85	7 102 398,87	4 338 668,78	1 662 157,47
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	3 381 198,84	1 690 788,20	744 150,99	392 822,87
Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 366 392,54	860 686,74	300 722,44	199 964,39

	2023-12-31	2024-12-31	2023-12-31	2024-12-31
	w zł		w euro *	
Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	2 014 806,30	830 101,46	443 428,55	192 858,48
Koszty działalności operacyjnej	5 330 112,62	1 794 560,05	1 173 077,58	416 932,31
Pozostałe przychody operacyjne	358 564,69	109 649,88	78 914,69	25 475,09
Dotacje	298 843,64	71 857,67	65 770,99	16 694,78
Inne przychody operacyjne	59 721,05	28 319,60	13 143,70	6 579,53
Pozostałe koszty operacyjne	34 301 784,93	12 206 912,17	7 549 306,72	2 836 046,69
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	23 862 523,96	9 676 030,54	5 251 782,46	2 248 043,89
Inne koszty operacyjne	10 439 260,97	2 530 881,63	2 297 524,26	588 002,79
Zysk (strata) ze sprzedaży	(1 948 913,78)	(103 771,85)	(428 926,60)	(24 109,44)
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(35 892 134,02)	(12 201 034,14)	(7 899 318,62)	(2 834 681,04)
Zysk (strata) brutto	(35 975 361,41)	(12 285 707,99)	(7 917 635,72)	(2 854 353,42)
Zysk (strata) netto	(36 463 254,41)	(12 285 707,99)	(8 025 013,63)	(2 854 353,42)

Podstawowe pozycje bilansu, rachunku zysku i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych ze sprawozdania finansowego przeliczono z PLN na EUR według kursów średnich EUR/PLN ustalonych przez Narodowy Bank Polski zgodnie ze wskazaną, obowiązującą zasadą przeliczenia.

Bilans według kursu obowiązującego na ostatni dzień odpowiedniego okresu:

- na dzień 31.12.2023 r. średni kurs wynosił: 4,3480 zł,
- **na dzień 31.12.2024 r. średni kurs wynosił: 4,2730 zł.**

Rachunek zysków i strat i rachunek przepływów pieniężnych przeliczone po kursie reprezentującym średnią arytmetyczną średnich kursów Narodowego Banku Polskiego na ostatni dzień każdego miesiąca:

- w okresie pomiędzy 1 stycznia a 31 grudnia 2023 r.: 1 EUR kurs wynosił: 4,5437 zł,
- **w okresie pomiędzy 1 stycznia a 31 grudnia 2024 r.: 1 EUR kurs wynosił: 4,3042 zł.**

Przeliczenia dokonano poprzez podzielenie wartości wyrażonych w złotych przez kurs wymiany.

4.2. Wyniki finansowe Spółki

W 2024 roku Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży na poziomie 1.690 tys. zł, które były niższe niż roku poprzednim o ponad 49 %. W raportowanym roku Spółka zanotowała stratę wynoszącą 12.285 tys. zł, która jest znacznie niższa niż w 2023, gdzie wyniosła 36.463.254,41 zł. Należy przy tym zaznaczyć, że istotny wpływ na wynik finansowy Spółki ma amortyzacja wartości firmy w wysokości 2.530 tys. zł wykazywana w pozycji "Inne koszty operacyjne", która jest następstwem procesu połączenia Spółek Gamedust S.A. ze spółką Gamedust Sp. z o.o., które miało miejsce w I kwartale 2022 roku oraz jednorazowa aktualizacja wartości firmy na poziomie 9.676 tys. zł dokonana na dzień bilansowy, co łącznie obciążało wynik Spółki o 12 201 tys. zł.

Wyniki finansowe były niższe niż oczekiwania Zarządu. Pod względem przychodowym w 2024 roku Spółka bazowała na sprzedaży już istniejących produktów (pierwsza część Yupitergrad oraz tytuły wydane przed 2020 rokiem) oraz nowej gry własnej Yupitergrad 2: The Lost Station i projektów wydawniczych, tj. Rooms of Realities i Sunrise GP oraz Best Forklift Operator na platformie Nintendo Switch.

Niższe niż oczekiwane przychody ze sprzedaży produktów Spółki były spowodowane w niewielkim stopniu przez opóźnienie wstępnie zakładanych przez Zarząd dat premier, a przede wszystkim przez niesprzyjające warunki makroekonomiczne i okres dekoniunktury na rynku gier i IT, który dotknął dużą część podmiotów działających w sektorze na całym świecie.

5. Komentarz do prognoz finansowych

Emitent nie przekazywał do publicznej wiadomości prognoz wyników finansowych na rok 2024.

6. Pokrycie straty Spółki

Zarząd zamierza zarekomendować Walnemu Zgromadzeniu pokrycie straty z 2024 roku w kwocie 12 285 tys. zł z zysku z lat przyszłych.

7. Kontynuacja działalności przez Emitenta

Pomimo wykazanej straty finansowej, Spółka będzie kontynuowała działalność. Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności w perspektywie 12 najbliższych miesięcy. Zarząd ocenia, że istnieją realne podstawy do kontynuacji działalności i realizacji strategii rozwoju.

W roku 2024 Spółka podjęła istotne działania w zakresie porządkowania portfela biznesowego produktów. Przeprowadzono dogłębną analizę efektywności poszczególnych projektów, co pozwoliło na koncentrację zasobów na najbardziej perspektywicznych obszarach. Zakończono pre-produkcję projektu Freedom Pilot, który otrzymał pozytywną weryfikację raportu końcowego przez European Education and Culture Executive Agency (EACEA), potwierdzając kompetencje Spółki w pozyskiwaniu i realizacji projektów współfinansowanych ze środków europejskich.

Spółka odnotowała również pozytywne wyniki ze sprzedaży istniejącego portfolio gier, w tym szczególnie tytułów "Yupitergrad" i "Yupitergrad 2: The Lost Station", które nadal generują stabilny strumień przychodów. Ponadto, przyjęta we wrześniu 2024 roku nowa strategia rozwoju na lata 2024-2025 pozwala na optymalizację kosztów i ryzyka poprzez koncentrację na adaptacjach VR już istniejących tytułów, co stanowi fundamentalną zmianę w podejściu do prowadzenia biznesu.

Spółka identyfikuje także rosnący potencjał w sektorze szkoleniowym, gdzie technologia VR znajduje coraz szersze zastosowanie w szkoleniach zawodowych, bezpieczeństwa i edukacji. Dotychczasowe doświadczenia z projektem "Best Forklift Operator" potwierdzają kompetencje Spółki w tym obszarze i stanowią podstawę do dalszego rozwoju tej linii biznesowej.



Biorąc pod uwagę doświadczenie i kompetencje kadry zarządzającej, ustabilizowane przychody z istniejącego portfolio produktów oraz perspektywy wzrostu rynku VR w nadchodzących latach, Zarząd z umiarkowanym optymizmem patrzy na możliwości rozwoju Spółki, pomimo trudnych uwarunkowań rynkowych.

8. Informacje o instrumentach finansowych

W roku 2024 Spółka korzystała głównie ze środków pieniężnych zgromadzonych na rachunkach Spółki, środków pochodzących ze sprzedaży produktów oraz pochodzących z umów pożyczek z osobami i podmiotami powiązanymi ze Spółką. Głównym celem wykorzystania środków pieniężnych Spółki było finansowanie działalności operacyjnej Spółki. Spółka posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności. Zasadą stosowaną przez Spółkę obecnie i przez cały okres objęty sprawozdaniem jest nieprowadzenie obrotu instrumentami finansowymi. W 2021 roku Spółka spłaciła wszystkie zobowiązania kredytowe i obecnie nie korzysta już z tego rodzaju instrumentów finansowych. Obecnie Spółka posiada zobowiązania z tytułu długoterminowej pożyczki udzielonej Gamedust Sp. z o.o. w 2020 r. przez obecnego akcjonariusza Spółki oraz pożyczek udzielonych Spółce w roku 2023 przez osoby i podmioty powiązane ze Spółką.

Główne rodzaje ryzyka wynikającego z instrumentów finansowych Spółki obejmują ryzyko stopy procentowej, ryzyko związane z płynnością, ryzyko walutowe oraz ryzyko kredytowe. Zarząd weryfikuje i uzgadnia zasady zarządzania każdym z tych rodzajów ryzyka – zasady te zostały w skrócie omówione poniżej. Spółka monitoruje również ryzyko cen rynkowych dotyczące wszystkich posiadanych przez nią instrumentów finansowych.

- Ryzyko stopy procentowej: Na dzień bilansowy Spółka nie posiada kredytów bankowych.
- Ryzyko cen towarów: Spółka nie posiada instrumentów finansowych narażających ją na istotne ryzyko cenowe.
- Ryzyko kredytowe: Spółka zawiera transakcje z firmami o dobrej zdolności kredytowej. W odniesieniu do innych aktywów finansowych Spółki, takich jak środki pieniężne i ich ekwiwalenty, aktywa finansowe dostępne do sprzedaży oraz niektóre instrumenty pochodne, ryzyko kredytowe Spółki powstaje w wyniku niemożności dokonania zapłaty przez drugą stronę umowy, a maksymalna ekspozycja na to ryzyko równa jest wartości bilansowej tych instrumentów. W Spółce nie występują istotne koncentracje ryzyka kredytowego.
- Ryzyko związane z płynnością: Spółka monitoruje ryzyko braku funduszy przy pomocy narzędzia okresowego planowania płynności. Narzędzie to uwzględnia terminy wymagalności/ zapadalności zarówno inwestycji, jak i aktywów finansowych (np. konta należności, pozostałych aktywów finansowych) oraz prognozowane przepływy pieniężne z działalności operacyjnej.

9. Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych Spółki z innymi podmiotami.

Spółka posiada 162 udziałów reprezentujących 30,1% proc. kapitału zakładowego Bluekey Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu oraz uprawniających do wykonywania 162 głosów,



reprezentujących 30,1% w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu Wspólników.

W związku z utratą kontroli, w czerwcu 2022 r., zmienił się status spółki Bluekey Sp. z o.o. ze spółki zależnej na spółkę stowarzyszoną. W konsekwencji Spółka przestała tworzyć Grupę kapitałową z Bluekey Sp. z o.o.

Prezes Zarządu Spółki - Paweł Flieger - jest członkiem Rady Nadzorczej Bluekey Sp. z o.o.

Nazwa:	Bluekey Sp. z o.o.
Forma prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Adres siedziby:	ul. Wojskowa 6, 60-792 Poznań
e-mail:	contact@bluekey.games
Strona internetowa:	https://bluekey.games
KRS:	0000918266
REGON:	389796807
NIP:	7792529977

Opis działalności Bluekey Sp. z o.o.

Bluekey sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu powstała w roku 2021, jako spółka celowa, dedykowana do rozwijania najmłodszej, autorskiej linii biznesowej Emitenta, pod nazwą Connected Realities. Celem Bluekey sp. z o.o. jest budowa platformy dla wirtualnych escape roomów, która dzięki wykorzystaniu technologii VR zaoferuje nowe możliwości na rynku rozrywkowym.

III. Czynniki ryzyka

1. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki.

1.1. Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii działalności

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka realizuje strategię działalności, przedstawioną powyżej. Realizacja strategii zależy m.in. od poprawnej oceny sytuacji i otoczenia rynkowego w jakim działa Spółka, umiejętności dostosowania się do tej sytuacji rynkowej oraz posiadania niezbędnych kompetencji i zasobów finansowych. Nie można wykluczyć, że Spółka nie zrealizuje swoich celów strategicznych lub zrealizuje tylko część tych celów, co może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka na bieżąco monitoruje efekty realizacji swojej strategii, celem wprowadzania ewentualnych korekt do sposobu jej strategii.



1.2. Ryzyko związane z produkcją lub wydawaniem nowych gier

Produkcja i wydawanie gier zawsze wiąże się z koniecznością ponoszenia w tym celu nakładów finansowych. na produkcję, promocję lub dystrybucję. Nie można wykluczyć, że dana nowa gra Spółki nie otrzyma certyfikacji na którąś z kluczowych platform dystrybucji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, lub że kampania promocyjna tej gry nie przyniesie odpowiedniego efektu. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na wyniki sprzedaży danej gry, a tym samym na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się finansować produkcję i wydawanie ograniczonej liczby starannie wyselekcjonowanych projektów, optymalnie w modelu współfinansowania z osobami trzecimi, po ustaleniu, że posiada zasoby do produkcji lub wydania danej gry.

1.3. Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji lub wydawaniu gier

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

1.4. Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

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



1.5. Ryzyko niewłaściwej promocji gier

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

1.6. Ryzyko związane z brakiem sukcesu rynkowego gier

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

1.7. Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

W działalności Spółki istotne znaczenie mają kompetencje, doświadczenie oraz know-how członków zespołu, Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka dysponuje niezbędnym zespołem. Nie można jednak wykluczyć w przyszłości rezygnacji części członków zespołu ze współpracy z Spółce, co mogłoby wiązać się z ograniczeniem możliwości prowadzenia działalności lub w skrajnym przypadku nawet przerwaniem prowadzenia działalności przez Spółkę, a tym samym wpłynąć negatywnie na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się oferować atrakcyjne warunki wynagradzania i pracy, konkurencyjne na dynamicznie zmieniającym się rynku. W



przypadku Prezesa Zarządu Spółki ryzyko to jest dodatkowo ograniczone poprzez fakt, że jest on akcjonariuszami Spółki, co sprawia, że jest on zainteresowany uzyskiwaniem przez Spółkę możliwie najlepszych wyników finansowych.

1.8. Ryzyko konkurencji

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

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

1.9. Ryzyko związane z pozyskiwaniem współpracowników

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



1.10. Ryzyko związane z przewidywaną dużą zmiennością wyniku finansowego

Wyniki finansowe Spółki są w dużej mierze uzależnione od terminów wydawania i wyników sprzedaży gier wydawanych przez Spółki. Jednocześnie wyniki te są powiązane ze specyficznym cyklem życia produktu, jakim jest gra komputerowa lub wideo, w którym największe przychody uzyskiwane są bezpośrednio po wprowadzeniu gry do sprzedaży. W okresie pomiędzy wydaniem poszczególnych gier Spółka może nie uzyskiwać przychodów albo uzyskiwać tylko ograniczone przychody, ponosząc jednocześnie w tym okresie koszty bieżącej działalności. W efekcie w takich okresach Spółka może wykazywać tylko nieznaczne zyski, albo nawet nie wykazywać zysku. W związku z wskazaną specyfiką działalności Spółki jego wynik finansowy podlega więc w kolejnych okresach większym wahaniom w porównaniu do spółek prowadzących działalność w innych obszarach. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka tworzy i wydaje większą liczbę gier, czyli dywersyfikuje ofertę, co w dłuższym okresie powinno zapewnić Spółce stabilizację przychodów i zysków.

1.11. Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Specyfiką rynku gier, w tym także gier VR, jest to, że ich dystrybucja odbywa się za pośrednictwem operatorów największych platform dystrybucji gier, tj. Meta Store (Meta Quest oraz Meta Rift), Steam (PC, PC VR), Viveport, Nintendo eShop (Nintendo Switch), Microsoft Store (Xbox oraz PC) i Sony PlayStation Store (PSVR oraz PS4/PS5), którzy mają silniejszą pozycję negocjacyjną w stosunku do producentów i wydawców gier. Ewentualna odmowa dystrybucji danej gry Spółki przez któregoś z wymienionych operatorów lub ustanowienie warunków dystrybucji ograniczających dostęp potencjalnych odbiorców do danej gry może mieć istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki. Powyższe oznacza także, że Spółka, jak każdy producent i wydawca gier, jest uzależniony od niewielkiej liczby kluczowych odbiorców (dystrybutorów). Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka dywersyfikuje ofertę, tworząc i wydając większą liczbę gier, przeznaczonych do dystrybucji na możliwie wielu platformach dystrybucji oraz konsekwentnie otwiera się na nowe kanały dystrybucji.

1.12. Ryzyko pogorszenia się renomy Spółki

Ważnym atutem na rynku na którym działa Spółka jest posiadanie odpowiedniej renomy, na którą decydujący wpływ mają opinie graczy na temat gier Spółki, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, zwłaszcza na portalach dedykowanych dla graczy. W związku z faktem, że podstawowym kanałem dystrybucji gier jest Internet, opinie publikowane w sieci mogą mieć istotne znaczenie dla wyników sprzedaży gier Spółki. Publicznie dostępne opinie na temat Spółki mogą również wpływać na współpracę Spółki z jego partnerami (np. podwykonawcami). Ewentualne pogorszenie się renomy Spółki mogłoby zatem negatywnie wpłynąć zarówno na wyniki sprzedaży gier Spółki, jak i na możliwość lub koszty współpracy z partnerami Spółki, a tym samym na wyniki finansowe Spółki. W przypadku pogorszenia się renomy Spółki, mogłaby również powstać konieczność poniesienia dodatkowych, nieplanowanych wydatków na działania mające na celu poprawę wizerunku Spółki. Celem



ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się na bieżąco monitorować opinie publikowane na swój temat, zwłaszcza na najbardziej popularnych forach dedykowanych dla graczy komputerowych oraz w mediach społecznościowych, reagując na bieżąco na pojawiające się opinie krytyczne, w tym także poprzez usuwanie lub poprawianie wskazywanych nieprawidłowości.

1.13. Ryzyko naruszenia praw autorskich

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

1.14. Ryzyko nielegalnej dystrybucji gier

Dystrybucja gier komputerowych i wideo odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co w przypadku gier w wersji PC zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem gier bez zgody lub wiedzy ich producenta lub wydawcy. Pozyskiwanie przez graczy gier Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz tym samym wyniki finansowe Spółki. Ryzyko to jest jednak ograniczane dzięki zabezpieczeniom stosowanym przez operatorów platform dystrybucji gier i producentów konsol dedykowanych do grania. Dodatkowo ryzyko to praktycznie nie występuje w odniesieniu do rynku konsolowego, na który - zgodnie z nową strategią - Spółka kładzie szczególny nacisk.

1.15. Ryzyko niepozyskania dodatkowych środków finansowych niezbędnych do prowadzenia działalności

Pomimo faktu, że na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie identyfikuje takiej potrzeby, istnieje ryzyko, że w przyszłości Spółka będzie potrzebował dodatkowych środków finansowych na niezakłócone prowadzenie działalności. W ocenie Spółki ryzyko takie jest nieznaczne, ale w przypadku jego ziszczenia się istnieje ryzyko, że założenia Spółki co do możliwości pozyskania dodatkowych środków będą błędne i Spółka nie będzie w stanie pozyskać takich dodatkowych środków. Może to oznaczać spowolnienie rozwoju Spółki i pogorszenie jego pozycji konkurencyjnej. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka realizuje strategię opisaną w pkt 8.2.3., która powinna w kolejnych okresach zapewniać Spółce istotne przychody, zwiększając stan środków finansowych pozostających do dyspozycji Spółki.



1.16. Ryzyko związane z awariami sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

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

1.17. Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

1.18. Ryzyko błędów ludzkich

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

2. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność.

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

Spółka prowadzi działalność na rynku polskim. Na realizację założonych przez Spółki celów strategicznych wpływ mają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Spółki. Oznacza to, że sytuacja i perspektywy Spółki są pośrednio uzależnione od czynników związanych z ogólną sytuacją makroekonomiczną Polski. Do czynników tych zaliczyć można między innymi (1) politykę gospodarczą rządów, (2) decyzje podejmowane przez banki



centralne, wpływające na podaż pieniądza, wysokość stóp procentowych i kursów walutowych, (3) zmiany w zakresie opodatkowania, (4) dynamikę wzrostu PKB, (5) poziom inflacji, (6) wielkość deficytu budżetowego i zadłużenia zagranicznego, (7) poziom bezrobocia, (8) strukturę dochodów ludności, itd.. Nie bez znaczenia jest również sytuacja makroekonomiczna na całym świecie, bowiem globalne tendencje makroekonomiczne wpływają i mogą wpływać w przyszłości na sytuację finansową Spółki. Wszelkie przyszłe niekorzystne zmiany jednego lub kilku z powyższych czynników, w szczególności pogorszenie stanu gospodarki lub kryzys finansów publicznych, czy też konflikty zbrojne, mogą mieć negatywny wpływ na wyniki i sytuację finansową Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje sytuację makroekonomiczną, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Spółki do występujących zmian.

2.2. Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier komputerowych i wideo od wielu lat notuje coroczny wzrost. Nie można jednak wykluczyć ryzyka spowolnienia tego wzrostu lub nawet załamania się rynku. Koniunktura na rynku gier w istotnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, opisanych w pkt 7.1.1. Duże znaczenie mają dla niej w szczególności takie czynniki jak (1) poziom PKB, (2) poziom wynagrodzeń, (3) poziom dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz (4) poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni mieć świadomość, że Spółka nie ma wpływu na te czynniki, a tym samym na koniunkturę na rynku gier. Celem ograniczenia opisanego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje koniunkturę na rynku gier, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Spółki do występujących zmian.

2.3. Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów na rynku gier

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

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

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

2.5. Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Istotny wpływ na sytuację Spółki mogą mieć zmiany przepisów prawa lub ich interpretacji. Niespójność, brak jednolitej interpretacji przepisów prawa oraz częste nowelizacje pociągają za sobą poważne ryzyko dla prowadzeniu działalności gospodarczej. Ewentualne zmiany, w szczególności w zakresie prawa autorskiego, prawa prowadzenia działalności gospodarczej,



prawa handlowego lub prawa podatkowego, mogą mieć negatywny wpływ na działalność Spółki. Wejście w życie nowych przepisów może wiązać się z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów, niekorzystnymi interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej, itp. Ponadto specyfiką polskiego systemu prawnego jest znaczna i trudna do przewidzenia zmienność przepisów, a także często niska jakość prac legislacyjnych. Powyższe okoliczności mogą mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową lub wyniki Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać działalność Spółki do występujących zmian.

2.6. Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych

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

2.7. Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Spółki decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Spółki. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Spółki przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać działalność Spółki do występujących zmian.

2.8. Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, że Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, że Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.



2.9. Ryzyko wystąpienia zdarzeń nadzwyczajnych

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

sposób jednoznaczny określić wpływu agresywnych działań Federacji Rosyjskiej na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

2.10. Ryzyko związane pandemią koronawirusa COVID-19

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie odnotowuje istotnych skutków związanych z wpływem pandemii koronawirusa COVID-19 na bieżącą działalność Spółki. Z uwagi na przedmiot działalności Spółka nie ma przy tym problemu z ewentualnym prowadzeniem działalności w modelu pracy zdalnej. Ponadto branża gier wideo, oparta o cyfrowe kanały dystrybucji, jest powszechnie uważana za potencjalnego beneficjenta pandemii, gdyż konieczność pozostawania w miejscach zamieszkania może skłonić wiele osób do sięgania po gry wideo.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z pandemią koronawirusa COVID-19 i potencjalny wpływ pandemii na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu pandemii na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

2.11. Ryzyko związane z nieprzewidywanymi czynnikami otoczenia, w tym wojną na terytorium Ukrainy

Nieprzewidywalne zdarzenia takie jak np. wojna lub inny konflikt zbrojny, akty terrorystyczne, epidemie i pandemie chorobowe, mogą prowadzić do lokalnych, krajowych lub międzynarodowych niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może mieć negatywny wpływ na uwarunkowania działalności gospodarczej Spółki. Ponadto skutki niestabilnej sytuacji międzynarodowej, eskalacja konfliktów zbrojnych i politycznych, w tym restrykcji w handlu międzynarodowym i sankcji, mają znaczenie długofalowe i trudne do przewidzenia. Niniejsze ryzyko należy rozpatrywać przede wszystkim z punktu widzenia konfliktu zbrojnego w Ukrainie oraz jego skutków gospodarczych w perspektywie makroekonomicznej, w tym również w perspektywie możliwej dalszej eskalacji tego konfliktu. Obecnie ta sytuacja nie wpływa znacząco na działalność Spółki, jednakże długofalowe skutki wojny rosyjsko - ukraińskiej, oraz sankcji wymierzonych w Federację Rosyjską i Republikę Białorusi, sytuacją na Bliskim Wschodzie mogą mieć wpływ na ceny surowców, rynki zbytu, cykle i trasy dostaw, ceny walut, odzwierciedlone w sytuacji makroekonomicznej, co może dotknąć Spółki w sposób trudny obecnie do przewidzenia.



IV. Informacje dodatkowe

- 1. Określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych dokonanych poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania.**

Nie dotyczy.

- 2. Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek**

Spółka w 2024 roku zawarła umowę pożyczki z Simmersiv Sp. z o.o. na kwotę 80.000,00 zł. Ponadto w roku 2024 Spółka dokonała częściowych spłat pożyczek zaciągniętych w latach wcześniejszych w łącznej kwocie 122.000,00 zł. Wszystkie pożyczki zostały zawarte na warunkach rynkowych. Spółka w 2024 roku nie zawierała umów kredytu.

- 3. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem, dotycząca zarządzania zasobami finansowymi, ze szczególnym uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań**

W 2024 roku Spółka finansowała swoją działalność ze środków własnych oraz wykorzystywała środki pochodzące z pożyczek od osób i podmiotów powiązanych ze Spółką. Na dzień publikacji Sprawozdania Spółka nie posiada zaległości z tytułu kredytów, pożyczek.

Spółka w kolejnym roku obrotowym, prowadzi działania zmierzające do pozyskania zewnętrznych źródeł kapitału, pozwalających jej finansować bieżącą działalność i regulować bieżące zobowiązania.

- 4. Określenie liczby akcji Spółki będących w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących Spółki**

- 4.1. Powiązania osobowe, majątkowe i organizacyjne pomiędzy Emitentem a osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych Emitenta**

Prezes Zarządu Emitenta - Paweł Flieger - jest jednocześnie znaczącym akcjonariuszem Emitenta, posiadającym 59.218.788 akcji Emitenta, reprezentujących 34,49 proc. kapitału zakładowego Emitenta oraz 34,49 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu Emitenta. Paweł Flieger jest również członkiem rady nadzorczej spółki zależnej Emitenta, to jest Bluekey sp. z o.o.

Członek Rady Nadzorczej - Wojciech Szczęsny - jest jednocześnie znaczącym akcjonariuszem Emitenta, posiadającym 3.159.928 akcji Emitenta, reprezentujących 1,84 proc. kapitału zakładowego Emitenta oraz 1,84 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu Emitenta.



Według najlepszej wiedzy Emitenta, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, pomiędzy Emitentem a osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych Emitenta, nie zachodzą istotne powiązania osobowe, majątkowe i organizacyjne, inne niż ujawnione w niniejszym Dokumencie Informacyjnym.

4.2. Powiązania osobowe, majątkowe i organizacyjne pomiędzy Emitentem lub osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych Emitenta a znaczącymi akcjonariuszami Emitenta

Paweł Flieger - Prezes Zarządu i akcjonariusz Emitenta - jest członkiem rady nadzorczej Bluekey sp. z o.o.

Wojciech Szczęsny - członek Rady Nadzorczej i akcjonariusz Emitenta - posiada 13 udziałów Bluekey sp. z o.o.; reprezentujących 2,41 proc. kapitału zakładowym tej spółki.

Według najlepszej wiedzy Emitenta, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, pomiędzy Emitentem lub osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych Emitenta a znaczącymi akcjonariuszami Emitenta, nie występują istotne powiązania osobowe, majątkowe i organizacyjne, inne niż ujawnione w niniejszym Dokumencie Informacyjnym.

4.3. Powiązania osobowe, majątkowe i organizacyjne pomiędzy Emitentem, osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych Emitenta oraz znaczącymi akcjonariuszami Emitenta a Autoryzowanym Doradcą (lub osobami wchodzącymi w skład jego organów zarządzających i nadzorczych)

Autoryzowany Doradca nie jest podmiotem dominującym wobec Emitenta ani podmiotem od niego zależnym.

Według najlepszej wiedzy Emitenta, za wyjątkiem umów dotyczących świadczenia usług Autoryzowanego Doradcy, zawartych pomiędzy Autoryzowanym Doradcą a Emitentem, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, pomiędzy Emitentem lub osobami wchodzącymi w skład organów Emitenta lub jego głównymi akcjonariuszami lub Autoryzowanym Doradcą, współnikami Autoryzowanego Doradcy, posiadającymi powyżej 5 proc. udziałów w kapitale zakładowym Autoryzowanego Doradcy, osobami zarządzającymi lub nadzorującymi Autoryzowanego Doradcę oraz osobami przez niego zatrudnionymi, pozostającymi z Autoryzowanym Doradcą w stosunku zlecenia lub innym stosunku prawnym o podobnym charakterze, a także osobami najbliższymi tych osób, tj. ich małżonkami, wstępnymi, zstępnymi, rodzeństwem, powinowatymi w tej samej linii lub stopniu, osobami pozostającymi z nimi w stosunku przysposobienia oraz ich małżonkami, a także osobami pozostającymi z nimi we wspólnym pożyciu, nie występują istotne powiązania osobowe, majątkowe i organizacyjne, inne niż ujawnione w niniejszym Sprawozdaniu.

5. Nabycie akcji własnych

W 2024 roku Spółka nie nabywała akcji własnych.

6. Oddziały (zakłady) posiadane przez jednostkę

Nie dotyczy.

7. Informacje o znanych Spółce umowach, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie posiada wiedzy o umowach, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy.

8. Założenia Zarządu stanowiące podstawę do kontynuowania działalności

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Zarząd Gamedust S.A. identyfikuje szereg pozytywnych przesłanek, które stanowią podstawę do kontynuowania działalności Spółki:

- Doświadczenie w technologii VR – Spółka zbudowała przez ostatnie lata znaczące kompetencje w zakresie tworzenia i wydawania gier w technologii VR, co stanowi wartościowy zasób w kontekście rozwoju rynku wirtualnej rzeczywistości. Posiadane know-how technologiczne pozwala na efektywne realizowanie projektów zarówno własnych, jak i zleconych przez partnerów zewnętrznych.

- Stabilne źródła przychodów z istniejącego portfolio – Mimo wyzwań rynkowych, Spółka posiada portfolio gier generujących stały strumień przychodów, w tym szczególnie tytuły "Yupitergrad" oraz "Yupitergrad 2: The Lost Station", które nadal cieszą się zainteresowaniem graczy. Te stabilne źródła przychodów stanowią fundament działalności operacyjnej Spółki.

- Nowa strategia rozwoju – Przyjęta we wrześniu 2024 roku strategia na lata 2024-2025, zakładająca koncentrację na adaptacjach VR istniejących tytułów, pozwala na znaczącą optymalizację kosztów i ryzyka w porównaniu do tworzenia całkowicie nowych IP. Model ten umożliwia wykorzystanie już sprawdzonych koncepcji gier, co zwiększa prawdopodobieństwo sukcesu komercyjnego.

- Potencjał do pozyskania nowych projektów, w tym z sektora szkoleniowego – Spółka prowadzi rozmowy z potencjalnymi partnerami w zakresie adaptacji VR popularnych tytułów z tradycyjnych platform, a także identyfikuje znaczące możliwości w sektorze szkoleniowym. Zastosowanie technologii VR w szkoleniach zawodowych, bezpieczeństwa i edukacji stanowi rosnący segment rynku z potencjałem długoterminowych, stabilnych przychodów. Dotychczasowe doświadczenia z projektem "Best Forklift Operator" potwierdzają kompetencje Spółki w tworzeniu wartościowych rozwiązań szkoleniowych w technologii VR. Optymalizacji

V. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego w przypadku podmiotów, których papiery wartościowe zostały dopuszczone do obrotu na jednym z rynków regulowanych Europejskiego Obszaru Gospodarczego

Oświadczenie Zarządu Gamedust S.A. w przedmiocie zakresu przestrzeganych przez Emitenta zasad ładu korporacyjnego, zawartych w Załączniku do Uchwały Nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 r. „Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect 2024”.

Spółka przyjmuje model biznesowy i strategię biznesową, które powinny brać pod uwagę oczekiwania akcjonariuszy oraz wychodzić naprzeciw potrzebom interesariuszy, w tym także – w zakresie odpowiednim do rodzaju oraz skali prowadzonej działalności – uwzględniać kwestie ESG.

Spółka prowadzi przejrzystą i rzetelną politykę informacyjną oraz dba o systematyczną, należyłą komunikację z inwestorami i analitykami.

Rada nadzorcza i zarząd mają decydujące znaczenie dla prawidłowego funkcjonowania spółki, jej długoterminowego rozwoju, osiągania strategicznych celów i uzyskiwania satysfakcjonujących wyników. Mając na uwadze dbałość o najwyższe standardy w zakresie zarządzania spółką i sprawowania nad nią nadzoru, osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej dążą do zapewnienia wszechstronności i różnorodności tych organów, między innymi pod względem wykształcenia, specjalistycznej wiedzy, doświadczenia zawodowego i płci, tak by w skład zarządu i rady nadzorczej powoływane były osoby posiadające kwalifikacje, kompetencje i doświadczenie niezbędne do prawidłowego wywiązywania się przez te organy z ich obowiązków i zadań.

Zachowując niezależność opinii i osądów, członkowie zarządu i członkowie rady nadzorczej powinni działać w interesie spółki.

Skuteczne, odpowiednie do wielkości spółki i rodzaju oraz skali prowadzonej działalności rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, nadzoru zgodności działalności z prawem oraz audytu wewnętrznego stanowią nieodzowne narzędzia faktycznego sprawowania nadzoru nad spółką.

Lp.	ZASADA	TAK/NIE/ NIE DOTYCZY	WYJAŚNIENIE
1	Oprócz realizowania obowiązków informacyjnych określonych we właściwych przepisach prawa i regulacjach alternatywnego systemu obrotu spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej, w czytelnej formie i wyodrębnionym miejscu, oraz niezwłocznie aktualizuje:		
1.1	podstawowe informacje o spółce, opis jej działalności, a także informację na temat posiadanych spółek zależnych i przedmiocie ich działalności	TAK	Na stronie www Spółki znajdują się informacje o prowadzonej działalności. Na chwilę obecną Spółka nie posiada grupy kapitałowej.
1.2	krótki opis modelu biznesowego oraz przyjętej strategii biznesowej, z uwzględnieniem zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG;	TAK	Z uwagi na rozmiar Spółki nie są opracowane i wdrożone zasady ESG, czego Spółka nie wyklucza w przyszłości.
1.3	datę wprowadzenia akcji spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect (datę debiutu) oraz wszystkie wcześniejsze nazwy spółki, jeżeli od daty debiutu firma spółki uległa zmianie;	TAK	
1.4	skład zarządu i rady nadzorczej spółki oraz życiorysy zawodowe osób wchodzących w skład tych organów;	TAK	
1.5	informacje o spełnianiu przez każdego z członków rady nadzorczej kryteriów niezależności, o których mowa w pkt 3, w tym o rzeczywistych i istotnych powiązaniach z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki;	NIE	Spółka publikuje oświadczenia o spełnianiu kryterium niezależności niezwłocznie po jego otrzymaniu od członka Rady Nadzorczej
1.6	dokumenty korporacyjne spółki;	TAK	
1.7	udostępniane interesariuszom materiały informacyjne na temat spółki, przyjętej strategii i jej realizacji;	TAK	
1.8	wybrane dane finansowe i opublikowane prognozy;	TAK	Spółka nie sporządza prognoz finansowych
1.9	aktualną strukturę akcjonariatu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce;	TAK	
1.10	dokumenty informacyjne spółki, prospekty wraz z suplementami oraz inne dokumenty będące podstawą oferty publicznej akcji lub wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu;	TAK	
1.11	raporty bieżące i okresowe opublikowane przez spółkę w ciągu ostatnich 5 lat;	NIE	Spółka nie publikuje prognoz finansowych.
1.12	kalendariusz publikacji raportów finansowych, publicznie dostępnych spotkań z inwestorami, analitykami i mediami oraz innych wydarzeń istotnych z punktu widzenia inwestorów;	TAK	
1.13	sekcję pytań zadawanych spółce zarówno przez akcjonariuszy, jak i osoby niebędące akcjonariuszami, wraz z odpowiedziami udzielonymi przez spółkę;	TAK	Sekcja jest przygotowana na wypadek gdyby taka sytuacja miała miejsce
1.14	informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy;		
1.15	opublikowane w ostatnim raporcie rocznym oświadczenie o stosowaniu przez spółkę zasad ładu korporacyjnego zawartych w niniejszym dokumencie;	TAK	
1.16	dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych w spółce za komunikację z inwestorami, ze wskazaniem dedykowanego adresu e-mail lub numeru telefonu.	TAK	
2.	Zakres aktywności zawodowej osób wchodzących w skład zarządu lub rady nadzorczej powinien zapewnić sprawne i wydajne zarządzanie spółką oraz sprawowanie efektywnego nadzoru w zakresie realizacji celów strategicznych i osiągniętych wyników.	TAK	
3	Co najmniej dwóch członków rady nadzorczej powinno spełniać kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, a także wykazywać się brakiem rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.		

Lp.	ZASADA	TAK/NIE/ DOTYCZY	WYJAŚNIENIE
4	Członek zarządu lub rady nadzorczej powinien unikać podejmowania aktywności zawodowej lub pozazawodowej, która mogłaby prowadzić do powstawania konfliktu interesów lub wpływać negatywnie na jego reputację jako członka organu spółki. O zaistniałym konflikcie interesów lub możliwości jego powstania członek zarządu lub rady nadzorczej niezwłocznie informuje pozostałych członków właściwego organu spółki oraz nie bierze udziału w dyskusji i głosowaniu nad uchwałą w sprawie, w której w stosunku do jego osoby może wystąpić konflikt interesów.	TAK	
5	Spółka zapewnia rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem, a także funkcję audytu wewnętrznego. Rozwiązania przyjęte przez spółkę w tym zakresie powinny być dostosowane do wielkości spółki oraz rodzaju i skali prowadzonej działalności, jak również do poziomu ryzyka związanego z jej prowadzeniem.	TAK	Stosowane rozwiązania kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem uwzględniają wielkość Spółki. Czynności z tego zakresu wykonywane są przez osoby powołane do organów zarządzających i nadzorczych Spółki, wspierające się zewnętrznymi doradcami i audytorami zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
6	Rada nadzorcza w ramach przysługujących jej uprawnień monitoruje proces sporządzania sprawozdań finansowych. W tym celu rada nadzorcza co najmniej zapoznaje się z harmonogramem prac koniecznych dla sporządzenia sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i omawia ten harmonogram z zarządem spółki, a także utrzymuje komunikację z biegłym rewidentem wybranym do badania sprawozdania finansowego.	TAK	
7.	Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu	TAK	
9.	Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.	TAK	
9.	W przypadku otrzymania przez zarząd informacji o zwołaniu walnego zgromadzenia na podstawie art. 399 § 2 - 4 Kodeksu spółek handlowych zarząd niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku zwołania walnego zgromadzenia na podstawie upoważnienia wydanego przez sąd rejestrowy zgodnie z art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia	TAK	
11.	Żaden akcjonariusz nie powinien być uprzywilejowany w stosunku do pozostałych akcjonariuszy w zakresie transakcji zawieranych przez spółkę z akcjonariuszami lub podmiotami z nimi powiązanymi.	TAK	
12	Przed zawarciem przez spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce lub podmiotem z nim powiązany zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody dokonuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązkowi nie podlegają transakcje typowe i zawierane na warunkach rynkowych w ramach prowadzonej działalności operacyjnej przez spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej spółki, które są objęte konsolidacją. W przypadku gdy decyzję w sprawie zawarcia przez spółkę istotnej umowy z podmiotem powiązany podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki	TAK	

Lp.	ZASADA	TAK/NIE/ DOTYCZY	WYJAŚNIENIE
13	W przypadku zgłoszenia przez inwestora żądania udzielenia informacji na temat spółki, spółka udziela odpowiedzi nie później niż w terminie 14 dni.	TAK	
14	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	



Prezes Zarządu