

RAPORT ROCZNY

**Spółki Eneida GAMES SPÓŁKA AKCYJNA za okres
od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r.**



Spis Treści

1.	Pismo Zarządu	3
2.	Wybrane dane finansowe	4
3.	Opis organizacji grupy kapitałowej	5
4.	Wskazanie przyczyn niesporządzenia sprawozdań skonsolidowanych przez podmiot dominujący lub przyczyn zwolnienia z konsolidacji w odniesieniu do każdej jednostki zależnej nieobjętej konsolidacją	5
5.	Wybrane dane finansowe wszystkich jednostek zależnych emitenta nieobjętych konsolidacją	5
6.	Roczne sprawozdanie finansowe	5
7.	Sprawozdanie Zarządu z działalności	6
7.1.	Informacje podstawowe	6
7.2.	Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej	6
7.3.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	7
7.4.	Przewidywania dotyczące rozwoju jednostki	8
7.5.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	8
7.6.	Informacje dotyczące nabyciu udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia	8
7.7.	Informacje o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)	8
7.8.	Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:	8
a)	ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;	8
b)	przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.	8
7.9.	Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony	8-11
7.10.	Informacje dodatkowe	11
8.	Oświadczenie Zarządu	12-13
9.	Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego	14
10.	Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego	15-20

1. Pismo Zarządu

Szanowni Akcjonariusze,

niniejszym przekazujemy raport roczny za rok 2024. Rok ten zaowocował wydaniem pod koniec października 2024 r. drugiej części gry Don't Be Afraid 2 na platformach PC: Steam i GOG. Gra została wyprodukowana przez Emitenta we współpracy z Cat-astrophe Games Sp. z o.o., a wydana przez Untold Tales S.A. Ponadto Spółka kontynuuje pracę nad grą Ada: Tainted Soil we współpracy z La Familia S.A. Emitent planuje wydać tę grę w tym roku. Nieustalona pozostaje data premiery drugiej gry realizowanej we współpracy z La Familia S.A., czyli Kanashimi: Path of Samurai. Ada jest to gra RPG osadzona w świecie fantasy w konwencji pixel art. Kanashimi jest to z kolei strategia turowa z elementami RPG, w ramach której gracz dowodzi drużyną samurajów, walcząc z postaciami z mitologii japońskiej. Ponadto Spółka wyprodukowała prototyp gry Tryglaw. Jest to strategia czasu rzeczywistego osadzona w mitologii słowiańskiej, polegająca na budowie i zarządzaniu osadą pradawnych mieszkańców polskich ziem.

Spółka nawiązała w 2023 r. współpracę z wydawcą Untold Tales S.A., co pozwoliło jej na wsparcie sprzedaży pierwszej części Don't Be Afraid na platformie Steam, gdy od premiery tej gry minęły już 3 lata. Emitent kontynuuje też współpracę z Drageus Games S.A., która to spółka jest wydawcą gry Don't Be Afraid na konsole Xbox, PlayStation oraz Nintendo. Od wydania Don't Be Afraid na konsole na początku 2022 roku mijają już ponad 3 lata, a gra wciąż osiąga pewne wyniki sprzedażowe na tych platformach. Dzięki wydaniu w 2022 roku we współpracy z Drageus Games S.A. gry Don't Be Afraid na konsole Xbox, PlayStation oraz Nintendo Spółka bardzo poprawiła wyniki sprzedażowe tej gry.

Na platformie Steam Don't Be Afraid ma obecnie 647 recenzji, przy czym 83% z nich jest pozytywna. Z kolei druga część gry posiada na ten moment 166 recenzji na Steam, przy czym odsetek pozytywnych wynosi 72%. Premiera okazała się umiarkowanym sukcesem, więc obecnie Spółka pracuje nad tym, by doprowadzić do wydania tej gry na platformach konsolowych: Xbox, PlayStation i Nintendo, co pozwoli na znaczne zwiększenie sprzedaży.

W perspektywie 2026 roku kluczowe dla Spółki będzie polepszenie swojej pozycji na rynku producentów i wydawców gier wideo poprzez wydanie sequela Don't Be Afraid na konsolach oraz tytułu Ada: Tainted Soil. Pozwoli to Emitentowi na uzyskanie dodatkowych przychodów i polepszenie swojej sytuacji finansowej. W połączeniu z możliwymi emisjami akcji, które rozpoczęły się w 2023 r., Spółka chce ustabilizować swoją sytuację finansową na tyle, by móc w przyszłości wydać grę Tryglaw, Kanashimi: Path of Samurai oraz kolejne tytuły. Emitent prowadzi przegląd opcji strategicznych w celu ustalenia, które tytuły dają nadzieję na sukces sprzedażowy, a które ewentualnie odstąpić innym podmiotom w celu pozyskania środków na dalszą działalność.

W imieniu Spółki dziękuję inwestorom, graczom, pracownikom i partnerom biznesowym za obdarzone zaufanie i współpracę. Liczę, iż praca nad Spółką włożona w minionym 2024 roku przełoży się na dalsze osiągnięcia Spółki oraz pozwoli na wzrost jej pozycji i rozpoznawalności na rynku gier wideo.

Z poważaniem

Michał Rudowski

Prezes Zarządu

Eneida Games S.A.

2. Wybrane dane finansowe

Wybrane dane finansowe	Stan na 31.12.2024	Stan na 31.12.2023	Stan na 31.12.2024	Stan na 31.12.2023
	PLN		EUR	
Kapitał własny	1,743,509.13	990,755.67	408,029.28	227,864.69
Kapitał zakładowy	225,000.00	186,000.00	52,656.21	42,778.29
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	412,164.03	438,992.35	96,457.77	100,964.20
Zobowiązania długoterminowe	0.00	0.00	0.00	0.00
Zobowiązania krótkoterminowe	153,474.86	188,992.35	35,917.36	43,466.50
Aktywa razem	2,155,673.16	1,429,748.02	504,487.05	328,828.89
Należności długoterminowe	0.00	0.00	0.00	0.00
Należności krótkoterminowe	25,241.31	135,237.42	5,907.16	31,103.36
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	2,149.81	4,173.72	503.11	959.92
Wybrane dane finansowe	okres od 01.01.2024 do 31.12.2024	okres od 01.01.2023 do 31.12.2023	okres od 01.01.2024 do 31.12.2024	okres od 01.01.2023 do 31.12.2023
	PLN		EUR	
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	997,978.90	1,210,020.12	231,737.81	267,206.99
Zysk (strata) ze sprzedaży	-404,395.96	-143,142.66	-93,903.62	-31,609.99
Amortyzacja	0.00	0.00	0.00	0.00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-362,148.73	-138,704.73	-84,093.52	-30,629.96
Zysk (strata) brutto	-363,365.54	-140,498.49	-84,376.07	-31,026.08
Zysk (strata) netto	-363,365.54	-140,498.49	-84,376.07	-31,026.08
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1,130,023.91	-1,137,786.19	-262,399.61	-251,255.67
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0.00	0.00	0.00	0.00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1,128,000.00	1,139,911.00	261,929.64	251,724.89
Przepływy pieniężne netto, razem	2,023.91	2,124.81	469.97	469.22
Liczba akcji (w szt.)	225,000	186,000	225,000.00	186,000.00
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	-1.61	-0.76	-0.37	-0.17
Wartość księgowa na jedną akcję	7.75	5.33	1.80	1.18
Przeliczenia kursu		2024	2023	
Kurs euro na dzień bilansowy		4.2730	4.3480	
Średni kurs euro w okresie		4.3065	4.5284	

3. Opis organizacji grupy kapitałowej

Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

4. Wskazanie przyczyn niesporządzenia sprawozdań skonsolidowanych przez podmiot dominujący lub przyczyn zwolnienia z konsolidacji w odniesieniu do każdej jednostki zależnej nieobjętej konsolidacją

Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

5. Wybrane dane finansowe wszystkich jednostek zależnych emitenta nieobjętych konsolidacją

Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

6. Roczne sprawozdanie finansowe

Roczne sprawozdanie finansowe stanowi załącznik nr 1 do niniejszego raportu.

7. Sprawozdanie Zarządu z działalności

7.1. Informacje podstawowe

Firma	Eneida Games Spółka Akcyjna Spółka prowadzi działalność w obszarze produkcji i wydawania gier wideo na PC oraz konsole. Spółka stawia na dalszy dynamiczny rozwój w obszarach związanych z aktualnym profilem jej działalności.
Skrót firmy	Eneida Games S.A.
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Aleje Jerozolimskie 89/43, 02-001 Warszawa
Adres poczty elektronicznej	kontakt@eneidagames.com
Strona internetowa	www.eneidagames.com
NIP	5272723301
REGON	360097727
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000529324

Spółka została zawiązana w dniu 20.10.2014 r. Aktem Notarialnym sporządzonym przez notariusza Danutę Kosim-Kruszewską, repertorium A nr 7684/2014, a następnie wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 30.10.2014 r.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (tj. Dz. U. z 2024 r., poz. 18, 96).

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 225 000,00 zł.

7.2. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2024 r. wyniosła 997 978,90 zł.

Usługi obce w 2024 r. wyniosły 807 891,12 zł.

Spółka za rok 2024 wykazała stratę na poziomie 363 365,54 zł.

Na dzień 31.12.2024 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 2 155 673,16 zł. Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowiły zapasy, których wartość wyniosła 2 127 751,42 zł.

Na koniec 2024 r. kapitał własny wyniósł 1 743 509,13 zł.

7.3. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

Zmiany w Radzie Nadzorczej Emitenta w 2024 r.

Na dzień sporządzenia raportu rocznego w Radzie Nadzorczej Emitenta zasiadają:

- Miłosz Sałagan (Przewodniczący)
- Jakub Jaroszek
- Marek Porzeżyński
- Tomasz Sugalski
- Krzysztof Szymański

Skład Rady Nadzorczej nie ulegał zmianom w 2024 r.

Zmiana w strukturze akcjonariatu oraz podwyższenie kapitału zakładowego Spółki

W 2024 r. nie dochodziło do zasadniczych zmian w doszło do zasadniczych zmian w strukturze akcjonariatu Spółki. Beneficjentami rzeczywistymi Spółki są Ignacy Kurkowski oraz Piotr Kurkowski, którzy kontrolują Solis Capital S.A., i poprzez tę spółkę, a także spółkę Stock Design Piotr Kurkowski spółka jawna i bezpośrednio posiadają łącznie 38,82% akcji Emitenta.

Wśród akcjonariuszy posiadających więcej niż 5% w kapitale zakładowym Spółki wymienić należy jeszcze: Sierakowska Sugalski Fundacja Rodzinna w Organizacji (10,41% akcji) oraz Tomasza Muchalskiego (7,60% akcji).

Od 2 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r. trwała emisja serii H. W ramach tej emisji doszło do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o 15 000 zł poprzez emisję 15 000 akcji. Spowodowało to pozyskanie 600 000 zł przez Spółkę.

Zawarcie umowy wydawniczej z Untold Tales S.A.

Dnia 17 września 2024 r. Spółka zawarła z Untold Tales S.A. z siedzibą w Warszawie umowę wydawniczą w celu wsparcia sprzedaży gry Don't Be Afraid 2 na komputery osobiste.

Przedmiotem umowy było przeniesienie na Wydawcę praw do dystrybucji gry Don't Be Afraid 2 na platformach: Steam i GOG. Wydawcy została udzielona wyłączna, nieograniczona terytorialnie licencja na korzystanie z Gry. Ponadto w ramach Umowy, Wydawca zobowiązał się do podejmowania działań związanych z promocją Gry na tych platformach. Gra Don't Be Afraid 2 miała premierę dnia 28 października 2024 r.

Spółka chce dalej rozwijać współpracę z Untold Tales S.A. celem lepszej promocji swoich gier oraz usprawnienia procesu wydawniczego.

7.4. Przewidywania dotyczące rozwoju jednostki

W 2025 r. Spółka zamierza rozwijać swoją obecność działalność w zakresie produkcji i wydawnictwa gier wideo, kontynuując prace nad nowymi tytułami. W bieżącym roku Emitent zamierza wydać tytuł Ada: Tainted Soil. Spółka przegląda też opcje strategiczne w zakresie tego, które produkcje ewentualnie odstąpić innym podmiotom w celu pozyskania środków na dalszą działalność. Komunikaty dotyczące nowych gier produkowanych i wydawanych przez Spółkę będą ogłaszane w tym roku.

7.5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w okresie sprawozdawczym nie prowadziła działalności badawczej.

7.6. Informacje dotyczące nabyciu udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia

W okresie sprawozdawczym Spółka nie nabywała akcji własnych.

7.7. Informacje o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

7.8. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:

- a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;
- b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

W okresie od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 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.

7.9. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony

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. Spółce udało się jednak znaleźć swoją niszę w branży producentów gier komputerowych, skupiając się na produkcjach o niewielkim budżecie w konwencji horroru i/lub artystycznej. Spółka ma możliwość tworzenia dalszych części wydanych produkcji niewielkim kosztem na bazie dotychczas wytworzonych gier. Oprócz tego Spółka pracuje nad strategią wydawniczą i planuje prowadzić rozwinętą działalność w tym zakresie na bazie tytułów produkowanych przez inne zaprzyjaźnione studia gamingowe. Wszystkie te działania powinny pozwolić Spółce wypracować stabilną pozycję i wzrastać na dynamicznie rozwijającym się rynku gier wideo, jednak ryzyko słabej sprzedaży wydawanych tytułów pozostaje aktualne.

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 obciążony 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 nią przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez nią wyniki finansowe. Należy jednak przyjąć, że koniunktura na rynku gier utrzyma się ze względu na to, że swoje produkty Spółka może sprzedawać na całym świecie za pośrednictwem dedykowanych platform gamingowych (Steam, GOG, Epic Games Store) oraz konsol (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch). Z tego względu nawet spadek notowań spółek gamingowych na rynku giełdowym nie musi, choć może, oznaczać, że spółki gamingowe nie osiągają wymiernych korzyści wynikających z koniunktury na rynku gier. Oznaczać to może jedynie brak zainteresowania inwestorów ze względu na trudną sytuację geopolityczną i makroekonomiczną.

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 miałooby niekorzystne przełożenie na działalność Spółki oraz osiągnięte przez nią wyniki finansowe. Taki scenariusz odbiega jednak od aktualnych tendencji na rynku światowym. Obecnie gry komputerowe stają się dominującą formą rozrywki – zwłaszcza dla młodych pokoleń. Już w 2019 r. globalna wartość rynku gier była większa niż wartość połączonych rynków muzyki i filmów.

Ryzyko zróżnicowanego 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, w której działalność prowadzi Spółka, 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 z 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. Spółce udało się jednak znaleźć niszę odbiorców wśród fanów gier w konwencji horroru i/lub artystycznej, dalej istnieje choć ryzyko związane z brakiem zainteresowania produktami Emitenta.

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. Sama Spółka skupia się jednak na tanich produkcjach o niewielkim koszcie, które trafiają do odbiorców poszukujących wrażeń emocjonalnych i artystycznych nieopartych na wykorzystaniu najnowszych technologii. Niemniej jednak produkcja gier wideo pozostaje złożonym i skomplikowanym procesem, a koszty produkcji często okazują się wyższe od założonych.

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 optymalne rozwiązania prowadzące do możliwej redukcji kosztu przewalutowania, z uwzględnieniem korzystania z platformy walutowej w swoim banku. Oprócz tego Spółka uzyskuje dochody od różnych platform gamingowych w różnych walutach (EUR, USD i złotówka), co pozwala na ograniczenie ryzyka walutowego.

Ryzyko związane z zasobami ludzkimi

Ze względu na specyfikę działalności w obszarze produkcji gier komputerowych konieczne są wysokie kwalifikacje i umiejętności pracowników. W obecnej sytuacji na rynku pracy, istnieje realne ryzyko nieznaalezienia odpowiednich pracowników – producentów, programistów, grafików, projektantów gier itd. Z kolei utrata takich pracowników może spowodować czasową dezorganizację działalności Spółki. Zarząd Spółki podejmuje aktywne działania na rzecz ograniczania tego ryzyka poprzez plany rekrutacji i utrzymania w Spółce odpowiednich i wykwalifikowanych pracowników w oparciu o

dotychczasowe doświadczenia. Niemniej jednak ocena solidności pracowników często jest możliwa po dłuższym okresie czasu, co zwiększa związane z tym ryzyko.

Ryzyko związane z utratą płynności

Specyfika podstawowego obszaru działalności Spółki – produkcji gier wideo, polegająca na realizacji projektów z odroczonymi terminami płatności powoduje konieczność pozyskania finansowania bieżącej działalności - szczególnie w okresach pomiędzy ich realizacją. Jest to obecnie mocno utrudnione ze względu na spadek zainteresowania inwestorów branżą gier komputerowych, co z kolei ma swoje źródło w zakończeniu pandemii COVID-19 (rynek gier należy do wyjątków, które skorzystały na pandemii) oraz wybuchu wojny na Ukrainie i związanej z tym niepewnością inwestycyjną. W związku z powyższym Spółka planuje niewielkim kosztem produkować i wydawać kolejne produkcje w konwencji horroru i gry artystycznej.

Ryzyko nieprzewidzianych czynników otoczenia Spółki

Nieprzewidywalne zdarzenia takie jak np. akty terroru lub konflikty zbrojne, restrykcje i sankcje w handlu międzynarodowym, mogą prowadzić do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej w skali krajowej lub międzynarodowej, które mogą negatywnie wpłynąć na działalność Spółki. Konflikt zbrojny na terenie Ukrainy, trwający od lutego 2022 roku, spowodował duży odpływ inwestorów z branży gier wideo i konieczność poszukiwania alternatywnych źródeł finansowania. Ryzyko inwestycyjne pozostaje wysokie w związku z tym, że Polska bezpośrednio graniczy z obszarem działań wojennych.

7.10. Informacje dodatkowe

Nie dotyczy.



Michał Rudowski
Prezes Zarządu

8. Oświadczenie Zarządu

Oświadczenie zarządu spółki Eneida Games S.A. w sprawie rzetelności sporządzenia sprawozdania finansowego za okres od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r.

Zarząd Eneida Games S.A. oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

A handwritten signature in black ink, reading "Michał Probuszki". The signature is written in a cursive, flowing style.

Podpisy osób upoważnionych do reprezentowania Spółki

Oświadczenie zarządu spółki Eneida Games S.A. w sprawie wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdania finansowego za rok 2024

Zarząd Eneida Games S.A. oświadcza, iż wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego został dokonany zgodnie z przepisami, w tym zgodnie z przepisami dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej oraz, iż firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie, spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

A handwritten signature in black ink, reading "Michał Prokorski". The script is cursive and fluid, with the first name and last name clearly distinguishable.

Podpisy osób upoważnionych do reprezentowania Spółki

9. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego

Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego stanowi załącznik nr 2 do niniejszego raportu.

10. Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego

LP.	ZASADA	TAK/ NIE/ NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
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 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.	TAK Z wyłączeniem transmisji oraz upublicznienia obrad	Emitent prowadzi stronę korporacyjną pod adresem https://eneidagames.com/ w zakładce Relacje Inwestorskie. W ocenie Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji obrad WZA są niewspółmierne do potencjalnych korzyści.
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),		
	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 (w przypadku, gdy emitent takie publikuje),	NIE	Obecnie Spółka nie sporządza 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	
	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	
	3.17. informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	
	3.18. informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
	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,	NIE DOTYCZY	Obecnie Emitent nie posiada Autoryzowanego Doradcy.
	3.20. Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
	3.21. dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	

3.22. Skreślony.			
	3.23. Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	TAK	
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 nie prowadzi strony w języku angielskim, jednak zadba o to w przyszłości.
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 prowadzi korporacyjną stronę internetową, nie ma potrzeby wykorzystywania indywidualnych sekcji.
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.	NIE DOTYCZY	Obecnie Emitent nie posiada Autoryzowanego Doradcy.
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.	NIE DOTYCZY	Obecnie Emitent nie posiada Autoryzowanego Doradcy.
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	NIE DOTYCZY	Obecnie Emitent nie posiada Autoryzowanego Doradcy.
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 DOTYCZY	Obecnie Emitent nie posiada Autoryzowanego Doradcy.
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	W opinii Zarządu Spółki rozwiązanie to nie jest konieczne w odniesieniu do Rady Nadzorczej Emitenta z uwagi na wielkość Spółki. Niemniej Emitent dołoży starań, by członkowie Rady Nadzorczej uczestniczyli w walnych zgromadzeniach w przyszłości.
11.	Przynajmniej 2 razy w roku Emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	
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 zapewnić 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 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 §3 Kodeksu spółek handlowych.	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.	TAK	
15.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
16.	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <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, informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego. 	TAK	
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 na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	

17. Skreślony.

al. Jerozolimskie 89/43

02-001 Warszawa

tel 508 577 462

mail: kontakt@eneidagames.com

www.eneidagames.com

Michał Rudowski
Prezes Zarządu

Załączniki :

1. Roczne sprawozdanie finansowe;
2. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego.