

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

TRUE GAMES SYNDICATE S.A.

ZA OKRES OD DNIA 01.01.2024 R. DO DNIA 31.12.2024 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

TRUE GAMES SYNDICATE S.A. (dalej również jako „Spółka” lub „Emitent”) została utworzona na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 7 września 2011 r. przed notariuszem Jarosławem Górką z Kancelarii Notarialnej w Wieliczce, Rep. A 2929/2011.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (tj. Dz. U. z 2020 r., poz. 1526 ze zm.).

1. Organy Spółki w okresie od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r.:

Zarząd:

Paweł Hekman – Prezes Zarządu w okresie od 01 stycznia 2024 roku do dnia 31 grudnia 2024 roku.

Na dzień 31 grudnia 2024 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 2024 roku do 31 grudnia 2024 roku;
- 2) Wojciech Sosnowski – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2024 roku do 31 grudnia 2024 roku;
- 3) Karol Wenus – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2024 roku do 31 grudnia 20224 roku;
- 4) Krzysztof Milaszewski – Członek Rady Nadzorczej w okresie 01 stycznia 2024 roku do 31 grudnia 2024 roku;
- 5) Jerzy Spindel - Członek Rady Nadzorczej w okresie 01 stycznia 2024 roku do 31 grudnia 2024 roku;
- 6) Mateusz Wcześniak - Członek Rady Nadzorczej 01 stycznia 2024 roku do 31 grudnia 2024 roku.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

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

2. Akcjonariat

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

- a) 600.000 (sześćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- b) 1.400.000 (jeden milion czterysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- c) 179.000 (sto siedemdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C,

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

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

Na dzień 31 grudnia 2024 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 raportu rocznego 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 2024 r. do 31 grudnia 2024 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 2024.

Sytuacja z Flint Arts Sp. z o.o.

W dniu 2 kwietnia 2024 roku Spółka otrzymała od Sądu wyrok wydany przeciwko Flint Arts Sp. z o.o. "Flint Arts" wraz ze stwierdzeniem jego prawomocności, w sprawie dotyczącej żądania przez Spółkę zapłaty od Flint Arts kar umownych naliczonych w związku z nieprawidłowym wykonaniem przez Flint Arts umowy o wykonanie dzieła i przeniesienie autorskich praw majątkowych z dnia 17 marca 2021 roku obejmującej produkcję gry pod tytułem: NightClub Manager: Violet Vibe ("Umowa") oraz w związku ze zwłoką w realizacji Umowy. Spółka wskazuje, że Sąd uwzględnił w całości roszczenie Spółki w związku z czym wskazanym wyżej wyrokiem zasądził od Flint Arts na rzecz Spółki żadaną w pozwie kwotę 90.000,00 złotych wraz z odsetkami ustawowymi za opóźnienie w transakcjach handlowych.

Samodzielne rozszerzenie DDSxNarcos

Spółka skupia się jednocześnie na wyprodukowaniu samodzielnego, istniejącego jako odrębny produkt rozszerzenia do pierwszej części Drug Dealer Simulator pod tytułem DDS x Narcos. Akcja gry będzie rozgrywać się w Meksyku oraz w USA. Prace nad stroną meksykańską są na ukończeniu. Zespół nieprzerwanie pracuje nad mechanikami w grze, które są na bieżąco testowane przez dział QA Movie Games S.A. Artyści 3D obecnie skupiają się nad oprawą wizualną w amerykańskim mieście, odświeżając lokacje znane z pierwszej odsłony Drug Dealer Simulator, a także na dodawaniu nowych, wcześniej niedostępnych dla graczy miejsc, np. parku pod torami kolei miejskiej. Gra powstaje w wyniku udzielenia licencji do marki "Narcos" oraz licencji gry "Drug Dealer Simulator", dzięki której wchodzi w skład tzw. IP DDS. Spółka wskazuje, iż działania marketingowe Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie związane z wydaniem "Drug Dealer Simulator 2" oraz wizerunek Pedro Pascala mogą przyczynić się do zwiększenia świadomości marki DDS x Narcos jeszcze przed rozpoczęciem jej kampanii marketingowej związanej z premierą.

Z racji wykorzystania licencji serialu Narcos, za który odpowiada wytwórnia Gaumont, a którego dystrybutorem jest platforma Netflix, czas akcji gry został umiejscowiony na przełomie lat 80. i 90. XX wieku. Projekt zakłada nawiązanie do miejsc znanych z pierwszej odsłony gry Drug Dealer Simulator, co wymagało odświeżenia i odmłodzenia niektórych lokacji.

Obecnie nieprzerwanie trwają prace programistyczne, graficzne i optymalizacyjne DDS x Narcos. Spółka o dalszych istotnych czynnościach związanych z grą będzie informowała za pomocą raportów bieżących i okresowych.

Wykorzystania wizerunku Pedro Pascala

Spółka uzyskała zgodę od Gaumont - jednej najstarszych wytwórni filmowych na świecie, będącej producentem serialu "Narcos", oraz od hollywoodzkiego aktora Pedro Pascala, zgodę na bezpłatne wykorzystanie wizerunku aktora w "DDS x Narcos".

Pedro Pascal jest obecnie jednym z najbardziej znanych nazwisk Hollywood, związanym z największymi serialowymi i filmowymi franczyzami ostatnich lat, jak m.in. „Gładiator II”, „Fantastyczna Czwórka” z uniwersum Marvela, "Mandalorian" z uniwersum "Gwiezdnych Wojen", "Gra o Tron", "Narcos" czy "The Last of Us". Aktor był trzykrotnie nominowany do prestiżowej nagrody Emmy, ma na swoim koncie również nominację do Złotych Globów. W grze wykorzystany zostanie wizerunek Pedro Pascala w roli Javiera Peny, którą zagrał w serialu "Narcos". To autentyczna postać amerykańskiego agenta DEA, który badał i rozpracowywał kartel Medellin Pablo Escobara.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie

W dniu 18 czerwca 2024 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. Podczas obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia nie odstąpiono od rozpatrzenia któregośkolwiek z punktów planowanego porządku obrad, nie odstąpiono od przystąpienia do głosowania nad którąkolwiek z

uchwał objętych porządkiem obrad, ani też nie zgłoszono sprzeciwów do protokołu w stosunku do podjętych uchwał.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło:

- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2023;
- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2023;
- podjąć uchwałę w sprawie pokrycia straty netto za rok obrotowy 2023;
- rozpatrzyć sprawozdanie Rady Nadzorczej z działalności za rok obrotowy 2023.

Drug Dealer Simulator 2: Casino DLC

W dniu 20 sierpnia 2024 roku Spółka podpisała umowę wydawniczą z Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie, na mocy której Spółka będzie podmiotem odpowiedzialnym za produkcję płatnego dodatku, tzw. DLC, do gry Drug Dealer Simulator 2 o nazwie "Drug Dealer Simulator 2: Casino DLC", którego prezentacja zapowiedzi na platformie Steam miała miejsce w dniu 20 sierpnia 2024 roku.

Casino stworzy perspektywę rozwoju kariery i zarabiania bazującą zarówno na graniu w kasynie, jak i posiadaniu go na własność, oraz umożliwi graczom zanurzenie się w świat hazardu. W grze pojawi się nowa lokalizacja w postaci starej platformy wiertniczej, na której zostanie otwarte kasyno. Do lokacji będzie można się dostać jedynie za pomocą łódek i motorówek. Na miejscu na graczy będą czekały gry hazardowe:

- automaty do gier w stylu jednorękiego bandyty,
- blackjack,
- ruletka,
- poker all-in,
- wieloosobowy Texas Hold'em.

Poza możliwością korzystania z usług kasyna, gracz otrzyma nowe zadanie fabularne, którego zwieńczeniem, będzie możliwość przejęcia całego biznesu i wejście w skórę właściciela intratnego biznesu.

Spółka wskazuje, 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. Za działania obejmujące marketing związany z produkcją i wydaniem Casino, kontrolę jakości QA dotyczącą Casino oraz sprzedaż odpowiedzialna będzie Movie Games S.A.

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). Emitent dokonał rozbudowy własnego zespołu w celu uniezależnienia się od zewnętrznych deweloperów.

Koniec 2024 roku i początek 2025 roku to intensywne prace nad DDS 2: Casino DLC. Na koniec każdego miesiąca Spółka oddawała milestone'y, które są 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. Cały proces produkcyjny odbywa się w porozumieniu z Movie Games S.A, a także twórcami gier Drug Dealer Simulator oraz Drug Dealer Simulator 2, co ma na celu zapewnić spójność nowych funkcjonalności z uniwersum DDS.

Spółka wraz z Movie Games S.A. rozważa wydanie dodatku w pierwszej połowie 2025 roku. Spółka wskazuje, iż działania marketingowe prowadzone przez Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie związane z wydaniem "Drug Dealer Simulator 2" oraz wizerunek Pedro Pascala mogą przyczynić się do zwiększenia świadomości marki DDS x Narcos jeszcze przed rozpoczęciem jej kampanii marketingowej związanej z premierą.

Jednocześnie w ostatnich miesiącach nieprzerwanie trwają prace programistyczne, graficzne i optymalizacyjne DDS x Narcos.

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

Usługi obce wyniosły w 2024 roku 97.024,05 zł

Strata netto Spółki za rok 2024 wyniosła 3.718.503,54 zł, na którą składają się głównie inne koszty operacyjne – amortyzacja wartości firmy w kwocie 3.100.620,40zł.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku suma bilansowa Spółki wyniosła 8.530.624,94 zł.

Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowi wartość firmy w kwocie 6.976.395,90 zł, pozostała wartość to nakłady na wartości niematerialne i prawne w kwocie 1.527.150,64 zł.

Poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2024 roku wynosił 1.524.800,33 zł.

Wartość kapitałów własnych na dzień 31 grudnia 2024 roku wyniosła 5.796.085,14zł.

Emitent podjął decyzję o dokonaniu odpisów aktualizujących należności krótkoterminowe od pozostałych jednostek na kwotę 460.697,48 zł.

Dokonane odpisy aktualizujące wpłyną na sprawozdanie finansowe Spółki za rok 2024, poprzez obniżenie wyniku finansowego na skutek ujęcia powyższych odpisów, a także bezpośrednio na obniżenie kwoty aktywów obrotowych i tym samym na wysokość sumy bilansowej. Odpisy mają charakter niegotówkowy i jednorazowy.

Emitent zdecydował się na dokonanie odpisów w związku z odstąpieniem przez Spółkę od umowy z Flint Arts sp. z o.o. na produkcję gry NightClub Manager: Violet Vibe, o którym to odstąpieniu od umowy Emitent informował raportem bieżącym ESPI o numerze 1/2023 z dnia 8 lutego 2023 roku oraz w związku z odstąpieniem przez Emitenta od umowy z Flint Arts sp. z o.o. na produkcję gry Prison King, o którym to odstąpieniu od umowy Emitent informował raportem bieżącym ESPI o numerze 2/2023 z dnia 8 lutego 2023 roku.

Jednocześnie Spółka wskazuje, iż powzięła wiedzę o oddaleniu wniosku o ogłoszenie upadłości Flint Arts sp. z o.o. na podstawie art. 13 Prawa upadłościowego.

Emitent wskazuje jednocześnie, że nie wyklucza podejmowania dalszych działań mających na celu odzyskanie wierzytelności wobec Flint Arts sp. z o.o.

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 2024.

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 zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką. 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 miałoby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

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

Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek Spółki skorelowany jest z rozwojem rynku nowych technologii i nośników i charakteryzuje się dużą dynamiką wprowadzania nowych rozwiązań elektronicznych, artystycznych i

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

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

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

Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy 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 2024 r. do 31 grudnia 2024 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.

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 osiągane 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