



QUBIC
G A M E S

Sprawozdanie Zarządu

z Działalności

QubicGames S.A.

za rok obrotowy kończący się

31 grudnia 2024 r.

Siedlce, 21 marca 2025 r.

Spis treści

1.	Podstawowe informacje o Spółce	3
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	5
3.	Przewidywany rozwój Spółki.....	16
4.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	19
5.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	19
6.	Nabycie akcji własnych.....	20
7.	Posiadane przez jednostkę oddziały	21
8.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki.....	21
9.	Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	27

1. Podstawowe informacje o Spółce

Spółka QubicGames S.A. (dalej „Spółka”, „Emitent”) to wydawca i developer niezależnych gier Premium z 21-letnim doświadczeniem. Spółka specjalizuje się w tworzeniu, portowaniu i wydawaniu gier na platformę Nintendo Switch. Jest skutecznym i globalnym wydawcą, który współpracuje z developerami i wydawcami z ponad 10 krajów. Od września 2016 roku akcje QubicGames są notowane na rynku NewConnect.

1.1. Dane Spółki

Firma:	QubicGames S.A.
Forma Prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Siedlce
Adres:	ul. Katedralna 16, 08-110 Siedlce
Telefon:	+ 48 531 242 300
Faks:	+ 48 25 644 36 39
Strona internetowa:	www.qubicgames.com
Adres poczty elektronicznej:	inwestor@qubicgames.com
NIP:	821-251-56-41
Regon:	141229265
KRS:	0000598476
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy Lublin – Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

1.2. Organy Spółki

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu w skład organów spółki QubicGames S.A. wchodziły następujące osoby:

Zarząd

Jakub Pieczykolan	- Prezes Zarządu
-------------------	------------------

Rada Nadzorcza

Andrzej Przewoźnik	- Przewodniczący Rady Nadzorczej
--------------------	----------------------------------

Grzegorz Siczek	- Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
-----------------	--------------------------------------

Kamil Skutnik	- Członek Rady Nadzorczej
---------------	---------------------------

Magdalena Kramer	- Członek Rady Nadzorczej
------------------	---------------------------

Jerzy Tafil	- Członek Rady Nadzorczej
-------------	---------------------------

1.3. Akcjonariat

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu struktura kapitału zakładowego spółki QubicGames S.A. przedstawia się następująco:

Lp.	Seria akcji	Liczba akcji (w szt.)	Udział % w kapitale zakładowym	Udział % w głosach
1	A ¹	780.000	8,04%	14,89%
2	B	6.940.000	71,55%	66,22%
3	C	1.980.000	20,41%	18,89%
Razem		9.700.000	100,00%	100,00%

(1) Akcje serii A są akcjami uprzywilejowanymi co do głosu w ten sposób, że na każdą akcję przypadać będą dwa głosy

Na dzień 31 grudnia 2023 r. struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Akcjonariusz	Seria	Ilość akcji	Udział % w liczbie głosów	Wartość nominalna akcji	Udział % w kapitale zakładowym
Jakub Pieczykolan	A	780.000	14,89%	78.000,00	8,04%
	B/C	2.720.000	25,95%	272.000,00	28,04%
Jakub Pieczykolan		3.500.000	40,84%	350.000,00	36,08%
- razem					
Pozostali <5%		6.200.000	59,16%	620.000,00	63,92%
RAZEM		9.700.000	100,00%	970.000,00	100,00%

Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka nie otrzymała informacji o zmianie struktury akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.

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

W 2024 roku Spółka koncentrowała swoje działania przede wszystkim na portowaniu i wydawaniu popularnych gier mobilnych na konsole Nintendo, Sony i Microsoft oraz komputery PC/Mac (Steam, Microsoft Store). Kluczowym wydarzeniem w minionym roku były obchody 20-lecia istnienia marki QubicGames, które połączono z szeroko zakrojonymi kampaniami promocyjnymi oraz premierami nowych gier.

W całym 2024 roku Spółka znacząco rozszerzyła swoje portfolio wydawnicze, wprowadzając kilkadziesiąt nowych tytułów opartych na licencjach popularnych gier mobilnych oraz rozszerzając ofertę o edycje specjalne i bundle. Działania te były możliwe dzięki kontynuacji współpracy z dotychczasowymi partnerami, takimi jak Voodoo, Crazy Labs., Homa Games, Vivid Games oraz ZeptoLab, jak również w wyniku nawiązania nowych współprac m.in. z Tilting Point, TapNation i Supersonic. Szczegóły dotyczące poszczególnych projektów przedstawione zostały w dalszej części Sprawozdania Zarządu.

W maju 2024 roku Spółka przeprowadziła jedno z największych wydarzeń wydawniczych w swojej historii – jednoczesną premierę ponad 20 gier na platformie Steam. Wydarzenie to stanowiło część obchodów 20-lecia QubicGames i obejmowało również szeroko zakrojone działania promocyjne, takie jak jubileuszowa akcja „20th Anniversary Sale”, obejmująca nowo wydane tytuły, która była eksponowana na stronie głównej platformy Steam.



W ramach obchodów jubileuszu, w maju 2024 roku, na platformie Nintendo Switch Spółka wydała nowe tytuły, które zostały dobrze przyjęte przez graczy i osiągnęły wysokie pozycje w rankingach *Top 30*, w szczególności na kluczowym rynku amerykańskim. Jednocześnie, dzięki szerokiej kampanii promocyjnej, Spółka znacząco zwiększyła widoczność swojego portfolio na konsolach Nintendo Switch. Warto podkreślić, że marka QubicGames jest obecna nieprzerwanie na konsolach Nintendo od 18 lat.

Obecnie w sprzedaży znajduje się ponad sto gier oraz blisko dwieście płatnych dodatków na konsolę Nintendo Switch, a także kilkadziesiąt tytułów wraz z dodatkami na każdej z pozostałych platform – Sony PlayStation, Microsoft Xbox, Steam oraz Microsoft Store. Spółka planuje dalsze wydania gier portowanych z wersji mobilnych oraz komputerów PC na konsole.

W 2024 roku Spółka, w ramach współpracy z Tilting Point Media LLC, Spółka opracowała i wydała dwa tytuły oparte o znane IP – Star Trek Legends i MasterChef: Learn to Cook, które ukazały się na platformach Nintendo Switch, PlayStation 4/5 oraz Xbox One/Series S/X w czwartym kwartale 2024.

W 2025 roku Spółka planuje kontynuację realizacji strategii rozwoju, w tym umacnianie współpracy z dotychczasowymi partnerami, obejmującą wydania kolejnych kilkadziesiąt gier na konsole i komputery PC oraz rozwój najlepiej sprzedających się obecnie produkcji.

Kluczowe projekty realizowane przez Spółkę w 2024 roku



Gry na licencji Voodoo

Voodoo to jeden z największych wydawców gier casual na urządzenia mobilne, którego produkcje zostały pobrane przez użytkowników na całym świecie ponad 7 miliardów razy (dane z oficjalnej strony internetowej Voodoo). Współpraca QubicGames z Voodoo rozpoczęła się w lipcu 2023 roku i była sukcesywnie rozwijana na przestrzeni całego 2024 roku.

W ramach zawartej umowy ramowej Spółka pozyskała prawa do portowania i wydawania kilkunastu gier Voodoo na platformach Nintendo Switch, PC (Steam i Microsoft Store), Sony PlayStation 4 i 5 oraz Microsoft Xbox One i Series S/X. Pierwsze tytuły, w tym „Hole.io” oraz „Paper.io 2”, miały swoją premierę w maju 2023 roku na konsoli Nintendo Switch. W kolejnych miesiącach Spółka rozszerzyła współpracę, obejmując licencjami kolejne tytuły, takie jak m.in. „Mob Control”, „Helix Jump”, „Golf Guys”, „Skyline Bowling”, „Monster Survivors”.

W drugiej połowie 2024 roku QubicGames pozyskała licencje do portowania i wydania kolejnych gier na platformach Nintendo Switch, Nintendo Switch 2, PC (Steam i Microsoft Store), Sony PlayStation 4/5 oraz Microsoft Xbox One/Series S/X – „Bag Fight”, „Cup Heroes”, „Ball Blast” oraz „Puff Up”. Premiery tych tytułów planowane są w drugim i trzecim kwartale 2025 roku.

W związku z dużym zainteresowaniem flagowymi tytułami Voodoo, Spółka zdecydowała się również na rozwój dodatkowego contentu i edycji specjalnych, w szczególności do gry „Hole.io”.

Współpraca z Voodoo stanowi jeden z kluczowych filarów działalności wydawniczej Spółki, a pozyskane licencje na popularne gry mobilne pozwalają QubicGames na dalsze wzmocnienie pozycji w segmencie gier casualowych na konsole i komputery PC.



Gry na licencji Crazy Labs

Crazy Labs to uznany wydawca gier casual, specjalizujący się w produkcjach mobilnych, które cieszą się dużą popularnością wśród graczy na całym świecie. Na podstawie zawartej w 2022 roku umowy ramowej Spółka pozyskała prawa do portowania i wydawania licznych tytułów tego partnera na konsole Nintendo Switch, PlayStation 4/5, Xbox One/Series S/X oraz komputery PC (Steam i Microsoft Store).

W 2024 roku QubicGames kontynuowała intensywne prace nad adaptacją i wydawaniem kolejnych gier z katalogu Crazy Labs. Do końca roku na platformie Nintendo Switch dostępnych było ponad 30 tytułów na licencji tego partnera, a na konsolach PlayStation 4 ponad 10 gier. Wśród wydanych w 2024 roku produkcji znalazły się m.in. „Baking Time”, „Hair Dye” oraz „My Horse Stories” na Nintendo Switch, a także „Acrylic Nails”, „ASMR Slicing”, „DIY Fashion Star”, „Light-it Up” i „Baking Time” na PS4.

Współpraca z Crazy Labs pozostaje jednym z kluczowych elementów strategii wydawniczej QubicGames, znacząco wzmacniając pozycję Spółki w segmencie gier casualowych na konsole i komputery PC.

Spółka obecnie rozważa podpisanie kolejnych gier w ramach powyższej współpracy, jak również przygotowuje do wydania na konsolach Microsoft i platformie Microsoft Store gry wydane wcześniej na pozostałych platformach.



TapNation



Gry na licencji TapNation

TapNation to francuski wydawca gier mobilnych, specjalizujący się w produkcjach typu hyper-casual. Firma zyskała popularność dzięki prostym, intuicyjnym mechanikom rozgrywki oraz szerokiemu portfolio gier, które osiągnęły miliony pobrań na platformach mobilnych.

W 2024 roku QubicGames rozpoczęła współpracę z TapNation, pozyskując licencje na portowanie i wydawanie pięciu tytułów na konsole Nintendo Switch oraz inne platformy. Wśród nich znalazły się: „Thief Puzzle: to pass a level”, „Parking Jam”, „Doll Dress Up: Makeup Games”, „Giant Rush! – Fighting Games” oraz „Color Water Sort Puzzle Games”.

Pierwszy z tytułów, „Color Water Sort”, miał swoją premierę na platformie Nintendo Switch w maju 2024 roku. Gra, dzięki swojej popularności, znalazła się w rankingu Top 30 najlepiej sprzedających się gier w sklepie Nintendo eShop w Ameryce Północnej, utrzymując się na liście przez ponad tydzień po premierze.

W drugiej połowie 2024 roku Spółka wprowadziła do sprzedaży kolejne dwa tytuły – „Thief Puzzle” oraz „Parking Jam”, które miały swoje premiery w sierpniu 2024 roku.

Współpraca z TapNation pozwala QubicGames na dalsze poszerzenie oferty gier casualowych i hyper-casualowych na konsole, wpisując się w strategię dywersyfikacji portfolio produktowego Grupy Kapitałowej. Emitent jest obecnie w trakcie negocjacji rozszerzenia umowy o kolejne tytuły.



Gry na licencji Supersonic Studios

W czerwcu 2024 roku QubicGames rozpoczęła współpracę z izraelskim wydawcą Supersonic Studios, specjalizującym się w grach hyper-casual. W ramach umowy ramowej Spółka pozyskała prawa do portowania i wydawania pięciu popularnych tytułów Supersonic na konsole Nintendo Switch, PlayStation 4/5, Xbox One/Series S/X oraz komputery PC.

Kluczowym projektem w ramach tej współpracy było Bridge Race, które zadebiutowało na Nintendo Switch 15 listopada 2024 roku. To dynamiczna gra wyścigowa, w której gracze rywalizują, budując mosty z kolorowych cegieł, jednocześnie blokując przeciwników i zbierając dodatkowe elementy do rozbudowy własnego zamku. Dzięki prostej, ale wciągającej mechanice oraz szerokim możliwościom personalizacji postaci i elementów gry, Bridge Race stało się jednym z wyróżniających się tytułów w segmencie gier hyper-casual dostępnych w ofercie QubicGames.

W drugiej połowie 2024 roku Spółka wprowadziła na rynek również Hide N Seek!, dynamiczną grę inspirowaną klasyczną zabawą w chowanego, oraz Car Cops, symulator pracy policjanta drogowego z elementami akcji i inspekcji pojazdów. Premiery tych gier odbyły się w październiku i grudniu 2024 roku. 7 lutego 2025 roku odbyła się premiera Stacky Dash, kolorowej gry logiczno-zręcznościowej, w której gracze budują ścieżki, omijając przeszkody i pokonując kolejne poziomy.

Supersonic Studios to ważny partner QubicGames w rozwoju portfolio gier hyper-casual na konsole i PC, a pozytywny odbiór wydanych tytułów otwiera drogę do dalszej współpracy przy

kolejnych projektach. Emitent jest obecnie w trakcie negocjacji rozszerzenia umowy o kolejne tytuły, zarówno hyper-casual jak i gry idle management.



Gry na licencji ZeptoLab

ZeptoLab UK Ltd. to uznane na rynku międzynarodowym studio deweloperskie i wydawca, specjalizujący się w produkcji gier mobilnych oraz treści multimedialnych. ZeptoLab jest twórcą globalnie rozpoznawalnej serii „Cut the Rope” oraz postaci Om Nom, której popularność przełożyła się na liczne produkcje growe i animacje.

Współpraca QubicGames S.A. z ZeptoLab rozpoczęła się w 2021 roku, wraz z zawarciem umowy wydawniczej obejmującej portowanie i dystrybucję gier z portfolio ZeptoLab na platformie Nintendo Switch: „Om Nom Run” i „Pudding Monsters”. Premiera gry „Om Nom Run” spotkała się z pozytywnym odbiorem użytkowników, co przełożyło się na sukces komercyjny tej współpracy.

W dniu 1 sierpnia 2024 roku QubicGames S.A. zawarła z ZeptoLab UK Ltd. kolejną umowę wydawniczą, na mocy której Spółka uzyskała prawa do portowania oraz dystrybucji trzech kolejnych gier tego partnera na konsolę Nintendo Switch. Przedmiotem umowy są produkcje „Om Nom Run 2”, „Evo Pop” oraz „Overcrowded: Tycoon”. Gra „Om Nom Run 2” miała swoją premierę na konsoli Nintendo Switch w dniu 29 listopada 2024 roku.



Gry na licencji Tilting Point Media LLC

W 2024 roku QubicGames nawiązała współpracę z Tilting Point Media LLC. W ramach zawartych umów Spółka pozyskała licencje na portowanie i wydawanie trzech gier z portfolio Tilting Point.

Pierwszym projektem wydanym we współpracy z Tilting Point jest gra „MasterChef: Learn to Cook”, oparta na popularnej licencji telewizyjnego programu kulinarnego. Premiera gry na konsolach Nintendo Switch, PlayStation oraz Xbox odbyła się w grudniu 2024 roku. Port gry został wykonany przez spółkę zależną naptime.games sp. z o.o.

Kolejny tytuł to „Star Trek: Legends”, który również zadebiutował na wszystkich wymienionych platformach konsolowych pod koniec 2024 roku. Produkcja, wcześniej dostępna w ramach Apple Arcade i platformy Steam, została przeniesiona na konsole przez naptime.games i spotkała się z pozytywnym przyjęciem.

Trzecią grą wydaną we współpracy z Tilting Point jest „Leo’s Fortune”, klasyczna platformówka przygodowa, która ukazała się na konsoli Nintendo Switch w listopadzie 2024 roku. Gra, znana wcześniej z wersji mobilnych, wyróżnia się ręcznie wykonanymi poziomami, zagadkami opartymi na fizyce oraz charakterystyczną oprawą wizualną. Za przygotowanie portu na Nintendo Switch odpowiedzialna była spółka Another Moon sp. z o.o.

Wszystkie trzy tytuły zostały wydane w modelu revenue share, a w przypadku gier Master Chef: Learn to Cook i Leo’s Fortune Partner w pełni pokrył koszty portowania tychże gier.



Real Boxing 2 Remastered

W grudniu 2024 roku QubicGames wydała na konsolę Nintendo Switch grę Real Boxing 2 Remastered, będącą odświeżoną wersją popularnej gry bokserskiej z serii Real Boxing. Za portowanie tytułu odpowiadała spółka zależna Another Moon sp. z o.o.

Wersja Remaster oferuje ulepszoną oprawę graficzną, poprawione efekty wizualne oraz zbalansowaną rozgrywkę, dostosowaną do wymagań platformy Nintendo Switch. Gracze rozwijają swojego zawodnika oraz uczestniczą w trybie kariery.

Produkcja umożliwia pełną personalizację postaci – od wyglądu zawodnika, przez strój, aż po umiejętności, które można dopasować do własnego stylu walki. W grze dostępne są także minigry treningowe oraz unikalni przeciwnicy, tacy jak Clown, Santa czy kamienny golem, których pokonanie pozwala zdobyć wyjątkowe elementy ekwipunku.

Premiera Real Boxing 2 Remastered wraz z czterema płatnymi dodatkami do gry odbyła się 6 grudnia 2024 roku i stanowi kontynuację współpracy QubicGames z Vivid Games przy serii Real Boxing.

Dnia 24 stycznia 2025 roku Spółka rozszerzyła licencję na portowanie i wydanie gry Real Boxing 2 Remastered na kolejne platformy w tym konsole PlayStation, Microsoft i platformę Steam. Zgodnie z planem wydawcą gry na konsolach będzie Emitent, a na platformie Steam, spółka zależna Untold Tales.

Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki w 2024 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

❖ **Rozpoczęcie przeglądu opcji strategicznych dotyczących spółki zależnej Untold Tales S.A.**

Dnia 2 kwietnia 2024 roku Emitent poinformował o podjęciu decyzji o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych dotyczących spółki zależnej Emitenta Untold Tales S.A.

Emitent rozważa szereg możliwych opcji strategicznych, które obejmować mogą pozyskanie inwestora finansowego lub strategicznego dla spółki zależnej Untold Tales, zbycie części lub całości posiadanych przez Emitenta akcji spółki Untold Tales bądź przeprowadzenie innej transakcji, która może skutkować zmianą struktury akcjonariatu Untold Tales.

Jednocześnie dnia 2 grudnia 2024 Zarząd Emitenta zawarł umowy sprzedaży 1.250.000 akcji spółki Untold Tales S.A. będących w posiadaniu Emitenta z wybranymi kluczowymi współpracownikami tej spółki. Zawarcie powyższych umów jest elementem strategii Emitenta mającej na celu wspieranie długoterminowego rozwoju spółki zależnej Untold Tales S.A. oraz budowanie jej wartości poprzez zwiększenie zaangażowania jej kluczowych współpracowników w realizację celów biznesowych spółki.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka pozostaje większościowym akcjonariuszem spółki Untold Tales S.A., a Zarząd Spółki informuje, że żadna decyzja związana z wyborem jakiegokolwiek opcji strategicznej nie została podjęta i nie ma pewności czy i kiedy taka decyzja zostanie podjęta.

❖ **No Gravity Development S.A. – zakończenie inwestycji**

W dniach 9 – 24 kwietnia 2024 roku Spółka sprzedała na rynku NewConnect wszystkie posiadane akcje spółki No Gravity Development S.A. za łączną kwotę 167.775,22 zł. Średnia cena sprzedaży akcji wyniosła 1,95 złotego za akcję. Emitent obejmował akcje No Gravity Development S.A. w ramach przekształcenia No Gravity Development w spółkę akcyjną po średniej cenie jednostkowej 2,33 złotego za sztukę.

W wyniku transakcji sprzedaży Spółka zanotowała w roku 2024 zrealizowaną stratę ze sprzedaży aktywów finansowych w wysokości 303,0 tys. zł w porównaniu do wyceny akcji No Gravity Development S.A. do wartości godziwej z dnia 31 grudnia 2023 roku.

Biorąc pod uwagę, iż Spółka obejmowała akcje No Gravity Development S.A. w ramach przekształcenia No Gravity Development w spółkę akcyjną po średniej cenie jednostkowej 2,33 złotego za sztukę, rzeczywista strata, która została zrealizowana na opisywanej wyżej transakcji wyniosła 33,0 tys. zł, porównując do pierwotnej ceny zakupu udziałów spółki przekształcanej w spółkę akcyjną z 2018 roku.

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka nie posiada żadnej akcji No Gravity Development. Inwestycja w akcje tego podmiotu została zakończona.

❖ **Rozpoczęcie współpracy z GamerSky Games w ramach wydawania gier na platformie Steam oraz wydanie 24 gier na platformie Steam w maju 2024 roku**

W dniu 9 maja 2024 Spółka podpisała list intencyjny z GamerSky Games (Hainan Xing Guang Yong Sheng Technology Limited) ustalający zakres współpracy przy sprzedaży gier QubicGames na platformie Steam na rynku chińskim. Zarząd Emitenta podjął decyzję o wydaniu 24 gier na platformie Steam w dniu 20 maja 2024 roku we współpracy ze spółką zależną Untold Tales S.A. oraz GamerSky Games oraz przy wsparciu platformy Steam.

Lista gier, które zostały wydane 20 maja na platformie Steam jest następująca:

Hole io, Paper io 2, Mob Control, Golf Guys, Helix Jump, The Nom, Infantry Attack, Bucket Crusher, Sausage Wars, Amaze, Dig Deep, Astro Miner, Run Sausage Run, ASMR Slicing, Light It Up, Aquarium Land, Pocket Mini Golf, Pocket Mini Golf 2, Johnny Trigger, Johnny Trigger: Sniper, DIY Fashion Star, My Bakery Empire, Eyes: The Horror Game, Eroblast: Waifu Dating Sim.

Wraz z wydaniem powyższych gier zostanie wydanych ponad 50 płatnych dodatków do gier.

Obecnie Spółka ma podpisaną umowę z GamerSky Games obejmującą wsparcie sprzedaży gier Emitenta na platformie Steam na rynkach azjatyckich, w szczególności w Chinach. Emitent przygotowuje kolejne gry do wydania na platformę Steam.

❖ **Zawarcie i rozwiązanie listu intencyjnego z Akcjonariuszami Spółki SQRT3 Games S.A. z siedzibą w Warszawie**

W dniu 18 października 2024 r. Zarząd QubicGames S.A. w nawiązaniu do raportu ESPI nr 31/2019 z dnia 28 czerwca 2019 roku w sprawie zawarcia umowy inwestycyjnej pomiędzy Emitentem a akcjonariuszem spółki SQRT3 Games S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: „SQRT3”), na podstawie której doszło do uregulowania zasad przystąpienia Emitenta do SQRT3 oraz ich wzajemnej współpracy, a w wyniku której to umowy Emitent objął 16% obecnych akcji SQRT3, poinformował, iż doszło do zawarcia z trzema Akcjonariuszami SQRT3 posiadającymi łącznie 76% akcji SQRT3 (Akcjonariuszami niepowiązanymi z Emitentem) listu intencyjnego.

Zgodnie z treścią zawartego listu intencyjnego strony zgodnie zadeklarowały chęć, aby SQRT3 została włączona w skład Grupy Kapitałowej Emitenta, tak aby Emitent docelowo posiadał ponad 50% akcji SQRT3.

W dniu 31 października 2024 r. spółka QubicGames S.A. poinformowała, o podjęciu decyzji o rozwiązaniu listu intencyjnego.

Decyzja o rozwiązaniu listu intencyjnego została podjęta ze względu na rozbieżności pomiędzy Emitentem, a głównym Akcjonariuszem SQRT3.

Na ten moment Emitent nie prowadzi negocjacji związanych z zakupem części lub całości akcji SQRT3 lub zorganizowanej części SQRT3.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W 2025 roku Spółka będzie kontynuować działalność związaną z portowaniem i wydawaniem popularnych gier z mobile na konsole Nintendo, Sony i Microsoft oraz komputery PC/Mac. Zarząd Spółki planuje przystosowanie w bieżącym roku kilkudziesięciu tytułów z mobile na różne platformy sprzętowe. W tym celu konieczne będzie rozszerzenie umów z obecnymi partnerami, jak i pozyskanie nowych licencji od wydawców gier mobile.

Jednocześnie Spółka planuje produkcje kolejnych własnych gier casualowych.

Warto podkreślić, że w zdecydowanej większości zarówno portowanie, jak i produkcja gier odbywać się będzie na zlecenie Spółki w firmach trzecich, poza Grupą Kapitałową QubicGames S.A., co jest znaczącą zmianą w stosunku do lat ubiegłych.

Spółka przygotowuje także gry dostępne już w sprzedaży na konsoli Nintendo Switch do wydania na pozostałe platformy, w szczególności konsole Microsoft oraz Microsoft Store, oraz rozszerzenia do już wydanych, najlepiej sprzedających się tytułów.

Inwestycje

W latach 2025–2026 Spółka planuje dalszy rozwój Grupy Kapitałowej QubicGames, co może wiązać się z inwestowaniem w inne podmioty z branży gamedev. W ocenie Zarządu rynek gamedev w Polsce będzie się konsolidować i w związku z obecną sytuacją mogą pojawiać się okazje inwestycyjne. Dlatego też Zarząd nie wyklucza zarówno inwestycji typu SEED, jak i akwizycji w celu wzmocnienia Grupy Kapitałowej za gotówkę i/lub za nowo emitowane akcje Spółki.

Celem ewentualnych inwestycji będzie wzmocnienie Grupy Kapitałowej QubicGames i uzupełnianie jej o brakujące obszary działalności, wiedzę ekspercką oraz pozyskanie nowych IP.

Trzeba jednak zaznaczyć, że w obecnym momencie nie toczą się żadne otwarte rozmowy związane z nowymi inwestycjami Spółki.

Plan wydawniczy

Spółka obecnie pracuje nad kilkunastoma nowymi projektami oraz szeregiem rozszerzeń do obecnie sprzedawanych gier na konsoli Nintendo Switch. Przygotowuje także wersje już wydanych gier na kolejne platformy.

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez Spółkę w roku 2025 są następujące:

Gra	Platforma	Region	Rodzaj produktu	Planowany termin wydania
Mars Survivor	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 3 x DLC	28.03.2025
Uboat Attack	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra 3 x DLC	28.03.2025
Johnny Trigger	Nintendo Switch	JAP	Pełna gra 6 x DLC	03.04.2025
Light-It Up	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 1 x DLC	04.04.2025
MasterChef: Learn to Cook!	Nintendo Switch	JAP	Pełna gra 3 x DLC	10.04.2025
Mob Control	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 2 x DLC	11.04.2025
West Escape	Microsoft Xbox One, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 4 x DLC	11.04.2025
Attack Hole	PC (Steam)	Global	Pełna gra 2 x DLC	11.04.2025
	Nintendo Switch	JAP		
AMAZE!	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 2 x DLC	25.04.2025
	Nintendo Switch			
Monster Survivor	Microsoft Xbox One, Sony PlayStation 4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2025
				Q3/Q4 2025
Eyes: The Horror Game	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra	Q2 2025
Helix Jump	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2025
Astro Miner	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2025

Sausage Wars	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 3 x DLC	Q2 2025
Paper io 2	Nintendo Switch	JAP	Pełna gra 2 x DLC	Q2/Q3 2025
Evo Pop	Nintendo Switch	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
Puff Up	Nintendo Switch, Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
Ball Blast	Nintendo Switch, Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
Candivity	Nintendo Switch Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 3 x DLC	Q2/Q3 2025
Bag Fight	Nintendo Switch, Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
Cup Heroes	Nintendo Switch, Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
Real Boxing 2: Remastered	Xbox One, Sony PS4 Nintendo Switch	Global JAP	Pełna gra 4 x DLC	Q2/Q3 2025
Bridge Race	Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store) Nintendo Switch	Global JAP	Pełna gra 2 x DLC	Q3 2025
Skyline Bowling	Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store) Nintendo Switch	Global JAP	Pełna gra 2 x DLC	Q3 2025
Overcrowded Tycoon	Nintendo Switch	Global	Pełna gra	Q3/Q4 2025
Fight For America	Nintendo Switch, Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q3/Q4 2025

Powyższe daty premier są datami orientacyjnymi, które mogą zmienić się z powodu czynników wewnętrznych i zewnętrznych, w szczególności związanych z procesem portowania i certyfikacji poszczególnych projektów oraz finalnymi decyzjami związanymi z marketingiem danej gry.

Gry w wersji Sony PS4 i Xbox One są dostępne do kupienia także dla użytkowników nowej generacji konsol – Sony PS5 i Microsoft Xbox Series X/S.

4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Nie dotyczy.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

W 2024 roku przychody ze sprzedaży produktów wyniosły 14.847,8 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku ubiegłego o 2.784,2 tys. zł, czyli o 23%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2023 roku wyniosły 80,6% przychodów ze sprzedaży (87,2% w roku 2023). Do dnia 31 grudnia 2024 r. Spółka sprzedała sumarycznie ponad 8,57 mln sztuk gier na platformę Nintendo Switch.

Wzrost przychodów ze sprzedaży w stosunku do roku ubiegłego wynikał z dużej ilości premier w 2024 roku, z czego tak jak w roku ubiegłym większość stanowiły gry na licencji Voodoo oraz Crazy Labs. Łączna sprzedaż wszystkich gier na licencji Voodoo oraz Crazy Labs w 2024 roku stanowiła wartościowo na konsoli Nintendo Switch 55% sprzedaży Spółki, a na pozostałych konsolach i na PC – około 45%. Nadal bardzo dobre wyniki sprzedaży osiągnęła gra „Hole.io” na licencji Voodoo. Sprzedaż tej gry w 2024 roku stanowiła wartościowo na konsoli Nintendo Switch 18% sprzedaży Spółki za cały 2024 rok, na konsoli PS4 – 21%, a na konsoli XBOX – 36%.

Pomimo znacznego wzrostu przychodów ze sprzedaży, w 2024 roku Spółka zanotowała stratę ze sprzedaży w wysokości 842,3 tys. zł. Strata ze sprzedaży była jednak o 304,4 tys. zł niższa niż w roku 2023, kiedy to wyniosła 1.146,6 tys. zł. Osiągnięta strata na poziomie operacyjnym wynikała przede wszystkim z wysokich kosztów portowania gier przez jednostki zależne, które w kolejnym roku powinny być na niższym poziomie (należy jednak zauważyć, iż koszty te są eliminowane w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym).

W 2024 roku Spółka zanotowała stratę z tytułu rozchodu aktywów finansowych w wysokości 303,0 tys. zł (brak analogicznej pozycji w roku 2023). Strata ta powiązana jest z zakończeniem inwestycji w spółkę No Gravity Development, o czym napisano w części 3.1 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

W 2024 roku Spółka rozpoznała również stratę z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych w wysokości 770 tys. zł, w porównaniu do 375 tys. zł w roku 2023. Jest to niezrealizowana strata wynikająca z wyceny posiadanych przez Spółkę akcji w pozostałych jednostkach. Spółka wycenia aktywa finansowe dostępne do sprzedaży wg wartości godziwej, zaś skutki przeszacowania zalicza odpowiednio do przychodów lub kosztów

finansowych okresu sprawozdawczego. Wzrost kosztów z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych wynikał z niższego poziomu mnożnika opartego na EV/EBITDA, użytego do wyceny aktywów finansowych przy zastosowaniu metody porównawczej do innych spółek z branży gamedev notowanych na rynku NewConnect.

W 2024 roku Spółka zanotowała stratę netto w wysokości 1.638,6 tys. zł, w porównaniu do straty na poziomie 1.280,7 tys. zł w roku ubiegłym. Wyższy poziom straty o 357,9 tys. zł wynikał przede wszystkim z opisanych powyżej kosztów finansowych, nie związanych z bieżącą działalnością operacyjną Spółki.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. suma aktywów Spółki wyniosła 10.445,9 tys. zł i zmniejszyła się o 1.004,7 tys. zł (9%) w porównaniu do 31 grudnia 2023 r. Spadek sumy aktywów wynika przede wszystkim ze zmniejszenia się poziomu inwestycji długoterminowych w pozostałych jednostkach z 1.750,0 tys. zł na dzień 31 grudnia 2023 r. do 510,0 tys. zł na dzień 31 grudnia 2024 r., co było związane ze sprzedażą akcji spółki No Gravity Development oraz przeszacowaniem wartości pozostałych aktywów finansowych do wartości godziwej, jak opisano powyżej.

W krótkoterminowych aktywach finansowych Spółka wykazuje udzielone pożyczki do jednostek powiązanych Untold Tales S.A. oraz Another Moon sp. z o.o. w łącznej wysokości 327,9 tys. zł oraz inne krótkoterminowe aktywa finansowe w jednostkach powiązanych w wysokości 475,0 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. Spółka posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w wysokości 251,2 tys. zł, które częściowo spłaciła już w styczniu 2025 roku (50,2 tys. zł). Pozostała część pożyczek zostanie w całości spłacona do 31 marca 2025 r.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. suma aktywów obrotowych Spółki przewyższa jej zobowiązania krótkoterminowe. Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz w obecnej chwili płynność Spółki nie jest zagrożona.

Przewidywana sytuacja finansowa Spółki w głównej mierze zależy od sprzedaży gier, zarówno tych własnej produkcji, jak i gier wydawanych przez Spółkę na licencji firm trzecich. Szczegółowy harmonogram wydawniczy na rok 2025 oraz plany rozwoju Spółki zostały przedstawione w części 4 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

6. Nabycie akcji własnych

Dnia 30 czerwca 2022 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki oraz utworzenia kapitału rezerwowego w celu nabycia akcji własnych Spółki. Zgodnie z postanowieniami powyższej

uchwały Spółka mogła nabyć akcje własne maksymalnie za kwotę 1.100.000 zł, po cenie za jedną akcję nie niższej niż 1,00 zł i nie wyższej niż 8,00 zł. W tym celu został utworzony kapitał rezerwowy w wysokości 1.100.000 zł. Uchwała weszła w życie 1 lipca 2022 r.

Dnia 17 sierpnia 2022 r. Spółka podpisała umowę współpracy z Domem Maklerskim BDM S.A. w zakresie przeprowadzenia skupu akcji własnych Spółki. Skup akcji własnych rozpoczął się dnia 18 sierpnia 2022 r.

Dnia 27 czerwca 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę, która przedłużyła wcześniejszy termin na skup akcji własnych do dnia 30 czerwca 2024 r.

Dnia 11 czerwca 2024 r. Spółka poinformowała o zakończeniu programu skupu akcji własnych. Spółka nabyła łącznie 120.000 akcji własnych o wartości nominalnej 0,10 zł każda, stanowiących 1,22% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz 1,13% udziału w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu.

W dniu 26 czerwca 2024 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały w sprawie umorzenia nabytych przez Spółkę akcji własnych, obniżenia kapitału zakładowego i związanej z tym zmiany w Statucie Spółki. Wobec umorzenia akcji własnych, kapitał zakładowy Spółki został obniżony z kwoty 982.000,00 zł do kwoty 970.000,00 zł, tj. o kwotę wartości nominalnej umarzanych akcji własnych. Umorzenie akcji własnych nastąpiło z chwilą rejestracji przez Sąd Rejonowy Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego obniżenia kapitału zakładowego Spółki, które nastąpiło dnia 6 sierpnia 2024 r.

W związku z umorzeniem akcji własnych Spółka wykorzystwała utworzony w tym celu z lat ubiegłych kapitał rezerwowy w wysokości 225.010,53 zł, a niewykorzystaną część kapitału rezerwowego w wysokości 874.989,47 zł przeniosła na kapitał zapasowy.

7. Posiadane przez jednostkę oddziały

Spółka nie posiada oddziałów.

8. 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**

Dla działalności Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Grupy Kapitałowej.

Odejście poszczególnych członków zespołu może skutkować opóźnieniem w realizacji poszczególnych projektów lub opóźnieniem w ich wprowadzeniu na rynek. Należy jednak zaznaczyć, że odejście pojedynczych osób z zespołu nie powinno mieć dużego ani trwałego wpływu na funkcjonowanie Grupy Kapitałowej, a duża część obecnej działalności operacyjnej realizowana jest z udziałem podmiotów zewnętrznych i może być łatwo delegowana do innych podmiotów.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób oraz poprzez system wiedzy rozproszonej – w każdej istotnej dziedzinie przynajmniej dwie osoby posiadają wiedzę i kompetencje do wykonywania określonych działań.

❖ **Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji i portowaniu 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 Spółki.

Trzeba zaznaczyć, że w większości przypadków ryzyko to jest mniejsze poprzez fakt, że Spółka otrzymuje gotową grę, już wcześniej wydaną i jej zadaniem jest przeportowanie jej na nową platformę (w chwili obecnej najczęściej konsolę Nintendo Switch) co jest realizowane przez podmioty zewnętrzne. W związku z tym, iż portowanie gier wymaga znacznie mniejszych zasobów i jest realizowane w mniejszych zespołach, niż w przypadku tworzenia gier, ryzyko związane z niedoszacowaniem skali / opóźnieniem projektu jest znacznie mniejsze.

W roku 2024 zarówno portowanie gier, jak i produkcja nowych gier, w tym własnych IP realizowana była głównie przez podmioty zewnętrzne na zasadzie odbiorów kolejnych etapów produkcji zgodnie z określonym terminarzem. Daje to możliwość sprawnego

reagowania na ewentualne opóźnienia projektu lub nie dostarczenie kolejnych etapów projektu, do możliwości zmiany firmy realizującej dany projekt.

❖ Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Jak wspomniano wyżej, produkcja gier komputerowych, jak i ich portowanie, jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień w poszczególnych jego fazach. 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). Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

❖ Ryzyko związane z opóźnieniem dostarczenia lub niedostarczeniem projektu do wydania przez developera gry

Działając jako wydawca Spółka narażona jest na ryzyko opóźnienia w projekcie lub niedostarczenia projektu przez developera gry w przypadku, gdy to developer odpowiada za stworzenie finalnej wersji do wydania. Spółka coraz mocniej angażuje się, także finansowo, w procesy tworzenia gier przez developerów także na etapie ich produkcji. W przypadku niedostarczenia gry lub jej dostarczenia w jakości uniemożliwiającej jej wydanie Spółka narażona jest na stratę związaną z zaangażowaniem finansowym i osobowym w produkcję gry, a w przypadku opóźnień koniecznością zwiększenia budżetu gry.

W przypadku większego zaangażowania Spółka zabezpiecza się poprzez wypłatę środków na tworzenie/portowanie gier w transzach wraz z postępowaniem prac nad projektem, monitorowaniem i ewaluacją projektu na poszczególnych etapach oraz odpowiednimi zapisami w umowach.

❖ Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji na rynku międzynarodowym do 50 gier rocznie. 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 jest to minimalizowane poprzez wydawanie dużej ilości dość różnorodnych gier w różnych kategoriach cenowych.

❖ **Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Spółka prowadzi sprzedaż gier na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Ewentualna rezygnacja któregoś z kluczowych dystrybutorów z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Spółki ma platforma Nintendo eShop, prowadzona przez Nintendo Co, Ltd.

❖ **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 wydaje gry na podstawie licencji uzyskanych od poszczególnych developerów gier lub, w przypadku własnych produkcji, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy 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. 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”.

Spółka stara się minimalizować ryzyko poprzez sprawdzanie kluczowych projektów wydawniczych wraz z developerem danej gry, w szczególności ankiet związanych z pochodzeniem poszczególnych elementów gry. Jednakże, istnieje ryzyko wprowadzenia w błąd lub niedostatecznej wiedzy developera oraz, ze względu na skomplikowaną naturę praw autorskich, nieświadomego naruszenia tychże praw przez developera gry. Ewentualne roszczenia prawne związane z naruszeniem praw przez developera gry w przypadku wydania

jej przez Spółkę, mogą być skierowane także do Spółki i może wiązać się to z koniecznością wstrzymania dystrybucji danej gry oraz ewentualnym procesem o naruszenie praw autorskich.

Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje także ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

❖ **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, a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo innego państwa. Spółka zawarła 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 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 finansową Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Spółka 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, pandemie 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 umów.

❖ **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. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w szczególności zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może wynikać także z nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne. 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 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 stale pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

❖ **Ryzyko związane z sytuacją geopolityczną na świecie**

Na skutek trwającej od lutego 2022 roku wojny w Ukrainie, Spółka zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym. Eskalacja konfliktu spowodowała i może w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, wzrost cen oraz inflacji, jak również niepokój na rynkach finansowych i spadek kursów spółek notowanych na giełdach w Polsce i na świecie.

W związku z niepewną sytuacją geopolityczną, Zarząd Spółki podtrzymuje na rok 2025 realizację w pierwszej kolejności projektów krótkoterminowych (czas realizacji do 12 miesięcy od rozpoczęcia prac), niskobudżetowych (do 100k EUR za grę lub 200k EUR za serię gier), mieszczących się w jednym z wymienionych poniżej obszarów działalności:

- a) portowanie i wydawanie popularnych gier z mobile na konsole i komputery PC/Mac;
- b) tworzenie nowych gier w oparciu o znane IP, w wersji na konsole, komputery PC/Mac i mobile;
- c) własne IP z potencjałem Nintendo Switch, PC oraz mobile.

❖ **Ryzyko wynikające z posiadania instrumentów finansowych**

Działalność Spółki narażona jest na następujące rodzaje ryzyka wynikające z posiadania instrumentów finansowych:

- ryzyko kredytowe,
- ryzyko płynności,
- ryzyko rynkowe.

Zarząd ponosi odpowiedzialność za ustanowienie i nadzór nad zarządzaniem ryzykiem przez Spółkę, w tym identyfikację i analizę ryzyk, na które Spółka jest narażona, określenie odpowiednich ich limitów i kontroli, jak też monitorowanie ryzyka i stopnia dopasowania do limitów. Zasady i procedury zarządzania ryzykiem podlegają regularnym przeglądom w celu uwzględnienia zmiany warunków rynkowych i zmian w działalności Spółki.

Podstawowe informacje odnośnie ryzyk związanych z instrumentami finansowymi przedstawiono w nocie 35 sprawozdania finansowego Spółki.

9. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Jednostkę Dominującą zasad ładu korporacyjnego zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 1404/2023 z dnia 18 grudnia 2023 r. w sprawie uchwalenia "Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na NewConnect 2024" oraz zmiany Załącznika Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, stanowi element raportu rocznego Jednostki Dominującej za 2024 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Siedlce, 21 marca 2025 roku



.....
Prezes Zarządu
Jakub Pieczykolan