



art games
studio

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI
ZARZĄDU
ART GAMES STUDIO S.A.
za okres 01.01.2024-31.12.2024**

Warszawa, 20 marca 2025 r.

Spis treści

1. Charakterystyka spółki	3
1.1. Informacje Podstawowe	3
1.1.1. Dane jednostki	3
1.1.2. Przedmiot działalności	4
1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu	5
1.1.4. Zarząd Spółki	6
1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki	6
1.2. Zakres działalności Spółki	7
1.2.1. Profil działalności Spółki	7
1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży	7
1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży	8
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	8
3. Przewidywany rozwój Spółki	9
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	10
5. Czynniki ryzyka	13
5.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	13
5.2. Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym i obrotem akcjami Spółki	19

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent został utworzony na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 17 lipca 2017 r. (Repertorium A nr 2092/2017). Rejestracja Spółki Art Games Studio S.A. w KRS miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. WA.XIII NS-REJ.KRS/59007/17/503 wydanego w dniu 17 sierpnia 2017 r. przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000690983.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz. U. z 2024 r., poz. 18 ze zm.).

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Art Games Studio S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Powązkowska 15, 01-797 Warszawa
Telefon:	+48 733 789 700
Faks:	+ 48 (22) 378 29 45
Adres poczty elektronicznej:	kontakt@art-games.com
Adres strony internetowej:	www.art-games.com
NIP:	5213791258
REGON:	368065431
KRS:	0000690983
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki wg klasyfikacji PKD obejmuje:

- 1) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 2) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem,
- 3) PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,
- 4) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 5) PKD 18.11.Z Drukowanie gazet,
- 6) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- 7) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 8) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 9) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 10) PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- 11) PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 12) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 13) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 14) PKD 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 15) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- 16) PKD 73.12.B Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach drukowanych,
- 17) PKD 73.12.C Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet),
- 18) PKD 73.12.D Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach,
- 19) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 20) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 21) PKD 59.12.Z Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi,
- 22) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2024**

1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 grudnia 2024 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 572.000,00 zł (słownie: pięćset siedemdziesiąt dwa tysiące złotych) i dzielił się na 5.720.000 (słownie: pięć milionów siedemset dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda. Wszystkie akcje Emitenta zostały wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect.

Kapitał zakładowy Emitenta

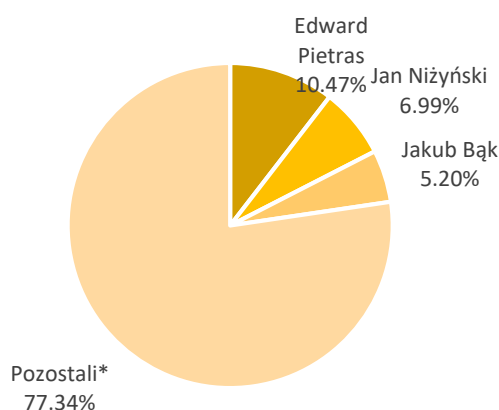
Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	2 000 000	34,97%	2 000 000	34,97%
B	2 000 000	34,97%	2 000 000	34,97%
C	600 000	10,49%	600 000	10,49%
D	400 000	6,99%	400 000	6,99%
E	500 000	8,74%	500 000	8,74%
F	220 000	3,85%	220 000	3,85%
Suma	5 720 000	100,00%	5 720 000	100,00%

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2024 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Edward Pietras	598 785	10,47%	598 785	10,47%
Jan Niżyński	400 000	6,99%	400 000	6,99%
Jakub Bąk	297 401	5,20%	297 401	5,20%
Pozostali*	4 423 814	77,34%	4 423 814	77,34%
Suma	5 720 000	100,00%	5 720 000	100,00%

* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31 grudnia 2024 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania



* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

1.1.4. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2024 w skład Zarządu Spółki wchodziła następująca osoba:

- Jakub Bąk – Prezes Zarządu.

W trakcie 2024 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Jakub Bąk – Prezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2024 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Pani Magdalena Treger – Przewodnicząca Rady Nadzorczej,
- Pan Marcin Przymus – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Piotr Zakrzewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Łukasz Kieloch – Członek Rady Nadzorczej.

W trakcie 2024 roku obrotowego zaszły zmiany w składzie Rady Nadzorczej Emitenta. Ze stanowiska Członka Rady Nadzorczej, w dniu 26 czerwca 2024 r., zrezygnował Pan Grzegorz Czarnecki, natomiast do składu Rady Nadzorczej Emitenta został powołany Pan Krzysztof Bosko. Ponadto. Z dniem 13 listopada 2024 roku ze stanowiska Przewodniczącej Rady Nadzorczej zrezygnowała Pani Magdalena Treger. Do dnia 31.12.2024 roku Rada Nadzorcza obejmowała 4 członków.

W związku z powyższym, na dzień 31 grudnia 2024 r. skład osobowy Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Pan Marcin Przymus – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Krzysztof Bosko – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Piotr Zakrzewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Łukasz Kieloch – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 08 stycznia 2025 roku został powołany Pan Grzegorz Misztal na stanowisko Członka Rady Nadzorczej.

W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, skład osobowy Rady Nadzorczej Spółki jest następujący:

- Pan Marcin Przymus – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Krzysztof Bosko – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Piotr Zakrzewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Łukasz Kieloch – Członek Rady Nadzorczej.
- Pan Grzegorz Misztal – Członek Rady Nadzorczej.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2024**

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Art Games Studio S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie produkcji i dystrybucji gier na komputery stacjonarne, Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation. Produkty Emitenta są sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, głównie za pośrednictwem dedykowanej platformy dystrybucyjnej Steam będącej największym dystrybutorem gier PC na świecie. Ponadto gry są wydawane na Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation.

Działalność Spółki ponadto obejmuje wykonywanie prac dotyczących zleceń zewnętrznych w zakresie programowania oraz usług graficznych do gier komputerowych.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży w okresie od dnia 1 stycznia 2023 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania.

Lp.	Tytuł	Platforma	Termin wydania	Emitent	Źródło przychodów dla Emitenta
1	WW2: Bunker Simulator - DLC	PC	02.04.2023	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
2	WW2: Bunker Simulator	Switch	29.06.2023	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
3	Alchemist: The Potion Monger (EA)	PC	16.10.2023	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
4	Climber: Sky is the Limit	Xbox One	24.01.2024	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Xbox
5	Climber: Sky is the Limit	Xbox X S	07.03.2024	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Xbox
6	Alchemist: The Potion Monger	Xbox One Xbox X S	03.04.2024	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Xbox
7	WW2: Bunker Simulator - DLC	PC	20.04.2024	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
8	Alchemist: The Potion Monger	PlayStation 4	21.05.2024	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie PlayStation
9	Climber: Sky is the Limit	PlayStation 4	03.07.2024	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie PlayStation
10	WW2: Bunker Simulator	Xbox X S	02.08.2024	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Xbox
11	WW2: Bunker Simulator	PlayStation 5	12.09.2024	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie PlayStation
12	Climber: Sky is the Limit	PlayStation 5	19.09.2024	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie PlayStation
13	Alchemist: The Potion Monger	PC	25.09.2024	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
14	Alchemist: The Potion Monger	PlayStation 5	26.09.2024	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie PlayStation
15	Alchemist: The Potion Monger	Switch	17.10.2024	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Na chwilę obecną nie ma planowanych gier do wydania.

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

Rok 2024 to początek okresu, w którym Spółka rozpoczęła nową działalność operacyjną. Dzięki posiadanemu doświadczeniu Spółka od początku 2024 roku małymi krokami zaczęła wykonywać pracę na zlecenie tzw. „outsourc” dla innych spółek z branży gaming’owej.

Rozszerzenie działalności operacyjnej o nową gałąź było możliwe nie tylko dzięki posiadanemu doświadczeniu, lecz również dzięki zakończeniu produkcji ostatniego, wewnętrznego projektu jakim był „Alchemist: The Potion Monger”. Zarząd Spółki podjął decyzję o wykorzystaniu mocy przerobowych dla innych, zewnętrznych spółek po nieudanej premierze wspomnianego tytułu. Dlatego też na rok 2024 zostały zaplanowane ostatnie prace przy wydaniu pozostałych wewnętrznych tytułów na konsole – Xbox, PlayStation oraz Nintendo Switch. Tym samym wewnętrzny dział produkcji oraz publishing’u został zakończony po wydaniu „Climber: Sky is the Limit”, „WW2: Bunker Simulator” oraz „Alchemist: The Potion Monger”. Udało się wykonać ten plan pokrywając praktycznie wszystkie możliwe konsole dostępne na rynku czyli Xbox One, Xbox X|S, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch.

W styczniu 2025 roku został uchwalony regulamin pakietu motywacyjnego przez Walne Zgromadzenie, a później przez Radę Nadzorczą. Informacja została przekazana poprzez komunikat ESPI 2/2025.

Celem Programu Motywacyjnego jest stworzenie dodatkowego systemu wynagradzania oraz mechanizmów motywujących Uczestników do zwiększenia zaangażowania oraz efektywności działań podejmowanych na rzecz Spółki, które powinny zapewnić utrzymanie wysokiego poziomu profesjonalnego zarządzania Spółką, a także systematyczny wzrost wyników finansowych osiąganych przez Spółkę oraz stabilny wzrost wartości akcji Spółki.

W celu realizacji Programu Motywacyjnego Spółka wyemituje nie więcej niż 950.000 (dziewięćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji serii G. Emisja akcji serii G w ramach Programu Motywacyjnego realizowana będzie w granicach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, który został uchwalony mocą Uchwały nr 6 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 8 stycznia 2025 r.

W ramach pierwszego etapu Programu Motywacyjnego, Rada Nadzorcza dokonała ustalenia listy osób uprawnionych do uczestnictwa w Programie Motywacyjnym Spółki i włączenia do pierwszego etapu Programu Motywacyjnego trwającego do dnia 31 marca 2025 r. Prezesa Zarządu Spółki – Pana Jakuba Krzysztofa Bąka (dalej: Osoba Uprawniona).

Rada Nadzorcza Spółki ustaliła następujący warunek indywidualny dla Osoby Uprawnionej: zawarcie przez Spółkę znaczącej umowy w okresie do dnia 31 marca 2025 r. na wykonanie portu gry posiadającej co najmniej 300.000 (słownie: trzysta tysięcy) osób zapisanych na Wishliście danej gry na platformie Steam.

Liczba uprawnień (warrantów subskrypcyjnych) przysługujących Osobie Uprawnionej w pierwszym etapie realizacji Programu Motywacyjnego wynosi: 350.000 (słownie: trzysta pięćdziesiąt tysięcy).

Zdaniem Zarządu nawet jak uda się uzyskać zlecenie na portowanie projektu i zostanie spełniony warunek programu motywacyjnego, to i tak będzie to raczej doraźne kolejne zlecenie, z którego Spółka uzyska chwilowy cash-flow. Nie będzie to konstrukcja biznesowa projektu typu wydanie gry, na który ponosi się koszty produkcji, a potem uzyskuje się revenue share po zwróceniu tych kosztów. Celem programu motywacyjnego jest zrobienie kolejnego większego kroku do nawiązania współpracy przy większym projekcie. Jest to pośredni krok przy długoterminowej strategii wykonywania prac typu „outsourc”.

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A. ZA ROK OBROTOWY 2024

Zarząd Spółki odpowiada za kontynuowanie działalności operacyjnej i taki jest cel na 2025 rok - przetrwać w tych niepewnych czasach, zdobyć jak największą liczbę zleceń do momentu nawiązania współpracy z bardziej doświadczonym partnerem z branży.

Dlatego też Zarząd na chłodno podchodzi do kalkulacji perspektyw na 2025 rok i nie przewiduje na moment sporządzenia niniejszego raportu dużej zmiany w prowadzeniu działalności operacyjnej, a co się z tym wiąże zdecydowanie większych przychodów. Jest to okres w Spółce, gdzie inwestujemy w przyszłość, co choćby widać po zwiększonych kosztach o czym więcej informacji poniżej.

Zdobycie wspomnianego zlecenia w programie motywacyjnym będzie kolejnym krokiem pokazującym, że spółka posiada know-how i doświadczenie do wykonywania tego zleceń. Będzie to sygnał dla innych partnerów z branży na 2026 rok, że można polegać na usługach Spółki przy zachowaniu jakości i terminów.

3. Przewidywany rozwój Spółki

Przyjęta do tej pory strategia produkcji i wydawania mniejszej liczby tytułów w Spółce uległa modyfikacji w 2024 roku oraz będzie podtrzymana również w co najmniej 2025 roku. Strategia Spółki będzie bardziej nakierowana na wykonywanie prac typu „outsourc”. Na chwilę obecną wstrzymane są prace nad projektami in-house.

Jeżeli chodzi o rok 2024 cechował się dużą niepewnością ekonomiczno-popytową w całej branży gamedev. Było to widoczne zarówno na lokalnym rynku w Polsce jak i za granicą. Ogromne odpisy nierentownych projektów, masowe zwolnienia pracowników, niekiedy całych zespołów z dnia na dzień – taka była codzienność w tym okresie. Do tego rosnące koszty pracy, usług pośrednich związanych z produkcją gier nie pomagały. Dlatego też szefowie spółek musieli odnaleźć się w nowej rzeczywistości, zrezygnować z planów wydawniczych kosztem długoterminowego utrzymania rentowności całych firm.

Z wykonanej analizy sprzedażowej przez Zarząd okazuje się, że potencjał sprzedażowy spadł wraz z upływem czasu od premiery w 2024 roku. Jednak przy sukcesywnym wydawaniu nowych tytułów jest pewien pozytywny margines świadczący o tym, że nowe premiery na danej platformie podtrzymują i wydłużają nieco w czasie sprzedaż. Jest to sytuacja dość specyficzna i czasami dotyczy tego samego tytułu, ale na innej generacji konsol – PlayStation 4 i PlayStation5, Xbox One i Xbox X|S.

Do najważniejszych etapów działalności operacyjnej w 2024 roku można zaliczyć:

I półrocze 2024

- wydanie „Climber: Sky is the Limit” na Xbox One oraz Xbox X|S;
- dokończenie gry "Alchemist: The Potion Monger" w Early Access i przygotowania do pełnego wydania;
- wydanie „Alchemist: The Potion Monger” na Xbox One, Xbox X|S oraz PlayStation 4;
- wydanie DLC do „WW2: Bunker Simulator” na Steam;

II półrocze 2024

- wydanie „Climber: Sky is the Limit” na PlayStation 4 oraz PlayStation 5;
- wydanie "WW2: Bunker Simulator" Xbox X|S oraz PlayStation 5;
- wydanie demo gry „Card Guns Zombie” na Steam Fest;
- bieżący rozwój gry "Alchemist: The Potion Monger" na Steam, PlayStation5 i Nintendo Switch;

Natomiast cały 2024 rok to sukcesywne zwiększanie zaangażowanie Spółki w prace „outsourc” zarówno od strony programistycznej jak i usług graficznych.

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A. ZA ROK OBROTOWY 2024

Jak zostało wspomniane w sprawozdaniu z działalności Zarządu w 2024 roku - przełomowy pod kątem oceny możliwości produkcyjnych, marketingowych oraz wydawniczych Spółki był rok 2023, który potwierdził jak niewydajny jest rynek gaming'owy w sytuacji, gdy jest się małym graczem przy dużej konkurencji na podobnym poziomie jakości i przy jednoczesnym dużym potencjale sprzedażowym dla bardziej znanych tytułów.

Dlatego też Zarząd Spółki po wnikliwej analizie doszedł do wniosku, że jako samodzielna Spółka nie jest jeszcze gotowa, by wyprodukować, marketingować tytuł na większą skalę i odnieść sukces sprzedażowy na Steam pomimo wysokich ocen uzyskiwanych ze swoich projektów. Taka konkluzja powstała po wydaniu i analizie ostatniego projektu „Alchemist: The Potion Monger” w wersji Early Access na Steam.

Dlatego też Spółka i zmieniona przez Zarząd strategia idzie w kierunku zewnętrznych projektów czy pracy na tzw. „outsource”. Obecnie Zarząd Emitenta może podsumować cały 2024 rok dzięki wprowadzonym procedurom, zmianie strategii i odbytym rozmowom w temacie zleceń programistycznych oraz graficznych. Było to nowe doświadczenie, ustalenia wszelkich procedur współpracy z innymi podmiotami, próba połączenia doświadczeń i nawyków między pracownikami. Zarząd zakłada, że zdobyte doświadczenie umożliwi podejmowanie lepszych decyzji biznesowych w kolejnych kwartałach, a rok 2024 był swoistym okresem nabywania kompetencji niezbędnych do rozwoju nowej gałęzi działalności operacyjnej.

Jak zostało już to wspomniane, decyzja o pracach zewnętrznych została podyktowana niskim wynikiem sprzedaży „Alchemist: The Potion Monger” w wersji Early Access na Steam w 2023 roku. Było to swoistym katalizatorem do wnikliwej analizy przez Zarząd dotyczącej dalszego funkcjonowania w tak niepewnych realiach rynkowych. Stąd pomysł na zlecenia zewnętrzne, by móc dywersyfikować źródła przychodów z działalności operacyjnej. Dzięki temu od 2024 roku Spółka sukcesywnie stara się pozyskiwać zlecenia typu „outsource” dotyczące programowania oraz wykonywania usług graficznych dla innych podmiotów.

Strategia rozwoju Spółki zostanie zrealizowana poprzez osiągnięcie następujących celów:

- I. zwiększenie liczby wykonywanych zleceń dla firm zewnętrznych typu „outsource”;
- II. poszukiwanie większego i bardziej doświadczonego partnera branżowego na potrzeby produkcji kolejnych projektów;
- III. rozwój potencjału intelektualnego in-house w biurze stacjonarnym Spółki.

Przyjęta strategia realizowana jest i będzie realizowana przez Emitenta w latach 2025-2026. Wszystkie powyższe cele strategiczne są przedmiotem obecnej realizacji. Spółka, w celu realizacji strategii, rozważa wykorzystanie następujących źródeł finansowania:

- środki wypracowane z działalności operacyjnej Spółki,
- środki pozyskane z emisji akcji.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2024 r. wyniosła 1 074 400,12 zł, co przy 1 162 100,39 zł, osiągniętych w 2023 r., wskazuje na spadek o 7,55% r/r. Należy przy tym wskazać, iż przychody Spółki z tytułu samej sprzedaży produktów, tj. z pominięciem pozycji zmiany stanu produktów oraz przychodów netto ze sprzedaży towarów i materiałów, wyniosła 1 162 953,59 zł w 2024 r., przy 950.170,55 zł osiągniętych w 2023 r., a więc o 22,39% r/r więcej i wróciły do poziomu z 2022 roku.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2024**

Zmiana stanu produktów wyniosła -88 553,47 zł w 2024 roku w porównaniu z 211 929,84 w 2023 roku. Ta pozycja jednoznacznie pokazuje, że Spółka zakończyła własne produkcje w 2024 roku, czyli nie są ponoszone nakłady na nowe projekty przy jednoczesnym uzyskiwaniu przychodów ze sprzedaży obecnych tytułów. Ta sytuacja powinna się utrzymać w 2025 roku lub do momentu nawiązania współpracy z innym podmiotem z branży gaming'owej. Zarząd chciałby zwrócić uwagę na pozycję Rozliczenia międzyokresowe w pasywach bilansu. Jest to pozycja przedstawiająca bieżące zobowiązania spółki wobec osób, które uwierzyły w produkcję projektu „Climber: Sky is the Limit”. W 2023 roku zobowiązania wynosiły 200 000,00 zł i były oparte na zysk ze sprzedaży tytułu na platformie Steam. W II połowie 2024 roku został podpisany aneks z 2 osobami na 3 dotyczący uzyskiwania revenue share z konsol Xbox i PlayStation zamiast Steam. Wersje konsolowe posiadają większy potencjał sprzedażowy niż PC, stąd Zarząd postanowił za porozumieniem stron podpisać aneks do pierwotnej umowy. Wspomniana pozycja w 2025 roku będzie się zmniejszała wraz z bieżącą sprzedażą z Xbox i PlayStation co w średnim terminie wpłynie na niższe przychody z tego tytułu przy jednoczesnym zmniejszaniu się zobowiązania Spółki.

W zakresie odnotowanych przychodów ze sprzedaży produktów największy udział w 2024 roku miały przychody z tytułu sprzedaży gier „WW2: Bunker Simulator” + DLC, „Alchemist Simulator”, „Climber: Sky is the Limit” oraz „Alchemist: The Potion Monger”. Wspomniane projekty stanowiły największy udział w przychodach głównie ze względu na dystrybucje na różnych platformach – Steam, Switch, Xbox oraz PlayStation.

Spółka odnotowała stratę ze sprzedaży na poziomie -149 439,00 zł co w 2024 r., co w porównaniu do zysku ze sprzedaży w wysokości 47 224,95 zł w 2023 r., wskazuje na różnice in minus w 2024 r.

Zarząd może zidentyfikować następujące przyczyny wpływające na wspomniany wynik:

1. Mniejszy niż prognozowany przychód ze sprzedaży tytułów na platformach Steam, Xbox, PlayStation oraz Nintendo Switch.
2. Ponoszone koszty na zakończenie produkcji wewnętrznych praktycznie do końca 3Q 2024 roku. Obecnie ten koszt jednostkowy w najbliższych kwartałach będzie niższy przy jednoczesnym bilansowaniu poprzez uzyskiwany przychód ze zleceń zewnętrznych. Czyli można założyć, że koszt ogólny wynagrodzeń bądź usług obcych relatywnie może się zmienić, ale przy zmianie in plus pozycji przychodów.
3. Koszt ogólny prowadzenia działalności w formie typu „outsource”. W tego typu działalności operacyjnej zauważalne są opóźnienia między wykonywaniem aktualnych prac i przekazywaniem ich do kontrahenta, a także bieżącymi wypłatami wynagrodzeń dla pracowników, opóźnieniami weryfikacji, akceptacji, a na samym końcu finalnej zapłaty za wykonaną pracę przez kontrahenta. W takim podejściu i sytuacjach Zarząd nie miał doświadczenia. Świadomość rzetelnie wykonywanej pracy niekoniecznie może iść w parze z rzetelnymi i na czas otrzymywanymi płatnościami od zewnętrznych spółek. Może to być podyktowane niekiedy procedurami jakie są wdrożone w innych spółkach, warunkami umowy zlecających i podzlecających bądź po prostu wydłużaniem lub czasami opóźnieniem realizacji przelewów. Dlatego też Zarząd na najbliższe kwartały wyciągnie wnioski, by zminimalizować negatywne aspekty tej formy współpracy.
4. Ciągłe rosnące koszty pracowników, świadczeń publicznych i usług firm zewnętrznych jak Autoryzowany Doradca, księgowość, prawnicy itd.

W 2025 roku Zarząd liczy na poprawę wyników z działalności operacyjnej poprzez ograniczenie kosztów własnych przy jednoczesnym zwiększeniu marży z wykonywanych usług.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2024**

Na przestrzeni 2024 r. Spółka odnotowała spadek wysokości kapitałów własnych. Wartość kapitałów własnych Spółki na dzień 31 grudnia 2024 r. wyniosła 411 207,58 zł przy wartości kapitałów własnych na poziomie 565 877,07 zł na dzień 31 grudnia 2023 r. Jest to pochodną wyniku z działalności operacyjnej za 2024 rok.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. Spółka posiadała zobowiązania krótkoterminowe na poziomie 108 732,43 zł przy zobowiązaniach w wysokości 103 516,52 zł według stanu na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka nie posiadała na koniec 2024 r. ani 2023 r. zobowiązań długoterminowych.

Całkowita wartość aktywów na dzień 31 grudnia 2024 r. wyniosła 783 763,90 zł, co w stosunku do 910 789,72 zł otrzymanych w 2023 r., wskazuje na spadek o 13,95% r/r. Na dzień 31 grudnia 2024 r. wartość środków pieniężnych i zrównanych z nimi Spółki wyniosła 65 592,72 zł, które w ocenie Zarządu są wystarczające na realizację bieżącej działalności, biorąc pod uwagę zbliżające się płatności faktur za wykonane usługi zewnętrzne.

W chwili obecnej Spółka znajduje się z okresie przejściowym między dotychczasową strategią produkcji nisko i średnio budżetowych gier a wykonywaniem zleceń dla firm zewnętrznych przy jednoczesnym zaprzestaniu wszelkich własnych produkcji. Zarząd nadal podtrzymuje, że Spółka posiada moce przerobowe do tworzenia własnej produkcji bądź koprodukcji, dlatego też trwają poszukiwania większego partnera z branży gaming'owej do kontynuacji tej części działalności operacyjnej.

Jednak ze względu na panujący marazm w branży gaming'owej i spore wycofanie większości spółek z własnych produkcji, cięcie kosztów a w konsekwencji zwalnianie pracowników, ten okres może trochę potrwać.

Celem Zarządu na chwilę obecną jest zdobywanie zleceń, wykonanie ich w terminie i odpowiedniej jakości, by potem móc przejść na bardziej relacyjną współpracę z partnerami biznesowymi. Nie jest to najlepszy moment na nawiązywanie współpracy, jak choćby ten z lat 2018-2020, gdzie spółki miały środki albo im się wydawało, że miały nieskończone zasoby gotówki na projekty, a tworzone projekty oczywiście miały generować niesamowite zyski. Rzeczywistość wszystko zweryfikowała i obecnie mamy sytuację dość skomplikowaną, a branża nie rozwija się tak dynamicznie jak to wielu analityków prognozowało.

Na podstawie danych w sprawozdaniu za 2024 rok przychody netto ze sprzedaży produktów wyniosły 1 162 953,59 zł. Jest to poziom zbliżony do 2022 roku. Przy czym warto zwrócić uwagę na składowe przychodów – około 38% przychodów pochodziło z wykonania prac typu „outsourcing”. Na tej podstawie można wnioskować co następuje:

1. Nastąpiła dywersyfikacja przychodów, o której Zarząd wspominał z początkiem 2024 roku, że jest planowana nowa część działalności operacyjnej i Spółka dostosowuje się do bieżących, rynkowych realiów, by móc kontynuować działalność.
2. Spadła sprzedaż ogólna tytułów na platformach co jest spowodowane sytuacją makroekonomiczną w tym inflacją, zwiększeniem kosztów codziennego użytku. Po prostu gry dla części osób nie stanowiły już pierwszego wyboru wydawania pieniędzy. To się przełożyło na całą branżę gaming'ową, spadek przychodów w innych spółkach, których cash-flow tylko i wyłącznie był generowany ze sprzedaż z gier.

Jakie wnioski na 2025 rok?

Zdaniem Zarządu sprzedaż gier z poszczególnych platform wzrośnie, ponieważ ludzie nadal będą kupowali gry i wybierali tą formę rozrywki w wolnych chwilach. Cena na poszczególne tytuły będzie bardziej akceptowalna dla graczy wraz z dostosowywaniem się bieżących kosztów. Presja płacowa a co za tym idzie siła nabywcza produktów się ustabilizuje prowadząc do odwrócenia negatywnego trendu zakupowego w branży gaming'owej. Należy również wziąć pod uwagę pozytywny aspekt całej tej sytuacji makroekonomicznej – spółki gaming'owe zrewidowały swoje plany produkcyjne i wydawnicze w dół, zespoły produkcyjne się zmniejszyły lub po prostu przestały istnieć. A to ostatecznie wpłynęło na mniejszą podaż nowych tytułów na platformach. Można stwierdzić, że powstała swojego rodzaju luka popytowa, która pewnie z czasem zostanie zapełniona. Jednak na

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A. ZA ROK OBROTOWY 2024

chwile obecna gracze mają mniej tytułów lepszej jakości do wyboru co wpłynie na rozglądanie się podczas sezonowych wyprzedaży na starsze tytuły. A to już jest dobra informacja dla tych spółek, które posiadają w swoim portfolio kilka bądź kilkanaście tytułów.

Na dzień sporządzania sprawozdania z działalności nie są znane zdarzenia, które mogłyby zagrażać kontynuowaniu przez Spółkę działalności w okresie najbliższych 12 miesięcy.

W Spółce nie stwierdzono naruszeń prawa ani nie toczą się postępowania sądowe wobec Spółki.

Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju, której jednym z filarów jest koncentracja Zarządu Spółki na produkcji i dystrybucji kolejnych produkcji. Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

5.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Art Games Studio S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada ugruntowanie pozycji Spółki jako wydawcy w segmencie gier wideo poprzez wydawanie gier ze swojego konta wydawniczego na Steam, Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation, selektywne podejście do gotowych projektów zewnętrznych w liczbie 1-2 rocznie, a także poszukiwanie większego i bardziej doświadczonego partnera branżowego na potrzeby produkcji kolejnych projektów. Dzięki temu Zarząd Spółki minimalizuje ryzyko inwestycyjne związane z produkcją gier własnych. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową.

Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Art Games Studio S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki. Odejście osób może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Art Games Studio S.A.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 18 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje wprowadzanie gier do dystrybucji na międzynarodowym rynku. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka wprowadza pierwsze procedury i rozmawia w temacie zleceń programistycznych oraz graficznych. Jednocześnie Spółka nie zamyka się na zewnętrzne projekty czy pracę na tzw. „outsourcing”.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dystrybucja gier odbywa się głównie przez platformę Steam, będącym jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ponadto gry są wydawane na Nintendo Switch i Xbox. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych odbiorców z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Spółki ma platforma Steam, prowadzona przez Valve Corporation, Nintendo Switch oraz Xbox.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier - w tym w szczególności na platformie Steam oraz platformie sprzedażowej Nintendo Switch. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Emitent nie ma w planach dystrybucji gier w wersji pudełkowej, przy czym Spółka zachowuje sobie możliwość skorzystania również z tej formy wydania gry w momencie, gdy dojdzie do współpracy z dużym producentem gier typu AAA. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jego reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Spółka jest również narażona na ryzyko zgłoszenia przez inne studio deweloperskie roszczeń dotyczących nieuprawnionego wykorzystania lub skopiowania zasad mechaniki gry opracowanej przez to studio. W takim wypadku, zgodnie z procedurami platform dystrybucyjnych, sprzedaż produktu Emitenta może zostać okresowo wstrzymana, co wiązać może się z przejściowym obniżeniem wyników finansowych, a ponadto Spółka narażona jest na ryzyko nakazu zapłaty rekompensaty w przypadku, gdy roszczenie okaże się zasadne.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Emitent w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką jego kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych zespołów deweloperskich

Kluczowym zasobem Emitenta jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

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 przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, 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 procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast część 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, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A. ZA ROK OBROTOWY 2024

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Emitent prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Spółki oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Spółki. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Spółki. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Emitenta w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Spółki.

5.2. Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym i obrotem akcjami Spółki

Ryzyko niedostatecznej płynności rynku i wahań cen akcji

Akcje Emitenta od 24 maja 2019 r. są notowane na rynku NewConnect. Istnieje ryzyko, że obrót przedmiotowymi akcjami na niniejszym rynku będzie się charakteryzował niską płynnością. Tym samym mogą występować

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2024**

trudności w sprzedaży dużej ilości akcji w krótkim okresie, co może powodować dodatkowo znaczne obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu, a nawet czasami brak możliwości sprzedaży akcji.

Ryzyko związane z zawieszeniem obrotu akcjami

Na podstawie § 11 ust. 1 Regulaminu ASO, z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi: na wniosek emitenta, jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników lub jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

Zgodnie z § 11 ust. 1a Regulaminu ASO Organizator Alternatywnego Systemu zawieszając obrót instrumentami finansowymi może określić termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, odpowiednio, na wniosek emitenta lub jeżeli w ocenie Organizatora Alternatywnego Systemu zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu upływu tego terminu będą zachodziły przesłanki tzn. jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników lub jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

Ponadto, zgodnie z § 11 ust. 2, w przypadkach określonych przepisami prawa, Organizator Alternatywnego Systemu zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres wynikający z tych przepisów lub określony w decyzji właściwego organu.

Wymienione powyżej przypadki zawieszenia notowań akcji w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji Spółki.

Ryzyko związane z wykluczeniem z obrotu na NewConnect

Zgodnie z § 12 Regulaminu ASO, z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator ASO może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu:

- na wniosek emitenta akcji - w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie,
- na skutek otwarcia likwidacji emitenta,
- na skutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem podziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

Z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator Alternatywnego Systemu wyklucza instrumenty finansowe z obrotu w Alternatywnym Systemie:

- w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności:

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2024**

- w przypadku udzielenia przez Komisję Nadzoru Finansowego zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w alternatywnym systemie obrotu,
- w przypadku akcji - po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta tych akcji lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości emitenta akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie kosztów postępowania,
- jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów.

Zgodnie z § 12 ust. 3 Regulaminu ASO, przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu oraz do czasu takiego wykluczenia, Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi.

Wymienione powyżej przypadki wykluczenia akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji Emitenta.

Ryzyko związane z zawieszeniem lub wykluczeniem z obrotu akcjami na podstawie Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi

Zgodnie z art. 78 ust. 2-3 oraz ust. 3a-3b Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi:

- a) w przypadku gdy wymaga tego bezpieczeństwo obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu lub jest zagrożony interes inwestorów Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu, na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego, wstrzymuje wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w tym Alternatywnym Systemie Obrotu lub wstrzymuje rozpoczęcie obrotu wskazanymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 10 dni,
- b) w przypadku gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania Alternatywnego Systemu Obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym Alternatywnym Systemie Obrotu lub naruszenia interesów inwestorów Komisja Nadzoru Finansowego może zażądać od firmy inwestycyjnej organizującej Alternatywny System Obrotu zawieszenia obrotu tymi instrumentami finansowymi. W żądaniu, o którym mowa powyżej, Komisja Nadzoru Finansowego może wskazać termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, jeżeli zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu jego upływu będą zachodziły przesłanki stanowiące podstawę zawieszenia. Komisja Nadzoru Finansowego uchyla decyzję zawierającą żądanie, w przypadku gdy po jej wydaniu stwierdza, że nie zachodzą przesłanki zagrożenia prawidłowego funkcjonowania Alternatywnego Systemu Obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym Alternatywnym Systemie Obrotu lub naruszenia interesów inwestorów. Komisja Nadzoru Finansowego podaje niezwłocznie do publicznej wiadomości informację o wystąpieniu z takim żądaniem do Organizatora Alternatywnego Systemu Obrotu.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2024**

Ponadto, zgodnie z art. 78 ust. 4 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, na żądanie KNF, Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję instrumenty finansowe, w przypadku gdy obrót nimi zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu Alternatywnego Systemu Obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym Alternatywnym Systemie Obrotu lub powoduje naruszenie interesów inwestorów.

Na podstawie art. 78 ust. 4a Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu może podjąć decyzję o zawieszeniu lub wykluczeniu papierów wartościowych lub instrumentów finansowych niebędących papierami wartościowymi z obrotu, w przypadku gdy instrumenty te przestały spełniać warunki obowiązujące na tym rynku, pod warunkiem że nie spowoduje to znaczącego naruszenia interesów inwestorów lub zagrożenia prawidłowego funkcjonowania rynku. Organizator ASO informuje Komisję o podjęciu decyzji o zawieszeniu lub wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu i podaje tę informację do publicznej wiadomości.

Na podstawie art. 78 ust. 4d, w przypadku zawieszenia lub wykluczenia z obrotu w ASO, na podstawie ust. 4a lub 4c, Komisja występuje do spółek prowadzących rynek regulowany, innych podmiotów prowadzących ASO oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, w przypadku gdy takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu związane jest z podejrzeniem wykorzystania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym, zgodnie z przepisami art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Na podstawie art. 78 ust. 4e, w przypadku otrzymania od właściwego organu nadzoru innego państwa członkowskiego, sprawującego w tym państwie nadzór nad ASO, informacji o wystąpieniu przez ten organ z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu określonego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, Komisja występuje do spółek prowadzących rynek regulowany, podmiotów prowadzących ASO, oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, jeżeli takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym, zgodnie z przepisami art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Ryzyko związane z dokonywaniem inwestycji w akcje Emitenta

Inwestorzy, przed nabyciem akcji Emitenta na rynku NewConnect, powinni wziąć pod uwagę, iż ryzyko w tego typu papiery wartościowe jest większe od inwestycji w papiery skarbowe czy też jednostki uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych. Trudno także przewidzieć, jak będzie kształtował się kurs akcji emitenta w krótkim i długim okresie. Kurs i płynność akcji spółek notowanych na rynku NewConnect zależy od liczby oraz wielkości zleceń kupna i sprzedaży składanych przez inwestorów. Na zachowania inwestorów mają wpływ rozmaite czynniki, także niezwiązane bezpośrednio z sytuacją finansową spółki, takie jak ogólna sytuacja makroekonomiczna Polski, czy też sytuacja na rynkach światowych.

Ponieważ Emitent nie jest w stanie przewidzieć poziomu podaży i popytu swoich akcji znajdujących się w obrocie na rynku NewConnect, nie ma więc pewności, że osoba nabywająca akcje Emitenta będzie mogła je zbyć w dowolnym terminie i po satysfakcjonującej cenie. Emitent jednak jest spółką innowacyjną i dynamicznie się rozwijającą, a mając na uwadze planowaną sprzedaż, stopa zwrotu z inwestycji w akcje Emitenta może być zatem bardzo satysfakcjonująca dla inwestorów.

Ryzyko związane z możliwością nałożenia kary upomnienia lub kary pieniężnej

Na podstawie § 17c Regulaminu ASO, w przypadku nieprzestrzegania przez emitenta zasad lub przepisów obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu, bądź w przypadku niewykonywania lub nienależytego wykonania obowiązków określonych w Rozdziale V Regulaminu NewConnect, Organizator ASO może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- 1) upomnieć emitenta,
- 2) nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000,00 zł.

Organizator ASO, podejmując decyzję o nałożeniu kary upomnienia lub kary pieniężnej może wyznaczyć emitentowi termin na zaniechanie dotychczasowych naruszeń lub podjęcie działań mających na celu zapobieżenie takim naruszeniom w przyszłości, w szczególności może zobowiązać emitenta do opublikowania określonych dokumentów lub informacji w trybie i na warunkach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu.

W przypadku gdy emitent nie wykonuje nałożonej na niego kary lub, pomimo jej nałożenia, nadal nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu bądź nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki określone w niniejszym rozdziale lub też nie wykonuje obowiązków nałożonych na niego na podstawie § 17c ust. 2 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu może nałożyć na emitenta karę pieniężną, przy czym kara ta, łącznie z karą pieniężną nałożoną na podstawie § 17c ust. 1 pkt 2) Regulaminu ASO, nie może przekraczać 50.000,00 zł.

W przypadku nałożenia kary pieniężnej na podstawie § 17c ust. 3 Regulaminu ASO, postanowienia § 17c ust. 2 Regulaminu ASO stosuje się odpowiednio.

Zgodnie z § 17c ust. 10 Regulaminu ASO emitent jest zobowiązany wpłacić pieniądze z tytułu nałożonej kary pieniężnej na wyodrębnione konto Fundacji GPW (numer KRS: 0000563300), dedykowane finansowaniu prowadzenia przez tę fundację działalności edukacyjnej w zakresie wspierania rozwoju rynku kapitałowego oraz promocji i upowszechniania wiedzy ekonomicznej wśród społeczeństwa, w terminie 10 dni roboczych od dnia, od którego decyzja o jej nałożeniu podlega wykonaniu. Kopię dowodu wpłaty kwoty, o której mowa w zdaniu pierwszym, emitent zobowiązany jest niezwłocznie przekazać Organizatorowi Alternatywnego Systemu.

Ryzyko dotyczące możliwości nałożenia kar administracyjnych przez KNF za niewykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa

Emitent, jako spółka publiczna w rozumieniu Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, podlega obowiązkom wynikającym z Rozporządzenia MAR, Ustawy o ofercie publicznej i Ustawy o obrocie. Komisja Nadzoru Finansowego uprawniona jest do nałożenia na Emitenta kar administracyjnych za niewykonywanie lub niewłaściwe wykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa, a w szczególności obowiązków wynikających z poniższych regulacji.

Na podstawie art. 10 ust. 5 Ustawy o ofercie publicznej, emitent jest zobowiązany w terminie 14 dni od dnia:

- przydziału papierów wartościowych będących przedmiotem oferty publicznej,
- wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu papierów wartościowych,

do przekazania zawiadomienia do Komisji o wprowadzeniu papierów wartościowych celem dokonania wpisu do ewidencji, o której mowa w art. 10 ust. 1 Ustawy o ofercie publicznej. W przypadku gdy emitent nie wykonuje albo wykonuje nienależycie wskazany powyżej obowiązek Komisja Nadzoru Finansowego może na podstawie art. 96 ust. 13 Ustawy o ofercie publicznej nałożyć karę pieniężną do wysokości 100.000,00 zł.

Zgodnie art. 96 Ustawy o ofercie, w przypadku gdy emitent nie wykonuje lub nienależycie wykonuje obowiązki wynikające z Ustawy o ofercie oraz z Rozporządzenia MAR, Komisja Nadzoru Finansowego może podjąć decyzję o wykluczeniu akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu albo nałożyć karę pieniężną (w zależności od typu i wagi naruszenia):

- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1-6, art. oraz art. 96 ust. 1c. Ustawy o ofercie - do 1.000.000,00 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1b. Ustawy o ofercie - do 5.000.000,00 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1e. Ustawy o ofercie - do 5.000.000,00 zł albo kwoty stanowiącej 5% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszenia obowiązków, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości dwukrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty lub zastosować wykluczenie z obrotu oraz karę pieniężną łącznie. W decyzji o wykluczeniu papierów

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2024**

wartościowych z obrotu Komisja określa termin, nie krótszy niż 14 dni, po upływie którego następuje wycofanie papierów wartościowych z obrotu.

Ponadto, za niewywiązanie się z obowiązków w zakresie określonym w art. 96 ust. 1i Ustawy o ofercie, tj. za naruszenie przepisu dotyczącego obowiązku niezwłocznego przekazania informacji poufnej do wiadomości publicznej na podstawie art. 17 ust. 1 Rozporządzenia MAR lub naruszenia trybu i warunków opóźnienia na własną odpowiedzialność publikacji informacji poufnej, określonych w art. 17 ust. 4-8 Rozporządzenia MAR, KNF może nałożyć na danego emitenta karę pieniężną w wysokości do 10.346.000,00 zł lub kwoty stanowiącej 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszenia tych obowiązków - karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

Przy wymierzaniu kary za naruszenia, Komisja bierze w szczególności pod uwagę:

- wagę naruszenia oraz czas jego trwania,
- przyczyny naruszenia,
- sytuację finansową podmiotu, na który nakładana jest kara,
- skalę korzyści uzyskanych lub strat unikniętych przez podmiot, który dopuścił się naruszenia, lub podmiot, w którego imieniu lub interesie działał podmiot, który dopuścił się naruszenia, o ile można tę skalę ustalić,
- straty poniesione przez osoby trzecie w związku z naruszeniem, o ile można te straty ustalić,
- gotowość podmiotu dopuszczającego się naruszenia do współpracy z Komisją podczas wyjaśniania okoliczności tego naruszenia,
- uprzednie naruszenia przepisów niniejszej Ustawy o ofercie, a także bezpośrednio stosowanych aktów prawa Unii Europejskiej, regulujących funkcjonowanie rynku kapitałowego, popełnione przez podmiot, na który jest nakładana kara.

Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie, w przypadku gdy emitent nie wykonuje lub nienależycie wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR, KNF może, w drodze decyzji, nałożyć karę pieniężną do wysokości 4.145.600,00 zł lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4.145.600,00 zł. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszeń, o których mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie przytoczonym powyżej, zamiast kary, o której mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

W przypadku stwierdzenia naruszenia przepisów Rozporządzenia MAR, w zakresie wskazanym powyżej (art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR), KNF może nakazać emitentowi, który dopuścił się naruszenia, zaprzestania

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2024**

dalszego naruszania tych przepisów oraz zobowiązać go do podjęcia we wskazanym terminie działań, które mają zapobiegać naruszeniu tych przepisów w przyszłości. Środek ten może być stosowany bez względu na zastosowanie innych sankcji za naruszenie obowiązków, o których mowa w art. 176 Ustawy o obrocie wskazanych powyżej. KNF, nakładając sankcję, o której mowa powyżej, uwzględnia okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 Rozporządzenia MAR. Ponadto, zgodnie z art. 176a Ustawy o obrocie, gdy Emitent lub sprzedający nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki wynikające z art. 5 Ustawy o obrocie, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości 1.000.000,00 zł.

W przypadku nałożenia takiej kary obrót instrumentami finansowymi Emitenta może stać się utrudniony bądź niemożliwy. Ponadto nałożenie kary finansowej na Emitenta przez KNF może mieć istotny wpływ na pogorszenie wyniku finansowego za dany rok obrotowy.

Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 Ustawy o rachunkowości Sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust. 2 pkt 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2024 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust. 2 pkt 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2024 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust. 2 pkt 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust. 2 pkt 7) ppkt a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W okresie od 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 roku 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.

Art. 49 ust. 2 pkt 7) ppkt b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Nr 1404/2023 Zarządu Giełdy z dnia 18 grudnia 2023 r. „Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect 2024”, stanowi element raportu rocznego Spółki za 2024 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

Jakub Bąk
Prezes Zarządu
Art Games Studio S.A.