

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki  
01.01.2021 – 31.12.2021

**DETALION GAMES SPÓŁKA AKCYJNA**

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI  
ZA OKRES OD DNIA 01.01.2021 R. DO DNIA 31.12.2021 R.**

*Warszawa, dnia 21 marca 2022 roku*

---

## INFORMACJE OGÓLNE

<b>Firma</b>	<b>Detalion Games Spółka Akcyjna („Spółka” lub „Emitent”)</b>
<b>Skrót firmy</b>	Detalion Games S.A.
<b>Siedziba</b>	Warszawa
<b>Adres siedziby</b>	ul. Bluszczańska 76/paw.6, 00-712 Warszawa
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	-
<b>Strona internetowa</b>	www.detaliongames.com
<b>Telefon</b>	-
<b>Faks</b>	-
<b>NIP</b>	5213864750
<b>REGON</b>	383194355
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000783804

Spółka została utworzona w dniu 21.11.2018 r. Aktem Notarialnym sporządzonym przez notariusza Jadwigę Zacharzewską, repertorium A nr 4127/2018, zmienionym następnie Aktem Notarialnym sporządzonym w dniu 09.04.2019 r. przed tym samym notariuszem, repertorium A nr 1593/2019. Następnie Spółka została wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 25.04.2019 r.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (tj. Dz. U. z 2020 r., poz. 1526 ze zm.).

### 1. Organy Spółki w okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.:

#### Zarząd:

Aleksandra Cwalina (Prezes Zarządu) w okresie od dnia 01.01.2021 r. – do dnia 03.12.2021 r.

Skład Zarządu w okresie od 04.12.2021 r. do 31.12.2021 r., jak również od 01.01.2022 r. do 29.01.2022 r. pozostawał nieobsadzony.

W dniu 30.01.2022 r. Rada Nadzorcza podjęła uchwałę w sprawie powołania Pani Agnieszki Hałasińskiej w skład Zarządu Spółki i powierzenia jej funkcji Prezesa Zarządu.

#### Rada Nadzorcza:

1) Grzegorz Czarnecki – w okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.;

- 2) Piotr Karbowski – w okresie od 01.01.2021 r. do 20.01.2021 r.;
- 3) Jakub Linka – w okresie od 01.01.2021 r. do 21.07.2021 r.;
- 4) Justyna Łusiak – w okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.;
- 5) Mateusz Grosicki – w okresie od 31.05.2021 r. do 31.12.2021 r.;
- 6) Michał Kaczmarek – (Przewodniczący Rady Nadzorczej) w okresie od 31.05.2021 r. do 31.12.2021 r.;
- 7) Karolina Borkowska – w okresie od 22.10.2021 r. do 31.12.2021 r.;
- 8) Krzysztof Kostowski – w okresie od 01.01.2021 r. do 31.05.2021 r.

W 2022 roku nie doszło do żadnych zmian w składzie Rady Nadzorczej. Aktualny skład Rady Nadzorczej przedstawia się zatem następująco:

- Grzegorz Czarnecki,
- Justyna Łusiak,
- Mateusz Grosicki,
- Michał Kaczmarek,
- Karolina Borkowska.

## 2. Przedmiot działalności

Przedmiotem działania Spółki w okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r. było:

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

### 3. Akcjonariat

Akcje Spółki notowane są na rynku NewConnect. Wartość kapitału zakładowego Spółki na dzień bilansowy wynosiła 200.000,00 złotych. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 2.000.000 akcji o wartości 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, w tym:

- 1) 1.000.000 (jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii A;
- 2) 500.000 (pięćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B;
- 3) 250.000 (dwieście pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C;
- 4) 250.000 (dwieście pięćdziesiąt tysięcy) akcji imiennych serii D.

Na dzień 31.12.2021 r. akcjonariat Spółki, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% akcji Spółki, przedstawiał się następująco:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów na WZ	% głosów na WZ
PlayWay SA	655 400	32,77%	655 400	32,77%
Pozostali	1 344 600	67,23%	1 344 600	67,23%
Razem	2 000 000	100,00%	2 000 000	100,00%

### 4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym.

#### 4.1. Zmiany w akcjonariacie Spółki

W dniu 20.07.2021 r. Pan Roland Pantoła i Pani Joanna Pantoła poinformowali, iż w wyniku zawarcia czterech umów sprzedaży akcji w dniu 15.07.2021 r. zmniejszyli swój udział w kapitale zakładowym Emitenta do łącznego poziomu 2,63%, w tym Pan Roland Pantoła do poziomu 1,58% i Pani Joanna Pantoła do poziomu 1,05%. W związku z powyższym doszło także do przeniesienia praw i obowiązków z Pana Rolanda Pantoły i z Pani Joanny Pantoły na kupujących w zakresie zobowiązania w sprawie czasowego wyłączenia zbywalności akcji będących przedmiotem umów z dnia 15.07.2021 r. Wskazane ograniczenie obejmuje zarówno transakcje na rynku NewConnect, jak i poza nim oraz obowiązywało do dnia 29.12.2021 r. włącznie.

#### 4.2. Zmiana Statutu Spółki

W dniu 31.05.2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 6, w której postanowiło o dodaniu do Statutu postanowienia o możliwości uzupełnienia składu Rady Nadzorczej w drodze tzw. kooptacji,

W dniu 30.06.2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 14, w której postanowiło o dodaniu do Statutu upoważnienia Zarządu do podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego o kwotę nie wyższą niż 50.000,00 zł (słownie: pięćdziesiąt tysięcy złotych).

Powyższe zmiany Statutu zostały zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców KRS w dniu 03.09.2021 r.

#### **4.3. Podwyższenie kapitału zakładowego**

W dniu 03.11.2021 r. Zarząd Spółki działając na podstawie art. 446, w zgodzie z art. 431 § 1 i § 2 pkt 1) oraz art. 432 Kodeksu Spółek Handlowych, a także § 8a Statutu Spółki, po wyrażeniu zgody przez Radę Nadzorczą podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii E z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy.

Powyższa uchwała przewiduje podwyższenie kapitału zakładowego Spółki z kwoty 200.000,00 zł (słownie: dwieście tysięcy złotych) do kwoty 250.000,00 zł (słownie: dwieście pięćdziesiąt tysięcy złotych), to jest o kwotę 50.000,00 zł (słownie: pięćdziesiąt tysięcy złotych). Podwyższenie kapitału zakładowego dokonane zostanie poprzez emisję 500.000 (słownie: pięćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda. Cenę emisyjną akcji ustalono na poziomie nie mniejszym niż 2,40 zł (słownie: dwa złote 40/100) i nie większym niż 3,00 zł (słownie: trzy złote 00/100). Emisja akcji serii E odbędzie się w trybie oferty prywatnej. Akcje będą pokryte wkładem pieniężnym. Akcje serii E będą stanowiły przedmiot ubiegania się o wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania nie upłynął jeszcze termin na zawarcie umów objęcia akcji.

Podwyższenie kapitału zakładowego nie zostało jeszcze zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców KRS.

#### **4.4. Bieżąca działalność Spółki w 2021 r.**

W dniu 29.01.2021 r. Spółka zawarła umowę współpracy ze studiem DEV4PLAY sp. z o.o. („DEV4PLAY”). Pierwszym projektem w ramach współpracy Stron było wykonanie portu gry Plastic Rebellion na platformę Nintendo Switch. Założenia współpracy przewidywały, iż projekt miał zostać w całości sfinansowany i zrealizowany przez DEV4PLAY. Emitent miał być natomiast wydawcą portu, a Strony ustaliły, że zysk z gry zostanie podzielony po połowie. Termin wykonania portu został określony na cztery miesiące od zawarcia wskazanej umowy, a z momentem jego odbioru całość autorskich praw majątkowych miała przejść na Spółkę. Niezależnie od wykonania portu DEV4PLAY zobowiązało się do przygotowania go do procesu certyfikacji przez Nintendo.

W dniu 12.03.2021 r. Spółka poinformowała o rozpoczęciu rozmów z potencjalnym partnerem biznesowym zainteresowanym rozwojem gry "Nemesis: Mysterious Journey III". W związku z powyższym Zarząd Spółki podjął decyzję o przesunięciu ustalonej daty premiery gry.

W dniu 19.03.2021 r., w celu przyspieszenia prac nad grą „Chernobyl: 1986” na platformę PC, Spółka zawarła ze studiem DEV4PLAY umowę na dodatkowe prace produkcyjne wskazanej powyżej gry. W grze „Chernobyl: 1986” zadaniem gracza będzie zapanowanie nad skutkami eksplozji reaktora jądrowego i nie dopuszczenie do kolejnego wybuchu. Gra bazuje na prawdziwych wydarzeniach z ukraińskiej elektrowni, konfrontując gracza z poszczególnymi etapami kryzysu. Za realizację poszczególnych transz umowy DEV4PLAY miała otrzymać wynagrodzenie ryczałtowe na warunkach rynkowych, płatne w transzach za poszczególne etapy wykonania gry. Strony uzgodniły, że niezależnie od powyższego wynagrodzenia, DEV4PLAY przysługiwać będzie wynagrodzenie prowizyjne „za sukces”, zależne od średniej ocen gry na platformie STEAM. Strony umowy przewidziały również możliwość wykonania przez

DEV4PLAY portów gry na inne platformy m.in. IOS/ANDROID, SWITCH, PS4, XONE, jednakże zgodnie z odrębnie ustalonymi warunkami.

W dniu 22.04.2021 r. Spółka poinformowała o ustaleniu daty premiery gry Nemezis: Mysterious Journey III na dzień 17.06.2021 r., globalnie na platformie PC (Steam), Nemezis: Mysterious Journey III to klasyczna gra przygodowo-logiczna science fiction, w której akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Gra jest duchowym spadkobiercą serii Schizm, która była serią gier przygodowych z silnie zarysowanymi elementami logicznymi.

W dniu 27.04.2021 r. Spółka zawarła umowę na wykonanie portów gry Nemezis: Mysterious Journey III ze studiem DEV4PLAY na konsole Nintendo, PlayStation oraz XBOX. Zgodnie z ustaleniami Stron projekt miał zostać w całości sfinansowany i zrealizowany przez DEV4PLAY. Niezależnie od wykonania portów DEV4PLAY zobowiązało się do przygotowania ich do procesu certyfikacji przez odpowiednio Nintendo, Sony oraz Microsoft. Strony ustaliły, że Emitent będzie wydawcą portów, a zysk z gry zostanie podzielony po połowie. Całość autorskich praw majątkowych przejdzie na Spółkę z chwilą odbioru portów.

W dniu 30.04.2021 r. Spółka rozpoczęła prace nad grą o roboczym tytule "Czyściec" na platformę PC. "Czyściec" to gra logiczno-przygodowa 2D, oparta na zagadkach i minigrach, w oryginalnej oprawie wizualnej z humorystycznymi akcentami. Emitent przewiduje, że wydanie gry "Czyściec" na platformę PC nastąpi w 2023 roku.

W dniu 14.05.2021 r. Spółka poinformowała o podjęciu decyzji w sprawie przesunięcia daty premiery gry „Nemezis: Mysterious Journey III” w wersji na PC na dzień 08.07.2021 r. Zarząd Spółki podjął powyższą decyzję z uwagi na odbywający się w dniach 16.06.2021 r. – 22.06.2021 r. Festiwal Steam Next (festiwal wersji demonstracyjnych gier), który potencjalnie mógł wypłynąć negatywnie na sprzedaż gry w wybranym wcześniej terminie (17.06.2021 r.).

W dniu 18.05.2021 r. Spółka poinformowała o planach opublikowania w dniu 27.05.2021 r. na platformie Steam darmowego prologu do gry Nemezis: Mysterious Journey III. Nemezis. Prolog to pierwszy poziom przygodowo-logicznej gry science fiction Nemezis: Mysterious Journey III. Dzięki niemu odbiorcy mogli się zapoznać z mechanikami gry i jej światem. Publikacja prologu była elementem kampanii marketingowej gry Nemezis: Mysterious Journey III i poprzedza jej premierę, zapowiedzianą na 08.07.2021 r.

W dniu 27.05.2021 r. Spółka poinformowała o konieczności przesunięcia daty premiery darmowego prologu do gry „Nemezis: Mysterious Journey III” w wersji na PC. Produkcja prologu została zakończona i był on gotowy do wydania, jednak wydanie gry na Steam wymagało dodatkowego zatwierdzenia przez Dystrybutora. Nieznaczne przesunięcie daty premiery zdaniem Emitenta nie miało żadnego wpływu na potencjał komercyjny Gry.

W dniu 14.06.2021 r. Spółka poinformowała o ustaleniu premiery gry Plastic Rebellion w wersji na Nintendo Switch na dzień 16.06.2021 r. Zarząd wskazał, że powyższa gra pomyślnie przeszła proces certyfikacji przez Nintendo i jest gotowa do premiery.

## **5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu roku obrotowego do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.**

### **5.1. Zmiany w składzie Zarządu**

W dniu 30 stycznia 2022 roku Rada Nadzorcza podjęła uchwałę ws. powołania Pani Agnieszki Hałasińskiej w skład Zarządu Spółki i powierzenia jej funkcji Prezesa Zarządu.

### **6. Przewidywany rozwój jednostki**

Spółka planuje kontynuację działań z branży gamingowej. W okresie sprawozdawczym Spółka zawarła szereg umów, w ramach których będzie poszerzać portfolio wydawanych gier.

Nowy zarząd na początku swojej działalności skupił się na przeglądzie zasobów Spółki. Prowadzone projekty zostały ocenione i przeprowadzono analizę potrzebnych działań w celu usprawnienia procesów oraz produkcji.

Dodatkowo, zgodnie ze strategią spółki zaczęto budowę nowego działu, zajmującego się portowaniem projektów na inne platformy. Rozpoczęto też niezbędne rekrutacje w celu optymalnego rozwoju nowego podmiotu.

### **7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju**

Spółka w okresie sprawozdawczym nie prowadziła działalności w ramach badań oraz rozwoju.

### **8. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki**

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2021 r. wyniosła 868.077,63 zł. W 2021 r. Spółka osiągnęła przychody ze sprzedaży produktów na poziomie 137.919,00 zł.

Usługi obce w 2021 r. wyniosły 683.316,56 zł.

Spółka za rok 2021 wykazała stratę na poziomie 286 667,30 zł.

Na dzień 31.12.2021 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 1.534.875,02 zł. Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowiły zapasy, których wartość wyniosła 1.344.128,65 zł. Jednocześnie poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2021 r. wyniósł 206.987,20 zł.

Na koniec 2021 r. kapitał własny wyniósł 1.327.887,82 zł.

### **9. Nabycie akcji własnych**

W okresie sprawozdawczym Spółka nie nabywała akcji własnych.

### **10. Oddziały (zakłady) jednostki**

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

## 11. Zatrudnienie w Spółce

Na dzień 31.12.2021 r. Spółka nie zatrudniała żadnych pracowników na podstawie umów o pracę.

## 12. Wpływ COVID-19 na działalność Spółki:

Wprowadzony 20.03.2020 r. stan epidemii (Pandemia COVID-19 wywołany przez koronawirusa SARS-CoV-2) w Polsce nie miał istotnego wpływu na parametry finansowe Spółki osiągnięte za rok 2021 roku. Zagrożenie związane z rozprzestrzenianiem się koronawirusa znalazło natomiast odzwierciedlenie w zmianie zasad organizacji pracy przez m.in. wprowadzenie możliwości pracy zdalnej, zabezpieczenie środków dezynfekcji dla pracowników czy reorganizację przestrzeni, aby zapewnić warunki pracy zgodne z zaleceniami GIS. Do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego sytuacja związana z epidemią koronawirusa nie miała istotnego wpływu na działalność Spółki ani nie wywołała konieczności korekt w sprawozdaniu finansowym za 2021 rok, a jedynie konieczność stosownego ujawnienia.

## 13. Czynniki ryzyka dla Spółki:

### Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Na rynku, co do zasady, dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Spółkę. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Spółka. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

### Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką wzrostu. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obarczony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź ulegnie załamaniu. Należy wziąć pod uwagę, iż Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

### Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmienią swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź



rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałyby niekorzystne przełożenie na działalność Spółki oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

#### Ryzyko różnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Poziom zainteresowania produktami Spółki zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych. Ze względu na mocno konkurencyjny charakter branży Spółki o uwagę użytkowników zabiegają producenci różnorodnych gier i platform. Sam rynek cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje zatem realne ryzyko wydania przez Spółkę produktu, który nie spotka się zainteresowaniem odbiorców, gdyż z różnych względów nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być np. tematyka gry nieodpowiadająca obecnym zainteresowaniom potencjalnych graczy, zbyt słaba jakość gry bądź niedostosowanie do różnych platform.

#### Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek Spółki skorelowany jest z rozwojem rynku nowych technologii i nośników i charakteryzuje się dużą dynamiką wprowadzania nowych rozwiązań elektronicznych, artystycznych i funkcjonalnych, a także brakiem standaryzacji. Dynamiczny rozwój nowych technologii takich jak np. rzeczywistość wirtualna i rozszerzona wymusza nieustanne dostosowywanie produkowanych gier do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie należy wykluczać sytuacji, w której gry zaproponowane przez Spółkę nie będą spełniały oczekiwań użytkowników, związanych z najnowszymi dostępnymi dla nich technologiami, a cały projekt okaże się nierentowny i w konsekwencji niekorzystnie wpłynie na wyniki finansowe Spółki.

#### Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry.

#### Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy korzystanych instrumentów finansowych. Spółka prowadzi działalność mając na uwadze jak najbardziej optymalne rozwiązania prowadzące do możliwej redukcji kosztu przewalutowania, z uwzględnieniem korzystania z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

#### Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy

W dniu 24.02.2022 r. rozpoczął się konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy. Nie wiadomo jak konflikt ten wpłynie na działalność gospodarczą jednostki. Kierownictwo na bieżąco obserwuje sytuację gospodarczą na rynkach światowych i stara się ocenić wpływ tych zmian na działalność spółki. Kierownictwo Spółki

nie stwierdziło negatywnego wpływu tej sytuacji na działalność Spółki, jednak nie można wykluczyć takiego wpływu w przyszłości.

#### **14. Instrumenty finansowe**

W okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

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

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

---

*Agnieszka Hałasińska*  
*Prezes Zarządu*