



Longterm Games S.A. z siedzibą w Warszawie (00-372) ul. Foksal 16 /417, zarejestrowana w Rejestrze Przedsiębiorców KRS prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000851331

# **Sprawozdanie Zarządu**

## **z działalności LONGTERM GAMES S.A.**

### **za 2023 rok**

Warszawa, 12 kwietnia 2024 r.

**SPIS TREŚCI**

1	INFORMACJE O EMITENCIE .....	3
1.1.	DANE REJESTROWE .....	3
1.2.	OPIS DZIAŁALNOŚCI.....	3
1.3.	ZARZĄD I RADA NADZORCZA .....	3
1.4.	STRUKTURA AKCJONARIATU .....	4
1.5.	INFORMACJA O UMOWACH LOCK-UP .....	4
2	ZDARZENIA ISTOTNIE WPLYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU 2023 ORAZ PO JEGO ZAKOŃCZENIU .....	5
3	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA .....	5
4	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU .....	6
5	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA .....	6
6	AKCJE WŁASNE .....	7
7	POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY) .....	7
8	INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH .....	8
9	ZATRUDNIENIE .....	8
10	OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ, Z OKREŚLENIEM, W JAKIM STOPNIU SPÓŁKA JEST NA NIE NARAŻONA.....	8
11	OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE ŁADU KORPORACYJNEGO .....	12

## 1 INFORMACJE O EMITENCIE

### 1.1. DANE REJESTROWE

Firma:	Longterm Games Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba i adres:	ul. Foksal 16/417, 00-372 Warszawa
Adres poczty elektronicznej:	biuro@longtermgames.pl
Strona internetowa:	<a href="https://longtermgames.pl">https://longtermgames.pl</a>
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000851331
Regon	386607734
NIP	5252830011

### 1.2. OPIS DZIAŁALNOŚCI

Longterm Games S.A. to niezależne studio deweloperskie specjalizujące się w tworzeniu autorskich gier przeznaczonych na komputery osobiste oraz konsole do gier starszej i nowszej generacji, tj. PlayStation, Xbox oraz Nintendo Switch. Strategia Spółki obejmuje inwestycje nadwyżek finansowych w podmioty z branży gamedev znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju (startupy) o wysokim potencjale wzrostu wartości, pracujące nad wyróżniającymi się projektami oraz posiadające doświadczoną w produkcji gier kadrę kierowniczą. W długim terminie celem Emitenta jest realizacja ponadprzeciętnych stóp zwrotu z inwestycji.

Spółka została założona w czerwcu 2020 roku z inicjatywy Alberta Rokickiego, Roberta Ogłodzińskiego i Adriana Przybylskiego. Pierwszy z nich znany jest m.in. jako założyciel portalu dla inwestorów giełdowych longterm.pl. Ponadto, Albert Rokicki jest inwestorem z 24-letnim doświadczeniem specjalizującym się w branży gamingowej. Drugi z założycieli – Robert Ogłodziński posiada wieloletnie doświadczenie w branży gier video, które zdobywał w studiu CD Projekt jako Narrative Designer przy takich produkcjach jak „Wiedźmin 3” oraz „Cyberpunk 2077”.

Spółka została zawiązana pod obecną nazwą w dniu 9 czerwca 2020 r., natomiast jej rejestracja w KRS miała miejsce w dniu 24 lipca 2020 roku. Od rozpoczęcia działalności, Spółce udało się pozyskać do współpracy niezwykle utalentowanych oraz doświadczonych w branży pracowników. W ramach dwóch ofert publicznych Spółka pozyskała od inwestorów zewnętrznych łącznie ok. 4,5 mln zł w ciągu dwóch pierwszych lat działalności. Środki te zostały przeznaczone w pierwszej kolejności na produkcję i wydanie pierwszej gry pt. „Space Tail: Every Journey Leads Home” oraz kolejno na inwestycje kapitałowe w spółki Enjoy Studio S.A., Rune Powered S.A. oraz Covenant.dev S.A.

Pierwsza autorska produkcja Emitenta pt. „Space Tail: Every Journey Leads Home” jest grą platformową z gatunku science-fiction, przeznaczoną dla graczy typu mid-core, ceniących sobie dobrą zabawę i wciągającą, wymagającą rozgrywkę. Gra miała premierę w dniu 3 listopada 2022 r. w wersjach przeznaczonych na komputery osobiste (PC) na platformach Steam i GOG oraz na konsolę Nintendo Switch w sklepie Nintendo eShop. 9 marca 2023 r. miała miejsce premiera wersji konsolowych przeznaczonych na urządzenia Microsoft Xbox oraz Sony PlayStation.

W dniu 10 października 2022 r. Spółka zadebiutowała na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

### 1.3. ZARZĄD I RADA NADZORCZA

W dniu 29 września 2023 r. Emitent otrzymał rezygnację Pana Roberta Ogłodzińskiego z pełnienia funkcji Wiceprezesa Zarządu.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku oraz na datę niniejszego Sprawozdania Zarząd Spółki składa się z następujących osób:

- Albert Rokicki – Prezes Zarządu
- Adrian Przybylski – Wiceprezes Zarządu

W dniu 13 lutego 2023 r. Emitent otrzymał rezygnację Pana Grzegorza Dymka z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. W jego miejsce w dniu 15 marca 2023 r. do Rady Nadzorczej został powołany Pan Adrian Gawlikowski.

W dniu 18 maja 2023 r. Emitent otrzymał rezygnację Pana Andrzeja Gonet z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. W dniu 22 sierpnia 2023 r. Pan Albert Rokicki na podstawie osobistych uprawnień powołał w skład Rady Nadzorczej Pana Andrzeja Sołogubę.

W dniu 9 października 2023 r. Emitent otrzymał rezygnację Pana Przemysława Staniszewskiego z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. W dniu 21 października 2023 r. Pan Adrian Przybylski na podstawie osobistych uprawnień powołał w skład Rady Nadzorczej Pana Jacka Harwackiego.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku oraz na datę niniejszego Sprawozdania Rada Nadzorcza składa się z następujących osób:

- Marek Łubiarz – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Bartłomiej Cegłowski - Członek Rady Nadzorczej
- Adrian Gawlikowski – Członek Rady Nadzorczej
- Andrzej Sołoguba - Członek Rady Nadzorczej
- Jacek Harwacki - Członek Rady Nadzorczej.

#### 1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2023 r. oraz na datę Sprawozdania:

LP.	AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI	% AKCJI	LICZBA GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Albert Rokicki*	615 135	47,82%	615 135	47,82%
2	Robert Ogłodziński	235 000	18,27%	235 000	18,27%
3	Adrian Przybylski*	39 800	3,09%	39 800	3,09%
4	Pozostali akcjonariusze	396 365	30,82%	396 365	30,82%
	<b>RAZEM</b>	<b>1 286 300</b>	<b>100,00%</b>	<b>1 286 300</b>	<b>100,00%</b>

\*Prezes, Wiceprezes Zarządu

#### 1.5. INFORMACJA O UMOWACH LOCK-UP

Albert Rokicki, Robert Ogłodziński oraz Adrian Przybylski w dniu 16 października 2023 r. zawarli ze Spółką umowy ograniczające zbywalność posiadanych przez siebie akcji Spółki (umowy typu lock-up). Stosownymi umowami zostało objęte 68,44% akcji Spółki, a zobowiązanie typu lock-up obowiązywało do dnia 10 kwietnia 2024 r.

Poniższa tabela przedstawia strukturę własnościową akcji, które były objęte zobowiązaniami lock-up z określeniem okresu obowiązywania zawartych umów.

Data obowiązywania lock-up	Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym
10 kwietnia 2024 r.	Albert Rokicki – Prezes Zarządu	605 603	47,08%
	Robert Ogłodziński	235 000	18,27%
	Adrian Przybylski – Wiceprezes Zarządu	39 800	3,09%
<b>RAZEM</b>		<b>880 403</b>	<b>68,44%</b>

## 2 ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU 2023 ORAZ PO JEGO ZAKOŃCZENIU

### Premier gry Space Tail: Every Journey Leads Home na konsolach Play Station oraz Xbox

Premiera gry „Space Tail: Every Journey Leads Home” w wersji na PC oraz w wersji przeznaczony na konsolę Nintendo Switch miała miejsce 3 listopada 2022 r.

W dniu 9 marca 2023 r. miała miejsce premiera gry w wersji na konsole Play Station 4 i Play Station 5 oraz Xbox One i Xbox Series S/X. W tym samym dniu została również wydana japońska wersja gry na konsolę Nintendo Switch.

### Przyjęcie strategii rozwoju na lata 2023-2024

Po przeprowadzeniu konsultacji z Radą Nadzorczą Spółki, w dniu 13 lutego 2023 r. Zarząd Emitenta podjął uchwałę w sprawie przyjęcia strategii rozwoju Spółki na lata 2023-2024 ("Uchwała"). Zgodnie z przedmiotową Uchwałą Zarząd Emitenta wyznaczył następujące kierunki rozwoju strategii na lata 2023-2024:

- 1) Produkcja gier wideo współfinansowanych przez zewnętrznych wydawców.

W ramach tego modelu Emitent zakłada przygotowywanie (dwóch) pre-produkcji (grywalnych prototypów) rocznie oraz poszukiwanie wydawców na sfinansowanie pozostałego budżetu deweloperskiego oraz zapewnienie skutecznego wsparcia marketingowego.

Pierwszym projektem Spółki w ramach założonej strategii jest gra pod roboczym tytułem "Star Keeper", której pre-produkcja rozpoczęła się na początku 2023 r.

- 2) Inwestycje nadwyżek finansowych w spółki z branży gamedev znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju (startupy).

Emitent zakłada inwestycje w perspektywiczne podmioty znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju, o wysokim potencjale wzrostu wartości, pracujące nad wyróżniającymi się projektami oraz posiadające doświadczoną w produkcji gier wideo kadrę kierowniczą. W długim terminie celem Emitenta jest realizacja ponadprzeciętnych stóp zwrotu z inwestycji.

### Prace nad preprodukcją gry "Star Keeper"

Od początku 2023 r. trwają prace nad kolejną grą o roboczym tytule "Star Keeper". Celem jest pozyskanie wydawcy na grę, który sfinansuje jej produkcję oraz marketing, w zamian za udział w przychodach z gry. Obecnie osiągnęliśmy bardzo ważny kamień milowy w postaci ukończonej, bardzo rozbudowanej wersji demonstracyjnej gry (vertical slice) z docelową grafiką i większością kluczowych mechanik.

"Star Keeper" to gra strategiczna (tzw. management sim) osadzona w świecie science-fiction. Jest to symulator restauracji międzygalaktycznej z elementami ekonomicznymi. Referencyjne gry to Tavern Master, The Wandering Village i RimWorld.

### Sprzedż akcji Covenant.dev S.A.

W listopadzie 2023 r. został sprzedany ostatni pakiet akcji Covenant.dev S.A. Płatność została podzielona na trzy części. Pierwsza transza wpłynęła w listopadzie 2023 r., kolejna w styczniu 2024 r, a ostatnia w lutym 2024 r. Środki ze sprzedaży umożliwią rozwijanie kolejnych preprodukcji gier oraz inwestowanie w perspektywiczne spółki z branży gier wideo.

## 3 PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA

Spółka nie ma w planach finansowanie produkcji gier ze środków własnych. Zgodnie ze strategią, firma będzie przygotowywać preprodukcje gier natomiast koszty produkcji gier i marketingu mają finansować wydawcy.

Obecnie trwają rozmowy z wydawcami, zainteresowanymi zapewnieniem pozostałego budżetu deweloperskiego, jak również wsparciem marketingowym gry "Star Keeper". Pozyskanie wydawcy spowoduje konieczność zatrudnienia nowych osób, które będą pracować nad grą. Wynagrodzenia pracowników będą opłacane ze środków otrzymywanych od wydawcy. W ramach realizacji strategii Spółka skupia się obecnie na rozwoju Star Keepera, ale ma też prototyp drugiej gry.

#### 4 WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Nie dotyczy. Emitent nie prowadzi działalności badawczo-rozwojowej.

#### 5 AKTUALNA I PRZEWDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

Wybrane dane - RZiS	01.01.2023 31.12.2023	01.01.2022 31.12.2022
	PLN	PLN
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	270 473,00	1 391 880,32
Przychody netto ze sprzedaży produktów	98 040,42	91 920,06
Zmiana stanu produktów	172 432,58	1 299 960,26
Koszty działalności operacyjnej	482 488,46	1 962 970,16
Zysk (strata) ze sprzedaży	-212 015,46	-571 089,84
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-122 773,96	-3 481 082,47
Zysk (strata) brutto	-500 954,44	-2 705 618,65
Zysk (strata) netto	-503 157,84	-2 853 326,10

Wybrane dane - Bilans	31.12.2023	31.12.2022
	PLN	PLN
<b>Aktywa razem</b>	<b>966 507,49</b>	<b>1 507 159,73</b>
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>68 331,46</b>	<b>928 248,90</b>
Wartości niematerialne i prawne	0,00	28 704,26
Rzeczowe aktywa trwałe	24 776,66	34 367,61
Inwestycje długoterminowe, w tym:	42 015,80	863 572,03
Długoterminowe aktywa finansowe	42 015,80	863 572,03
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>898 176,03</b>	<b>578 910,83</b>
Należności krótkoterminowe	321 883,25	124 188,74
Inwestycje krótkoterminowe	308 246,24	438 894,22
Krótkoterminowe aktywa finansowe	308 246,24	438 894,22
Środki pieniężne	244 767,24	343 181,68
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	5 373,54	15 827,87
<b>Kapitał własny</b>	<b>941 166,90</b>	<b>1 444 324,74</b>
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>25 340,59</b>	<b>62 834,99</b>
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	7 819,59	43 370,52
<b>Pasywa razem</b>	<b>966 507,49</b>	<b>1 507 159,73</b>

#### Komentarz do danych finansowych za 2023 r.

Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży na poziomie 98 040,42 zł. Głównym źródłem przychodów była sprzedaż gry „Space Tail: Every Journey Leads Home”, której premiera w wersji PC oraz w wersji przeznaczony na konsolę Nintendo Switch odbyła się w dniu 3 listopada 2022 r., a w wersji na konsole PlayStation 4 i PlayStation 5 oraz Xbox One i Xbox Series S/X w dniu 9 marca 2023 r.

Koszty działalności operacyjnej na poziomie 482 488,46 zł związane były przede wszystkim z poniesionymi wydatkami na przygotowanie preprodukcji gry „Star Keeper”. Największe koszty stanowiły wynagrodzenia, które dotyczyły osób pracujących

nad preprodukcją gry "Star Keeper" oraz usługi obce, w których zostały ujęte koszty ogólne funkcjonowania firmy. Wynik na sprzedaży w wyniósł -212 015,46 zł.

Pozostałe przychody operacyjne wyniosły 90 244,40 zł. W tej pozycji znalazły się przychody ze sprzedaży gry „Space Tail: Every Journey Leads Home” wygenerowane w 2023 r. W związku z faktem, iż z dniem 31.12.2022 r. został dokonany odpis aktualizujący wartość nakładów poniesionych na grę „Space Tail: Every Journey Leads Home” (informacja o tym fakcie została przekazana w raporcie bieżącym ESPI nr 3/2023 z dnia 13 lutego 2023 roku), sprzedaż po dniu odpisu generowana przez tą grę obniża pozycję zmianą stanu produktów znajdującą się w sekcji przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi, a podwyższa pozycję aktualizacja wartości aktywów niefinansowych w pozostałych przychodach operacyjnych. Pozostałe koszty operacyjne wyniosły 1 002,90 zł. Wynik z działalności operacyjnej to -122 773,96 zł.

Przychody finansowe wyniosły 5 747,71 zł. Koszty finansowe 383 928,19 zł. Główną pozycją kosztów finansowych była strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych wynosząca 317 503,03 zł. Ta pozycja związana była przede wszystkim ze sprzedażą ostatniej partii akcji Covenant.dev S.A. poniżej ceny zakupu w listopadzie 2023 r. Akcje Covenant.dev S.A. zostały nabyte we wrześniu 2020 r. Część akcji została sprzedana w marcu 2022 r., część w grudniu 2022 r., a część w listopadzie 2023 r. Zysk na całości pakietu to 46%, a po uwzględnieniu zapłaty podatku od zysków kapitałowych 33%. Na wygenerowanie straty z tytułu rozchodu aktywów finansowych wpłynęła również sprzedaż części posiadanych akcji Rune Powered S.A. poniżej ceny zakupu. W kosztach finansowych znalazła się również pozycja aktualizująca wartość aktywów finansowych, która wyniosła 63 172,20 zł. Jest to wartość odpisu posiadanego pakietu akcji Rune Powered S.A., ponieważ ta spółka nie prowadzi działalności operacyjnej. Wynik brutto to -500 954,44 zł. Wynik netto to -503 157,84 zł.

Suma bilansowa obniżyła się z poziomu 1 507 159,73 zł na dzień 31.12.2022 do poziomu 966 507,49 zł na dzień 31.12.2023. Powodem był ujemny wynik netto wygenerowany w 2023 r.

Największe pozycje aktywów to zapasy w wysokości 262 673,00 zł (są to wydatki poniesione na przygotowanie preprodukcji nowej gry), należności krótkoterminowe 321 883,25 zł (są to środki ze sprzedaży akcji Covenant.dev S.A., które nie wpłynęły na konto spółki do dnia 31.12.2023 r., a zgodnie z umową wpłynęły w styczniu i lutym 2024) oraz krótkoterminowe aktywa finansowe 308 246,24 zł (głównym składnikiem tej pozycji jest gotówka). Saldo gotówki na dzień 31.12.2023 r. wyniosło 244 767,64 zł.

Największą pozycją pasywów są kapitały własne, które na dzień 31.12.2023 r. miały saldo 941 166,90 zł. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania miały poziom 25 340,59 zł. Główna składowa tej pozycji to rezerwa zawiązana na koszt audytu za 2023 r. Spółka od momentu powstania nie posiadała i nie posiada zobowiązań oprocentowanych (kredytów, leasingów itp.).

Płatność za pakiet akcji Covenant.dev S.A. sprzedany w listopadzie 2023 r. została podzielona na trzy części. Pierwsza część wpłynęła w listopadzie 2023 r., druga w styczniu 2024 r., a trzecia w lutym 2024 r.

Przepływy netto z działalności operacyjnej wyniosły -277 269,69 zł. Ujemne saldo wynika przede wszystkim z wydatków poniesionych na przygotowywanie preprodukcji gry "Star Keeper".

Przepływy netto z działalności inwestycyjnej były na poziomie 178 855,65 zł. Główną składową tej pozycji były wpływy otrzymane ze sprzedaży części akcji Covenant.dev S.A. (transza otrzymana w listopadzie 2023 r.).

Przepływy z działalności finansowej nie wystąpiły.

Saldo gotówki na dzień 31.12.2023 r. wyniosło 244 767,64 zł.

## 6 AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2023 r. ani po jego zakończeniu Emitent nie nabywał akcji własnych.

## 7 POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2023 r. ani po jego zakończeniu Emitent nie posiadał oddziałów ani zakładów.

## 8 INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2023 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.

## 9 ZATRUDNIENIE

Liczba osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy według stanu na dzień 31 grudnia 2023 r. wynosiła 0 osób.

Jednocześnie Spółka na stałe współpracuje z osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych (umowy zlecenie i o dzieło) lub są na samozatrudnieniu.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka współpracowała łącznie z 3 osobami.

## 10 OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ, Z OKREŚLENIEM, W JAKIM STOPNIU SPÓŁKA JEST NA NIE NARAŻONA

### Ryzyko związane z wprowadzeniem nowych gier na rynek

Wprowadzenie nowych gier na rynek wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, certyfikację, promocję i dystrybucję. Olbrzymia liczba wydawanych codziennie gier powoduje, że pomimo wysokiej jakości produktu Emitenta, istnieje ryzyko, iż nie uda się osiągnąć wystarczająco dobrej i/lub długiej widoczności w sklepach internetowych, co w konsekwencji przełoży się na sprzedaż mniejszą od pierwotnie zakładanej. Zdarzenie to może uniemożliwić Spółce odzyskanie poniesionych nakładów produkcyjnych, a więc ograniczyć dalsze możliwości operacyjne Emitenta.

Zdobyte doświadczenie przy produkcji i wydaniu pierwszej gry Spółki pt. „Space Tail: Every Journey Leads Home” sprawiło, że Zarząd Emitenta podjął decyzję o zmianie strategii rozwoju. Obecna strategia rozwoju zakłada produkcję gier wideo współfinansowanych przez zewnętrznych wydawców. W ramach tego modelu Emitent zakłada przygotowywanie (dwóch) pre-produkcji (grywalnych prototypów) rocznie oraz poszukiwanie wydawców na sfinansowanie pozostałego budżetu deweloperskiego oraz zapewnienie skutecznego wsparcia marketingowego. Pierwszym projektem Spółki w ramach założonej strategii jest gra pod roboczym tytułem "Star Keeper", której pre-produkcja rozpoczęła się na początku 2023 r.

Model współpracy z zewnętrznymi wydawcami zakłada, że istotna część lub całość produkcji nowych gier będzie przez nich współfinansowana. Tym samym wydawcy będą odpowiedzialni za marketing i dystrybucję produkowanych gier przez Emitenta na platformach sprzedażowych, co zmniejsza ryzyko negatywnego wpływu sprzedaży gry po jej debiucie na sytuację finansową Emitenta. Model wydawniczy sprawia, że Spółka będzie zmuszona oddać wydawcom istotny udział w przychodach ze sprzedaży gry. Jednocześnie zgodnie z praktyką rynkową ewentualne tantiemy ze sprzedaży, będą mogły wpływać do Emitenta dopiero po pokryciu poniesionych przez wydawców nakładów na dany tytuł. Istnieje ryzyko, że wydawane przez wydawców gry wyprodukowane przez Spółkę nie przyniosą zwrotu kosztów w związku z czym płatności od wydawców realizowane na etapie produkcji mogą stanowić jedyne źródło przychodów ze sprzedaży generowanych przez Spółkę. Zarząd Emitenta ocenia, że Spółka jest narażona na przedmiotowe ryzyko w stopniu wysokim.

### Ryzyko związane z uzależnieniem dystrybucji produktów Emitenta od kilku zamkniętych platform

Emitent opiera dystrybucję gier m.in. poprzez zamknięte platformy gier tj. w szczególności poprzez platformę STEAM, prowadzoną przez Valve Corporation. Mimo podejmowanych w ostatnim czasie prób uruchomienia nowych platform sprzedaży, dominującą pozycję na rynku gier na PC nadal posiada sklep STEAM. Aktualnie nowe sklepy próbują z nim konkurować, ale w perspektywie okresu, w którym ma być wydana gra Emitenta, sytuacja może się odwrócić i wysoka koncentracja może skutkować pogorszeniem warunków handlowych wobec aktualnie obserwowanych. Oznaczałoby to zwiększenie kosztów dystrybucji ponad zakładane i/lub potencjalnie większe trudności w dostępie do rynku dla mniejszych podmiotów takich jak Emitent.



Gra w wersji konsolowej dystrybuowana jest w sklepach PlayStation Store, Microsoft Store oraz Nintendo Games Store. Każda z powyżej opisanych platform sprzedażowych ma teoretycznie prawo odmówić dystrybucji dowolnie wskazanych gier bez uzasadnienia. Zaistnienie takiej okoliczności w wypadku dystrybucji produktów Emitenta, może znacząco zmniejszyć wysokość sprzedaży produktów, a przez to obniżyć wyniki finansowe Spółki.

W praktyce najczęstszymi powodami odmowy dystrybucji bywa łamanie praw autorskich, kontrowersyjna zawartość, czy też rażąco niska jakość produktu. Zarząd Emitenta ocenia, że Spółka jest narażona na przedmiotowe ryzyko w stopniu średnim.

### Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta

W dniu 13 lutego 2023 r. Emitent podjął uchwałę w sprawie przyjęcia strategii rozwoju Spółki na lata 2023-2024 (raport bieżący ESPI nr 4/2023). Zgodnie z przedmiotową Uchwałą Zarząd Emitenta wyznaczył następujące kierunki rozwoju strategii na lata 2023-2024:

- 1) Produkcja gier wideo współfinansowanych przez zewnętrznych wydawców.

W ramach tego modelu Emitent zakłada przygotowywanie (dwóch) pre-produkcji (grywalnych prototypów) rocznie oraz poszukiwanie wydawców na sfinansowanie pozostałego budżetu deweloperskiego oraz zapewnienie skutecznego wsparcia marketingowego. Pierwszym projektem Spółki w ramach założonej strategii jest gra pod roboczym tytułem "Star Keeper", której pre-produkcja rozpoczęła się na początku 2023 r.

- 2) Inwestycje nadwyżek finansowych w spółki z branży gamedev znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju (startupy).

Emitent zakłada inwestycje w perspektywiczne podmioty znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju, o wysokim potencjale wzrostu wartości, pracujące nad wyróżniającymi się projektami oraz posiadające doświadczoną w produkcji gier wideo kadrę kierowniczą. W długim terminie celem Emitenta jest realizacja ponadprzeciętnych stóp zwrotu z inwestycji.

Z uwagi jednak na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Spółka może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym Spółka będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię rozwoju.

Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii rozwoju przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Obecnie trwają rozmowy z wydawcami, zainteresowanymi zapewnieniem pozostałego budżetu deweloperskiego, jak również wsparciem marketingowym gry "Star Keeper". Istotnie negatywnie na realizację strategii może wpłynąć brak podpisania umowy z zewnętrznym wydawcą na realizowane pre-produkcje.

W obszarze strategii związanym z inwestycjami w spółki z branży gamedev znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju (startupy) występuje istotnie wysokie ryzyko płynności związane z zamrożeniem środków finansowych w innym podmiotach. W związku z czym w przypadku zapotrzebowania na kapitał obrotowy dla Spółki, ewentualne wyjście z inwestycji może być utrudnione ze względu na niepubliczny charakter posiadanych udziałów/akcji o ile dany podmiot nie zadebiutował wcześniej na jednym z rynków prowadzonych przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii rozwoju przez Spółkę i spowodować osiągnięcie mniejszych korzyści niż pierwotnie zakładane. Będąc świadomym ryzyka zmienności i nieprzewidywalności rynku, na którym funkcjonuje Spółka, obecnie przyjęta strategia Emitenta ma charakter krótkoterminowy, a poszczególne cele są jasno postawione. Zarząd Emitenta ocenia, że Spółka jest narażona na przedmiotowe ryzyko w stopniu średnim.

### Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta. Emitent będzie się starał zminimalizować

wskazane ryzyko poprzez uwzględnianie w harmonogramach prac stosownych „zapasów” czasu, które nie odbiją się negatywnie na ostatecznym ukończeniu produkcji, ale dadzą bufor bezpieczeństwa w przypadku sytuacji nieprzewidzianych.

#### **Ryzyko związane z obrotem wtórnym produktami Emitenta**

Z dystrybucją cyfrową gier wiąże się ryzyko wynikające z łatwej zbywalności kont użytkowników platform dystrybucyjnych, do których przypisane są dane produkcji. Z uwagi na ten fakt, istnieje możliwość ich wtórnego obrotu, która w pewnym momencie może spowodować spowolnienie bądź nawet zatrzymanie generowania przychodów ze sprzedaży z dodatkowej jednostki produktu.

Warto również zaznaczyć, że kwestia legislacyjna sprzedaży kont/gier jest w toku postępowania, gdyż warunki umowy korzystania z usług platform dystrybucyjnych (np. STEAM) są nieklarowne. W dniu 17 września 2019 roku sąd w Paryżu wydał wyrok, zgodnie z którego treścią prawa użytkowników platformy STEAM zostały naruszone poprzez odebranie im możliwości sprzedaży zakupionych gier. Z powództwem wystąpiło francuskie stowarzyszenie konsumenckie, które wnosiło o uznanie niektórych uregulowań zawartych w regulaminie STEAM za niedozwolone postanowienia umowne. Zgodnie z regulaminem STEAM zarówno gry, jak i konta online, nie mogą być odsprzedawane. Jak wynika z tego regulaminu, użytkownicy nie tyle kupują gry na platformie, co jedynie uzyskują możliwość korzystania z gier w ramach płatnej subskrypcji. Oznacza to, że gracze korzystający z platformy nie nabywają praw do dalszego decydowania o subskrybowanych produktach, w tym o ewentualnej ich odsprzedaży. W wyroku sąd powołał się na prawo europejskie, w świetle, którego zabronione jest utrudnianie przez dystrybutora gier odsprzedaży oprogramowania, również w wersjach dostępnych wyłącznie w postaci cyfrowej. Ponadto sąd wskazał, że forma zakupów na platformie STEAM nie wyczerpuje definicji subskrypcji w legalnym rozumieniu tego terminu, między innymi przez brak określenia ram czasowych trwania takiego stosunku, a jednocześnie można zakwalifikować taką umowę jako umowę sprzedaży kopii gry za jednorazowo płatną, z góry ustaloną cenę. Sąd stwierdził zatem, że gry ze STEAM objęte są zasadą wyczerpania prawa oraz że klauzule regulaminów dystrybutorów gier zawierające zakaz odsprzedaży stanowią niedozwolone postanowienia umowne. Wyrok francuskiego sądu jest kolejnym etapem sporu dotyczącego możliwości odsprzedaży gier na platformie STEAM. Jednocześnie należy podkreślić, że na datę publikacji niniejszego sprawozdania omawiany wyrok jest nieprawomocny a jego treść nie została w żaden sposób uwzględniona w regulaminach STEAM normujących stosunki pomiędzy platformą a jej użytkownikami.

Na datę niniejszego sprawozdania nielegalne rozpowszechnianie, kopiowanie oraz obrót wtórny gramami Emitenta nie ma oraz nie miało w przeszłości istotnego wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta. Jeżeli jednak powołany powyżej wyrok sądu francuskiego uprawomocni się, odsprzedaż przez użytkowników STEAM gier zakupionych na tej na platformie stanie się legalna. Może ponadto dojść do stworzenia precedensu skutkującego analogicznym orzecznictwem w odniesieniu do innych platform dystrybucji cyfrowej a tym samym legalizacji wtórnego rynku obrotu gramami zakupionymi także na innych platformach dystrybucyjnych.

Prawdopodobieństwo materializacji wskazanego ryzyka Emitent ocenia w stopniu średnim. W celu ochrony przed materializacją ryzyka, Emitent monitoruje orzecznictwo oraz zmiany regulacyjne dotyczące branży, w której prowadzi działalność. Ryzyko zmian regulacyjnych nie jest jednak zależne od podejmowanych przez Spółkę działań, a tym samym ochrona przed materializacją ryzyka jest znacznie ograniczona. Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia w stopniu wysokim.

#### **Ryzyko związane z konkurencją w branży gier**

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier zwykle unikają bezpośredniego konkurowania, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe, jednakże Emitent rozpoznaje ryzyko szybkiej punktowej koncentracji polegającej na hipotetycznym przejęciu jednego lub kilku studiów deweloperskich przez znaczącego producenta i szybkim uruchomieniu produkcji gry podobnej do planowanej przez Emitenta w celu wydania jej wcześniej, przy znacznie większym budżecie. Potencjalnie mogłoby to ograniczyć popyt na produkt Emitenta.

Emitent prowadzi działalność w otoczeniu silnie konkurencyjnym i podlega presji ze strony:

- dostawców, którymi są utalentowani twórcy gier: programiści, graficy, designerzy itd., otrzymujący regularnie ciekawe oferty pracy od konkurencyjnych studiów w kraju i za granicą,
- odbiorców, rozumianych jako klienci końcowi, którzy poza okresem premierowym mają tendencję do kupowania gier głównie podczas wyprzedaży,

- nowych podmiotów, jako że cały czas pojawiają się nowi producenci gier, wspierani zarówno przez fundusze VC jak i korzystające z rozmaitych dotacji,
- substytutów, którymi w pierwszym kręgu są inne gry, gry na inne platformy, a w kolejnych kręgach produkty z innych gałęzi rozrywki.

Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Emitenta. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Emitent. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Emitent. 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 obciążony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź nawet ulegnie załamaniu.

Czynnikiem ograniczającym ryzyko jest dywersyfikacja geograficzna dystrybucji produktów Emitenta. Dzięki temu wystąpienie niekorzystnych zjawisk o zasięgu lokalnym lub regionalnym może mieć nieznaczący wpływ na wyniki Spółki. Elementem ograniczającym ryzyko jest też pozycjonowanie na rynku. Produkty oferowane przez Spółkę można zaliczyć do grupy relatywnie niskich wydatków w postrzeganiu odbiorców, w porównaniu z bardziej złożonymi, droższymi formami rozrywki. Dzięki temu pogorszenie koniunktury może mieć mniejszy wpływ na sprzedaż gier wideo w segmencie średnio cenowym niż przeciętnie na cały rynek rozrywki. Należy również wziąć pod uwagę, iż Emitent 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. Wobec powyższych informacji Emitent szacuje prawdopodobieństwo materializacji przedstawionego ryzyka w stopniu niskim, zaś jego istotność w stopniu średnim.

### **Ryzyko związane ze zmianą modelu dystrybuowania i sprzedaży gier**

Emitent kieruje ofertę gier komputerowych do odbiorców na całym świecie. Produkty te najczęściej sprzedawane są za pośrednictwem elektronicznych kanałów dystrybucji, pomimo iż wielu klientów nadal preferuje wizytę w sklepie i posiadanie pudełkowej kopii gry. W pierwszym przypadku producenci narzucają sprzedaż za pośrednictwem konkretnego autoryzowanego cyfrowego dystrybutora (np. PlayStation Network dla gier dedykowanych na PlayStation czy Xbox Live dla gier na konsole firmy Microsoft). Z kolei w drugiej opcji niezbędne są dodatkowe nakłady na wydanie i magazynowanie fizycznych nośników gry. Nie wykluczone, że w trakcie produkcji gier Emitenta może nastąpić istotna zmiana w kluczowych kanałach dystrybucji gier, wymienionych wcześniej. Może to być związane z dwoma znanymi na tę chwilę trendami:

- Wprowadzenie modelu subskrypcyjnego - odbiorcy nie płacą za konkretne gry, ale za dostęp do platformy z wieloma grami,
- Streaming gier - odbiorcy nie instalują gier na swoich urządzeniach, te uruchamiane są na zewnętrznych serwerach, a do odbiorców przesyłany jest sam obraz;

Trudno przewidzieć jaką dokładnie formę przyjmą nowe modele sprzedaży, kiedy zdobędą istotny udział w rynku i z jakimi warunkami dla producentów gier będą się one wiązały. Nie wiadomo również jakich dodatkowych nakładów finansowych będą one wymagać, aby dostosować produkty do takich modeli w momencie wydania gier przez Emitenta. Nie można wykluczyć ryzyka, iż kanał dystrybucji, wybrany przez Emitenta dla danej gry, okaże się mniej skuteczny niż planowano lub jego użytkowanie będzie się wiązało z wyższymi kosztami/nakładami na promocję, niż początkowo zakładane. Emitent nie jest w stanie oszacować ani prawdopodobieństwa ich wystąpienia, ani ewentualnego przełożenia na wyniki. Niemniej jednak, posiadając wysoko oceniane, znane produkty, oparte o uznane IP, Emitent będzie dysponował siłą przetargową pomagającą zredukować powyższe ryzyko.

**Ryzyko utraty płynności**

Z uwagi na charakter prowadzonej działalności, związanej z nią sezonowość osiąganych przychodów oraz wczesny etap rozwoju Spółki, Emitent narażony jest na ryzyko utraty płynności finansowej.

Do czasu podpisania umowy z wydawcą na grę „Star Keeper” działalność Emitenta będzie generowała przede wszystkim koszty co teoretycznie w przypadku istotnego przesunięcia podpisania umowy wydawniczej mogłoby przełożyć się na trudności w bieżącym regulowaniu zobowiązań. Emitent posiada środki pieniężne, które zaspokajają potrzeby gotówkowe Spółki przynajmniej do końca 2024 r., wobec tego wystąpienie ryzyka utraty płynności należy uznać za niewielkie.

**11 OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE ŁADU KORPORACYJNEGO**

Zarząd oświadcza, iż Emitent stosuje zasady ładu korporacyjnego zawarte w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", który zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, stanowi element raportu rocznego Emitenta za rok 2023 r.

---

**Albert Rokicki**

Prezes Zarządu

---

**Adrian Przybylski**

Wiceprezes Zarządu