

Sprawozdanie Zarządu  
z działalności spółki Frozen Way Spółka Akcyjna  
w okresie 01.01.2024 roku – 31.12.2024 roku



## SPIS TREŚCI

1. Stan organizacyjny, kapitał, sytuacja kadrowa	3
2. Organy Spółki	3
3. Wielkość i struktura sprzedaży - dane ekonomiczno-finansowe	5
4. Informacje ekonomiczno-organizacyjne do sprawozdania	6
5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia publikacji niniejszego sprawozdania	6
6. Przewidywany rozwój Spółki	13
7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	14
8. Instrumenty finansowe	14
9. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń	15
10. Wskaźniki finansowe	16
11. Procentowy zwrot kosztów gier	17

## 1. Stan organizacyjny, kapitał, sytuacja kadrowa

Frozen Way Spółka Akcyjna (dalej: „Spółka”) została zawiązana aktem założycielskim spisany aktem notarialnym z dnia 7 czerwca 2017 roku przez zastępcę notarialnego Magdalenę Zabielską, zastępcę notariusza Jolanty Zabielskiej Notariusza w Warszawie, Rep. A Nr 3619/2017, na czas nieokreślony pod firmą East Transfers Spółka Akcyjna.

Rejestracja Spółki w Krajowym Rejestrze Sądowym nastąpiła w dniu 23 sierpnia 2017 roku przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000691682. Spółce nadano numer statystyczny REGON: 368106905 oraz NIP: 7010711516.

W dniu 5 listopada 2020 roku nastąpiła zmiana firmy Spółki na Frozen Way Spółka Akcyjna oraz zmiana siedziby spółki na miasto Kraków z miasta Warszawa. 2 stycznia 2025 roku na podstawie Uchwały nr 1 Zarządu Spółki z dnia 19 grudnia 2024 roku nastąpiła zmiana adresu Spółki z ul. Stanisława Kunickiego 5/118, 30-134 Kraków na ul. Armii Krajowej 25, 30-150 Kraków.

Według Statutu Spółki na dzień 31 grudnia 2024 roku przedmiotem przeważającej działalności Spółki jest Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z).

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 105.367,50 zł (sto pięć tysięcy trzysta sześćdziesiąt siedem złotych i pięćdziesiąt groszy) i dzieli się na 1.053.675 (jeden milion pięćdziesiąt trzy tysiące sześćset siedemdziesiąt pięć) akcji, o wartości nominalnej po 0,10 zł (dziesięć groszy) każda z nich, w tym:

- 1.000.000 (jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii A o numerach od A0000001 do A1000000,
- 22.004 (dwadzieścia dwa tysiące cztery) akcje zwykłe na okaziciela serii B o numerach B00001 do B22004,
- 31.671 (trzydzieści jeden tysięcy sześćset siedemdziesiąt jeden) akcji zwykłych na okaziciela serii C o numerach C00001 do C31671.

Akcje serii A zostały pokryte i opłacone w całości przed zarejestrowaniem Spółki, zaś akcje serii B i C zostały pokryte i opłacone w całości przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku Spółka zatrudniała 17 pracowników, 35 zleceniobiorców oraz podejmowała stałą współpracę z 13 osobami prowadzącymi jednoosobowe działalności gospodarcze.

## 2. Organy Spółki

W 2024 roku Zarząd kierował działalnością Spółki i reprezentował ją na zewnątrz zgodnie z obowiązującym prawem i postanowieniami Statutu Spółki w sprawach niezastrzeżonych do kompetencji Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy i Rady Nadzorczej. W szczególności w zakres kompetencji Zarządu wchodziło:

- wytyczenie zasadniczych priorytetów w odniesieniu do działań Spółki,
- koordynacja planów i zamierzeń Spółki,



- analiza działań i ocena wyników osiągniętych przez Spółkę,
- kierowanie polityką ekonomiczno-finansową Spółki,
- nadzór nad księgowością i rachunkowością Spółki oraz nad prawidłowością rozliczeń finansowych,
- reprezentacja Spółki wobec urzędów i instytucji.

Od 28 kwietnia 2021 roku (data wpisu w sądzie rejestrowym) na podstawie Uchwały Nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 29 grudnia 2020 roku do reprezentacji Spółki jest uprawniony każdy członek Zarządu samodzielnie.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku Zarząd Spółki składał się z trzech członków:

- **Mateusza Łukasza Jelenia** – Prezesa Zarządu,
- **Patryka Pawła Czajki** – Wiceprezesa Zarządu,
- **Mateusza Kajetana Furmanika** – Wiceprezesa Zarządu.

26 stycznia 2024 roku **Pan Patryk Paweł Czajka** zrezygnował z zasiadania w Zarządzie oraz pełnienia funkcji Wiceprezesa Zarządu.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku Zarząd Spółki składał się z dwóch członków:

- **Mateusza Łukasza Jelenia** – Prezesa Zarządu,
- **Mateusza Kajetana Furmanika** – Wiceprezesa Zarządu.

Między 31 grudnia 2024 roku a datą sporządzenia niniejszego sprawozdania nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku w skład Rady Nadzorczej wchodził:

- **Piotr Karbowski** - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- **Paweł Andrzej Danek** – Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- **Bartosz Antoni Graś** – Sekretarz Rady Nadzorczej,
- **Bogusław Waclawik** – Członek Rady Nadzorczej,
- **Mateusz Szczepan Czerepak** – Członek Rady Nadzorczej.

24 czerwca 2024 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki odwołało ze składu Rady Nadzorczej **Pana Piotra Karbowskiego** i w jego miejsce powołało **Pana Jakuba Kazimierza Pacurę**.

30 września 2024 roku Rada Nadzorcza powierzyła funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej **Panu Pawłowi Andrzejowi Dankowi**, a funkcję Zastępcy Przewodniczącego Rady Nadzorczej **Panu Mateuszowi Szczepanowi Czerepakowi**.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku w skład Rady Nadzorczej wchodził:

- **Paweł Andrzej Danek** - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- **Mateusz Szczepan Czerepak** – Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- **Bartosz Antoni Graś** – Sekretarz Rady Nadzorczej,
- **Bogusław Waclawik** – Członek Rady Nadzorczej,
- **Jakub Kazimierz Pacura** – Członek Rady Nadzorczej.

Między 31 grudnia 2024 roku a datą sporządzenia niniejszego sprawozdania nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej. W dniu 30 grudnia 2024 roku do Spółki wpłynęła rezygnacja ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2024 roku **Pana Mateusza Szczepana Czerepaka** z zasiadania w Radzie Nadzorczej oraz pełnienia funkcji Zastępcy Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Celem uzupełnienia składu organu nadzorczego do wymaganego prawem minimum w dniu 29 stycznia 2025 roku Rada Nadzorcza w drodze kooptacji powołała do swojego składu **Pana Łukasza Adama Czerepaka** oraz powierzyła funkcję Zastępcy Przewodniczącego Rady Nadzorczej **Panu Bogusławowi Waclawikowi**.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej wchodzi:

- **Paweł Andrzej Danek** - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- **Bogusław Waclawik** - Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- **Bartosz Antoni Graś** - Sekretarz Rady Nadzorczej,
- **Jakub Kazimierz Pacura** - Członek Rady Nadzorczej,
- **Łukasz Adam Czerepak** - Członek Rady Nadzorczej.

### 3. Wielkość i struktura sprzedaży - dane ekonomiczno-finansowe

W okresie od 1 stycznia 2024 roku do 31 grudnia 2024 roku Spółka zrealizowała przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości **13.459.547,32 zł**. Przychody te dotyczyły:

- 1) sprzedaży gier na komputery osobiste (PC) - **8.761.327,44 zł**;

Kontrahent	Sprzedaż gier na PC w 2024 roku [zł]
Valve Corporation (platforma Steam)	7.977.837,40
Genba Digital Limited	411.826,96
Frozen District sp. z o.o. (udział w zysku „House Flipper - Luxury DLC” oraz „House Flipper - Pop Art Furniture Pack”)	290.281,69
IDLGames OÜ	64.811,50
Humble Bundle, Inc.	7.557,31
Green Man Gaming Limited	3.174,25
Focus Multimedia Limited (sklep Fanatical)	3.033,47
Meta Platforms Technologies Limited (platforma Oculus Rift)	2.122,41
Gaming Entertainment Network Inc. (platforma Rokky)	518,34
Muve S.A.	164,11

- 2) sprzedaży gier na konsole Xbox - **2.134.523,33 zł**, w tym:
  - sprzedaż cyfrowa na konsole Xbox One - 2.034.545,78 zł,
  - sprzedaż cyfrowa na konsole Xbox Series - 99.977,55 zł;
- 3) sprzedaży gier na konsole PlayStation - **1.927.836,81 zł**, w tym:
  - sprzedaż cyfrowa na konsole PlayStation 4 - 1.644.150,39 zł,
  - sprzedaż pudełkowa na konsole PlayStation 4 - 6.868,27 zł,
  - sprzedaż cyfrowa na konsole PlayStation 5 - 125.998,84 zł,
  - sprzedaż cyfrowa na konsole PlayStation VR - 75.331,44 zł,
  - sprzedaż cyfrowa na konsole PlayStation VR2 - 75.487,87 zł;

- 4) sprzedaży gier na konsole Nintendo Switch - **634.301,63 zł**, w tym:
- sprzedaż cyfrowa - 594.955,32 zł,
  - sprzedaż pudełkowa - 39.346,31 zł;
- 5) sprzedaży gier na okulary Oculus Quest - **1.558,11 zł**.

W roku obrotowym 2024 Spółka osiągnęła zysk netto w wysokości **4.858.064,14 zł**. Zarząd Spółki będzie wnioskował podczas Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki o przeznaczenie **3.845.913,75 zł** na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy (**3,65 PLN na akcję**) oraz **1.012.150,39 zł** na podwyższenie kapitału zapasowego.

Ze względu na umowne okresy rozliczeniowe z wydawcą przychody ze sprzedaży kluczy cyfrowych do dodatków: „House Flipper - Pets DLC”, „House Flipper - Farm DLC”, „House Flipper - Luxury DLC”, „House Flipper - Pop Art Furniture Pack” oraz „House Flipper - Dine Out DLC” na konsole PlayStation 4 i Xbox One (oraz „House Flipper - Luxury DLC” i „House Flipper - Pop Art Furniture Pack” na komputery osobiste) osiągnięte w okresie wrzesień-grudzień 2024 roku zostaną ujęte w księgach rachunkowych 2025 roku.

#### 4. Informacje ekonomiczno-organizacyjne do sprawozdania

- Spółka nie posiada swoich oddziałów i filii,
- Spółka w 2024 roku nie posiadała ani nie nabywała akcji własnych.

#### 5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia publikacji niniejszego sprawozdania

2024 rok był rekordowy dla Spółki pod względem liczby zrealizowanych premier. Zostało opublikowanych 11 płatnych tytułów, których Spółka była producentem i/lub wydawcą. Nowo wydane produkcje przyniosły na przestrzeni całego roku łączną sprzedaż na poziomie 209 tys. sztuk netto (po uwzględnieniu zwrotów dokonanych przez graczy).

Data premiery	Tytuł	Platforma	Sprzedaż netto po 72 h	Sprzedaż netto w 2024 roku
06.03.2024	Hairdresser Simulator	PC	4,1 tys. sztuk	21,0 tys. sztuk
24.04.2024	Builder Simulator	Nintendo Switch	0,2 tys. sztuk	0,8 tys. sztuk
06.06.2024	Chornobyl Liquidators	PC	4,6 tys. sztuk	10,5 tys. sztuk
06.06.2024	Chornobyl Liquidators - Supporter Pack	PC	0,7 tys. sztuk	1,5 tys. sztuk
06.06.2024	House Flipper - Pop Art Furniture Pack	PC	8,0 tys. sztuk	71,9 tys. sztuk
25.07.2024	Hairdresser Simulator	PlayStation 5 & Xbox Series	0,8 tys. sztuk	5,0 tys. sztuk
05.08.2024	House Flipper - Pop Art Furniture Pack	PlayStation 4 & Xbox One	0,6 tys. sztuk	7,6 tys. sztuk

16.09.2024	Train Yard Builder	PC	2,0 tys. sztuk	5,2 tys. sztuk
21.10.2024	House Flipper VR	PlayStation VR2	0,1 tys. sztuk	2,3 tys. sztuk
26.11.2024	House Flipper - Dine Out DLC	PC & PlayStation 4 & Xbox One	27,8 tys. sztuk	75,9 tys. sztuk
05.12.2024	Hairdresser Simulator: Long Hair DLC	PC	0,5 tys. sztuk	1,2 tys. sztuk
16.12.2024	Builder Simulator VR	PC & Oculus Quest	0,2 tys. sztuk	0,3 tys. sztuk
30.12.2024	House Flipper - Party Furniture Pack	PC	9,0 tys. sztuk	5,8 tys. sztuk

W okresie od 1 stycznia roku do 31 grudnia 2024 roku wystąpiły istotne zdarzenia wpływające na działalność Spółki.

10 stycznia 2024 roku Spółka podpisała umowę z ConsoleWay S.A. na wykonanie portów gry komputerowej pt. „Honeycomb: The World Beyond” na konsole PlayStation 5 oraz Xbox Series. Umowa została rozwiązana za porozumieniem stron w dniu 24 lutego 2025 roku. ConsoleWay S.A. za wykonane prace otrzymało wynagrodzenie w wysokości 110 tys. zł i przeniosło całość praw majątkowych na Spółkę.

6 marca 2024 roku miała miejsce premiera gry „Hairdresser Simulator” w wersji na PC. Sprzedaż gry na platformach Steam oraz Genba Digital Limited w pierwszych 72 godzinach od premiery wyniosła 5 tys. kopii brutto (przed odjęciem zwrotów dokonanych przez graczy). Do 31 grudnia 2024 roku sprzedaż tytułu osiągnęła 24,8 tys. sztuk brutto przy 3,8 tys. refundacjach i przyniosła Spółce przychody netto przekraczające 697 tys. zł. Dodatkowo od czasu premiery trwały prace nad polepszeniem jakości gry poprzez wprowadzane na bieżąco poprawki i usprawnienia. Premierze gry „Hairdresser Simulator” towarzyszyły aktualizacja tytułu „Builder Simulator” oraz promocja i znaczące zniżki cen wydanych przez Spółkę produkcji podczas wydarzenia „Weekly Deal” dla gry „House Flipper 2”. Zbieg wszystkich tych korzystnych okoliczności pozwolił na sprzedaż w marcu 2024 roku przeszło 30 tys. egzemplarzy netto gier Spółki na platformie Steam.

19 kwietnia 2024 roku Spółka zawarła trójstronną umowę cesji praw z Live Motion Games S.A. oraz 505 Games S.p.A., na mocy której Spółka nabyła prawa wydawnicze do gry „Chornobyl Liquidators” za 75 tys. EUR oraz 25% zysku netto ze sprzedaży gry i dodatków do gry, nie więcej niż 550,6 tys. EUR, aż do pokrycia całości nakładów inwestycyjnych 505 Games S.p.A.

22 kwietnia 2024 roku Spółka zawarła umowę z Ultimate Games S.A., której przedmiotem jest wykonanie portów gry „House Flipper - Farm DLC” na konsole Nintendo Switch. Spółce przysługuje 66,5% zysku netto ze sprzedaży gry w wersji na konsole Switch.

24 kwietnia 2024 roku miała miejsce premiera gry „Builder Simulator” na platformie Nintendo Switch. Na dzień 31 grudnia 2024 roku liczba sprzedanych sztuk netto była równa 818, a przychody netto ze sprzedaży na platformie wyniosły przeszło 38,8 tys. zł.

30 kwietnia 2024 roku Spółka podpisała z Live Motion Games S.A. rozwiązanie za porozumieniem stron umowy wydawniczej z dnia 1 sierpnia 2022 roku określającej warunki współpracy w zakresie opracowania gry komputerowej „Millennials”. Decyzja ta została podyktowana brakiem możliwości wykonania gry przez Live Motion Games S.A. w terminie określonym do dnia 30 kwietnia 2024 roku. Jednocześnie nazwa gry została zmieniona z „Millennials” na „Campus Life”.

15 maja 2024 roku Spółka zawarła z Frozen District sp. z o.o. dwie umowy wydawnicze na opracowanie dodatków do gier „House Flipper” oraz „House Flipper 2” zatytułowanych odpowiednio „House Flipper - Pop Art Furniture Pack” oraz „House Flipper 2 - Pets DLC”. „House Flipper - Pop Art Furniture Pack” został opublikowany 6 czerwca 2024 roku na platformie Steam, natomiast Spółka zobowiązała się do wykonania grafik, modeli, animacji i udźwiękowienia do „House Flipper 2 - Pets DLC” oraz implementacji tych elementów w kodzie dodatku. Spółce przysługuje 50% zysku netto ze sprzedaży każdego z dodatków. W rozliczeniach nie są brane pod uwagę poniesione przez strony umów koszty produkcji, marketingu, lokalizacji i testów tytułów.

W dniach od 19 do 21 maja 2024 roku Spółka wzięła udział w wydarzeniu Digital Dragons, które odbyło się w Krakowie. Podczas targów zebrane zostały cenne uwagi graczy, w szczególności dotyczące gry „Honeycomb: The World Beyond”, które zostały zaimplementowane w kolejnych miesiącach.

24 maja 2024 roku Spółka zawarła trójstronną umowę z Live Motion Games S.A. oraz ConsoleWay S.A., której przedmiotem było wykonanie portów gry „Chornobyl Liquidators” na konsole PlayStation 5 oraz Xbox Series. Spółce ze sprzedaży gry w wersji na konsole przysługuje: 75% zysku netto do momentu uzyskania wynagrodzenia ze sprzedaży gry na wszystkich platformach dystrybucyjnych w kwocie 2,25 mln zł; 65% zysku netto do momentu spłaty nakładów inwestycyjnych 505 Games S.p.A. na grę w kwocie 625,6 tys. EUR oraz 90% zysku netto po spłacie 505 Games S.p.A.

6 czerwca 2024 roku odbyła się premiera gry „Chornobyl Liquidators”, wydane zostały wówczas także płatne dodatki do gier „Chornobyl Liquidators - Supporter Pack” i „House Flipper - Pop Art Furniture Pack” oraz darmowy dodatek „Hairdresser Simulator - Beards and Mustaches DLC”. Wszystkie premiery Spółki mające miejsce tego dnia dotyczyły tytułów w wersji na komputery osobiste. Sprzedaż gry i dodatków do gier po 72 godzinach od premiery wynosiła:

- 8,1 tys. sztuk brutto w przypadku „House Flipper - Pop Art Furniture Pack”,
- 5,3 tys. sztuk brutto w przypadku „Chornobyl Liquidators”,
- 713 sztuk brutto w przypadku „Chornobyl Liquidators - Supporter Pack”.

24 czerwca 2024 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, które zatwierdziło sprawozdanie finansowe Spółki za 2023 rok, sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki w 2023 roku oraz sprawozdanie Rady Nadzorczej Spółki za 2023 rok. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zdecydowało o podziale zysku netto za 2023 rok w wysokości 9.626.071,48 zł w taki sposób, że 3.529.811,25 zł zostało przeznaczone na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy, a 6.096.260,23 zł zwiększyło kapitał zapasowy Spółki. Wartość dywidendy na jedną akcję została ustalona na 3,35 zł.



25 lipca 2024 roku miała miejsce premiera gry „Hairdresser Simulator” na platformach PlayStation 5 oraz Xbox Series. Na dzień 31 grudnia 2024 roku liczba sprzedanych sztuk netto (po odliczeniu zwrotów) gry była równa 4.973 (2.371 sztuk na Xbox Series oraz 2.602 sztuki na PlayStation 5), a przychody netto ze sprzedaży tytułu na konsolach wyniosły przeszło 226 tys. zł.

1 sierpnia 2024 roku zawarty został aneks do umowy wydawniczej z GameFormatic S.A. dotyczącej gry „Hairdresser Simulator”. W ramach aneksu ustalono, że przychody netto ze sprzedaży gry w wersji na PlayStation 5 oraz Xbox Series rozliczane będą niezależnie od wysokości kosztów poniesionych przez Spółkę i GameFormatic S.A. Ponadto miesięczny okres rozliczeniowy podziału zysku netto ze sprzedaży gry pomiędzy Spółką a GameFormatic S.A. został przedłużony do 10 stycznia 2025 roku. Strony aneksu przeszły na rozliczenie kwartalne począwszy od 11 stycznia 2025 roku.

5 sierpnia 2024 roku odbyła się premiera płatnego dodatku „House Flipper - Pop Art Furniture Pack” na platformach PlayStation 4 oraz Xbox One. Sprzedaż tytułu po 72 godzinach od premiery wynosiła 568 sztuk brutto - 343 sztuki na konsole PlayStation oraz 225 sztuk na konsole Xbox.

W dniach od 21 do 25 sierpnia 2024 roku Spółka wzięła udział w wydarzeniu Gamescom, które odbyło się w Kolonii w Niemczech. Następnie w dniach od 30 sierpnia do 2 września 2024 roku Spółka brała udział w targach gier komputerowych PAX West 2024 w Seattle w Stanach Zjednoczonych. Podczas tych wydarzeń przedstawiona została kolejna wersja demonstracyjna gry „Honeycomb: The World Beyond” zawierająca znaczące ulepszenia. Demo spotkało się z pozytywnym odbiorem uczestniczących w targach graczy, mediów oraz wydawców, a zebrane od nich cenne uwagi dotyczące rozgrywki pozwolą na udoskonalenie gry w ostatnich miesiącach przed premierą w czerwcu 2025 roku. W artykule podsumowującym wydarzenie PAX West 2024 amerykański portal technologiczny Digital Trends wymienił tytuł „Honeycomb: The World Beyond” wśród 13 najlepszych gier prezentowanych na targach.

16 września 2024 roku Spółka podpisała aneks do umowy trójstronnej z Frozen District sp. z o.o. oraz GameFormatic S.A. dotyczącej dodatku „House Flipper - Dine Out DLC”. Przedmiotowym aneksem przesunięto termin wykonania utworu z 31 sierpnia 2024 roku na 26 listopada 2024 roku oraz zwiększono pokrywany w całości przez Spółkę budżet produkcji i marketingu dodatku z 1,05 mln zł na 1,5 mln zł. W ramach ustalonego budżetu wynagrodzenie ryczałtowe GameFormatic S.A. wzrosło z 750 tys. zł do 833.333,33 zł, a jego ostatnia, dziesiąta rata w kwocie 83.333,33 zł została wypłacona za prace wykonane we wrześniu 2024 roku.

16 września 2024 roku miała miejsce premiera gry „Train Yard Builder” na komputery osobiste. Sprzedaż gry po 72 godzinach od premiery wynosiła 2.366 sztuk brutto (2.187 sztuk na platformie Steam oraz 179 sztuk na platformie Genba Digital). Na dzień 31 grudnia 2024 roku sprzedaż tytułu wyniosła 5.168 sztuk netto (4.743 sztuki na platformie Steam oraz 425 sztuk na platformie Genba Digital), a przychody netto ze sprzedaży przekroczyły 208,9 tys. zł.

1 października 2024 roku Spółka zawarła umowę wydawniczą, na mocy której Snail Games USA Inc. zostało wydawcą gry „Honeycomb: The World Beyond” zobowiązując się tym samym do wypłacenia na rzecz Spółki wynagrodzenia ryczałtowego w trzech równych ratach po spełnieniu następujących warunków:

- pierwsza rata została wypłacona w ciągu tygodnia od podpisania umowy;
- druga rata zostanie wypłacona w ciągu tygodnia od zaakceptowania gry do finalnych testów;
- trzecia rata zostanie wypłacona do 30 dni po premierze gry w wersjach na komputery osobiste oraz konsole PlayStation 5 i Xbox Series.

W zamian za wypłacone Spółce wynagrodzenie Snail Games USA Inc. nabyło prawo do udziału w części zysku netto ze sprzedaży gry. Dodatkowo Snail Games zobowiązało się do pokrycia kosztów wydawnictwa i marketingu gry, które nie zostaną zaliczone do wynagrodzenia ryczałtowego, a tym samym nie będą miały wpływu na udział Spółki w zysku ze sprzedaży gry. Wszystkie prawa własności intelektualnej do gry, z wyjątkiem praw wydawniczych oraz udziału Snail Games w zysku netto ze sprzedaży gry, pozostały przy Spółce. W związku z zawarciem umowy Spółka zdecydowała o zwiększeniu budżetu gry do 8 mln zł.

21 października 2024 roku odbyła się premiera gry „House Flipper VR” na konsole PlayStation VR2. Sprzedaż gry po 72 godzinach od premiery wyniosła 140 sztuk brutto. Na dzień 31 grudnia 2024 roku wolumen sprzedaży tytułu wyniósł 2.293 sztuki netto, a przychody netto ze sprzedaży osiągnęły wartość 75.487,87 zł.

W dniach od 25 października do 16 listopada 2024 roku odbyło się wydarzenie „House Flipper Humble Bundle 2024” organizowane przez Humble Bundle, Inc. podczas którego zostały sprzedane 16.704 pakiety obejmujące następujące gry i dodatki Spółki: „House Flipper VR”, „House Flipper Pets VR”, „House Flipper - Luxury DLC”, „House Flipper - Pets DLC”, „House Flipper - Farm DLC”, „House Flipper - Pop Art Furniture Pack”. Dzięki wyprzedzaniu zebrano również kwotę 26.285 EUR na cele charytatywne. Ze względu na umowne okresy rozliczeniowe z wydawcą przychody netto z pakietowej sprzedaży gier zostaną ujęte w księgach rachunkowych Spółki w pierwszym kwartale 2025 roku.

18 listopada 2024 roku Spółka zawarła umowę współpracy z Demolish Games S.A. W ramach umowy określono warunki realizacji dwóch etapów preprodukcji gry „Builder Simulator 2”, za których wykonanie wypłacono wynagrodzenie ryczałtowe w wysokości 125 tys. zł. Pomimo wyrażonej intencji podpisania z Demolish Games S.A. umowy wydawniczej dotyczącej produkcji pełnej gry Spółka ostatecznie nie zdecydowała się kontynuację współpracy.

26 listopada 2024 roku miała miejsce premiera gry „House Flipper - Dine Out DLC” na komputery osobiste oraz konsole PlayStation 4 i Xbox One. Sprzedaż gry po 72 godzinach od premiery wyniosła 27,8 tys. sztuk netto (25,3 tys. sztuk na komputery osobiste oraz 2,5 tys. sztuk na konsole PlayStation 4 i Xbox One). Na dzień 31 grudnia 2024 roku wolumen sprzedaży tytułu wyniósł 75,9 tys. sztuk netto, a przychody netto ze sprzedaży osiągnęły wartość 2.255.936,63 zł.

29 listopada 2024 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę o jednorazowym obciążeniu wyniku finansowego w roku obrotowym 2024 poniesionymi do premiery kosztami produkcji gry „Chornobyl Liquidators” w wersji na komputery osobiste w kwocie 1.975.685,93 zł.

5 grudnia 2024 roku miała miejsce premiera gry „Hairdresser Simulator: Long Hair DLC” na komputery osobiste. Sprzedaż gry po 72 godzinach od premiery wyniosła 528 sztuk brutto. Na dzień 31 grudnia 2024 roku wolumen sprzedaży tytułu wyniósł 1.231 sztuk netto, a przychody netto ze sprzedaży osiągnęły wartość 15.908,68 zł.

6 grudnia 2024 roku Spółka podpisała z GameFormatic S.A. umowę wydawniczą, której przedmiotem jest wykonanie gry „Campus Life”. Ustalony w umowie budżet produkcji oraz marketingu gry, obejmujący także wcześniej poniesione nakłady Spółki na grę, w tym wypłacone wynagrodzenie za produkcję gry na rzecz Live Motion Games S.A. w kwocie 1.353.333,34 zł, wynosi 2,5 mln zł i jest w całości pokrywany przez Spółkę, z czego 585 tys. zł stanowi wynagrodzenie ryczałtowe GameFormatic S.A.

Na podstawie zawartej umowy Spółce przysługuje wynagrodzenie w wysokości:

- 100% zysku netto ze sprzedaży gry dla zysku netto ze sprzedaży gry w przedziale od 0 zł do 585 tys. zł;
- 85% zysku netto ze sprzedaży gry dla zysku netto ze sprzedaży gry w przedziale od 585.000,01 zł do 2,5 mln zł;
- 70% zysku netto ze sprzedaży gry dla zysku netto ze sprzedaży gry powyżej 2,5 mln zł.

6 grudnia 2024 roku Spółka podpisała aneks do umowy z dnia 9 września 2021 roku, na mocy którego ustalono, że zysk netto ze sprzedaży dodatków do gry „Hairdresser Simulator”, w szczególności „Hairdresser Simulator - Beards and Mustaches DLC” oraz „Hairdresser Simulator: Long Hair DLC”, jest rozliczany na takich samych zasadach jak zysk netto ze sprzedaży podstawowej wersji gry.

16 grudnia 2024 roku miała miejsce premiera gry „Builder Simulator VR” na komputery osobiste oraz okulary Oculus Quest 3. Sprzedaż gry po 72 godzinach od premiery wyniosła 188 sztuk brutto. Na dzień 31 grudnia 2024 roku wolumen sprzedaży tytułu wyniósł 320 sztuk netto, a przychody netto ze sprzedaży osiągnęły wartość 8.722,83 zł.

30 grudnia 2024 roku odbyła się premiera płatnego dodatku „House Flipper - Party Furniture Pack” na komputery osobiste. Na dzień 31 grudnia 2024 roku wolumen sprzedaży tytułu wyniósł 5.844 sztuki netto, a przychody netto ze sprzedaży przekroczyły 66,9 tys. zł.

W związku negatywną interpretacją indywidualną z dnia 20 października 2023 roku wydaną przez Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej w sprawie możliwości odliczenia całości podatku u źródła zapłaconego w Stanach Zjednoczonych według stawki 10% od dochodów ze źródeł amerykańskich w ramach przychodów uzyskiwanych z kwalifikowanych praw własności intelektualnej, gdy efektywna stawka podatkowa (biorąca pod uwagę także sprzedaż do graczy nieamerykańskich) jest niższa od właściwej dla IP Box stawki 5% oraz w wyniku straty podatkowej poniesionej z innych źródeł przychodów, w 2024 roku Spółka dokonała odpisu w pozostałe koszty operacyjne należności publicznoprawnych z tytułu podatku u źródła na kwotę 216.815,76 zł.

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 roku najistotniejszą franczyzą była marka „House Flipper”, która przyniosła Spółce przychody netto ze sprzedaży w wysokości 10.536.604,26 zł.

Lp.	Tytuł	Przychody Spółki w 2024 roku [zł]	Liczba sprzedanych sztuk netto w 2024 roku	Przychody Spółki od premiery do 31.12.2024 roku [zł]	Liczba sprzedanych sztuk netto od premiery do 31.12.2024 roku
<b>1.</b>	<b>House Flipper - Luxury DLC</b>	<b>196.254,19</b>	<b>127,3 tys.</b>	<b>1.012.595,17</b>	<b>746,0 tys.</b>
a)	wersja PC	112.040,84	95,4 tys.	759.074,10	621,6 tys.
b)	wersja PS4	31.611,68	13,6 tys.	100.746,08	53,8 tys.
c)	wersja Xbox One	52.601,67	18,3 tys.	152.774,99	70,6 tys.
<b>2.</b>	<b>House Flipper - Pets DLC</b>	<b>3.642.139,64</b>	<b>169,9 tys.</b>	<b>18.991.998,28</b>	<b>703,0 tys.</b>
a)	wersja PC	1.914.780,82	115,3 tys.	14.957.856,86	554,7 tys.
b)	wersja PS4*	528.506,70	10,7 tys.	1.329.449,58	41,6 tys.
c)	wersja Xbox One	606.359,67	12,5 tys.	1.562.749,12	45,5 tys.
d)	wersja Switch*	592.492,45	31,4 tys.	1.141.942,72	61,2 tys.
<b>3.</b>	<b>House Flipper Pets VR (wersja PC)</b>	<b>48.923,00</b>	<b>19,1 tys.</b>	<b>115.296,19</b>	<b>21,7 tys.</b>
<b>4.</b>	<b>House Flipper - Farm DLC</b>	<b>3.836.226,13</b>	<b>130,6 tys.</b>	<b>10.856.293,89</b>	<b>374,0 tys.</b>
a)	wersja PC	2.058.694,01	102,7 tys.	9.078.761,77	321,2 tys.
b)	wersja PS4	753.672,63	12,8 tys.	753.672,63	24,6 tys.
c)	wersja Xbox One	1.023.859,49	15,1 tys.	1.023.859,49	28,2 tys.
<b>5.</b>	<b>House Flipper - Dine Out DLC</b>	<b>2.255.936,63</b>	<b>75,9 tys.</b>	<b>2.255.936,63</b>	<b>75,9 tys.</b>
a)	wersja PC	2.255.936,63	67,5 tys.	2.255.936,63	67,5 tys.
b)	wersja PS4	0,00	4,1 tys.	0,00	4,1 tys.
c)	wersja Xbox One	0,00	4,3 tys.	0,00	4,3 tys.
<b>6.</b>	<b>House Flipper VR</b>	<b>278.728,80</b>	<b>37,4 tys.</b>	<b>1.529.651,54</b>	<b>141,3 tys.</b>
a)	wersja PC	127.909,49	32,6 tys.	1.305.759,42	134,2 tys.
b)	wersja PSVR	75.331,44	2,5 tys.	148.404,25	4,8 tys.
c)	wersja PSVR2	75.487,87	2,3 tys.	75.487,87	2,3 tys.



7.	<b>House Flipper - Pop Art Furniture Pack</b>	<b>192.157,20</b>	<b>79,2 tys.</b>	<b>192.157,20</b>	<b>79,2 tys.</b>
a)	wersja PC	178.240,85	71,9 tys.	178.240,85	71,9 tys.
b)	wersja PS4	8.125,46	3,1 tys.	8.125,46	3,1 tys.
c)	wersja Xbox One	5.790,89	4,2 tys.	5.790,89	4,2 tys.
8.	<b>House Flipper - Party Furniture Pack (wersja PC)</b>	<b>66.989,34</b>	<b>5,8 tys.</b>	<b>66.989,34</b>	<b>5,8 tys.</b>
9.	<b>House Flipper - udział w pakietach (wersja Xbox One)</b>	<b>19.249,33</b>	<b>1,3 tys.</b>	<b>19.249,33</b>	<b>1,7 tys.</b>
<b>RAZEM</b>		<b>10.536.604,26</b>	<b>646,5 tys.</b>	<b>35.040.167,57</b>	<b>2.148,6 tys.</b>

\*W tym wartości dla „House Flipper - Pets Edition” (edycja pudełkowa).

## 6. Przewidywany rozwój Spółki

Spółka zamierza intensywnie rozwijać podstawowe segmenty swojej działalności poprzez rozwój posiadanych marek, a także planuje podjąć próby wytworzenia nowych marek własnych oraz rozszerzyć zakres działań marketingowych w celu zwiększenia sprzedaży produktów, jakimi są gry komputerowe Spółki.

Zarząd ocenia perspektywę dalszego funkcjonowania Spółki jako pomyślną i będzie kontynuował działania mające na celu zwiększenie wartości Spółki. Sytuacja finansowa Spółki jest stabilna i Zarząd nie przewiduje zmian w tym zakresie.

7 lutego 2025 roku miała miejsce premiera płatnego dodatku pt. „House Flipper - Party Furniture Pack” na konsole PlayStation 4 (wyłącznie na platformie Sony Interactive Entertainment Europe), natomiast 11 marca 2025 roku Spółka wydała grę pt. „Chornobyl Liquidators” na konsole PlayStation 5 oraz Xbox Series. Dodatkowo w 2025 roku Spółka planuje kolejne 5 premier.

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy. Ma on charakter jedynie orientacyjny i może ulec zmianie. Terminy wydania gier są ustalane w procesie analizie sytuacji rynkowej, biorąc pod uwagę konkurencję bezpośrednią oraz pośrednią, jak i opinie o stanie technicznym gry przedstawioną przez wewnętrzny zespół testerski oraz zespół testerów PlayWay S.A. Gry pogrubione są uznawane przez Spółkę za projekty istotniejsze.

Lp.	Gra	Platforma	Link	Planowany termin wydania*
1.	House Flipper - Party Furniture Pack	X1/PS4 (SIEA)	<a href="#">SIEE</a>	II kw. 2025
2.	House Flipper - Farm DLC	Switch		II kw. 2025
3.	<b>Honeycomb: The World Beyond</b>	<b>PC/XSX/PS5</b>	<a href="#">Steam</a>	<b>czerwiec 2025</b>

4.	Campus Life (EA)	PC	<a href="#">Steam</a>	III/IV kw. 2025
5.	House Flipper: Remastered Collection	PC/XSX/PS5		IV kw. 2025
6.	House Flipper 2 - Pets DLC	PC/XSX/PS5		I/II kw. 2026
7.	Farmatic	PC/XSX/PS5		II/III kw. 2026
8.	Builder Simulator 2	PC/XSX/PS5		nieokreślony

\*Planowany termin wydania gry może ulec zmianie.

## 7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w okresie sprawozdawczym rozwijała gry komputerowe. Realizacja gry „Honeycomb: The World Beyond”, która bazuje na silniku Unreal Engine 5, ma istotne znaczenie w podwyższaniu standardów jakościowych produkcji Spółki. Zespół projektowy tworzy złożony ekosystem wraz z unikatowymi mechanikami krzyżowania genetycznego zwierząt i roślin. Programiści zatrudnieni w Spółce poczynili w 2024 roku znaczne postępy w produkcji gry, budując od podstaw systemy dla fauny z wykorzystaniem sztucznej inteligencji. Spółka w celu podniesienia wizualnej warstwy gry zaimplementowała w 2024 roku zaawansowane systemy oświetlenia koncernu Nvidia Corporation. Z kolei w ramach projektu „Farmatic” został opracowany autorski system pozwalający graczowi na rozwój w zakresie ekotechnologii oraz robotyki. Skłania on graczy do zwiększania efektywności działań poprzez wykorzystanie futurystycznych form automatyzacji, w tym zaawansowanych robotów.

## 8. Instrumenty finansowe

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyk: kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Celem ograniczenia ryzyka walutowego Spółka w 2024 roku zawierała kontrakty terminowe *FX forward* na sprzedaż USD, do których zaliczały się transakcje:

- z dnia 20.11.2024 roku na kwotę 243,81 USD (kurs terminowy USD/PLN = 4,1015);
- z dnia 18.12.2024 roku na kwotę 100.000,00 USD (kurs terminowy USD/PLN = 4,1101).

14 sierpnia 2024 roku Spółka udzieliła GameFormatic S.A. pożyczki w wysokości 70 tys. zł oprocentowanej stopą zmienną WIBOR 3M + 2,4 p.p. w skali roku. Odsetki od pożyczki wyniosły 2.200,99 zł na dzień 31 grudnia 2024 roku. Planowany termin spłaty ustalony jest na 31 marca 2025 roku.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku do istotnych instrumentów finansowych Spółki zaliczało się 6 bankowych lokat terminowych na łączną kwotę 5.745,775,00 zł (w tym lokaty na kwoty 250 tys. USD oraz 75 tys. EUR przeliczone według średniego kursu NBP tabela nr 252/A/NBP/2024 na dzień 31 grudnia 2024 roku).

Założone lokaty terminowe:

Bank	Kwota	Data założenia	Oprocentowanie	Termin zapadalności
Bank Millennium S.A.	1.000.000,00 PLN	27.09.2024	4,13%	02.01.2025
Alior Bank S.A.	1.400.000,00 PLN	29.10.2024	4,65%	29.01.2025
Bank Millennium S.A.	1.000.000,00 PLN	04.12.2024	4,12%	07.03.2025
Bank Millennium S.A.	1.000.000,00 PLN	16.12.2024	4,00%	20.01.2025
Alior Bank S.A.	250.000,00 USD	30.12.2024	2,64%	30.01.2025
Alior Bank S.A.	75.000,00 EUR	30.12.2024	1,16%	30.01.2025

Niezrealizowane odsetki od lokat terminowych naliczone na dzień 31 grudnia 2024 roku wyniosły łącznie 26.762,78 zł.

## 9. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń

Na realizację założonych przez Spółkę celów strategicznych i planowane wyniki finansowe wpływają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Spółki, jak np. dynamika produktu krajowego brutto, inflacja, kondycja gospodarki czy zmiany legislacyjne. Zmiany wskaźników mogą wpłynąć na pogorszenie sytuacji finansowej.

Kolejnym czynnikiem ryzyka jest duża konkurencja na rynku gier komputerowych, która stanowi zagrożenie poprzez realizowanie bliźniaczych projektów bądź poprzez próby pozyskania kluczowych pracowników Spółki.

Duże znaczenie dla Spółki ma także ryzyko walutowe. W 2024 roku wynik na różnicach kursowych był dodatni i wyniósł 178.026,70 zł. Jednakże ewentualny spadek kursu walutowego USD/PLN może wygenerować istotne koszty finansowe dla Spółki. Dzięki dostępom do platform bankowych umożliwiającym zawieranie walutowych kontraktów terminowych *FX forward* z depozytem zabezpieczającym oraz z limitem skarbowym Spółka dysponuje narzędziami, które mogą zminimalizować negatywne skutki takiego ciągu zdarzeń.

Spółka w związku z konfliktem zbrojnym na terenie Ukrainy zidentyfikowała czynniki ryzyka. Zatrudnia ona bowiem kilku zleceniobiorców pochodzących z Ukrainy, którym zapewniła niezbędną pomoc w momencie wybuchu konfliktu. Wprowadzenie przez ukraińskie władze regulacji mobilizacyjnych może spowodować utratę kluczowych osób biorących czynny udział w powstawaniu gier, a tym samym wpłynąć na jakość oraz tempo realizacji produkowanych tytułów. Jednocześnie nie zostały zidentyfikowane czynniki ryzyka, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na obecne przychody ze sprzedaży. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami z siedzibą na terenie krajów biorących udział w konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek całości przychodów. Sytuacja polityczno-gospodarcza na Ukrainie jest na bieżąco monitorowana przez Zarząd pod kątem jej potencjalnego wpływu na działalność Spółki w perspektywie kolejnych okresów.

## 10. Wskaźniki finansowe

### 1) wskaźniki rentowności

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2024	31.12.2023
Zyskowość sprzedaży	zysk ze sprzedaży/przychody ze sprzedaży	max	51,4%	67,2%
Rentowność sprzedaży brutto	zysk brutto/przychody netto ze sprzedaży	max	37,8%	65,3%
Rentowność sprzedaży netto	zysk netto/przychody netto ze sprzedaży	max	36,1%	59,8%
Rentowność kapitału własnego	zysk netto/kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku	max	37,8%	142,7%
Rentowność aktywów	zysk netto/aktywa ogółem	max	22,4%	53,8%

### 2) wskaźniki rotacji

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2024	31.12.2023
Wskaźnik rotacji majątku	przychody netto ze sprzedaży/aktywa ogółem	max	0,6	0,9
Wskaźnik obrotu rzeczowych aktywów trwałych	przychody netto ze sprzedaży/aktywa trwałe	max	13,6	19,0
Wskaźnik rotacji należności w dniach	(należności z tytułu dostaw i usług/przychody ze sprzedaży)*360	min	74,0*	27,0
Wskaźnik rotacji zapasów w dniach	(zapasy/koszty działalności operacyjnej)*360	min	304,0	275,0
Wskaźnik rotacji zobowiązań w dniach	(zobowiązania z tytułu dostaw i usług/koszty własne sprzedaży)*360	min	11,0	10,0

\*Wysoki wskaźnik rotacji należności w dniach jest pochodną znaczących przychodów ze sprzedaży na platformie Steam po premierze dodatku „House Flipper - Dine Out DLC” w dniu 26.11.2024 roku (przychody w grudniu 2024 roku były ponad 2,5 razy większe niż w porównalnym okresie 2023 roku). Płatności od Valve Corporation, które jest głównym dystrybutorem Spółki (59,27% przychodów netto ze sprzedaży gier w 2024 roku), regulowane są w zdecydowanej większości przypadków w ciągu 30 dni od zakończenia miesiąca kalendarzowego.

### 3) wskaźniki zadłużenia

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2024	31.12.2023
Współczynnik zadłużenia	kapitał obcy/kapitały ogółem	0,3 - 0,5	0,2	0,1
Pokrycie zadłużenia kapitałem własnym	kapitał własny/zobowiązania wraz z rezerwami	>1	4,5	10,9
Stopień pokrycia aktywów trwałych kapitałem własnym	kapitał własny/aktywa trwałe	>1	17,9	19,3
Trwałość struktury finansowania	kapitał własny/pasywa ogółem	max	0,8	0,9



## 4) wskaźniki płynności finansowej

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2024	31.12.2023
Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe)/ zobowiązania krótkoterminowe	0,8 - 1,2	14,7	15,4
Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe)/ zobowiązania krótkoterminowe	1,5 - 2,0	27,4	25,9
Pokrycie zobowiązań należnościami	należności handlowe/ zobowiązania handlowe	>1	11,1	8,0
Kapitał obrotowy netto (w tys. zł.)	aktywa obrotowe - zobowiązania bieżące	-	19.932	16.380
Udział kapitału pracującego w całości aktywów	kapitał obrotowy/aktywa ogółem	max	92,0%	91,6%

## 11. Procentowy zwrot kosztów gier

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą gry wydane, których producentem, wydawcą, współwydawcą lub właścicielem majątkowych praw autorskich jest Spółka. Gry pogrubione są uznawane przez Spółkę za projekty najistotniejsze.

Lp.	Gra	Platforma	Link	Termin wydania	Zwrot kosztów*
1.	House Flipper VR	PC/Oculus Rift	<a href="#">Steam</a>	05.11.2020	TAK
2.	House Flipper - Luxury DLC	PC	<a href="#">Steam</a>	14.10.2021	TAK
<b>3.</b>	<b>House Flipper - Pets DLC</b>	<b>PC</b>	<a href="#">Steam</a>	<b>12.05.2022</b>	<b>TAK</b>
4.	Builder Simulator	PC	<a href="#">Steam</a>	09.06.2022	TAK
5.	House Flipper - Luxury DLC	X1/PS4	<a href="#">Link</a>	25.11.2022	TAK
6.	House Flipper Pets VR	PC	<a href="#">Steam</a>	15.12.2022	TAK
7.	House Flipper - Pets DLC	X1/PS4	<a href="#">Link</a>	02.02.2023	TAK
<b>8.</b>	<b>House Flipper - Farm DLC</b>	<b>PC</b>	<a href="#">Steam</a>	<b>13.04.2023</b>	<b>TAK</b>
9.	House Flipper - Pets DLC	Switch	<a href="#">Link</a>	30.05.2023	TAK
10.	Train Station Renovation + Germany DLC	PC/X1/PS4/ Switch + PC	<a href="#">Steam</a>	01.08.2023 (zakup praw autorskich)	TAK
11.	House Flipper VR	PSVR	<a href="#">Link</a>	11.08.2023	TAK
12.	House Flipper - Pets Edition (edycja pudełkowa)	PS4/Switch	<a href="#">Link</a>	22.09.2023	TAK
13.	Builder Simulator	X1/PS4	<a href="#">Link</a>	09.10.2023	TAK

14.	House Flipper - Farm DLC	X1/PS4	<a href="#">Link</a>	16.10.2023	TAK
15.	Hairdresser Simulator	PC	<a href="#">Steam</a>	06.03.2024	NIE (78,52% zwrotu)
16.	Builder Simulator	Switch	<a href="#">Link</a>	24.04.2024	NIE (28,24% zwrotu)
17.	Chornobyl Liquidators	PC	<a href="#">Steam</a>	06.06.2024	NIE (17,62% zwrotu)
18.	Chornobyl Liquidators - Supporter Pack	PC	<a href="#">Steam</a>	06.06.2024	TAK
19.	House Flipper - Pop Art Furniture Pack	PC	<a href="#">Steam</a>	06.06.2024	TAK
20.	Hairdresser Simulator	XSX/PS5	<a href="#">Link</a>	25.07.2024	TAK
21.	House Flipper - Pop Art Furniture Pack	X1/PS4	<a href="#">Link</a>	05.08.2024	TAK
22.	Train Yard Builder	PC	<a href="#">Steam</a>	16.09.2024	TAK
23.	House Flipper VR	PSVR2	<a href="#">Link</a>	21.10.2024	NIE (66,45% zwrotu)
24.	<b>House Flipper - Dine Out DLC</b>	<b>PC/X1/PS4</b>	<a href="#">Steam</a>	<b>26.11.2024</b>	<b>TAK</b>
25.	Hairdresser Simulator: Long Hair DLC	PC	<a href="#">Steam</a>	05.12.2024	TAK
26.	Builder Simulator VR	PC/Oculus Quest	<a href="#">Steam</a>	16.12.2024	TAK
27.	House Flipper - Party Furniture Pack	PC	<a href="#">Steam</a>	30.12.2024	TAK

\*Na dzień 31.12.2024 r.

Podpisy członków Zarządu:

-----  
Prezes Zarządu

-----  
Wiceprezes Zarządu