



NO GRAVITY GAMES



Sprawozdanie Zarządu z działalności No Gravity Games S.A.
oraz grupy kapitałowej No Gravity Games S.A.
za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.

Spis treści

Spis treści	2
I. Informacje ogólne o Spółce i grupie kapitałowej	5
1. Podstawowe informacje o Spółce	5
2. Informacja o spółkach wchodzących w skład grupy kapitałowej	5
3. Przedmiot działalności	7
4. Kapitał Zakładowy	8
No Gravity Games	8
Informacje na temat akcjonariuszy No Gravity Games S.A.	8
Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki No Gravity Development S.A.	9
Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki Interactive Bards Sp. z o.o.	9
Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki Squibly Interactive Sp. z o.o.	10
II. Informacje o stanie finansowym spółki No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej	10
III. Informacje o sytuacji majątkowej grupy kapitałowej	11
1. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych	11
2. Informacje o działalności spółki No Gravity Games S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem 11	
Zmiany w Zarządzie Spółki	11
Zmiany w Radzie Nadzorczej No Gravity Games S.A.	11
Działalność operacyjna	11
3. Informacje o działalności No Gravity Development S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem 14	
4. Informacje o działalności Interactive Bards Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem ..	14
5. Informacje o działalności Squibly Interactive Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem	14
W 2023 rokuu spółka koncentrowała się nad tworzeniem gier AA, mających rozwinąć portfolio gier wydawanych przez No Gravity Games S.A.	14
6. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Games S.A.	14
7. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Development S.A.	15
8. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Interactive Bards Sp. z o.o.	16
9. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Squibly Interactive Sp. z o.o.	16

IV.	Informacje o zatrudnieniu i wynagrodzeniach w grupie kapitałowej.....	16
1.	Wynagrodzenia w No Gravity Games S.A.....	16
2.	Wynagrodzenia w grupie kapitałowej.....	16
V.	Informacje o działalności spółek grupy kapitałowej.....	17
1.	Wybrane dane finansowe No Gravity Games S.A.....	17
2.	Wybrane dane finansowe skonsolidowane.....	17
VI.	Komentarz do wyników Jednostki dominującej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2023 do 31 grudnia 2023 r.	18
VII.	Komentarz do wyników grupy kapitałowej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2023 do 31 grudnia 2023 r.	20
VIII.	Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju grupy kapitałowej	21
IX.	Osiągnięcia No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej w dziedzinie badań i rozwoju	22
X.	Przewidywana sytuacja finansowa grupy kapitałowej	22
XI.	Informacja o instrumentach finansowych.....	22
XII.	Nabycie akcji własnych	22
XIII.	Posiadane przez grupę kapitałową Oddziały.....	22
XIV.	Informacja o przyjętych przez grupę kapitałową celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.....	23
XV.	Informacje dla oceny grupy kapitałowej wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego	23
XVI.	Czynniki ryzyka i zagrożenia.....	23
1.1.	Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim prowadzi działalność Emitent.....	23
1.2.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta	26
XVII.	Informacje o osobach wchodzących w skład Zarządu i Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej.....	34
1.	Zarząd No Gravity Games S.A.....	34
2.	Rada Nadzorcza No Gravity Games S.A.....	34
3.	Zarząd No Gravity Development S.A.	34
4.	Rada Nadzorcza No Gravity Development S.A.	35
5.	Zarząd Interactive Bards sp. z o.o.	35
6.	Zarząd Squibly Interactive sp. z o.o.....	35
XVIII.	Oświadczenia Zarządu	36

XIX.	Informacje o badaniu sprawozdania finansowego Spółki i przeglądzie sprawozdania finansowego Spółki	42
XX.	Wskaźniki Efektywności	43

I. Informacje ogólne o Spółce i grupie kapitałowej

1. Podstawowe informacje o Spółce

Nazwa (firma):	NO GRAVITY GAMES SPÓŁKA AKCYJNA
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres siedziby:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Adres biura:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Numer KRS:	0000297935
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	141248883
NIP:	113-270-22-54
Telefon:	+48 508426375
Poczta e-mail:	contact@nogravitygames.com
Strona www:	www.nogravitygames.com
Liczba akcji	Ogólna liczba akcji i głosów wynikająca ze wszystkich wyemitowanych akcji, po zarejestrowaniu zmiany wysokości kapitału zakładowego wynosi 169 756 381. W związku z powyższym kapitał zakładowy Emitenta dzieli się na: 1) 5.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, 2) 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, 3) 247.879 akcji zwykłych na okaziciela serii C, 4) 1.212.121 akcji zwykłych na okaziciela serii D, 5) 17.049.564 akcji zwykłych na okaziciela serii E, 6) 65.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, 7) 15.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, 8) 30.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H, 9) 16.471.817 akcji zwykłych na okaziciela serii I, 10) 18.775.000 akcji zwykłych na okaziciela serii J.

2. Informacja o spółkach wchodzących w skład grupy kapitałowej

W roku 2023 w skład grupy kapitałowej wchodziły spółka No Gravity Games S.A., No Gravity Development S.A., Interactive Bards sp. z o.o. i Squibly Interactive sp. z o.o.

Nazwa (firma):	NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A.
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres siedziby:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa

Adres biura:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Numer KRS:	0000878245
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	381245261
NIP:	5252762692
Telefon:	+48 508426375
Poczta e-mail:	contact@nogravitydevs.com
Strona www:	www.nogravitydevs.com
Kapitał zakładowy:	109 900 zł

Nazwa (firma):	Interactive Bards sp. z o.o.
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres siedziby:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Adres biura:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Numer KRS:	0000913056
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	389560140
NIP:	5252871228
Telefon:	+48 691 031 632
Poczta e-mail:	piotrek@interactivebards.com
Strona www:	www.interactivebards.com
Kapitał zakładowy:	200 000 zł

Nazwa (firma):	Squibly Interactive sp. z o.o.
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres siedziby:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Adres biura:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Numer KRS:	0000907998
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	389277361
NIP:	5252867540
Telefon:	+48 606 720 929
Poczta e-mail:	dave@squiblyinteractive.com
Strona www:	www.squiblyinteractive.com
Kapitał zakładowy:	273300 zł

3. Przedmiot działalności

No Gravity Games S.A.

Spółka powstała w 2008 roku pod nazwą Site S.A. Od dnia 12 czerwca 2019 roku Spółka działa pod firmą „No Gravity Games S.A.”. Od 2010 roku Spółka jest notowana na alternatywnym rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie - NewConnect.

W roku 2023 działalność Emitenta i jego grupy kapitałowej koncentrowała się na wydawaniu oraz tworzeniu i portowaniu gier komputerowych i wideo.

No Gravity Development S.A.

Spółka No Gravity Development S.A. powstała w 2018 roku, jako wyspecjalizowana spółka do portowania i dewelopmentu gier, mając w ten sposób poszerzyć ofertę Emitenta i przyspieszyć rozwój. Dnia 15 stycznia 2021 roku sąd zarejestrował przekształcenie ze spółki z o.o. w spółkę akcyjną.

W kwietniu 2024 r. akcje No Gravity Development S.A. zostały wprowadzone na rynek NewConnect. Na dzień sporządzania niniejszego raportu Emitent nie posiada akcji No Gravity Developmen S.A., jednakże w trakcie okresu sprawozdawczego spółka ta wchodziła w skład grupy kapitałowej Emitenta, a zatem wyniki tej spółki za rok 2023 podlegają konsolidacji.

Interactive Bards Sp. z o.o.

Dnia 27 lipca 2021 roku zarejestrowana została spółka Interactive Bards sp. z o.o., której zadaniem jest tworzenie gier narracyjnych, mających rozwinąć portfolio gier wydawanych przez No Gravity Games S.A. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie posiada udziałów w tej spółce, jednakże w trakcie okresu sprawozdawczego spółka ta wchodziła w skład grupy kapitałowej Emitenta, a zatem wyniki tej spółki za rok 2023 podlegają konsolidacji.

Squibly Interactive Sp. z o.o.

Dnia 23 czerwca 2021 roku zarejestrowana została spółka Squibly Interactive sp. z o. o., której zadaniem jest tworzenie gier AA, mających rozwinąć portfolio gier wydawanych przez No Gravity Games S.A. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent posiada 54,88 proc. udziałów w spółce.

4. Kapitał Zakładowy

No Gravity Games

Na dzień 31.12.2023 kapitał zakładowy Spółki wyniósł 16.975.638,10 zł i dzielił się 169.756.381 akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- a) 5 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- b) 1 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- c) 247 879 akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- d) 1 212 121 akcji zwykłych na okaziciela serii D,
- e) 17 049 564 akcji zwykłych na okaziciela serii E,
- f) 65 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F,
- g) 15 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii G,
- h) 30 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii H,
- i) 16 471 817 akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- j) 18 775 000 akcji zwykłych na okaziciela serii J.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy No Gravity Games S.A. oraz liczba akcji nie uległa zmianie.

INFORMACJE NA TEMAT AKCJONARIUSZY NO GRAVITY GAMES S.A.

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2023 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Jednostki dominującej, przedstawiała się następująco:

Nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Liczba głosów na WZ	% akcji	% głosów
Sierżega Aleksander	16 629 999	16 629 999	9,80	9,80
Swadkowski Tomasz	12 000 000	12 000 000	7,07	7,07
Gdaniec Zdzisław	9 580 676	9 580 676	5,64	5,64
Pozostali	131 545 706	131 545 706	77,49	77,49
Razem	169 756 381	169 756 381	100	100

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia raportu przedstawia się następująco:

Nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Liczba głosów na WZA	% akcji	% głosów
CAPR Ltd.	9 450 000	9 450 000	5,57	5,57
Swadkowski Tomasz	12 000 000	12 000 000	7,07	7,07
Gdaniec Zdzisław	9 580 676	9 580 676	5,64	5,64
Pozostali	138 725 705	138 725 705	81,72	81,72
Razem:	169 756 381	169 756 381	100	100

INFORMACJE NA TEMAT UDZIAŁOWCÓW/AKCJONARIUSZY SPÓŁKI NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A.

Na 31 grudnia 2023 akcjonariusze No Gravity Development S.A.

Nazwa/firma akcjonariusza	Liczba akcji	Liczba głosów na WZ	% akcji	% głosów
No Gravity Games S.A.	620 000	620 000	56,41	56,41
QubicGames S.A.	86 000	86 000	7,83	7,83
Find Fund Sp. z o.o	87 000	87 000	7,92	7,92
Tomasz Swadkowski	120 000	120 000	10,92	10,92
Pozostali	186 000	186 000	16,92	16,92
Razem	1 099 000	1 099 000	100	100

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia raportu:

Akcyonariusz	Seria akcji	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
CPAR Ltd	A	521.000	521.000	47,41	47,41
Swadkowski Tomasz	A	120 000	120 000	10,92	10,92
Osiński Fundacja Rodzinna	A	144.750	144.750	13,17	13,17
Pozostali	A	313.250	313.250	28,50	28,50
Suma:		1 099 000	1 099 000	100	100

INFORMACJE NA TEMAT UDZIAŁOWCÓW/AKCJONARIUSZY SPÓŁKI INTERACTIVE BARDS SP. Z O.O.

Na dzień 31 grudnia 2023

Nazwa/firma wspólnika	Liczba udziałów	Liczba głosów na ZW	% udziałów	% głosów
No Gravity Games S.A.	4000	4000	100	100
Razem	4000	4000	100	100

Na dzień sporządzenia sprawozdania spółka nie posiada już udziałów w Interactive Bards. Sp z o.o.

INFORMACJE NA TEMAT UDZIAŁOWCÓW/AKCYONARIUSZY SPÓŁKI SQUIBLY INTERACTIVE SP. Z O.O.

Na dzień 31 grudnia 2023 i dzień sporządzenia sprawozdania:

Nazwa/firma wspólnika	Liczba udziałów	Liczba głosów na ZW	% udziałów	% głosów
No Gravity Games S.A.	3000	3000	54,88	54,88
Aspesi	2000	2000	36,59	36,59
Find Funds	466	466	8,53	8,53
Razem	5466	5466	100	100

II. Informacje o stanie finansowym spółki No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2023 nie uległy zmianie. Stosuje się Krajowe Standardy Rachunkowości (KSR).

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2023, dla spółki No Gravity Development S.A. nie uległy zmianie.

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2023 dla spółek Squibly Interactive Sp. z o.o. i Interactive Bards Sp z o.o. są zgodne z Krajowymi Standardami Rachunkowości (KSR).

Wyniki finansowe No Gravity Games S.A., No Gravity Development S.A., Squibly Interactive Sp. z o.o. i Interactive Bards Sp z o.o. zostały ujęte odpowiednio w sprawozdaniu finansowym jednostkowym i skonsolidowanym sporządzonym na dzień 31 grudnia 2023 roku.

III. Informacje o sytuacji majątkowej grupy kapitałowej

1. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych

W 2023 r. nie było zmian w powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych.

Po dacie bilansowej, w dniu 26 kwietnia 2024 r. doszło do zbycia przedsiębiorstwa Spółki oraz zbycia wszystkich posiadanych akcji No Gravity Development S.A. oraz wszystkich posiadanych udziałów w Interactive Bards sp. z o.o.

2. Informacje o działalności spółki No Gravity Games S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem

Zmiany w Zarządzie Spółki

W 2023 roku nie było zmian w Zarządzie.

Zmiany w Radzie Nadzorczej No Gravity Games S.A.

W dniu 20.03.2023 r. Spółka otrzymała oświadczenie o rezygnacji z funkcji członka rady nadzorczej od Pani Kamili Kliszki.

W dniu 20.06.2023 r. Spółka otrzymała oświadczenie o rezygnacji z funkcji członka rady nadzorczej od Pana Łukasza Rosińskiego.

W dniu 28.07.2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki na mocy uchwały nr 14 powołała na wspólną z pozostałymi członkami rady nadzorczej, trzyletnią kadencję Pana Marka Jaroszewskiego.

Na dzień 31.12.2023 r. w skład Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A. wchodził:

- Jarosław Grzechulski – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Jakub Sergiusz Ryzenko – Członek Rady Nadzorczej
- Bartosz Kubacki – Członek Rady Nadzorczej
- Marek Jaroszewski – Członek Rady Nadzorczej

Działalność operacyjna

W dniu 13 lutego 2023 roku, złożony został wniosek o wprowadzenie do obrotu na rynku NewConnect akcji spółki zależnej Emitenta, to jest No Gravity Development S.A.

W dniu 23 marca 2022 roku zawarta została umowa wydawnicza z Pontus Albrecht dla gry Punch a Bunch . Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta Gry na platformie Nintendo Switch.

26 kwietnia spółka informuje, że data wprowadzenia do sprzedaży gry "Creepy Tale" na platformie Sony Playstation została ustalona na 27 kwietnia 2023 roku.

Ponieważ Gra została już wcześniej wydana na konsolach Nintendo Switch i Microsoft Xbox, Emitent rozpoczyna prace nad przygotowaniem dodatkowych materiałów (DLC), a docelowo rozszerzonej wersji Gry. Emitent jest wydawcą gry Creepy Tale, a licencjobiorcą i podmiotem portującym grę jest spółka zależna Emitenta, tj. No Gravity Development SA.

26 kwietnia spółka poinformowała, że data wprowadzenia do sprzedaży gry "Creepy Tale 2" na platformie Sony Playstation i Microsoft Xbox i została ustalona na 27 kwietnia 2023 roku.

Ponieważ Gra została już wcześniej wydana na konsoli Nintendo Switch, Emitent rozpoczyna prace nad przygotowaniem dodatkowych materiałów, a docelowo rozszerzonej wersji Gry, którą będzie można wprowadzić na wszystkie konsole jednocześnie.

Emitent jest wydawcą gry Creepy Tale 2, a licencjobiorcą i podmiotem portującym grę jest spółka zależna Emitenta, tj. No Gravity Development SA.

W dniu 09 maja 2023 roku zawarta została umowa wydawnicza z Michałem Boruchem dla gry Caltlord .

Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta Gry na platformie Nintendo Switch i PC. Przewidywana data wydania Gry została wstępnie ustalona na drugą połowę 2023 roku.

W dniu 5 czerwca zwołaniu na dzień 03.07.2023 roku Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, które rozpocznie się o godzinie 13:00 w lokalu kancelarii notarialnej Kancelaria Notarialna Karolina Rak-Wrońska & Agnieszka Łabuszewska s.c. w Warszawie (00-659) przy ul. Koszykowej 53 lok. 63.

W dniu 30 czerwca poinformowano o odwołaniu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki zwołanego na dzień 03.07.2023 roku.

Przyczyną odwołania Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia jest okoliczność, iż do Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych („KDPW”) nie wpłynęły od uczestników KDPW, zgodnie z §186 Szczegółowych Zasad Działania KDPW, wykazy osób oraz liczby akcji uprawnionych do uczestnictwa w tym Walnym Zgromadzeniu, wymaganych również przez statut Spółki, w wyniku czego Walne Zgromadzenie nie mogłoby się odbyć i nie byłoby władne podejmować ważnych uchwał.

Mając na uwadze powyższe Zarząd ponownie zwołuje Zwyczajne Walne Zgromadzenie na dzień 28.07.2023 roku, które rozpocznie się o godzinie 12:00 w Kancelarii Notarialnej prowadzonej w Warszawie przez Karolinę Rak-Wrońską i Agnieszkę Łabuszewską przy ul. Koszykowej 53 lok. 63.

W dniu 10-07 spółka informuje, że data wprowadzenia do sprzedaży gry "Strike Force Kitty" na platformie Microsoft Xbox i została ustalona na 12 lipca 2023 roku.

Ponieważ Gra została już wcześniej wydana na konsoli Nintendo Switch, Emitent rozpoczyna prace nad przygotowaniem dodatkowych materiałów, a docelowo rozszerzonej wersji Gry, którą będzie można wprowadzić na wszystkie konsole jednocześnie.

Zarząd Emitenta informuję, że Emitent jest wydawcą gry, a licencjobiorcą i podmiotem portującym jest spółka zależna Emitenta, tj. No Gravity Development SA.

18 07 Emitent informuje, że data wprowadzenia do sprzedaży gry "Punch a Bunch" na platformie Nintendo Switch została ustalona na 20 lipca 2023 roku.

W dniu 28.07.2023 roku, w obecności notariusza – Karoliny Rak-Wrońskiej - prowadzącej Kancelarię Notarialną w Warszawie przy ul. Koszykowej nr 53 lok. 63, odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki.

Walne Zgromadzenie nie odstąpiło od żadnego z punktów porządku obrad.

Spółka informuje również o braku zgłoszonych do protokołu, podczas obrad Walnego Zgromadzenia, sprzeciwów do uchwał.

W dniu 18-08-2023 Emitent otrzymał zawiadomienie sporządzone na podstawie art. 69 ustawy o ofercie od akcjonariusza Aleksandra Sierżęgi, który dokonał w dniu 16.08.2023 roku zbycia 600 001 akcji , oraz w dniu 17.08.2023 roku zbycia 270 000 akcji Spółki, co przyczyniło się do zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki posiadanych przez Akcjonariusza.

W dniu 21-08-2024 Emitent informuje, że data wprowadzenia do sprzedaży gry "Catlord" na platformie Nintendo Switch została ustalona na 31 sierpnia 2023 roku.

W dniu 16 października 2023 roku Emitent zawarł umowę z System 3, to jest spółką z siedzibą w Wielkiej Brytanii. Przedmiotem umowy jest ustalenie warunków dystrybucji przez System 3 dwóch gier z portfolio Emitenta - to jest Strike Force Kitty oraz One True Hero - w wersjach pudełkowych, przeznaczonych na platformę Nintendo Switch. Umowa przewiduje dystrybucję obu gier w Europie Zachodniej i USA. Zgodnie z umową, obie gry mają zostać wprowadzone do sprzedaży w okresie przedświątecznym 2023 roku. Emitent zakłada, że realizacja umowy zapewni Emitentowi wejście ze swoimi grami na rynek retail, co powinno skutkować wzrostem przychodów Emitenta. Spółka informuje, że przedmiotowa umowa traktowana jest przez strony jako pierwszy krok we współpracy i możliwe jest wprowadzenie do dystrybucji przez System 3 kolejnych gier z portfolio Emitenta.

30 października 2023r. spółka informuje, że data wprowadzenia do sprzedaży gry "Rzeźbiarze Pierścieni" na platformie Nintendo Switch została ustalona na 28 lutego 2024 roku.

31-10-2024 spółka informuje, że wstępne wyniki sprzedaży gier w ramach kampanii promocyjnej "Chills and Thrills Halloween Giveaway", realizowanej przez Emitenta począwszy od dnia 25 października 2023 roku na konsoli Nintendo Switch w rejonie America, wskazują, że gry biorące udział w promocji Inner Voices, Pandemic Shooter, Creepy Tale, Body of Evidence, Connection Haunted i Dream Alone_ zanotowały znaczące wzrosty sprzedaży, co przełoży się na wyniki Emitenta. Niektóre gry objęte promocją zajmują bardzo dobre miejsca w rankingu sprzedażowym dla gier cyfrowych regionu America : Inner Voices 3 miejsce, Pandemic Shooter 5 miejsce, Creepy Tale 6 miejsce, Body of Evidence 7 miejsce. Przedmiotowa kampania promocyjna potrwa do dnia 31 października 2023 roku, co oznacza, że jeszcze nie wszystkie gry zostały ujawnione i weszły do sprzedaży promocyjnej.

W dniu 10 listopada 2023 roku zawarta została umowa wydawnicza z Fireline Games dla gry Fuled Up . Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta Gry na platformie Nintendo Switch. Przewidywana data wydania Gry nie została jeszcze ustalona.

3. Informacje o działalności No Gravity Development S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem

W 2023 r. No Gravity Development S.A. podejmowało działania zmierzające do wprowadzania akcji Spółki do Alternatywnego Systemu Obrotu organizowanego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. - rynek NewConnect.

Na dzień 31.12.2023 r. Spółka posiadała 620.000 (sześćset dwadzieścia tysięcy) akcji spółki No Gravity Development S.A., reprezentujących 56,41 proc. kapitału zakładowego No Gravity Development S.A.. W związku z tym, że do zbycia wszystkich akcji spółki No Gravity Development S.A. doszło po dacie bilansowej, wyniki tej spółki podlegają konsolidacji.

4. Informacje o działalności Interactive Bards Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem

W 2023 roku Interactive Bards sp. z o. o. skupiała się nad tworzeniem gier narracyjnych między innymi na platformę Nintendo Switch.

5. Informacje o działalności Squibly Interactive Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem

W 2023 roku spółka koncentrowała się nad tworzeniem gier AA, mających rozwinąć portfolio gier wydawanych przez No Gravity Games S.A.

6. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Games S.A.

Zbycie przedsiębiorstwa No Gravity Games S.A.

W dniu 26.04.2024 r. doszło do zawarcia umowy zbycia przedsiębiorstwa Emitenta, zajmującego się wydawaniem gier. Zbycie nastąpiło w zamian za cenę 100 tys. zł oraz przejęcie 416 tys. zł zobowiązań Emitenta, powiększone o zobowiązania Spółki mające źródło w zdarzeniach mających miejsce przed dniem zawarcia Umowy i niewymienione w załączniku nr 2 do Umowy zbycia przedsiębiorstwa. Zarząd Emitenta wskazuje, że zbyte przedsiębiorstwo obejmuje w szczególności, ale nie wyłącznie, projekty i licencje dotyczące gier wideo oraz nazwę i markę "No Gravity Games". Emitent wskazuje, że zbycie nastąpiło za zgodą Rady Nadzorczej, a zgodnie z umową, uchwała Walnego Zgromadzenia Emitenta obejmująca zgodę na zbycie przedsiębiorstwa, powinna zostać podjęta w terminie 2 miesięcy od dnia zawarcia umowy zbycia przedsiębiorstwa. Emitent wyjaśnia, że zbycie przedsiębiorstwa Emitenta nastąpiło w wyniku dokonania przez Zarząd i Radę Nadzorczą Emitenta oceny perspektyw finansowych Emitenta. W szczególności, Emitent wskazuje, że na dzień 26 kwietnia 2024 roku zobo-

wiązania Emitenta, w tym zobowiązania wymagalne, przekraczały kwotę 2 mln. zł. W sytuacji obserwowanego kryzysu na rynku gier wideo, oraz przy bardzo ograniczonych możliwościach pozyskania dodatkowego finansowania na działalność Emitenta, Zarząd Emitenta doszedł do wniosku, że dalsze kontynuowanie działalności z wykorzystaniem przedsiębiorstwa Emitenta, zajmującego się wydawaniem gier wideo, nie daje podstaw do założenia, że Emitent będzie w stanie regulować swoje zobowiązania. Emitent zakłada, że zbycie przedsiębiorstwa oraz obniżenie poziomu zobowiązań zapewnią Emitentowi możliwość podjęcia decyzji co do dalszego kierunku rozwoju.

Zbycie wszystkich posiadanych akcji No Gravity Development S.A.

W dniu 26.04.2024 r. została zawarta umowa zbycia przez Emitenta wszystkich posiadanych akcji No Gravity Development S.A. Zbycie nastąpiło w zamian za łączną cenę 938 tys. zł. Zbycie ww. akcji nastąpiło za zgodą Rady Nadzorczej, a cena zbycia akcji została ustalona w oparciu o (1) wartość księgową akcji oraz (2) historię notowań akcji na rynku NewConnect, przy uwzględnieniu niskiej płynności akcji.

Zbycie akcji No Gravity Development S.A. nastąpiło w wyniku dokonania przez Zarząd i Radę Nadzorczą Emitenta oceny perspektyw finansowych Emitenta. W szczególności, Emitent wskazuje, że na dzień 26 kwietnia 2024 roku zobowiązania Emitenta, w tym zobowiązania wymagalne, przekraczały kwotę 2 mln. zł. W sytuacji obserwowanego kryzysu na rynku gier wideo, oraz przy bardzo ograniczonych możliwościach pozyskania dodatkowego finansowania na działalność Emitenta, Zarząd Emitenta doszedł do wniosku, że zbycie akcji No Gravity Development S.A. jest niezbędne dla zapewnienia Emitentowi możliwości regulowania swoich zobowiązań.

Zbycie udziałów Interactive Bards sp. z o.o.

W dniu 26.04.2024 r. doszło również do zbycia posiadanych przez Emitenta 4.000 udziałów w kapitale zakładowym Interactive Bards sp. z o.o. Zbycie ww. udziałów miało związek z zaobserwowanym przez Spółkę kryzysem na rynku gier wideo oraz z planowanym przeglądem opcji strategicznych dotyczących dalszej działalności Emitenta.

7. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia, które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Development S.A.

Debiut No Gravity Development S.A. na NewConnect

W dniu 09.04.2024 r. spółka No Gravity Development zadebiutowała na rynku NewConnect. Spółka No Gravity Development S.A. została 356. spółką notowaną na NewConnect i był to 2. debiut na tym rynku w 2024 r.

Zawarcie umowy na wykonanie portu gry

No Gravity Development S.A. zawarło umowę obejmującą wykonanie przez nią prac polegających na realizacji portu do gry o tytule roboczym "Fight Legends: Fighting Games". Umowa przewiduje zlecenie Emitentowi wykonania portu Gry na platformę Nintendo Switch. Wynagrodzenie Spółki za realizację przedmiotu Umowy nie odbiega od powszechnie stosowanych standardów w branży Emitenta i jest płatne w 2 ratach.

Zbycie wszystkich posiadanych akcji No Gravity Development S.A.

W dniu 26.04.2024 r. została zawarta umowa zbycia przez Emitenta wszystkich posiadanych akcji No Gravity Development S.A. Zbycie nastąpiło w zamian za łączną cenę 938 tys. zł. Zbycie ww. akcji nastąpiło za zgodą Rady Nadzorczej Emitenta, a cena zbycia akcji została ustalona w oparciu o (1) wartość księgową akcji oraz (2) historię notowań akcji na rynku NewConnect, przy uwzględnieniu niskiej płynności akcji.

Zbycie akcji No Gravity Development S.A. nastąpiło w wyniku dokonania przez Zarząd i Radę Nadzorczą Emitenta oceny perspektyw finansowych Emitenta. W szczególności, Emitent wskazuje, że na dzień 26 kwietnia 2024 roku zobowiązania Emitenta, w tym zobowiązania wymagalne, przekraczały kwotę 2 mln. zł. W sytuacji obserwowanego kryzysu na rynku gier wideo, oraz przy bardzo ograniczonych możliwościach pozyskania dodatkowego finansowania na działalność Emitenta, Zarząd Emitenta doszedł do wniosku, że zbycie akcji No Gravity Development S.A. jest niezbędne dla zapewnienia Emitentowi możliwości regulowania swoich zobowiązań.

8. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Interactive Bards Sp. z o.o.

W dniu 26.04.2024 r. doszło do zbycia posiadanych przez Emitenta 4.000 udziałów w kapitale zakładowym Interactive Bards sp. z o.o.

9. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Squibly Interactive Sp. z o.o.

Nie wystąpiły

IV. Informacje o zatrudnieniu i wynagrodzeniach w grupie kapitałowej

1. Wynagrodzenia w No Gravity Games S.A.

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem Członkowie Rady Nadzorczej nie pobierali wynagrodzenia. Członkowie Zarządu Jednostki dominującej w roku 2023 pobrali wynagrodzenia w łącznej kwocie 285 124,68 zł.

2. Wynagrodzenia w grupie kapitałowej

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Emitent, w przeliczeniu na pełne etaty, zatrudniał 4 osób. Ponadto 18 osób współpracuje z Emitentem w sposób stały na podstawie umów cywilnoprawnych.

W Grupie Kapitałowej, na dzień 31 grudnia 2023 r. w przeliczeniu na pełne etaty, pracowało 6 osób, a 32 osoby współpracowały ze spółkami grupy kapitałowej w sposób stały na podstawie umów cywilnoprawnych. Na dzień 31.12.2023r. 3 osoby

W roku 2023 r. w skład zespołu Emitenta wchodził e specjaliści od marketingu, sprzedaży, social mediów, testowania gier, scoutingu (szukania projektów) oraz zarządzania projektami.

V. Informacje o działalności spółek grupy kapitałowej

1. Wybrane dane finansowe No Gravity Games S.A.

No Gravity Games S.A.	Od 01.01.2022 do 31.12.2022	Przeoszt. dane porów. Za poprzedni okres	Od 01.01.2023 do 31.12.2023
Przychody netto ze sprzedaży	2 254 231,57	2 254 231,57	2 390 476,50
Zysk (strata) na sprzedaży	529 262,34	529 262,34	-812 061,55
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	295 639,01	-106 581,22	-2 516 647,33
Amortyzacja	4 979,61	4 979,61	24 251,38
Zysk (strata) brutto	238 079,99	-164 140,24	-5 069 537,02
Zysk (strata) netto	168 299,99	-233 920,24	-4 697 942,02

No Gravity Games S.A.	Stan na 31.12.2022	Przeoszt. dane porów. Za poprzedni okres	Stan na 31.12.2023
Aktywa trwałe	6 117 374,65	6 117 374,65	204 528,63
Aktywa obrotowe	4 951 911,76	4 549 691,53	622 791,71
Aktywa razem	11 069 286,41	10 667 066,18	827 320,34
Kapitał własny, w tym:	9 466 601,64	9 064 381,41	-1 173 936,46
Kapitał zakładowy	16 975 638,10	16 975 638,10	16 975 638,10
Należności długoterminowe	0	0	0
Należności krótkoterminowe	1 403 199,17	1 403 199,17	381 220,39
Inwestycje krótkoterminowe	2 125 262,74	2 125 262,74	234 271,88
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	1 602 684,77	1 602 684,77	2 001 256,80
Zobowiązania długoterminowe	0	0	0
Zobowiązania krótkoterminowe	1 231 089,77	1 231 089,77	1 966 756,80
Pasywa razem	11 069 286,41	10 667 066,18	827 320,34

2. Wybrane dane finansowe skonsolidowane

GK No Gravity Games S.A.	Od 01.01.2022 do 31.12.2022	Przeoszt. dane porów. Za poprzedni okres	Od 01.01.2023 do 31.12.2023
Przychody netto ze sprzedaży	3 101 117,44	3 101 117,44	2 745 603,03
Zysk (strata) na sprzedaży	477 879,82	477 879,82	-824 861,70
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	191 832,84	-210 387,39	-3 550 854,00
Amortyzacja	4 979,61	4 979,61	24 251,38
Zysk (strata) brutto	-251 211,77	-653 432	-3 903 745,54
Zysk (strata) netto	-309 601,72	-340 226,95	-3 583 303,86

GK No Gravity Games S.A.	Stan na 31.12.2022	Przeoszt. dane porów. Za poprzedni okres	Stan na 31.12.2023
Aktywa trwałe	207 898,80	207 898,80	103 883,63
Aktywa obrotowe	4 355 905,00	3 953 684,77	812 365,47
Aktywa razem	4 648 803,80	4 246 583,57	916 519,10
Kapitał własny, w tym:	2 251 728,51	2 221 103,28	-1 339 717,24
Kapitał zakładowy	16 975 638,10	16 975 638,10	16 975 638,10
Należności długoterminowe	0	0	0
Należności krótkoterminowe	1 449 510,42	1 449 510,42	467 480,69
Inwestycje krótkoterminowe	193 162,07	193 162,07	233 403,12
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	1 984 303,42	1 612 708,42	2 145 859,21
Zobowiązania długoterminowe	0	0	0
Zobowiązania krótkoterminowe	1 199 976,78	1 199 976,78	1 741 357,57
Pasywa razem	4 648 803,80	4 246 583,57	916 519,10

VI. Komentarz do wyników Jednostki dominującej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2023 do 31 grudnia 2023 r.

W bieżącym roku Spółka poniosła stratę netto w wysokości minus 4 698 tysiące złotych (w porównaniu ze stratą netto w wysokości minus 234 tysiące złotych w roku poprzednim), a także zgodnie z raportem kwartalnym Spółka poniosła stratę netto za I kwartał 2024 roku w wysokości minus 394 tysiące złotych. Kapitał własny na dzień 31 grudnia 2023 roku był ujemny i wynosił 1 174 tysiące złotych,

co przy utrzymaniu się w 2024 roku start netto pogłębia ujemną wartość kapitałów własnych. Kapitał obrotowy netto definiowany jako nadwyżka aktywów obrotowych nad zobowiązaniami krótkoterminowymi był na dzień 31 grudnia 2023 roku ujemny i wynosił minus 1 344 tysiące złotych.

W 2023 roku Spółka uzyskała przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gier w wysokości 2 164 659,54zł, a więc niższe o 16% niż rok wcześniej (2 577 530,77 zł). Kluczowy dla wyniku był słabszy efekt promocji świątecznej. Przychody rok do roku z promocji spadły ponad trzykrotnie. Odczuwalny był spadek zainteresowania grami Emitenta i ogólnie spadek zainteresowani graczy. Przy znaczącym spadku przychodów, koszty udało się zmniejszyć w znacznie mniejszym stopniu.

W tym stanie rzeczy Zarząd Spółki musiał uwzględnić ryzyko utraty przez Spółkę płynności finansowej.

Sytuacja finansowa Spółki miała niestety również przełożenie na sytuację całej grupy kapitałowej. W związku z powyższym Zarząd Spółki podjął decyzję o zbyciu przedsiębiorstwa Spółki, zajmującego się wydawaniem gier wideo oraz o zbyciu wszystkich posiadanych akcji No Gravity Development

S.A. oraz udziałów w Interactive Bards sp. z o.o. Obecnie Zarząd Spółki dokonuje przeglądu opcji strategicznych dotyczących dalszej działalności Emitenta. Proces przeglądu opcji strategicznych ma na celu identyfikację i wybór najkorzystniejszego modelu dalszego działania Emitenta. W ramach procesu przeglądu opcji strategicznych Zarząd Emitenta będzie oceniał wszelkie możliwe scenariusze prowadzenia dalszej działalności Emitenta, w tym w pierwszej kolejności, ale nie wyłącznie, możliwość zmiany przedmiotu działalności Emitenta. Zarząd Emitenta informuje, że do dnia dzisiejszego nie zapadły jakiegokolwiek strategiczne decyzje dotyczące przyszłości Emitenta. Nie ma też pewności, czy i kiedy, w efekcie prowadzonego obecnie przeglądu opcji strategicznych, podjęte zostaną takie decyzje. O wszystkich decyzjach podjętych w wyniku przeglądu opcji strategicznych Emitent będzie informował zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w formie raportów bieżących.

No Gravity Games S.A. rozpoczęła rozmowy i dostała wiążące zapewnienie o finansowaniu od akcjonariuszy oraz ogłosiła zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy, które będzie podejmowało decyzję o podjęciu uchwały w sprawie nowej emisji akcji. W rezultacie tych działań No Gravity Games S.A. pozyska środki finansowe w wysokości około 3,4 miliona złotych co pozwoli na uregulowanie zobowiązań i dalszy rozwój spółki.

Ponadto na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu akcjonariuszy planowane jest podjęcie uchwał w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego o 61,90 zł do wartości 16 975 700,00 zł z wartości 16 975 638,10 zł, a następnie obniżenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę 15 278 130,00 zł, tj. z kwoty 16.975.700,00 do kwoty 1 697 570,00 zł poprzez obniżenie wartości nominalnej akcji Spółki z 1,00 zł każda na 0,10 zł każda. Celem obniżenia kapitału zakładowego Spółki jest pokrycie (wyrównanie) strat z lat ubiegłych. Kwotę uzyskaną w wyniku obniżenia kapitału zakładowego w wysokości 15 278 130,00 zł przeznaczy się w całości na pokrycie straty z lat ubiegłych.

W związku z tym, że bilans sporządzony przez Zarząd na dzień 31 grudnia 2023 roku będący częścią niniejszego sprawozdania finansowego wykazał stratę przewyższającą sumę kapitałów zapasowego i rezerwowego oraz jedną trzecią kapitału zakładowego Spółki, Walne Zgromadzenie działając zgodnie z przesłankami określonymi w art. 397 Kodeksu spółek handlowych, na najbliższym Walnym Zgromadzeniu podejmie uchwałę dotyczącą dalszego istnienia Spółki. Zarząd przeprowadził analizę przytoczonych okoliczności i na podstawie jej wyników przyjął przy

sporządzaniu sprawozdania finansowego założenie kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. W ocenie Zarządu podjęte działania zabezpieczają utrzymanie płynności finansowej na poziomie zapewniającym terminowe regulowanie zobowiązań w dającej się przewidzieć przyszłości, aczkolwiek występują okoliczności wskazujące na występowanie znaczących niepewności, co do zdolności Spółki, do kontynuowania przez nią działalności.

Sprawozdanie finansowe nie zawiera korekt związanych z powyższymi okolicznościami.

VII. Komentarz do wyników grupy kapitałowej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2023 do 31 grudnia 2023 r.

W bieżącym roku Grupa Kapitałowa No Gravity Games S.A. poniosła stratę netto w wysokości minus 3 583 tysiące złotych (w porównaniu ze stratą netto w wysokości minus 340 tysięcy złotych w roku poprzednim), a także zgodnie z raportem kwartalnym Grupa Kapitałowa poniosła stratę netto za I kwartał 2024 roku w wysokości minus 90 tysięcy złotych. Kapitał własny na dzień 31 grudnia 2023 roku był ujemny i wynosił 1 340 tysięcy złotych, co przy utrzymaniu się w 2024 roku start netto pogłębia ujemną wartość kapitałów własnych. Kapitał obrotowy netto definiowany jako nadwyżka aktywów obrotowych nad zobowiązaniami krótkoterminowymi był na dzień 31 grudnia 2023 roku ujemny i wynosił minus 929 tysięcy złotych. W 2023 roku Grupa Kapitałowa uzyskała przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gier w wysokości 2 650 tysięcy złotych, a więc niższe o 11% niż rok wcześniej (2 969 tysięcy złotych). Powyższe wyniki finansowe Grupy Kapitałowej w głównej mierze były efektem sytuacji finansowej Jednostki dominującej No Gravity Games S.A. W bieżącym roku Jednostka dominująca poniosła stratę netto w wysokości minus 4 698 tysięcy złotych (w porównaniu ze stratą netto w wysokości minus 234 tysiące złotych w roku poprzednim), a także zgodnie z raportem kwartalnym poniosła stratę netto za I kwartał 2024 roku w wysokości minus 394 tysiące złotych. Kapitał własny na dzień 31 grudnia 2023 roku był ujemny i wynosił 1 174 tysiące złotych, co przy utrzymaniu się w 2024 roku start netto pogłębia ujemną wartość kapitałów własnych. Kapitał obrotowy netto definiowany jako nadwyżka aktywów obrotowych nad zobowiązaniami krótkoterminowymi był na dzień 31 grudnia 2023 roku ujemny i wynosił minus 1 344 tysiące złotych. W 2023 roku Spółka uzyskała przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gier w wysokości 2 164 659,54zł, a więc niższe o 16% niż rok wcześniej (2 577 530,77 zł). Kluczowy dla wyniku był słabszy efekt promocji świątecznej. Przychody rok do roku z promocji spadły ponad trzykrotnie. Odczuwalny był spadek zainteresowania grami Emitenta i ogólnie spadek zainteresowani graczy. Przy znaczącym spadku przychodów, koszty udało się zmniejszyć w znacznie mniejszym stopniu. Kluczowy dla wyniku był słabszy efekt promocji świątecznej. Przychody rok do roku z promocji spadły ponad trzykrotnie. Odczuwalny był spadek zainteresowania grami Emitenta i ogólnie spadek zainteresowani graczy. Przy znaczącym spadku przychodów, koszty udało się zmniejszyć w znacznie mniejszym stopniu. W tym stanie rzeczy Zarząd Jednostki dominującej musiał uwzględnić ryzyko utraty płynności finansowej. Sytuacja finansowa Jednostki dominującej miała niestety również przełożenie na sytuację całej grupy kapitałowej. W związku z powyższym Zarząd Jednostki dominującej podjął decyzję o zbyciu przedsiębiorstwa Jednostki dominującej, zajmującego się wydawaniem gier wideo oraz o zbyciu wszystkich posiadanych akcji No Gravity Development S.A. oraz udziałów w Interactive Bards sp. z o.o. Obecnie Zarząd Jednostki dominującej dokonuje przeglądu opcji strategicznych dotyczących dalszej działalności Emitenta. Proces przeglądu opcji strategicznych ma na celu identyfikację i wybór najkorzystniejszego modelu dalszego działania

Emitenta. W ramach procesu przeglądu opcji strategicznych Zarząd Emitenta będzie oceniał wszelkie możliwe scenariusze prowadzenia dalszej działalności Emitenta, w tym w pierwszej kolejności, ale nie wyłącznie, możliwość zmiany przedmiotu działalności Emitenta. Zarząd Emitenta informuje, że do dziś nie zapadły jakiegokolwiek strategiczne decyzje dotyczące przyszłości Emitenta. Nie ma też pewności, czy i kiedy, w efekcie prowadzonego obecnie przeglądu opcji strategicznych, podjęte zostaną takie decyzje. O wszystkich decyzjach podjętych w wyniku przeglądu opcji strategicznych Emitent będzie informował zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w formie raportów bieżących. No Gravity Games S.A. rozpoczęła rozmowy i dostała wiążące zapewnienie o finansowaniu od akcjonariuszy oraz ogłosiła zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy, które będzie podejmowało decyzję o podjęciu uchwały w sprawie nowej emisji akcji. W rezultacie tych działań No Gravity Games S.A. pozyska środki finansowe w wysokości około 3,4 miliona złotych co pozwoli na uregulowanie zobowiązań i dalszy rozwój jednostki dominującej jak i Grupy Kapitałowej No Gravity Games S.A. Ponadto na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu akcjonariuszy planowane jest podjęcie uchwał w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Jednostki dominującej o 61,90 zł do wartości 16 975 700,00 zł z wartości 16 975 638,10 zł, a następnie obniżenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę 15 278 130,00 zł, tj. z kwoty 16.975.700,00 do kwoty 1 697 570,00 zł poprzez obniżenie wartości nominalnej akcji Jednostki dominującej z 1,00 zł każda na 0,10 zł każda. Celem obniżenia kapitału zakładowego Jednostki dominującej jest pokrycie (wyrównanie) strat z lat ubiegłych. Kwotę uzyskaną w wyniku obniżenia kapitału zakładowego w wysokości 15 278 130,00 zł przeznaczy się w całości na pokrycie straty z lat ubiegłych. W związku z tym, że bilans Jednostki dominującej sporządzony przez Zarząd na dzień 31 grudnia 2023 roku wykazał stratę przewyższającą sumę kapitałów zapasowego i rezerwowego oraz jedną trzecią kapitału zakładowego Spółki, Walne Zgromadzenie działając zgodnie z przesłankami określonymi w art. 397 Kodeksu spółek handlowych, na najbliższym Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu podejmie uchwałę dotyczącą dalszego istnienia Jednostki dominującej. Zarząd przeprowadził analizę przytoczonych okoliczności i na podstawie jej wyników przyjął przy sporządzaniu sprawozdania finansowego założenie kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. W ocenie Zarządu jednostki dominującej, podjęte działania zabezpieczają utrzymanie płynności finansowej na poziomie zapewniającym terminowe regulowanie zobowiązań w dającej się przewidzieć przyszłości, aczkolwiek występują okoliczności wskazujące na występowanie znaczących niepewności, co do zdolności jednostki dominującej oraz grupy kapitałowej, do kontynuowania przez nią działalności. Skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie zawiera korekt związanych z powyższymi okolicznościami

VIII. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju grupy kapitałowej

W 2023 r. Emitent pracując w ramach grupy kapitałowej w dalszym ciągu dostosowywał strategię do warunków rynkowych i możliwości rynkowych. Rozwinięto działalność No Gravity Development S.A. oraz kontynuowano proces wprowadzania spółki na giełdę, który ostatecznie w kwietniu 2024 r. zakończył się powodzeniem. W Interactive Bards Sp. z o.o. i Squibly Interactive Sp. z o.o trwały prace nad grami.

Podejmowanie działania oraz kontynuowanie działalności na rynku gier w 2023 r. nie przyniosło jednak oczekiwanych rezultatów. W związku z powyższym Zarząd Spółki podjął decyzję o zbyciu przedsiębiorstwa Spółki, zajmującego się wydawaniem gier wideo oraz o zbyciu wszystkich posiadanych akcji No Gravity Development S.A. oraz udziałów w Interactive Bards sp. z o.o. Obecnie Zarząd Spółki dokonuje przeglądu opcji strategicznych dotyczących dalszej działalności Emitenta. Proces przeglądu opcji strategicznych ma na celu identyfikację i wybór najkorzystniejszego modelu dalszego działania Emitenta. W ramach procesu przeglądu opcji strategicznych Zarząd Emitenta będzie oceniał wszelkie możliwe scenariusze prowadzenia dalszej działalności Emitenta, w tym w pierwszej kolejności, ale nie wyłącznie, możliwość zmiany przedmiotu działalności Emitenta. Zarząd Emitenta informuje, że do dnia dzisiejszego nie zapadły jakiegokolwiek strategiczne decyzje dotyczące przyszłości Emitenta. Nie ma też pewności, czy i kiedy, w efekcie prowadzonego obecnie przeglądu opcji strategicznych, podjęte zostaną takie decyzje. O wszystkich decyzjach podjętych w wyniku przeglądu opcji strategicznych Emitent będzie informował zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w formie raportów bieżących.

IX. Osiągnięcia No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej w dziedzinie badań i rozwoju

W okresie od 1 stycznia 2023 do 31 grudnia 2023 r. No Gravity Games S.A. i grupa kapitałowa nie prowadzili działalności badawczo-rozwojowej.

X. Przewidywana sytuacja finansowa grupy kapitałowej

No Gravity Games S.A. i grupa kapitałowa nie zamierza publikować prognoz na 2024 rok.

XI. Informacja o instrumentach finansowych

Ryzyko związane z instrumentami finansowymi oraz przyjęte przez No Gravity Games S.A. oraz grupę kapitałową cele i model zarządzania ryzykiem finansowym zostały przedstawione w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do sprawozdania finansowego.

XII. Nabycie akcji własnych

W roku obrotowym 2023 Jednostka dominująca nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

XIII. Posiadane przez grupę kapitałową Oddziały.

W 2023 r. Jednostka dominująca oraz jednostki wchodzące w skład grupy kapitałowej nie posiadały Oddziałów.

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

W 2023 r. Grupa kapitałowa nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpieczała istotnych rodzajów planowanych transakcji.

XV. Informacje dla oceny grupy kapitałowej wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Charakter działalności jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej nie wpływał negatywnie na środowisko naturalne. Wskaźniki efektywności podane są w punkcie XX

XVI. Czynniki ryzyka i zagrożenia

1.1. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim prowadzi działalność Emitent

1.1.1. Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w Polsce i za granicą

Na realizację założonych przez Emitenta celów strategicznych wpływ mają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Emitenta. Emitent osiąga przy tym przychody zarówno od klientów (graczy) z Polski jak i z zagranicy. Z tego względu jego sytuacja i perspektywy są pośrednio uzależnione od czynników związanych z ogólną sytuacją makroekonomiczną zarówno w Polsce, jak i w tych krajach, w których mieszkają największe grupy klientów Emitenta. Do czynników tych zaliczyć można między innymi (1) politykę gospodarczą rządów, (2) decyzje podejmowane przez banki centralne, wpływające na podaż pieniądza, wysokość stóp procentowych i kursów walutowych, (3) zmiany w zakresie opodatkowania, (4) dynamikę wzrostu PKB, (5) poziom inflacji, (6) wielkość deficytu budżetowego i zadłużenia zagranicznego, (7) poziom bezrobocia, (8) strukturę dochodów ludności, itd. Nie bez znaczenia jest również sytuacja makroekonomiczna na całym świecie, bowiem globalne tendencje makroekonomiczne wpływają i mogą wpływać w przyszłości na sytuację finansową Emitenta. Wszelkie przyszłe niekorzystne zmiany jednego lub kilku z powyższych czynników, w szczególności pogorszenie stanu gospodarki lub kryzys finansów publicznych, czy też konflikty zbrojne, mogą mieć negatywny wpływ na wyniki i sytuację finansową Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje sytuację makroekonomiczną, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian. Emitent zakłada przy tym konsekwentną

dywersyfikację geograficzną działalności tak, aby w miarę możliwości ograniczyć uzależnienie od regionalnych (kontynentalnych) wahań koniunktury.

1.1.2. Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier komputerowych i wideo od wielu lat notuje coroczny wzrost. Nie można jednak wykluczyć ryzyka spowolnienia tego wzrostu lub nawet załamania się rynku. Koniunktura na rynku gier w istotnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, opisanych w pkt 1.1.1. Duże znaczenie mają dla niej w szczególności takie czynniki jak (1) poziom PKB, (2) poziom wynagrodzeń, (3) poziom dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz (4) poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni mieć świadomość, że Emitent nie ma wpływu na te czynniki, a tym samym na koniunkturę na rynku gier. Celem ograniczenia opisanego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje koniunkturę na rynku gier, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian.

1.1.3. Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów na rynku gier

Rynek gier komputerowych i wideo cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, które znajdą uznanie u graczy, a które nie będą reprezentowane w grach Emitenta. W takiej sytuacji atrakcyjność oferty (gier) Emitenta może znacząco spaść, co może negatywnie wpłynąć na wyniki Emitenta. Zespół Emitenta dysponuje odpowiednim doświadczeniem i znajomością rynku gier, tak aby z wyprzedzeniem reagować na zmiany zachodzące na rynku. Powinno to pozwolić na ograniczenie przedmiotowego ryzyka.

1.1.4. Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Obecnie istnieje silna tendencja do promowania zdrowego (aktywnego) trybu życia, w którym nie mieści się poświęcanie czasu na rozrywkę elektroniczną, w tym na gry komputerowe i wideo. Szerokie upowszechnienie się takiej mody może skutkować globalnym zmniejszeniem sprzedaży gier komputerowych, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta. W ocenie Emitenta prawdopodobieństwo wystąpienia takiej sytuacji jest jednak stosunkowo nieznaczne.

1.1.5. Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Istotny wpływ na sytuację Emitenta mogą mieć zmiany przepisów prawa lub ich interpretacji. Niespójność, brak jednolitej interpretacji przepisów prawa oraz ich częste nowelizacje pociągają za sobą poważne ryzyko dla prowadzenia działalności gospodarczej. Ewentualne zmiany, w szczególności w zakresie prawa autorskiego, prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego lub

prawa podatkowego, mogą mieć negatywny wpływ na działalność Emitenta. Wejście w życie nowych przepisów może wiązać się z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów, niekorzystnymi interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej, itp. Ponadto specyfiką polskiego systemu prawnego jest znaczna i trudna do przewidzenia zmienność przepisów, a także często niska jakość prac legislacyjnych. Powyższe okoliczności mogą mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową lub wyniki Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać działalność Emitenta do występujących zmian.

1.1.6. Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych

Sektor IT jest jednym z kluczowych sektorów gospodarki nie tylko polskiej, ale także międzynarodowej, co powoduje, że przepisy Wspólnoty Europejskiej oraz innych organizacji międzynarodowych w znacznym stopniu regulują funkcjonowanie branży IT. To z kolei powoduje, że polskie regulacje prawne są w znacznej mierze odzwierciedleniem przepisów europejskich oraz międzynarodowych, co niesie ze sobą element niepewności, co do zmian w tych przepisach i konieczność monitorowania aktualnego stanu prawnego, jak również tendencji rozwojowych europejskich i międzynarodowych regulacji prawnych. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów prawa europejskiego i międzynarodowego oraz sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

1.1.7. Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Emitenta decyzji biznesowych. Istnieje ryzyko naliczenia Emitentowi przez organy skarbowe zobowiązań podatkowych obliczonych w sposób odmienny niż w swoich planach zakładał to Emitent. W takiej sytuacji istnieje także ryzyko nałożenia na Emitenta dodatkowych sankcji finansowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta

przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać działalność Emitenta do występujących zmian.

1.1.8. Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, że Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, że Emitent nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

1.1.9. Ryzyko wystąpienia zdarzeń nadzwyczajnych

W przypadku wystąpienia zdarzeń nadzwyczajnych (losowych), takich jak np. wojny, ataki terrorystyczne lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Emitenta. Wystąpienie takich zdarzeń może również wpłynąć na ograniczenie lub nawet uniemożliwienie prowadzenia działalności Emitenta. W efekcie Emitent może być narażony na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje występujące czynniki ryzyka dla nieprzerwanej i niezakłóconej działalności Emitenta, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na dostrzegane czynniki ryzyka.

1.1.10. Ryzyko związane pandemią koronawirusa COVID-19

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie odnotowuje istotnych skutków związanych z wpływem pandemii koronawirusa COVID-19 na bieżącą działalność Emitenta.

1.1.11. Ryzyko związane z wojną w Ukrainie

W związku z faktem, że Spółka posiada w swoim portfolio gry deweloperów rosyjskich należy zaznaczyć, że obecna sytuacja geopolityczna ma wpływ na działalność spółki spowodowała opóźnienia w premierach. W chwili obecnej aby zminimalizować ryzyka Spółka nie podpisuje nowych umów z podmiotami z Rosji i Białorusi. .

1.2. Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta

Ryzyka wymienione poniżej dotyczą działalności wykonywanej w 2023r. Zgodnie z informacjami podanymi powyżej Emitent dokonał sprzedaży przedsiębiorstwa zajmującego się produkcją gier, akcji NO Gravity Development S.A, udziałów w Interactive Bards Sp z o.o.

1.2.1. Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii działalności

Patrz punkt VII Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju grupy kapitałowej.

1.2.2. Ryzyko związane z produkcją lub wydawaniem nowych gier

Produkcja nowych gier zawsze wiąże się z koniecznością ponoszenia w tym celu nakładów finansowych. Nie można wykluczyć, że dana nowa gra Emitenta nie otrzyma certyfikacji na którąś z kluczowych platform dystrybucji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, lub że kampania promocyjna tej gry nie przyniesie odpowiedniego efektu. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na wyniki sprzedaży danej gry, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się finansować produkcję ograniczonej liczby starannie wyselekcjonowanych projektów, po ustaleniu, że posiada zasoby niezbędne do produkcji danej gry. Spółka aby zmniejszać ryzyka inwestuje głównie w produkcje własne w ramach grupy kapitałowej.

1.2.3. Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji lub wydawaniu gier

Produkcja i wydawanie gier to złożone i wieloetapowe procesy, w które zaangażowana jest zawsze grupa osób, które muszą ze sobą właściwie współpracować i być właściwie kierowane. Na przebieg procesu produkcji i wydawania każdej gry decydujący wpływ mają ludzie pracujący nad daną grą. Procesy te zależą jednak także od zapewnienia odpowiednich środków technicznych oraz niezbędnego finansowania. Zazwyczaj rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji lub wydawania gry jest możliwe dopiero po zakończeniu wcześniejszego etapu. Z natury rzeczy procesy te narażone są więc na ryzyko wystąpienia opóźnień. Takie opóźnienie może skutkować niedotrzymaniem założonego harmonogramu produkcji lub wydania gry, co z kolei może skutkować opóźnieniem premiery gry i w efekcie mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży gry, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się właściwie planować i przygotowywać proces produkcji każdej poszczególnej gry, a następnie aktywnie zarządzać tym procesem.

1.2.4. Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja i wydawanie gier to złożone i wieloetapowe procesy, rozłożone zawsze w czasie. W trakcie trwania takiego procesu mogą powstać okoliczności, które mogą skutkować podjęciem decyzji o

rezygnacji z realizacji danego projektu. Może to nastąpić np. z uwagi na powstałe problemy techniczne lub na negatywny odbiór danego projektu przez rynek na etapie testów. Rezygnacja z realizacji projektu oznacza zawsze utratę zainwestowanych w projekt środków, co może mieć negatywny wpływ na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się wybierać do produkcji tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym, które są możliwe do wyprodukowania przy uwzględnieniu możliwości technicznych i finansowych Emitenta. Ponadto Emitent stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy.

W bieżącym okresie w sprawozdaniu jednostkowym i skonsolidowanym Emitent dokonał odpisów aktualizujących nierentowne projekty prezentowane w pozycji zapasów w bilansie.

1.2.5. Ryzyko niewłaściwej promocji gier

Na sprzedaż gier bardzo duży wpływ ma skuteczna promocja gry. Wynika to z faktu nasycenia rynku nowymi tytułami i wprowadzania na rynek coraz większej liczby nowych gier. Oznacza to, że bardzo duże znaczenie ma dobór i właściwe przeprowadzenie działań promocyjnych, co wiąże się także z przeznaczeniem na te działania odpowiednich nakładów. Bardzo istotne znaczenie ma również promocja prowadzona przez operatorów platform dystrybucyjnych (wyróżnienia, rekomendacje), na którą jednak Emitent ma bardzo niewielki wpływ. Istnieje ryzyko, że działania promocyjne prowadzone w związku z premierą gier Emitenta okażą się nieskuteczne, co może spowodować utratę środków przeznaczonych na produkcję danej gry, oraz negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży gry, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się właściwie dobrać wydawców swoich gier. Emitent stara się również stosować do rekomendacji wydawców oraz operatorów platform dystrybucji i innych znanych mu wytycznych mających zapewnić lepszą prezentację gier Emitenta na platformach dystrybucji.

1.2.6. Ryzyko związane z brakiem sukcesu rynkowego gier

Rynek gier komputerowych i gier wideo cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Nie jest możliwe uzyskanie racjonalnej pewności co do wyników sprzedaży nowej gry wprowadzanej na rynek. Na sprzedaż każdej gry wpływ ma bardzo wiele czynników, takich jak bieżąca moda, atrakcyjność podobnych tytułów dostępnych na rynku w momencie wprowadzenia gry do sprzedaży lub skuteczność przeprowadzonych działań promocyjnych. Zawsze istnieje przy tym ryzyko, że ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nowa gra nie odniesie sukcesu rynkowego, rozumianego jako uzyskanie takiego wyniku sprzedaży, który pozwoliłby co najmniej na odzyskanie nakładów poniesionych na produkcję lub wydanie tej gry. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się wybierać do produkcji tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym. Ponadto Emitent stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy. Sposobem ograniczenia

przedmiotowego ryzyka jest również wydawanie większej liczby gier, czyli dywersyfikacja oferty Emitenta.

1.2.7. Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Specyfiką rynku gier jest to, że ich dystrybucja odbywa się za pośrednictwem operatorów największych platform dystrybucji gier, tj. Steam (Valve Corporation), Sony Playstation Store, Switch Eshop (Nintendo), Xbox Store (Microsoft), którzy mają silniejszą pozycję negocjacyjną w stosunku do producentów i wydawców gier. Ewentualna odmowa dystrybucji danej gry Emitenta przez któregoś z wymienionych operatorów lub ustanowienie warunków dystrybucji ograniczających dostęp potencjalnych odbiorców do danej gry może mieć istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Emitenta. Powyższe oznacza także, że Emitent, jak każdy producent gier, jest uzależniony od niewielkiej liczby kluczowych odbiorców (dystrybutorów). Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent planuje produkcję większej liczby gier, czyli dywersyfikację oferty, przeznaczonych do dystrybucji na możliwie wielu platformach dystrybucji oraz konsekwentne otwieranie nowych kanałów dystrybucji, w tym współpracy z innymi wydawcami, jak na przykład QubicGames S.A.

1.2.8. Ryzyko pogorszenia się renomy Emitenta

Ważnym atutem na rynku na którym działa Emitent jest posiadanie odpowiedniej renomy, na którą decydujący wpływ mają opinie graczy na temat gier Emitenta, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, zwłaszcza na portalach dedykowanych dla graczy. W związku z faktem, że podstawowym kanałem dystrybucji gier jest Internet, opinie publikowane w sieci mogą mieć istotne znaczenie dla wyników sprzedaży gier Emitenta. Publicznie dostępne opinie na temat Emitenta mogą również wpływać na współpracę Emitenta z jego partnerami (np. podwykonawcami). Ewentualne pogorszenie się renomy Emitenta mogłoby zatem negatywnie wpłynąć zarówno na wyniki sprzedaży gier Emitenta, jak i na możliwość lub koszty współpracy z partnerami Emitenta, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. W przypadku pogorszenia się renomy Emitenta, mogłaby również powstać konieczność poniesienia dodatkowych, nieplanowanych wydatków na działania mające na celu poprawę wizerunku Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się na bieżąco monitorować opinie publikowane na swój temat, zwłaszcza na najbardziej popularnych forach dedykowanych dla graczy komputerowych oraz w mediach społecznościowych, reagując na bieżąco na pojawiające się opinie krytyczne, w tym także poprzez usuwanie lub poprawianie wskazywanych nieprawidłowości.

1.2.9. Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

W działalności Emitenta istotne znaczenie mają kompetencje, doświadczenie oraz know-how członków zespołu, Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent dysponuje niezbędnym zespołem. Nie można jednak wykluczyć w przyszłości rezygnacji części członków zespołu ze współpracy z Emitentem, co mogłoby wiązać się z ograniczeniem możliwości prowadzenia działalności lub w skrajnym przypadku nawet przerwaniem prowadzenia działalności przez Spółkę, a tym samym wpłynąć negatywnie na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się oferować atrakcyjne warunki wynagradzania i pracy, konkurencyjne na dynamicznie zmieniającym się rynku. W przypadku Prezesa Zarządu Emitenta ryzyko to jest dodatkowo ograniczone poprzez fakt, że jest on akcjonariuszem Spółki, co sprawia, że jest on zainteresowanym uzyskiwaniem przez Spółkę możliwie najlepszych wyników finansowych.

1.2.10. Ryzyko związane z pozyskiwaniem kolejnych członków zespołu

W działalności Emitenta kluczowe znaczenie ma kapitał ludzki. Istnieje ryzyko, że Emitent nie będzie w stanie pozyskać we właściwym czasie niezbędnych współpracowników, dysponujących odpowiednim doświadczeniem i kompetencjami, na racjonalnych z punktu widzenia Emitenta warunkach finansowych. Może to skutkować opóźnieniem w realizacji poszczególnych projektów lub koniecznością zwiększenia nakładów Emitenta ponoszonych na produkcję gier. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się oferować atrakcyjne warunki wynagradzania i pracy, konkurencyjne na dynamicznie zmieniającym się rynku oraz planuje z odpowiednim wyprzedzeniem zapotrzebowanie na pracę w kolejnych okresach.

1.2.11. Ryzyko konkurencji

Rynek gier komputerowych i gier wideo jest rynkiem silnie konkurencyjnym. Istnieje bardzo wielu producentów gier, o różnych potencjałach i strategiach, którzy wprowadzają na rynek bardzo dużo nowych gier. Na rynku działa przy tym wiele podmiotów o znacznie większym od Emitenta potencjale finansowym lub o znacznie większej rozpoznawalności. Ponadto z uwagi na fakt, że wiodącym kanałem dystrybucji są platformy dystrybucji, działające w Internecie, jest to rynek globalny. Odniesienie sukcesu na tym rynku wymaga nie tylko posiadania odpowiednich środków finansowych, ale przede wszystkim zaoferowania unikalnego produktu (gry), który zdobędzie odpowiednie zainteresowanie graczy. O pozyskanie tego zainteresowania walczą przy tym wszyscy producenci i wydawcy gier. Istnieje ryzyko, że nawet przy zaoferowaniu gier dobrze przygotowanych i wypromowanych, oferta konkurentów Emitenta uzyska większe zainteresowanie graczy lub zostanie uznana za bardziej atrakcyjną od oferty Emitenta. Może to mieć negatywny wpływ na wynik sprzedaży gier Emitenta i tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się wybierać do produkcji tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym. Ponadto Emitent stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność

graczy. Sposobem ograniczenia przedmiotowego ryzyka jest również wydawanie większej liczby gier, czyli dywersyfikacja oferty Emitenta.

Ryzyko konkurencji wiąże się również z możliwością przejmowania pomysłów lub współpracowników Emitenta przez konkurentów. Może to skutkować koniecznością zaprzestania prowadzenia konkretnego projektu i utratą poniesionych na ten projekt nakładów. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stosuje odpowiednie zapisy umowne chroniące prawa autorskie Emitenta do prowadzonych projektów oraz stosuje klauzule zakazu konkurencji i zachowania poufności w umowach ze swoimi współpracownikami.

1.2.12. Ryzyko związane z przewidywaną dużą zmiennością wyniku finansowego

Przyszłe wyniki finansowe Emitenta w dużej mierze będą uzależnione od terminów wydawania i wyników sprzedaży gier wyprodukowanych przez Emitenta. Jednocześnie wyniki te będą powiązane ze specyficznym cyklem życia produktu, jakim jest gra komputerowa lub wideo, w którym największe przychody uzyskiwane są bezpośrednio po wprowadzeniu gry do sprzedaży. W okresie pomiędzy wydaniem poszczególnych gier Emitent może nie uzyskiwać przychodów albo uzyskiwać tylko ograniczone przychody, ponosząc jednocześnie w tym okresie koszty bieżącej działalności. W efekcie, w takich okresach Emitent może wykazywać tylko nieznaczne zyski, albo nawet nie wykazywać zysku. W związku z wskazaną specyfiką działalności Emitenta jego wynik finansowy będzie więc podlegać w kolejnych okresach większym wahaniom w porównaniu do spółek prowadzących działalność w innych obszarach. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent planuje produkcję większej liczby gier, czyli dywersyfikację oferty, co powinno zapewnić Emitentowi stabilizację przychodów i zysków.

1.2.13. Ryzyko niepozyskania dodatkowych środków finansowych niezbędnych do prowadzenia działalności

Istnieje ryzyko, że w przyszłości Emitent będzie potrzebował dodatkowych środków finansowych na niezakończone prowadzenie działalności. W przypadku jego ziszczenia się istnieje ryzyko, że założenia Emitenta co do możliwości pozyskania dodatkowych środków będą błędne i Emitent nie będzie w stanie pozyskać takich dodatkowych środków. Może to oznaczać spowolnienie rozwoju Emitenta i pogorszenie jego pozycji konkurencyjnej, a w skrajnie negatywnym scenariuszu nawet konieczność zaprzestania prowadzenia działalności. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent realizuje strategię, znacząco dywersyfikując przychody pomiędzy poszczególnymi tytułami i platformami, co powoduje, że nie jest kluczowe, które z ponad czterdziestu tytułów Emitenta sprzedają się w danym miesiącu. Portfolio i tak generuje przewidywalne przychody.

No Gravity Games S.A. rozpoczęła rozmowy i dostała wiążące zapewnienie o finansowaniu od akcjonariuszy oraz ogłosiła zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy, które

będzie podejmowało decyzję o podjęciu uchwały w sprawie nowej emisji akcji. W rezultacie tych działań No Gravity Games S.A. pozyska środki finansowe w wysokości około 3,4 miliona złotych co pozwoli na uregulowanie zobowiązań i dalszy rozwój jednostki dominującej jak i Grupy Kapitałowej No Gravity Games S.A.

1.2.14. Ryzyko utraty płynności finansowej

Jak każdy podmiot gospodarczy, Emitent jest narażony na ryzyko utraty płynności finansowej, czyli na sytuację w której nie będzie w stanie realizować swoich wymagalnych zobowiązań finansowych. Poza przyczynami związanymi z wystąpieniem zdarzeń nadzwyczajnych, ryzyko to może ziścić się w sytuacji niezyskiwania przez dłuższy czas odpowiednich przychodów z działalności lub w przypadku niewywiązywania się z zobowiązań finansowych wobec Emitenta przez kluczowych kontrahentów Emitenta, w tym wypadku przez platformy dystrybucji gier. W ocenie Emitenta ryzyko to jest nieznaczne, w związku z faktem, że na dzień sporządzenia niniejszego raportu kluczowi kontrahenci Emitenta to obecnie, oraz w przewidywalnej przyszłości, platformy dystrybucji gier, zarządzane przez globalne podmioty o bardzo stabilnej sytuacji finansowej. A portfolio gier jakim zarządza Emitent jest duże i przynosi stabilne przychody na przewidywalnym poziomie.

1.2.15. Ryzyko naruszenia praw autorskich

Tworzenie gier komputerowych i wideo wymaga pozyskiwania lub posiadania stosownych praw autorskich. Naruszenie tych praw, nawet niezamierzone, może spowodować ograniczenie lub nawet niemożliwość sprzedaży danej gry, na którą Emitent poniósł już nakłady finansowe, a także możliwość powstania wobec Emitenta roszczeń, w tym roszczeń odszkodowawczych, z tytułu naruszenia praw autorskich. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stosuje w zawieranych przez siebie umowach zapisy zapewniające przejście na Emitenta praw autorskich w możliwie najszerszym zakresie, a także wykorzystuje w swojej działalności oprogramowanie do komercyjnego korzystania z którego nabył właściwe prawa.

1.2.16. Ryzyko nielegalnej dystrybucji gier

Dystrybucja gier komputerowych i wideo odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co w przypadku gier w wersji PC zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem gier bez zgody lub wiedzy ich producenta lub wydawcy. Pozyskiwanie przez graczy gier Emitenta w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz tym samym wyniki finansowe Emitenta. Ryzyko to jest jednak ograniczane dzięki zabezpieczeniom stosowanym przez operatorów platform dystrybucji gier i producentów konsol dedykowanych do grania. Dodatkowo ryzyko to praktycznie nie występuje w odniesieniu do rynku konsolowego.

1.2.17. Ryzyko związane z awariami sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier komputerowych i wideo wymaga prawidłowo działającego sprzętu elektronicznego. Istnieje ryzyko, że w przypadku poważnej awarii sprzętu, wykorzystywanego przez Emitenta, dojdzie do utraty lub wycieku danych, co może doprowadzić do przedłużenia prac nad poszczególnymi projektami lub nawet do zaprzestania prowadzenia niektórych projektów, co zawsze oznacza straty finansowe dla Emitenta. Może to również skutkować niemożliwością wywiązania się z zobowiązań wobec kontrahentów Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent korzysta z właściwie serwisowanego sprzętu elektronicznego renomowanych producentów, a przede wszystkim chroni i na bieżąco tworzy kopie zapasowe danych zapisywanych na tym sprzęcie.

1.2.18. Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta 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 nowowprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Emitenta do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność i wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent na bieżąco monitoruje rynek, tak aby z wyprzedzeniem reagować na zachodzące zmiany.

1.2.19. Ryzyko błędów ludzkich

Jak każda działalność gospodarcza, działalność Emitenta jest narażona na ryzyko powstania błędów, zamierzonych lub niezamierzonych, po stronie współpracowników lub partnerów Emitenta. W procesie produkcji gier błędy te mogą przy tym ujawniać się niekiedy dopiero po upływie dłuższego czasu (np. dopiero po wydaniu gry). Błędy te mogą doprowadzić do przedłużenia prac nad danym projektem lub nawet do zaprzestania prowadzenia projektu, co zawsze oznacza straty finansowe dla Emitenta. Niektóre z tych błędów mogą również skutkować obniżeniem jakości i wpływać na sprzedaż gry. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent kontroluje na bieżąco jakość produkowanych gier oraz przeprowadza testy gier przed ich wprowadzeniem do sprzedaży.

XVII. Informacje o osobach wchodzących w skład Zarządu i Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej

1. Zarząd No Gravity Games S.A.

Na dzień 31.12.2023 r. w skład Zarządu No Gravity Games S.A. wchodził:

- › Aleksander Sierżęga - Prezes Zarządu

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania wchodzi:

- › Grzegorz Konrad - Prezes Zarządu

2. Rada Nadzorcza No Gravity Games S.A.

W skład Rady Nadzorczej Emitenta, na dzień 31 grudnia 2023r, wchodzi:

- › Jarosław Grzechulski – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- › Jakub Sergiusz Ryzenko – Członek Rady Nadzorczej
- › Bartosz Kubacki – Członek Rady Nadzorczej
- › Marek Jaroszewski – Członek Rady Nadzorczej

Na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A. wchodzi:

- › Jarosław Grzechulski – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- › Bartosz Kubacki – Członek Rady Nadzorczej
- › Grzegorz Konrad – Członek Rady Nadzorczej (oddelegowany do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Spółki)
- › Mariusz Matusiak – Członek Rady Nadzorczej

3. Zarząd No Gravity Development S.A.

W skład Zarządu No Gravity Development S.A. na dzień 31.12.2023 r. wchodził:

- › Adrian Szymański - Prezes Zarządu

W dniu 26.04.2024 r. Rada Nadzorcza No Gravity Development S.A. podjęła uchwałę o odwołaniu z wykonywania funkcji Prezesa Zarządu – Pana Adriana Szymańskiego. Jednocześnie Rada Nadzorcza podjęła decyzję o oddelegowaniu członka Rady Nadzorczej – Pana Grzegorza Konrada – do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu na okres trzech miesięcy.

Na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania w skład Zarządu No Gravity Development S.A. wchodzi:

- › Grzegorz Konrad – Prezes Zarządu

4. Rada Nadzorcza No Gravity Development S.A.

Na dzień 31.12.2023 r. w skład Rady Nadzorczej No Gravity Development S.A. wchodził:

- › Aleksander Sierżęga - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- › Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej
- › Jakub Sergiusz Ryzenko - Członek Rady Nadzorczej
- › Michał Bernat - Członek Rady Nadzorczej
- › Jarosław Grzechulski - Członek Rady Nadzorczej

W dniu 17.04.2024 r. pan Łukasz Rosiński złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień jej złożenia.

W dniu 26.04.2024 r. pan Aleksander Sierżęga złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień jej złożenia.

W dniu 26.04.2024 r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę w sprawie powołania nowych osób w miejsce ustępujących członków kooptacja. W skład Rady Nadzorczej powołany został pan Grzegorz Konrad oraz Mariusz Matusiak.

W skład Rady Nadzorczej No Gravity Development S.A., na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania wchodzi:

- › Jarosław Grzechulski - Członek Rady Nadzorczej
- › Grzegorz Konrad - Członek Rady Nadzorczej
- › Mariusz Matusiak - Członek Rady Nadzorczej

5. Zarząd Interactive Bards sp. z o.o.

W skład Zarządu Interactive Bards Sp. z o.o. na dzień 31.12.2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wchodzi:

- › Piotr Kulczycki - Prezes Zarządu
- › Aleksander Sierżęga - Członek Zarządu

6. Zarząd Squibly Interactive sp. z o.o.

W skład Zarządu Squibly Intaractive Sp. z o.o. na dzień 31.12.2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wchodzi:

- › Dave Traeger - Prezes Zarządu
- › Aleksander Sierżęga - Członek Zarządu

XVIII. Oświadczenia Zarządu

Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdań finansowych

Niniejszym oświadczam, że według mojej najlepszej wiedzy, roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe sporządzone zostało zgodnie z przepisami obowiązującymi Jednostkę dominującą oraz że odzwierciedla w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Grupy oraz wyniki finansowe, oraz że sprawozdanie z działalności zawiera prawdziwy obraz sytuacji Grupy Kapitałowej, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Grzegorz Konrad
Prezes Zarządu

Oświadczenie dotyczące wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdania rocznego

Niniejszym oświadczam, że wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie sprawozdania finansowego został dokonany zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi procedury wyboru firmy audytorskiej, wraz ze wskazaniem, że firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami oraz standardami wykonywania zawodu i etyki zawodowej.

Grzegorz Konrad
Prezes Zarządu

Oświadczenie Zarządu w sprawie stosowania dobrych praktyk spółek notowanych na rynku Newconnect.

W 2023 r. Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego zawarte w załączniku nr 1 do Uchwały nr 795/2008 Zarządu Giełdy z dnia 31 października 2009 r. "Dobre praktyki spółek notowanych na New Connect", zmienionym Uchwałą nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.

LP	DOBRA PRAKTYKA	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU	UWAGI
1.	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do	TAK, z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestracji przebiegu obrad i	Emitent nie planuje w najbliższej przyszłości stosowania zasady w części dotyczącej transmisji obrad walnego zgromadzenia, rejestracji przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej. Wszelkie istotne informacje dotyczące zwoływania

	informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	upublicznienia go na stronie internetowej	oraz przebiegu posiedzeń walnych zgromadzeń są przekazywane przez Spółkę zarówno w formie raportów bieżących, jak również są zamieszczane na stronie internetowej Emitenta. W ocenie Zarządu Spółki koszty związane z techniczną obsługą transakcji oraz rejestracji posiedzeń walnego zgromadzenia przez Internet są niewspółmiernie wysokie w porównaniu do korzyści z tego płynących.
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania	TAK	
3.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK	
3.1.	podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),	TAK	https://nogravitygames.com/
3.2.	opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	TAK	
3.3.	opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	
3.4.	życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
3.5.	powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK	
3.6.	dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	
3.7.	zarys planów strategicznych spółki,	TAK	

3.8.	opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku, gdy emitent publikuje prognozy),	N/D	Zarząd Emitenta nie podjął decyzji o publikowaniu prognoz finansowych.
3.9.	strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
3.10.	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	
3.11.	(skreślony)		
3.12.	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
3.13.	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK, z wyłączeniem harmonogramu walnych zgromadzeń i spotkań	Emitent nie organizuje zaplanowanych, okresowych spotkań z akcjonariuszami, pozostałymi inwestorami, analitykami czy też mediami. Emitent pozostaje w stałym kontakcie z ww. osobami i w razie możliwości lub potrzeby zarząd odbywa spotkania indywidualne.
3.14.	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
3.15.	(skreślony)		
3.16.	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK, z wyłączeniem ich publikacji na stronie internetowej	Zarząd Emitenta odpowiada bezpośrednio akcjonariuszom na zadawane przez nich pytania w trakcie walnego zgromadzenia

3.17.	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK, z wyłączeniem powodów zgłoszenia zmiany w porządku obrad przez akcjonariusza	
3.18.	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK, z wyłączeniem powodów zgłoszenia przerwy w obradach przez akcjonariusza uczestniczącego w Walnym Zgromadzeniu	
3.19.	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	TAK	Informacje zostały zamieszczone na stronie korporacyjnej Emitenta, w celu ułatwienia dostępu dla inwestorów
3.20.	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	Informacje zostały zamieszczone na stronie korporacyjnej Emitenta, w celu ułatwienia dostępu dla inwestorów
3.21.	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	NIE	
3.22.	(skreślony)		
4.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta	TAK	Emitent prowadził korporacyjną stronę internetową w języku polskim, jednakże w trakcie 2017 r., w związku ze zmianą przedmiotu głównej działalności, językiem strony stał się język angielski.
5.	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.gpwinfostrefa.pl .	NIE	Emitent nie wykorzystuje indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdujących się na www.GPWInfoStrefa.pl . Spółka prowadzi własną stronę korporacyjną do prowadzenia polityki informacyjnej.

6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą	TAK	
7.	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
9. Emitent przekazuje w raporcie rocznym:			
9.1.	informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
9.2.	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11.	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Z uwagi na fakt, iż koszty związane ze z organizacją takich spotkań są niewspółmierne do potencjalnych korzyści takiego działania, Spółka nie zamierza w najbliższym czasie wprowadzić zasady organizowania publicznych spotkań i nie będzie stosowała przedmiotowej Dobrej Praktyki

12.	Uchwała Walnego Zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	TAK	
13.	Uchwały Walnego Zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
13a.	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3	TAK	
14.	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	N/D	
15.	Uchwała Walnego Zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	N/D	

16.	Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, 	NIE	Spółka publikuje raporty kwartalne oraz bieżące zawierające informacje pozwalające ocenić bieżącą działalność Emitenta.
16a.	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu dla rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	

Raportem bieżącym EBI nr 4/2024 z dnia 15.04.2024 r. Spółka przekazała oświadczenie na temat stosowania przez Emitenta zasad ładu korporacyjnego wprowadzonych do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect 2024”.

XIX. Informacje o badaniu sprawozdania finansowego Spółki i przeglądzie sprawozdania finansowego Spółki

W dniu 7 marca 2024r roku Spółka zawarła umowę o badanie rocznego jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2023 i 2024 z **Advantim spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audit spółka komandytowa** z siedzibą w Warszawie, wpisaną na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem 4048.

XX. Wskaźniki Efektywności

Wskaźniki efektywności jednostkowe		2023		2022	
Wskaźnik EFEKTYWNOŚCI	POZYCJA BILANSU / RZIS	KWOTA	WSKAŹNIK	KWOTA	WSKAŹNIK
1. Wskaźnik zyskowności sprzedaży: (zysk netto / przychody netto x 100%)	zysk netto	-4 697 942,02	-217,00	-233 920,24	-9,08
	przychody netto	2 164 959,54		2 577 530,77	
2. Wskaźnik zyskowności majątku ogółem: (zysk netto / suma aktywów x 100%)	zysk netto	-4 697 942,02	-567,85	-233 920,24	-2,19
	suma aktywów	827 320,34		10 667 066,18	
3. Wskaźnik zyskowności kapitałów własnych: (zysk netto / kapitał własny x 100%)	zysk netto	-4 697 942,02	400,19	-233 920,24	-2,58
	kapitał własny	-1 173 936,46		9 064 381,41	
4. Wskaźnik płynności (aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe)	aktywa obrotowe	622 791,71	0,32	4 549 691,53	3,70
	zobowiązania krótkoterminowe	1 966 756,80		1 231 089,77	
5. Wskaźnik płynności szybki (inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe) / zobowiązania krótkoterminowe.	inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe	615 492,27	0,31	3 528 461,91	2,87
	zobowiązania krótkoterminowe	1 966 756,80		1 231 089,77	
6. Wskaźnik rotacji należności w dniach (średni stan należności krótkoterminowych / przychody netto x 365 dni)	średni stan należności krótkoterminowych	892 209,78	150,42	1 223 522,82	173,26
	przychody netto	2 164 959,54		2 577 530,77	
7. Wskaźnik obciążenia majątku zobowiązaniami (zobowiązania krótkoterminowe / sumę aktywów x100)	zobowiązania krótkoterminowe	1 966 756,80	237,73	1 231 089,77	11,54
	suma aktywów	827 320,34		10 667 066,18	
8. Wskaźnik pokrycia majątku kapitałami własnymi (kapitał własny / sumę aktywów x 100%)	kapitał własny	-1 173 936,46	-141,90	9 064 381,41	84,98

Wskaźniki efektywności skonsolidowane		2023		2022	
Wskaźnik EFEKTYWNOŚCI	POZYCJA BILANSU / RZIS	KWOTA	WSKAŹNIK	KWOTA	WSKAŹNIK
1. Wskaźnik zyskowności sprzedaży: (zysk netto / przychody netto x 100%)	zysk netto	-3 583 303,86	-135,23	-340 226,95	-11,46
	przychody netto	2 649 764,21		2 969 496,01	
2. Wskaźnik zyskowności majątku ogółem: (zysk netto / suma aktywów x 100%)	zysk netto	-3 583 303,86	-390,97	-340 226,95	-8,01
	suma aktywów	916 519,10		4 246 583,57	
3. Wskaźnik zyskowności kapitałów własnych: (zysk netto / kapitał własny x 100%)	zysk netto	-3 583 303,86	267,47	-340 226,95	-15,32
	kapitał własny	-1 339 717,24		2 221 103,28	
4. Wskaźnik płynności (aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe)	aktywa obrotowe	812 635,47	0,47	3 953 684,77	3,29
	zobowiązania krótkoterminowe	1 741 357,57		1 199 976,78	

5. Wskaźnik płynności szybki (inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe)/zobowiązania krótkoterminowe.	inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe	700 883,81	0,40	1 642 672,49	1,37
	zobowiązania krótkoterminowe	1 741 357,57		1 199 976,78	
6. Wskaźnik rotacji należności w dniach (średni stan należności krótkoterminowych / przychody netto x 365 dni)	średni stan należności krótkoterminowych	958 495,56	132,03	1 244 196,47	152,93
	przychody netto	2 649 764,21		2 969 496,01	
7. Wskaźnik obciążenia majątku zobowiązaniami (zobowiązania krótkoterminowe / sumę aktywów x100)	zobowiązania krótkoterminowe	1 741 357,57	190,00	1 199 976,78	28,26
	suma aktywów	916 519,10		4 246 583,57	
8. Wskaźnik pokrycia majątku kapitałami własnymi (kapitał własny / sumę aktywów x 100%)	kapitał własny	-1 339 717,24	-146,17	2 221 103,28	52,30
	suma aktywów	916 519,10		4 246 583,57	