

**SPRAWOZDANIE
ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CONSOLE LABS S.A.
za okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024**



Gdańsk, 21 marca 2025 r.

Spis treści

1. Wybrane dane finansowe -----	3
2. Charakterystyka Spółki -----	4
2.1. Informacje Podstawowe -----	4
2.1.1. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki -----	5
2.1.2. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości) oraz opis metod ich finansowania -----	6
2.1.3. Zarząd Spółki dominującej -----	6
2.1.4. Rada Nadzorcza Spółki dominującej -----	7
2.2. Zakres działalności Emitenta -----	7
2.2.1. Profil działalności -----	7
2.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży -----	7
2.2.3. Produkty planowane do sprzedaży -----	8
2.2.4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym,9 a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego -----	9
3. Przewidywany rozwój Spółki -----	9
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki -----	10
5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki -----	11
6. Pozostałe informacje -----	17

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2024 ROKU**

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od	od	od	od
	01.01.2024	01.01.2023	01.01.2024	01.01.2023
	do	do	do	do
	31.12.2024	31.12.2023	31.12.2024	31.12.2023
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	3494	3091	817	683
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	753	186	176	41
EBITDA	797	237	186	52
Zysk (strata) brutto	741	161	173	36
Zysk (strata) netto	705	204	165	45
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	765	725	179	160
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-15	-21	-3	-5
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1200	-534	-280	-118
Przepływy pieniężne netto – razem	-449	171	-105	38
Aktywa / Pasywa razem	2438	2724	570	626
Aktywa trwałe	81	99	19	23
Aktywa obrotowe	2357	2625	551	604
Kapitał własny	1717	2212	401	509
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	721	511	168	118
Zobowiązania długoterminowe	0	0	0	0
Zobowiązania krótkoterminowe	297	231	69	53
Średnioważona liczba akcji	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł / EUR)	0,71	0,20	0,17	0,04
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	1,72	2,21	0,40	0,51

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2024 ROKU**

2. Charakterystyka Spółki

2.1 Informacje Podstawowe

CONSOLE LABS S.A.

CONSOLE LABS S.A. z siedzibą w Gdańsku (dalej: **Spółka, Emitent** lub **Jednostka**) została zawiązana 29.10.2018 roku.

Przedmiotem przeważającej działalności Spółki jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych, w ramach której spółka portuje oraz produkuje i wydaje własne gry komputerowe na różne platformy.

Spółka jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier lub posiada stosowne licencje, a dotychczasowy model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Największym akcjonariuszem Spółki jest spółka PlayWay S.A. – jeden z czołowych producentów gier komputerowych i mobilnych, notowany na rynku głównym GPW.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania.

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:	CONSOLE LABS S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Gdańsk
Adres:	ul. Krynicka 1, 80-393 Gdańsk
Telefon:	+48 601 77 33 44
Adres poczty elektronicznej:	contact@console-labs.com
Adres strony internetowej:	http://console-labs.com/
NIP:	5842780219
REGON:	382174209
KRS:	0000764563

Źródło: Spółka

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2024 ROKU**

2.1.1 Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki

Na dzień 31 grudnia 2024 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 100.000,00 zł (słownie: sto tysięcy złotych) i dzielił się na 1.000.000 (słownie: jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda.

Kapitał zakładowy Spółki dominującej

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Seria A	1.000.000	100,00%	1.000.000	100,00%

Źródło: Spółka

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu

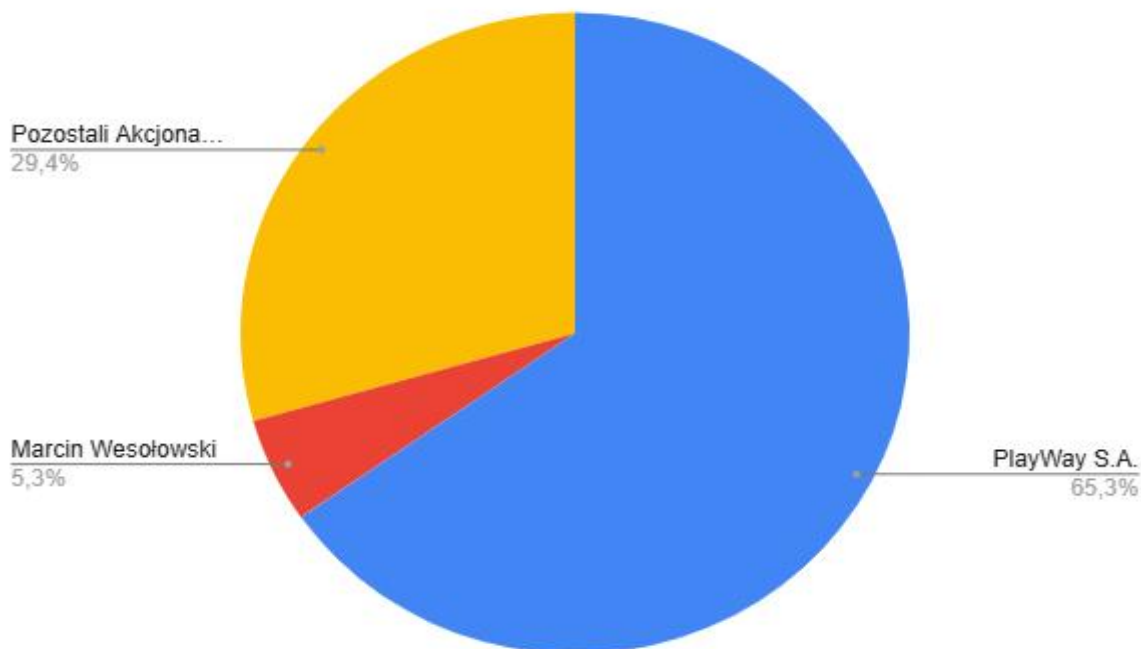
Akcyonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	652 947	65,29%	652 947	65,29%
Marcin Wesołowski	52 989	5,30%	52 989	5,30%
Pozostali*	294 064	29,41%	294 064	29,41%
Suma	1.000.000	100,00%	1.000.000	100,00%

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

Źródło: Spółka

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2024 ROKU**

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ)



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

Źródło: Spółka

2.1.2 Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości) oraz opis metod ich finansowania

Jednostka jest spółką należącą do Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., w której PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: PlayWay S.A.), na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania posiada 65,29% udziału w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Ponadto z PlayWay S.A. Spółkę łączą powiązania majątkowe i organizacyjne. Spółka zawiera umowy na produkcję lub dystrybucję gier komputerowych, na podstawie których akcjonariusz PlayWay S.A. pełni funkcję wydawcy lub współwydawcy gier produkowanych przez Emitenta.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała istotnych inwestycji w środki trwałe, ani w wartości niematerialne i prawne oraz inwestycji zagranicznych.

2.1.3 Zarząd Spółki dominującej

Na dzień 1 stycznia 2024 r. skład Zarządu Spółki dominującej był następujący:

Marcin Wesołowski - Prezes Zarządu.

W ciągu roku obrotowego 2024 w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2024 ROKU**

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki prezentuje się następująco:

Marcin Wesołowski - Prezes Zarządu.

2.1.4 Rada Nadzorcza Spółki dominującej

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

- ◆ Tomasz Olejniczak - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- ◆ Piotr Karbowski - Członek Rady Nadzorczej,
- ◆ Grzegorz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,
- ◆ Ewa Kruchelska - Członek Rady Nadzorczej,
- ◆ Krzysztof Kruchelski - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Rady Nadzorczej Emitenta był następujący:

- ◆ Daniel Wesołowski - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- ◆ Piotr Karbowski - Członek Rady Nadzorczej,
- ◆ Grzegorz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,
- ◆ Michał Cieszewski - Członek Rady Nadzorczej,
- ◆ Szymon Anioła - Członek Rady Nadzorczej.

2.2 Zakres działalności Emitenta

2.2.1 Profil działalności

Przedmiotem działalności Spółki jest produkcja własnych gier komputerowych oraz portowanie gier w obszarze platform konsolowych, ze szczególnym uwzględnieniem platform Xbox oraz PlayStation. Portowanie gier polega na dostarczeniu przez oryginalnego twórcę kodu źródłowego na bazie, którego Spółka tworzy nowe wersje gry zgodne z platformami konsolowymi takimi jak Xbox, PlayStation, czy Nintendo Switch.

Emitent jest licencjobiorcą portowanych gier i właścicielem praw autorskich, a funkcjonujący w Spółce model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług renomowanego wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży.

Spółka sprzedaje gry na całym świecie za pośrednictwem sprzedażowych platform internetowych. Podstawowym rynkiem zbytu jest platforma Xbox One oraz PlayStation4 oraz PlayStation5, jak również inne platformy internetowe.

2.2.2 Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2024 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Jednostka wydała (w tym przeznaczyła do sprzedaży) 9 gier komputerowych, które przedstawiono w poniżej tabeli, opisującej produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2024 ROKU**

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2024 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Tytuł gry	Platforma sprzedażowa	Termin wydania (premiery)
Bum Simulator	Nintendo PS4, PS5 Xbox One, Xbox Series	07.2024 06.2024 12.2024
Supermarket Manager Simulator	Nintendo	08.2024
Car Mechanic Shop Simulator	Nintendo	11.2024
House Builder Overtime + DLC	PS5 Xbox Series	10.2024 12.2024
Tribe: Primitive Builder	PS5 Xbox Series	12.2024 12.2024
Espresso Tycoon	PS5 Xbox Series	08.2024 08.2024
Robin Hood Sherwood Builders	Xbox Series PC	06.2024 06.2024
Farm Tycoon	Xbox One, Xbox Series	04.2024
Card Collector Trading Shop	Nintendo	01.2025

Źródło: Spółka

2.2.3 Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Spółka ustala terminy wydania gier po analizie sytuacji rynkowej.

Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na postanowienia umów z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta, znajdują się w niniejszym planie.

Planowane premiery gier

Tytuł gry	Planowany termin premiery gry
Robin Hood - Sherwood Builders	PS5 - 04.2025
Supermarket Manager Simulator	PS4, PS5 - 04.2025 Xbox One, Series - Q2 2025
Car Mechanic Shop Simulator	PS4, PS5 - Q3 2025 Xbox One, Series - Q3 2025
Card Collector Trading Shop	PS4, PS5 - Q4 2025 Xbox One, Series - Q4 2025
Gun Shop Simulator	Nintendo - Q2 2025 PS4, PS5 - Q4 2025 Xbox One, Series - Q4 2025

Źródło: Spółka

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

W dniu 9 stycznia 2024 Spółka zawarła umowę ze studiem Meanastronauts S.A. z siedzibą w Warszawie w przedmiocie wykonania portu gry komputerowej pod nazwą „Robin Hood-Sherwood Builders” na platformy Windows Store, Xbox Series X/S, PlayStation5.

W dniu 22 kwietnia 2024 Spółka zawarła umowę ze studiami PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie, GameHunters S.A. z siedzibą w Warszawie oraz ConsoleWay S.A. z siedzibą we Warszawie w przedmiocie wykonania certyfikacji gry „Gunsmith Simulator”.

W dniu 29 kwietnia 2024 Spółka zawarła aneks do umowy ze studiem DeGenerals S.A. z siedzibą w Łodzi oraz PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie w przedmiocie zmiany ilości platform wykonania portu gry „Tank Mechanic Simulator” na platformy Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation5.

W dniu 21 czerwca 2024 Spółka zawarła umowę ze studiem Baked Games S.A. z siedzibą w Czeladzi, Space Boat Studios S.A. z siedzibą w Łodzi oraz PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie w przedmiocie wykonania portu gry „Tribe: Primitive Builder” na platformy PlayStation 5, Xbox Series X|S.

W dniu 27 czerwca 2024 Spółka zawarła umowę ze studiem Digital Melody S.A. z siedzibą w Grodzisku Mazowieckim w przedmiocie portu gry „Supermarket Manager Simulator” na platformę Nintendo Switch.

W dniu 21 października 2024 Spółka zawarła umowę ze studiem Digital Melody S.A. z siedzibą w Grodzisku Mazowieckim w przedmiocie portu gry „Car Mechanic Shop Simulator” na platformę Nintendo Switch.

W dniu 25 listopada 2024 Spółka zawarła umowę ze studiem Digital Melody S.A. z siedzibą w Grodzisku Mazowieckim w przedmiocie portu gry „Gun Shop Simulator” na platformę Nintendo Switch.

W dniu 17 stycznia 2025 Spółka zawarła umowę ze studiem PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie w przedmiocie portu gry „Gym Manager” na platformy Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation4, PlayStation5 oraz Nintendo Switch.

W dniu 17 stycznia 2025 Spółka zawarła umowę ze studiem Digital Melody S.A. z siedzibą w Grodzisku Mazowieckim w przedmiocie portu gry „Card Collector Trading Shop” na platformę Nintendo Switch.

3. Przewidywany rozwój Spółki

Strategia rozwoju Spółki zakłada dalszy rozwój działalności oparty na:

- 1) Pozyskanie kolejnych gier do portowania
- 2) Zwiększenie ilości wydawanych i portowanych gier na platformy nowej generacji tj. Xbox Series X/S oraz PlayStation5.

3.1 Działalność produkcyjna.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2024 ROKU**

Portowanie wielu gier oraz tworzenie gier o zróżnicowanej tematyce w celu sprawdzenia ich potencjału produkcyjnego.

Optymalizacja polityki budżetowej, co przełoży się na produkcję większej liczby tytułów przy znacznie ograniczonych kosztach działalności.

Współpraca z Grupą Kapitałową PlayWay S.A. przy sprawdzaniu potencjału sprzedażowego, testowaniu gier przez PlayWay Testing Center oraz wsparcie w zakresie marketingu, wydawnictwa, sprzedaży i kontaktów międzynarodowych.

3.2 Działalność wydawnicza.

Wydawnictwo gier konsolowych na PC, konsole starej i nowej generacji, a także pozyskiwanie nowych tytułów do portowania oraz wydawania na platformy konsolowe.

3.3 Wpływ działań wojennych prowadzonych na terytorium Ukrainy na sytuację Spółki

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowała skutków związanych z wpływem rosyjskiej agresji przeciwko Ukrainie. Użytkownicy z Rosji stanowią marginalny procent odbiorców gier produkowanych przez Spółkę. Z uwagi na utrudnienia w dokonywaniu transakcji płatniczych oraz ograniczenie działalności właścicieli platform dystrybucji cyfrowej w Rosji można spodziewać się spadku liczby tych odbiorców. Spółki rozliczają transakcje z platformami sprzedażowymi w euro lub dolarach amerykańskich, stąd spadek wartości rosyjskiego rubla bądź osłabienie się polskiego złotego nie ma negatywnego wpływu na wyniki finansowe.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi. Na dzień sporządzenia sprawozdania, z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki, tj. m.in. wprowadzenia kolejnych sankcji wobec Rosji i Białorusi, negatywne oddziaływanie wojny na gospodarkę Rosji, masową migrację uchodźców z terytorium Ukrainy do Polski i innych krajów sąsiadujących, wpływ agresji rosyjskiej na światową gospodarkę oraz sytuację makroekonomiczną w Polsce, nie można w sposób jednoznaczny określić wpływu powyższych czynników na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim Spółki w 2024 r. wyniosła 3.605.575,15 zł, co w porównaniu z 2023 r., gdy ich wartość wyniosła 3.175.806,32 zł wskazuje wzrost o 429.768,83 zł. W wartości przychodów netto jest zawarta wartość zmiany stanu produktów, która w 2024 wyniosła 111.034,97 zł, co w porównaniu z 2023 r., gdy ich wartość wyniosła 84.026,05 zł, wskazuje wzrost o 27.008,92 zł.

W 2024 r. Spółka osiągnęła zysk ze sprzedaży w wysokości 759.737,72. Główny wpływ miał na to wzrost sprzedaży mniejszych tytułów na konsolach poszczególnych producentów oraz kolejne wydania nowych bądź ulepszonych wersji już istniejących na rynku.

Zysk netto Spółki za 2024 rok obrotowy wyniósł 705.142,67 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2024 r. wyniosła 2.438.660,76 zł i jest o 284.962,80 zł niższa od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2023 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 2.723.623,56 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2024 r. wyniosły 1.717.504,07 zł, tym samym były niższe o 494.857,33 zł od wartości kapitałów własnych wykazanych przez Spółkę na koniec 2023 r. które wynosiły 2.212.361,40 zł.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

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.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadra kierownicza. Spółka w większości współpracuje z osobami na umowy cywilnoprawne, a łącznie nad produktami Spółki pracuje obecnie około 15 osób. Odejście tych osób może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania i portowania 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 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. Zazwyczaj rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji gry możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie ukończenia całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Spółki.

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 skutkować podjęciem decyzji o rezygnacji z danego projektu.

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 12 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed lub dopiero po ich ukończeniu. Zarząd 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 założonego planu lub też nie zostanie w ogóle skierowana do dystrybucji lub ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji od 3 do 6 gier rocznie, które sprzedawane są na międzynarodowych rynkach. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów zarówno na ich produkcję, w tym testy i certyfikacje, jak i promocję oraz 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 nieadekwatny do 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 ich produkcję. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki, która w celu jego minimalizacji zakłada produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie.

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 Microsoft Store, prowadzoną przez Microsoft co daje 35% przychodu, platformę PlayStation Store prowadzoną przez Sony co daje 35% przychodu oraz eShop, prowadzoną przez Nintendo co daje 20% przychodu. Dodatkowo Spółka prowadzi dystrybucję na platformę Steam, prowadzoną przez Valve co daje 10% przychodu. Należy mieć na

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądaných 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 wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

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 reputacji. Taka sytuacja wymagałaby przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii, 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: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące zakresu i sposobu realizacji umowy, ale także przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również klauzule regulujące zakaz konkurencji lub postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych drugiej stronie, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest zawarcie umowy w formie pisemnej oraz 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, które zawierają klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

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 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 finansową Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

W celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, Zarząd 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, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji 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 z nią na podstawie umów cywilnoprawnych, 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 Spółkę, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera także umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką oraz 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 Spółki 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 podjęcia współpracy w celu realizacji zamierzonych przez Spółkę projektów.

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 jej 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 i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się 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 oraz 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 produkowane przez Spółkę, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

walutowych. Szczególnie znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, a także ich stabilność, 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 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 czy prawa podatkowego.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów 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 Spółkę 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 Spółki, 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

Spółka 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.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19

Sytuacja na świecie, związana z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się SARS-CoV-2 (od ang. Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2), który wywołuje ostrą chorobę układu oddechowego – COVID-19, tzw. koronawirus, nie ma negatywnego wpływu na sytuację finansową Spółki.

Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku ewentualnego przywrócenia stanu epidemii i związanych z nim ograniczeń, które mogą skutkować pogorszeniem się ogólnej koniunktury gospodarczej, co w konsekwencji wpłynie na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Spółkę. Zarząd Spółki stale monitoruje potencjalny wpływ i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić jej negatywne skutki.

6. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 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) samobilansujących w rozumieniu Ustawy o rachunkowości.

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 2024 roku obrotowym Spółka nie posiadała instrumentów finansowych nabytych na rynku regulowanym. Spółka na dzień bilansowy 31.12.2024 r. nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów długo- lub krótkoterminowych.

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.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

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 ASO.

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.

Zatrudnienie

Spółka w 2024 współpracowała z 17 osobami w oparciu o umowy cywilnoprawne. Spółka w 2024 zatrudniała 6 osób w oparciu o umowę o pracę. W strukturach Spółki w 2024 r. pozostawał 1-osobowy Zarząd oraz 5-osobowa Rada Nadzorcza.

Marcin Wesółowski
Prezes Zarządu
Console Labs S.A.