



Space Fox
GAMES

1

Warszawa 27.05.2024

Sprawozdanie Zarządu z działalności Emitenta oraz Grupy Kapitałowej Space Fox Games S.A.

za rok obrotowy 01.01.2023 – 31.12.2023



Space Fox
GAMES

Space Fox Games S.A., ul. Leonida Teligi 5/8, 02-777 Warszawa
Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru
Sądowego, nr KRS: 0000998657, NIP: PL7010431076. kapitał zakładowy 100 100 PLN



Spis treści

1. Informacje podstawowe.....	3
1.1. Opis organizacji grupy kapitałowej.....	4
2. Kapitał zakładowy Spółki Space Fox Games S.A.....	5
3. Struktura Akcjonariatu Space Fox Games S.A.....	5
4. Organy Spółki Space Fox Games S.A.....	6
4.1. Zarząd Spółki.....	6
4.2. Rada Nadzorcza Spółki.....	6
5. Cele Zarządu Emitenta i jego grupy kapitałowej na rok 2023.....	7
6. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Emitenta i jego grupy kapitałowej....	7
7. Przewidywany rozwój Emitenta i jego grupy kapitałowej.....	8
8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	8
9. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	8
10. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń.....	9
10.1. Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Grupy.....	9
10.2. Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami przy realizacji projektów.....	10
10.3. Ryzyko poniesienia nakładów na potencjalne produkcje.....	10
10.4. Ryzyko związane z brakiem promocji gier Grupy przez dystrybutorów.....	11
10.5. Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją.....	11
10.6. Ryzyko naruszenia lub utraty licencji producenckich.....	12
10.7. Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym.....	12
10.8. Ryzyko związane z postępowaniem technologicznym oraz trendami w branży.....	12
10.9. Ryzyko zmian regulacji podatkowych.....	13
10.10. Ryzyko kursowe i walutowe.....	13
10.11. Ryzyko związane z syt. makroekonomiczną i koniunkturą gosp.....	13
10.12. Ryzyko związane z wojną na Ukrainie i w Polsce.....	14
11. Nabycie udziałów (akcji) własnych.....	15
12. Oddziały jednostki.....	15
13. Instrumenty finansowe.....	15
14. Stosowanie zasady ładu korporacyjnego.....	15



1. Informacje podstawowe

Nazwa:	Space Fox Games S.A.
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	Ul. Leonida Teligi 5/8, 02-777 Warszawa
Numer KRS:	0000998657
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Kapitał zakładowy:	100 100 zł
REGON:	147305731
NIP:	7010431076
Telefon:	
Poczta e-mail:	contact@spacefox.games
Strona www:	www.spacefoxgames.com

Grupa kapitałowa Space Fox Games S.A. zajmuje się wytwarzaniem gier komputerowych i działaniami w dziedzinie badawczo-rozwojowej związanymi z produkcją gier komputerowych oraz outsourcingiem usług wytwarzania gier i oprogramowania.

Spółka Space Fox Games S.A. powstała wskutek przekształcenia w 2022 roku Spółki Space Fox Games Sp. z o.o. (wcześniej World-Loom Games Sp. z o.o.) istniejącej od roku 2014. Przez cały okres istnienia Spółki jej profil działalności obejmował produkcję gier komputerowych oraz outsourcing usług wytwarzania gier i oprogramowania.

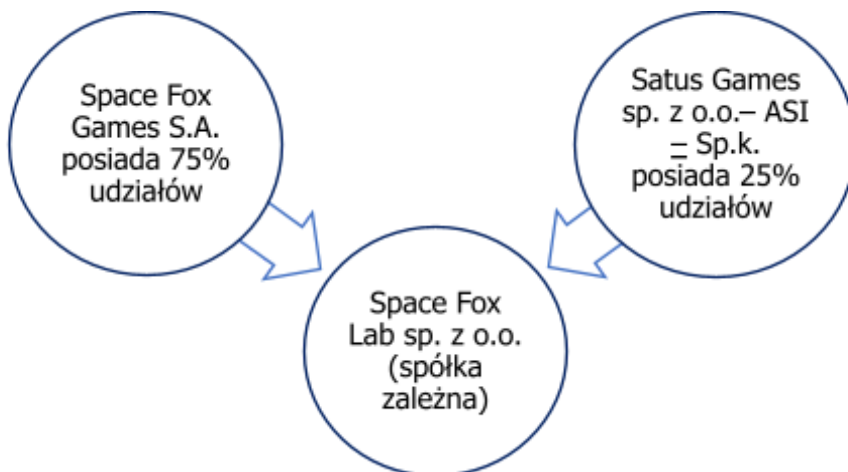
1.1. Opis organizacji grupy kapitałowej

Na dzień 31 marca 2024 roku i sporządzenia raportu Spółka Space Fox Games S.A. tworzy grupę kapitałową. Emitent jest podmiotem dominującym nad spółką Space Fox Lab sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni („Spółka Zależna”) i posiada w niej 75% udziałów o łącznej wartości nominalnej 6.000 PLN.

Space Fox Lab sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni, zarejestrowany kapitał zakładowy 8.000,00 PLN, KRS 0000962620, REGON: 521591489, NIP: 5213962027, prowadzi prace nad projektem „Opracowanie innowacyjnego zestawu narzędzi deweloperskich do produkcji hybrydowych gier wieloplatformowych”, które zostaną wykorzystane przy produkcji gry „EMERALD CARAVAN” (wcześniej występująca pod roboczym tytułem: „Moon Road”) przez Emitenta. Spółka zależna odpowiedzialna jest za realizację projektu B+R Space Fox, który został zawarty zgodnie z projektem grantowym realizowanym w ramach programu operacyjnego inteligentny rozwój 2014-2020 działanie 1.3: prace B+R finansowane z udziałem funduszy kapitałowych poddziałanie 1.3.1: wsparcie projektów badawczo-rozwojowych w fazie preseed przez fundusze typu proof of concept – Bridge Alfa”.

Pozostałą część udziałów Spółki Zależnej o łącznej wartości 2.000 PLN objął Satus Games sp. z o.o. – ASI – Sp.k. będący stroną umowy inwestycyjnej zawartej 23 września 2022 roku na realizację opisywanego wyżej projektu badawczo-rozwojowego.

Graficzna prezentacja struktury zaangażowania w Spółce Zależnej:



Emitent nie posiada innych spółek zależnych lub stowarzyszonych.

2. Kapitał zakładowy Spółki Space Fox Games S.A.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31.12.2023 wynosi 1.001.000 (słownie: jeden milion jeden tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 PLN (dziesięć groszy) każda. Akcje serii A nie są akcjami uprzywilejowanymi, nie są przedmiotem żadnych zabezpieczeń, ani świadczeń dodatkowych.

Akcje powstały na podstawie Uchwały nr 7 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników Space Fox Games sp. z o.o. (poprzednia forma prawna Spółki) z siedzibą w Warszawie z dnia 22 września 2022 roku w sprawie przekształcenia Spółki w spółkę akcyjną, objętej aktem notarialnym z dnia 22 września 2022 r. Repertorium A nr 8064/22, który sporządził notariusz Robert Dor, Kancelaria Notarialna w Warszawie. Spółka została wpisana do KRS 2 listopada 2022 r. pod numerem KRS 0000998657.

3. Struktura Akcjonariatu Space Fox Games S.A.

Akcjonariat na dzień bilansowy, 31.12.2023 przedstawiał się następująco:

Akcjonariusz	Ilość akcji	Udział %	Ilość głosów	% w głosach
Aleksander Korulski	434 000	43,36 %	434 000	43,36 %
Joanna Kadyszewska	98 000	9,79 %	98 000	9,79 %
Szejk Capital - ASI - S.A.	70 000	6,99 %	70 000	6,99 %
Pozostali	399 000	39,86 %	399 000	39,86 %
Suma	1 001 000	100 %	1 001 000	100 %

4. Organy Spółki Space Fox Games S.A.

4.1. Zarząd Spółki

Skład Zarządu na dzień 31 grudnia 2023 roku ("Dzień Bilansowy"):

Prezes Zarządu	Aleksander Korulski
Członek Zarządu	Joanna Kadyszewska

Skład Zarządu na dzień 31 maja 2024 roku ("Data Raportu"):

Prezes Zarządu	Aleksander Korulski
----------------	---------------------

4.2. Rada Nadzorcza Spółki

Skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień 31 grudnia 2023 roku ("Dzień Bilansowy"):

Justyna Pacek	Członkini Rady Nadzorczej
Maciej Konrad Duch	Członek Rady Nadzorczej
Piotr Stanisław Selmaj	Prezes Rady Nadzorczej
Szymon Piotr Haniewicz	Wiceprezes Rady Nadzorczej
Szymon Piotr Kuliński	Sekretarz Rady Nadzorczej

Skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień 31 maja 2024 roku ("Data Raportu"):

Justyna Pacek	Członkini Rady Nadzorczej
Joanna Kadyszewska	Członkini Rady Nadzorczej
Piotr Stanisław Selmaj	Prezes Rady Nadzorczej
Szymon Piotr Haniewicz	Wiceprezes Rady Nadzorczej
Szymon Piotr Kuliński	Sekretarz Rady Nadzorczej

5. Cele Zarządu Emitenta i jego grupy kapitałowej na rok 2023

W omawianym okresie Grupa skupiła się na realizacji dwóch projektów gier „RIN: The Last Child” i „Emerald Caravan” (wcześniej tytuł roboczy „Moon Road”), realizacja projektu badawczo-rozwojowego „Opracowanie innowacyjnego zestawu narzędzi deweloperskich do produkcji hybrydowych gier wieloplatformowych” we współpracy z Satus Games Sp. z o.o. w ramach spółki zależnej Space Fox LAB Sp. z o.o. oraz pozyskiwaniu i realizacji projektów outsourcingowych.

Celem zarządu w omawianym roku było doprowadzenie do debiutu Spółki Space Fox Games S.A. na GPW na New Connect co udało się osiągnąć 13 listopada 2023 roku oraz pozyskanie dodatkowego finansowania dla produkcji własnych.

6. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Emitenta i jego grupy kapitałowej

Aby pozyskać dodatkowe finansowanie dla produkcji własnych Spółka Space Fox Games S.A. w dniu 01 marca 2023 roku złożyła do Komisji Europejskiej wniosek o uzyskanie grantu w projekcie Kreatywna Europa. Wniosek ten został pozytywnie rozpatrzony i 21 września 2023 roku Spółka podpisała umowę o dofinansowanie projektu „Space Inn” na kwotę 149.670,50 EUR.

W dniu 7 lipca 2023 roku Spółka podpisała umowę wydawniczą na grę „RIN: The Last Child” ze Spółką Klabater S.A.

W dniu 13 listopada Spółka złożyła wniosek dofinansowanie do Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości w ścieżce SMART w ramach projektu o tytule: "Prace B+R nad opracowaniem innowacyjnej platformy narzędziowej do produkcji gier wideo z zastosowaniem sztucznej inteligencji wraz z internacjonalizacją produktów Spółki". Całkowita wartość projektu wynosi 5 345 578,25 zł netto a wnioskowana kwota dofinansowania: 3 726 683,80 zł. Środki podzieloną są pomiędzy dwa zadania: opracowania platformy, która umożliwi bardziej efektywne działanie w zakresie produkcji własnych Spółki z wykorzystaniem AI, oraz dofinansowania udziału w targach zagranicznych. Projekt ten wpisuje się w strategię działania Grupy Kapitałowej realizacji prac badawczo-rozwojowych związanymi z produkcją gier komputerowych.

7. Przewidywany rozwój Emitenta i jego grupy kapitałowej

Grupa planuje aktywnie działać w celu pozyskiwania dotacji na produkcję prototypów gier, które mogłaby prezentować wydawcom i w ten sposób docierać do szerszego grona odbiorców lub też finalizować produkcję ze środków własnych celem zwiększenia udziału procentowego w zyskach ze sprzedaży, co bezpośrednio przełoży się na zwiększenie rentowności i umożliwi finansowanie kolejnych projektów ze środków własnych przedsiębiorstwa.

Aby utrzymać większą dywersyfikację przychodów Zarząd kontynuuje działania związane z realizacją projektów w modelu outsourcingowym jako podwykonawca.

W roku 2024 Zarząd planuje wydać projekt „RIN: The Last Child” na platformach PC i konsolowych oraz upublicznić demo gry „Emerald Caravan”, którego realizację prowadziła spółka zależna Space Fox LAB Sp. z o.o. W zakresie produkcji własnych Grupa planuje dalej realizować projekt „Space Inn” wsparty dotacją z projektu Kreatywna Europa oraz pozyskać środki na realizację równoległe prototypu drugiej gry.

W zakresie działań operacyjnych Spółka skupia się na rozwoju narzędzi własnych do produkcji gier, które będą prowadziły do optymalizacji prac realizowanych przy kolejnych tytułach.

8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Grupa, w ramach zadań spółki zależnej Space Fox LAB zakończyła w listopadzie 2023 roku projekt „Opracowanie innowacyjnego zestawu narzędzi deweloperskich do produkcji hybrydowych gier wieloplatformowych”, który może się przyczynić do osiągnięć w dziedzinie badań i rozwoju. Projekt został pozytywnie oceniony podczas kontroli przeprowadzonej przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju w styczniu roku 2024.

9. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Rok obrotowy 2023 zakończył się dla Grupy stratą wynikającą z kosztów debiutu Spółki na rynku New Connect oraz ponoszenia przez Spółkę kosztów marketingu gry „RIN: The Last Child”. Premiera planowana na początek roku 2024 spowodowała, że koszty poniesione w związku z promocją gry, obciążają rok 2023.

Premiera gry "RIN The Last Child" na platformie PC miała miejsce w styczniu roku 2024. Przychody ze sprzedaży tytułu są znacznie poniżej oczekiwań Zarządu Grupy i wskazują, że Grupa kolejny rok obrotowy także zakończy ze stratą. Zarząd nie podejmuje się szacowania przychodów jakie gra może przynieść w roku 2024 ze względu na planowaną jeszcze w roku 2023 premierę gry na platformach konsolowych, gdzie Grupa spodziewa się lepszych wyników sprzedaży tytułu niż na platformie PC.

Zarząd w roku 2024 planuje kontynuować dywersyfikację źródeł przychodów poprzez większą realizację projektów outsourcingowych, współpracę z wydawcami oraz pozyskiwanie dotacji na produkcje własne.

10. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń

W zakresie czynników ryzyka i zagrożeń Zarząd zidentyfikował jako najbardziej istotne następujące ryzyka.

10.1. Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Grupy

Nadrzędnym celem Grupy jest organiczny rozwój prowadzonej działalności poprzez jednoczesne prowadzenie 3 projektów gier (będących na różnym etapie rozwoju, to jest jeden projekt ukończony w fazie wydania, jeden projekt w fazie produkcji oraz jeden projekt w fazie preprodukcji) w celu zachowania ciągłości premier gier oraz zapobieżeniu przestoju przychodowego związanego z brakiem wydawania gier. Strategia rozwoju Grupy do 2025 roku zakłada również realizację projektów outsourcingowych z branży IT działając jako podwykonawca dla innych podmiotów, co zdaniem Zarządu zapewni stabilne, o przewidywalnym poziomie przychody do Spółki. Taki podział działalności operacyjnej umożliwi Space Fox Games S.A. systematyczne rozszerzanie zespołu produkcyjnego, którego moce produkcyjne z czasem można przekierowywać z realizacji zewnętrznych projektów na zlecenia w kierunku realizacji projektów własnych. Docelowa wielkość zespołu produkcyjnego to około 20-30 osób (na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania zespół stanowi 10 osób) do 2026 r. Zarząd nie wyklucza również utrzymania realizacji prac outsourcingowych w dalszej przyszłości, jako formę dywersyfikacji strumieni przychodowych, co zmniejszy obciążenia Grupy kosztami projektów własnych. Grupa zamierza wydawać gry w kooperacji z wydawcą, a po zbudowaniu know-how oraz własnych zasobów wydawniczych (w tym finansowych) będzie wydawać produkty własne samodzielnie. Następnym krokiem w rozwoju ma być działalność wydawnicza produkcji firm trzecich. Istnieje ryzyko, niespełnienia wszystkich założeń zakładanej

strategii rozwoju, bądź wskazane kierunki rozwoju ulegną zmianie w zakresie terminów realizacji, w zależności od warunków rynkowych. Grupa stara się minimalizować materializację przedmiotowego ryzyka realizując w pierwszej kolejności te kierunki rozwoju, które najbardziej w uznaniu Zarządu przyczynią się do rozwoju Grupy.

10.2. Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami przy realizacji projektów

Zwiększone zainteresowanie, oczekiwanie graczy na premierę, a także intensywny marketing produktu powoduje wzrost ryzyka negatywnych reakcji odbiorców na ewentualne zmiany daty premiery gry. Należy zauważyć, że proces produkcji gier jest wieloetapowy co zwiększa prawdopodobieństwo wystąpienia opisywanego ryzyka. Niekiedy powstałe opóźnienia są zależne tylko od postępu prac zespołu deweloperskiego, jednak występują sytuacje, które nie są zależne od działań Grupy. Wynika to z zaangażowania podmiotów zewnętrznych na przykład w proces wydawniczy produkcji. Jak podkreśla Zarząd ma on ograniczony wpływ na terminowość działań podmiotów zewnętrznych, a ponadto nie można wykluczyć nieprzewidzianych trudności, które mogą być przyczyną opóźnień wewnętrznych zespołu projektowego. Opóźnienie założonych terminów może mieć negatywny wpływ na wyniki finansowe, przez co nie można wykluczyć niezrealizowania założonej strategii Grupy. Opisywane ryzyko, wiąże się również z ponoszeniem dodatkowych kosztów związanych z dłuższą niż przewidywano działalnością zespołu deweloperskiego lub podmiotów zewnętrznych, a także negatywnie wpływa na zainteresowanie potencjalnych nabywców produkcją.

Space Fox Games od 2014 roku działa jako niezależne studio deweloperskie, którego działalność do roku 2019 skupiała się w szczególności na tworzeniu gier typu casual premium na zlecenie. Podczas 9-letniej działalności stworzyliśmy ponad 12 tytułów na zlecenie, głównie z gatunku HOPA, czyli gier logicznych bazujących na poszukiwaniu przedmiotów, postaci lub obiektów. Zdobyte doświadczenie ogranicza ryzyko związane z nieterminowym realizowaniem kolejnych gier, z uwagi na fakt iż Grupa posiada wiedzę w zakresie zarządzania procesem produkcyjnym

10.3. Ryzyko poniesienia nakładów na potencjalne produkcje

Głównym obszarem działalności Grupy jest produkcja gier wideo, dlatego też konieczne jest tworzenie nowych produkcji i ponoszenie na nie nakładów finansowych zanim produkcje zaczną generować przychody. Istnieje ryzyko, że

pomimo zaangażowania środków finansowych, produkcja nie zostanie wydana, zostanie wstrzymana lub nie osiągnie sukcesu sprzedażowego. Na skutek tych zdarzeń nie można wykluczyć, że Grupa osiągnie gorsze wyniki finansowe lub poniesie stratę.

Zarząd Grupy na bieżąco monitoruje aktualną sytuację rynkową oraz wdraża nowe rozwiązania technologiczne, m.in. poprzez korzystanie z dotacji na badania i rozwój, mające na celu zwiększenie konkurencyjności produktów Spółki.

W przypadku niedoszacowania budżetu produkcyjnego, Spółka może być narażona na poniesienie dodatkowych nakładów, które obniżą wynik finansowy Spółki. Odbiór przyszłych produkcji zależy również od sukcesów rynkowych gier wcześniejszych, ponieważ w przypadku niepowodzenia rynkowego wskazanej gry, potencjalni nowi nabywcy mogą nie być zainteresowani zakupem kolejnych produkcji, a Grupa może nie dysponować środkami pozwalającymi na realizację produkcji o podobnych budżetach. Niepowodzenie produkcji może przełożyć się negatywnie na wynik finansowy Spółki, spowodowany brakiem pokrycia kosztów produkcji realizowanych projektów. Zarząd wskazuje, iż dywersyfikuje źródła generowanych przychodów poprzez świadczenie usług w branży IT obok produkcji gry.

10.4. Ryzyko związane z brakiem promocji gier Grupy przez dystrybutorów

Grupa nie ma dużego wpływu na wyróżnienie swoich produkcji np. w serwisie Steam oraz innych platformach dystrybucji cyfrowej gier. Dlatego też istnieje ryzyko wystąpienia braku wystarczającej promocji/wyróżnienia na platformach dystrybutorów co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania tytułami, a co za tym idzie niespełnienie zakładanego poziomu przychodów.

10.5. Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją

Sprzedaż gier stanowiła 90% przychodów Spółki w 2023 r. Pozostała ich część to przychody z tytułu wynagrodzenia za zrealizowane projekty programistyczne i outsourcingowe. Rozwój technologiczny oraz coraz większe umiejętności społeczeństwa w zakresie informatyki, programowania czy cyberbezpieczeństwa powodują, że niektóre osoby mogą próbować dokonać nielegalnej dystrybucji produkcji Spółki poza oficjalnymi kanałami sprzedaży. Istnieje więc ryzyko, że niewykryte przez Grupę oraz dystrybutorów nielegalne działania, spowodują obniżenie wyniku sprzedażowego, co może negatywnie oddziaływać na sytuację finansową Spółki oraz jej wizerunek.

10.6. Ryzyko naruszenia lub utraty licencji producenckich

Grupa wykorzystuje do tworzenia swoich produkcji silnik Unity, z którego korzystanie możliwe jest dzięki uzyskaniu licencji od Unity Technologies. W przypadku naruszenia umowy licencyjnej przez Spółki, nie można wykluczyć rozwiązania umowy przez producenta silnika Unity oraz następstw prawnych i finansowych wynikających z postanowień umowy. Wiąże się to z uniemożliwieniem rozpowszechniania tworzonej produkcji. Tego typu zdarzenia mogą negatywnie wpłynąć na strategię rozwoju i wyniki finansowe.

10.7. Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

Konkurencja na rynku gier komputerowych nie ogranicza się do granic jednego państwa. Podmioty produkujące bądź dystrybuujące gry, konkurują ze sobą o klientów z całego świata. Duża część podmiotów z branży działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem produkcyjnym i promocyjnym niż Grupa. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta Spółka. Tak wymagająca konkurencja wymusza pracę nad ciągłym podwyższaniem jakości przyszłych produktów. Może się to wiązać ze zwiększonymi nakładami na działania marketingowe i PR (ang. public relations - relacje publiczne), a także z 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.

Rozwijający się rynek gier na świecie powoduje, że przed studiami deweloperskimi stoją coraz większe wyzwania w zakresie jakości produkcji. Zwiększona dbałość o szczegóły producentów gier oddziałuje na konsumentów, którzy stają się coraz bardziej wymagający w zakresie jakości tworzonych przez studia produkcji.

10.8. Ryzyko związane z postępem technologicznym oraz trendami w branży

Grupa koncentruje swoją działalność w branży, na którą duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek gier wideo, będący rynkiem nowych technologii szybko się rozwija, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania przez Spółkę debiutujących nowych platform i pojawiających się

tendencji, a w konsekwencji szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Sprostanie nowym wymogom technologicznym, zostało więc wpisane w podstawową działalność Grupy poprzez skupienie się poza produkcją gier także na realizacji zadań z zakresu badania B+R w obszarze narzędzi do produkcji gier.

10.9. Ryzyko zmian regulacji podatkowych

System podatkowy w Polsce cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością ich zmian. Powszechny jest również brak klarownej wykładni przepisów, z czym wiąże się ryzyko odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. Materializacja tego ryzyka może skutkować nałożeniem na Spółkę kary finansowej przez organ skarbowy, co może mieć istotnie negatywny wpływ na wyniki finansowe. Dodatkowo, organy skarbowe mają prawo weryfikowania poprawności historycznych deklaracji podatkowych, co powoduje, że ryzyko materializacji przedmiotowego ryzyka wzrasta wraz z długością funkcjonowania Spółek grupy na rynku.

10.10. Ryzyko kursowe i walutowe

Grupa, korzystając z globalnych platform dystrybucji oraz zatrudniając zewnętrznych usługodawców w zakresie wydawniczym i marketingowym, rozlicza się z tymi podmiotami w walutach obcych. Siedziba Spółki znajduje się na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i w kwestiach m.in. podatkowych, czy wynagrodzeń członków zespołu rozlicza się w walucie krajowej. Powoduje to ryzyko, w którym negatywne zmiany kursowe mogą wpłynąć na obniżenie zysków w walucie obcej, w stosunku do kosztów ponoszonych w polskich złotych. Ujemne różnice kursowe mogą spowodować obniżenie przychodów ze sprzedaży oraz wzrost kosztów rozliczanych w walucie obcej, co może mieć negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową oraz perspektywy rozwoju. Spółka nie stosuje działań mających na celu zabezpieczenie przed wahaniami kursów walut, ale Zarząd w roku 2024 podjął kroki w celu zdefiniowania i potencjalnego wdrożenia mechanizmów zabezpieczających.

10.11. Ryzyko związane z syt. makroekonomiczną i koniunkturą gosp.

Z racji charakteru prowadzonego biznesu oraz międzynarodowej dystrybucji

oprogramowania (w tym gier wideo) działalność Grupy uzależniona jest od globalnej koniunktury gospodarczej. Czynniki takie jak: tempo wzrostu gospodarczego, poziomu konsumpcji społeczeństwa, polityki fiskalnej i pieniężnej danego państwa, poziomu inflacji mogą mieć wpływ na popyt na produkty Grupy oraz osiągnięte przez nią wyniki finansowe. Istotną częścią działalności Grupy są również usługi świadczone na rynku polskim, wobec powyższego sytuacja makroekonomiczna Polski ma również wpływ na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Grupy. Istotne znaczenie mają czynniki kształtujące siłę nabywczą oraz poziom wynagrodzeń, poziom inflacji, wysokość stóp procentowych i dostępność finansowania dłużnego społeczeństwa. Negatywne trendy gospodarcze oraz niekorzystne zmiany któregokolwiek ze wskazanych wskaźników mogą pociągnąć za sobą spadek popytu na produkty oferowane przez Grupę, co w efekcie może mieć negatywny wpływ na wysokość osiąganych przychodów, wyników finansowych oraz perspektyw rozwoju Spółek.

10.12. Ryzyko związane z wojną na Ukrainie i w Polsce

Międzynarodowe stosunki gospodarcze związane z funkcjonowaniem przedsiębiorstw powodują, że w coraz większym stopniu podmioty będące aktywnymi uczestnikami życia gospodarczego stają się uzależnione nie tylko od czynników gospodarczych ale również politycznych. Te ostatnie stają się trudne do oceny, a w konsekwencji ich implementacja na wskaźniki dotyczące efektywności prowadzenia biznesu staje się ograniczona. Spółki skoncentrowane w rejonie CEE (ang. Central and Eastern Europe) coraz baczniej przyglądają się zaostrzonej sytuacji na Ukrainie. Konflikt pomiędzy Rosją, a Ukrainą rozpoczął się w 2014 roku, jest on identyfikowany z aneksją Krymu oraz wywołaniu wojny hybrydowej przez Rosję na wschodzie Ukrainy po proeuropejskich masowych protestach w Kijowie i ucieczce z Ukrainy ówczesnego prezydenta Wiktora Janukowycza. Obecnie konflikt przybrał na sile. Jego eskalacja nastąpiła 24 lutego 2022 roku, wówczas rozpoczęła się zbrojna inwazja wojsk rosyjskich na teren Ukrainy. Na dzień sporządzenia niniejszego Dokumentu niemożliwym jest określenie skali rozprzestrzenienia się konfliktu i jego konsekwencji dla świata. Konflikt zbrojny na pełną skalę w tej części Europy jest nowym zjawiskiem, nieznanym dotąd od zakończenia II Wojny Światowej. Podejmowane są działania, które mają osłabić pozycję gospodarczą i militarną Rosji oraz negocjacje przez obie strony konfliktu zmierzające do wypracowania porozumienia. Z uwagi jednak na dynamiczną sytuację na rynkach światowych niemożliwe jest dalsze określenie rozprzestrzenienia się konfliktu i jego wpływ na światową gospodarkę. Nie mniej jednak należy oczekiwać podwyższonej zmienności na rynkach finansowych

związanej z obecną niepewnością. W wyniku zaistniałego konfliktu zbrojnego zachwiane zostały wszystkie sektory gospodarki.

11. Nabywanie udziałów (akcji) własnych

Spółki wchodzące w skład Grupy nie nabywały własnych udziałów.

12. Oddziały jednostki

Spółki wchodzące w skład Grupy nie posiadają oddziałów.

13. Instrumenty finansowe

Spółki wchodzące w skład Grupy nie nabywały instrumentów finansowych.

14. Stosowanie zasady ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r., stanowi element raportu rocznego Spółki za rok obrotowy 2023, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu (według stanu prawnego na dzień 21 sierpnia 2023 r.)

.....
Aleksander Korulski
Prezes Zarządu