

Cherrypick Games S.A.

# RAPORT ROCZNY

za okres  
od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 roku



**CHERRYPICK GAMES**





<b>LIST PREZESA ZARZĄDU</b>	<b>5</b>
<b>WYBRANE DANE FINANSOWE</b>	<b>6</b>
<b>SPRAWOZDANIE FINANSOWE</b>	<b>7</b>
SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW (WARIANT KALKULACYJNY)	7
SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ	9
SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	10
SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	11
NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	13
1. INFORMACJE OGÓLNE	13
2. INFORMACJE DOTYCZĄCE RODZAJU POWIĄZAŃ W GRUPIE KAPITAŁOWEJ	14
3. SZACUNKI I ZAŁOŻENIA	14
4. STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI	15
5. INFORMACJE DOTYCZĄCE SEGMENTÓW	29
6. PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	29
7. KOSZTY WEDŁUG RODZAJU	30
8. LICZBA OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA	31
9. POZOSTAŁE PRZYCHODY OPERACYJNE	31
10. POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE	31
11. PRZYCHODY FINANSOWE	32
12. KOSZTY FINANSOWE	32
13. PODATEK DOCHODOWY	32
14. PODATEK ODROZCZONY	34
15. ZYSK PRZYPADAJĄCY NA JEDNĄ AKCJĘ	35
16. DZIAŁALNOŚĆ ZANIECHANA	35
17. DYWIDENDY	36
18. RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE	36
19. NAKŁADY NA PRACE ROZWOJOWE – INNE WARTOŚCI NIEMATERIALNE	37
20. AKTYWA Z TYTUŁU PRAWA DO UŻYTKOWANIA	40
21. INWESTYCJE W JEDNOSTKACH STOWARZYSZONYCH	41
22. NALEŻNOŚCI HANDLOWE I POZOSTAŁE NALEŻNOŚCI	42
23. POŻYCZKI UDZIELONE	43
24. ROZLICZENIA MIĘDZYOKRESOWE CZYNNNE	43
25. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY	43
26. KAPITAŁ PODSTAWOWY, INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA	44
27. KAPITAŁ ZAPASOWY ZE SPRZEDAŻY AKCJI POWYŻEJ ICH WARTOSCI NOMINALNEJ	44
28. KAPITAŁ Z EMISJI OPCJI	44
29. POZOSTAŁE KAPITAŁY	45
30. NIEPODZIELONY WYNIK FINANSOWY	45



31.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU KREDYTÓW I POŻYCZEK	45
32.	ZOBOWIĄZANIA HANDLOWE	46
33.	REZERWY	47
34.	DOTACJE	47
35.	POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA	48
36.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU LEASINGU	48
37.	ZABEZPIECZENIA I OBCIĄŻENIA NA MAJĄTKU SPÓŁKI	49
38.	SPRAWY SPORNE	49
39.	NALEŻNOŚCI WARUNKOWE	49
40.	ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE	49
41.	NOTA OBJAŚNIAJĄCA DO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	49
42.	INSTRUMENTY FINANSOWE	50
43.	TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI	52
44.	RYZYKA DOTYCZĄCE INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH	53
45.	ZARZĄDZANIE KAPITAŁEM	56
46.	INFORMACJA NA TEMAT AKTYWNOŚCI W OBSZARZE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH	56
47.	INFORMACJA DOTYCZĄCA PROGNOZ WYNIKÓW	56
48.	STAN REALIZACJI DZIAŁAŃ INWESTYCYJNYCH WSKAZANYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM	56
49.	ZDARZENIA PO DACIE BILANSU	56
50.	ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	57
<b>SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI</b>		<b>58</b>
1.	INFORMACJE O SPÓŁCE	59
2.	POSIADANE ODDZIAŁY (ZAKŁADY)	59
3.	CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI	59
4.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI	64
5.	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI	65
6.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA	66
7.	OŚIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	67
8.	UDZIAŁY WŁASNE	68
9.	INSTRUMENTY FINANSOWE	68
10.	CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	68
11.	WYNAGRODZENIE AUTORYZOWANEGO DORADCY	70
12.	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	70
13.	OŚWIADCZENIE O RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	71
14.	OŚWIADCZENIE O DOKONANIU WYBORU FIRMY AUDYTORSKIEJ	71

## List Prezesa Zarządu

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

Serdecznie zapraszam Państwa do lektury Raportu rocznego Cherrypick Games S.A. za rok 2023. Był to dla nas ekscytujący rok intensywnej pracy nad stabilnym rozwojem działalności firmy i kontynuacją rozpoczętej współpracy w zakresie produkcji i wydawania gier z naszymi globalnymi partnerami – Apple Inc. oraz Nine66 z Savvy Games Group.

W szczególności, współpraca z Apple Inc. potwierdziła uznanie wysokiej jakości naszej produkcji, która zaowocowała wydaniem gry „Kingdoms: Merge & Build” na platformie Apple Arcade w sierpniu 2023 r. Gra jest dostępna na wszystkie urządzenia firmy Apple, w tym telefony, tablety, komputery Mac oraz Apple TV. Obecnie zapewniamy wsparcie tej gry w ramach zawartej umowy z Apple, jak również przygotowujemy jej wydanie na urządzenia Apple Vision Pro. W ramach współpracy z wydawcą Nine66 wyprodukowaliśmy również trzy gry na urządzenia mobilne, które obecnie znajdują się na etapie soft-launchu. Decyzję o globalnym wydaniu podejmuje wydawca, Nine66.

W minionym roku kontynuowaliśmy wzmocnianie naszego zespołu deweloperskiego i kreatywnego, co pozwoliło zrealizować wymienione projekty zgodnie z wysokimi oczekiwaniami naszych partnerów. Jesteśmy gotowi na nowe wyzwania i realizację jeszcze ambitniejszych celów. Uważnie obserwujemy rynek i zachodzące w nim zmiany.

Na początku 2024 r. podjęliśmy decyzję o rozszerzeniu naszej strategii o produkcję i wydawanie gier również na platformy premium: PC i konsole. W grach premium wydawanych na różne platformy sprzętowe widzimy nie tylko największy potencjał komercyjny, lecz jest to również powrót do naszych korzeni i dzięki takim produkcjom możemy robić to, co kochamy. Co najważniejsze, mamy zasoby potrzebne do realizacji tych ambicji.

Najbliższy rok i kolejne lata zapowiadają się dla nas nadzwyczaj pracowicie. W ciągu czterech lat chcemy wyprodukować co najmniej dwie gry premium, które wydamy na kilka platform sprzętowych. Rozpoczęliśmy już prace nad pierwszym takim projektem, pod nazwą roboczą „Papillon”. Głównym motywem gry będzie przetrwanie w niesprzyjających warunkach w obliczu czyhających zagrożeń. Mechanika roguelite zapewni indywidualne doświadczenie i atrakcyjną powtarzalność każdemu graczowi. Planujemy dystrybucję tej gry na komputery PC, konsole PlayStation, Xbox i Nintendo, oraz urządzenia mobilne.

Jeszcze raz dziękujemy za zaufanie, którym obdarzają Państwo naszą Spółkę i z pełnym zaangażowaniem pracujemy nad jej dalszym rozwojem.

Z poważaniem,

Marcin Kwaśnica  
Prezes Zarządu

## Wybrane dane finansowe

	<b>01.01.2023- 31.12.2023</b> tys. PLN	<b>01.01.2022- 31.12.2022</b> tys. PLN	<b>01.01.2023- 31.12.2023</b> tys. EURO	<b>01.01.2022- 31.12.2022</b> tys. EURO
I. Przychody ze sprzedaży	6 267	4 441	1 384	948
II. Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	3 590	2 884	793	615
III. Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	3 215	2 735	710	584
VI. Zysk/(strata) netto razem	3 561	3 461	786	738
VII. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	4 560	2 802	1 007	569
VIII. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(4 136)	(1 914)	(913)	(408)
IX. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(684)	(335)	(151)	(71)
X. Przepływy pieniężne netto razem	(259)	553	(58)	90
XI. Zysk/strata na jedną akcję (w PLN/ EURO)*	2,62	2,55	0,58	0,54
	<b>31.12.2023</b> tys. PLN	<b>31.12.2022</b> tys. PLN	<b>31.12.2023</b> tys. EURO	<b>31.12.2022</b> tys. EURO
XII. Aktywa razem	19 149	16 720	4 404	3 565
XIII. Zobowiązania razem	3 282	4 534	755	967
XIV. Zobowiązania długoterminowe	1 966	2 643	452	564
XV. Zobowiązania krótkoterminowe	1 316	1 891	303	403
XVI. Kapitał własny	15 867	12 186	3 649	2 598
XVII. Kapitał podstawowy	204	204	47	43
XVIII. Liczba akcji (w sztukach)	1 359 300	1 359 300	1 359 300	1 359 300
XIX. Wartość księgową na jedną akcję (w PLN/EURO)**	11,67	8,96	2,68	1,91

\*Zysk/(strata) na jedną akcję obliczony został jako iloraz zysku/(straty) netto przypadającego na akcjonariuszy Spółki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji występujących w ciągu danego okresu sprawozdawczego.

\*\* Wartość księgową na jedną akcję została obliczona jako iloraz kapitału własnego przypadającego na akcjonariuszy Spółki przez liczbę akcji.

Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych zostały przeliczone według kursu EUR stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów ustalonych przez Narodowy Bank Polski (NBP) za ostatni dzień każdego miesiąca danego okresu sprawozdawczego. Pozycje sprawozdania z sytuacji finansowej zostały przeliczone według kursu EUR ustalonego przez NBP, obowiązującego na koniec danego okresu sprawozdawczego.

<b>Kursy wymiany PLN w stosunku do EURO</b>	<b>01.01.2023 - 31.12.2023</b>	<b>01.01.2022 - 31.12.2022</b>
Średni kurs w okresie	4,5283	4,6869
Kurs na koniec okresu	4,3480	4,6899

SPRAWOZDANIE FINANSOWE  
CHERRYPICK GAMES S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2023



## Sprawozdanie z całkowitych dochodów (wariant kalkulacyjny)

	NOTA	Za okres 01.01.2023 -31.12.2023	Za okres 01.01.2022 -31.12.2022
<b>Działalność kontynuowana</b>			
<b>Przychody ze sprzedaży</b>		<b>6 267</b>	<b>4 441</b>
Przychody ze sprzedaży produktów	6	5 281	3 548
Przychody ze sprzedaży usług	6	986	893
<b>Koszt sprzedanych produktów i usług</b>		<b>(1 266)</b>	<b>(1 154)</b>
Koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług	7	(1 266)	(1 154)
<b>Zysk/strata brutto ze sprzedaży</b>		<b>5 001</b>	<b>3 287</b>
Koszty sprzedaży	7	(58)	(22)
Koszty ogólnego zarządu	7	(2 036)	(1 937)
Pozostałe przychody operacyjne	9	714	1 581
Pozostałe koszty operacyjne	10	(31)	(25)
<b>Zysk/strata z działalności operacyjnej</b>		<b>3 590</b>	<b>2 884</b>
Przychody finansowe	11	76	1
Koszty finansowe	12	(451)	(150)
<b>Zysk/strata przed opodatkowaniem</b>		<b>3 215</b>	<b>2 735</b>
<b>Podatek dochodowy razem</b>		<b>346</b>	<b>726</b>
Podatek dochodowy bieżący	13	0	0
Podatek dochodowy odroczony	14	346	726
<b>Zysk/strata netto z działalności kontynuowanej</b>		<b>3 561</b>	<b>3 461</b>
<b>Działalność zaniechana</b>		<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Zysk/strata netto z działalności zaniechanej</b>		<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Zysk/strata netto razem</b>		<b>3 561</b>	<b>3 461</b>
<b>Pozostałe całkowite dochody</b>		<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Całkowite dochody</b>		<b>3 561</b>	<b>3 461</b>
<b>Zysk/strata netto przypadający na jedną akcję [zł]</b>	<b>15</b>	<b>2,62</b>	<b>2,55</b>
<b>Zysk/strata netto rozwodniony na jedną akcję [zł]</b>	<b>15</b>	<b>2,54</b>	<b>2,52</b>



## Sprawozdanie z sytuacji finansowej

<b>AKTYWA</b>	NOTA	Na dzień <b>31.12.2023</b>	Na dzień <b>31.12.2022</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	18	97	79
Nakłady na prace rozwojowe - inne wartości niematerialne	19	16 518	13 767
Aktywa z tytułu prawa do użytkowania	20	120	129
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	21	0	0
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	14	744	398
<b>Aktywa trwałe</b>		<b>17 479</b>	<b>14 373</b>
Należności handlowe	22	522	754
Pożyczki udzielone	23	0	81
Pozostałe należności	22	258	84
Rozliczenia międzyokresowe czynne	24	218	489
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	25	672	939
<b>Aktywa obrotowe</b>		<b>1 670</b>	<b>2 347</b>
<b>Aktywa razem</b>		<b>19 149</b>	<b>16 720</b>
<b>KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA</b>			
Kapitał podstawowy	26	204	204
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	27	2 971	2 971
Kapitał z emisji opcji	28	1 944	1 824
Pozostałe kapitały	29	7 187	3 726
Niepodzielony wynik finansowy	30	0	0
Wynik finansowy okresu bieżącego		3 561	3 461
<b>Kapitał własny</b>		<b>15 867</b>	<b>12 186</b>
Zobowiązania z tytułu kredytów i pożyczek	31	0	0
Rezerwa na podatek odroczonego	14	0	0
Dotacja	34	1 953	2 569
Zobowiązania z tytułu leasingu	36	13	74
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>		<b>1 966</b>	<b>2 643</b>
Zobowiązania z tytułu kredytów i pożyczek	31	0	550
Rezerwy	33	88	158
Zobowiązania handlowe	32	234	252
Dotacja	34	602	602
Pozostałe zobowiązania	35	281	234
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		1	40
Zobowiązania z tytułu leasingu	36	110	55
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>		<b>1 316</b>	<b>1 891</b>
<b>Kapitał własny i zobowiązania razem</b>		<b>19 149</b>	<b>16 720</b>

## Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	Kapitał z emisji opcji	Pozostałe kapitały	Niepodzielony wynik finansowy	Wynik finansowy okresu bieżącego	Kapitał własny razem
<b>01.01.2023</b>	<b>204</b>	<b>2 971</b>	<b>1 824</b>	<b>3 726</b>	<b>0</b>	<b>3 461</b>	<b>12 186</b>
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	3 561	3 561
Przeniesienie zysku z lat ubiegłych	0	0	0	3 461	0	(3 461)	0
Program motywacyjny	0	0	120	0	0	0	120
<b>31.12.2023</b>	<b>204</b>	<b>2 971</b>	<b>1 944</b>	<b>7 187</b>	<b>0</b>	<b>3 561</b>	<b>15 867</b>
<b>01.01.2022</b>	<b>204</b>	<b>14 021</b>	<b>1 800</b>	<b>3 726</b>	<b>(11 049)</b>	<b>0</b>	<b>8 702</b>
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	3 461	3 461
Pokrycie strat z lat ubiegłych	0	(11 049)	0	0	11 049	0	0
Program motywacyjny	0	0	24	0	0	0	24
<b>31.12.2022</b>	<b>204</b>	<b>2 971</b>	<b>1 824</b>	<b>3 726</b>	<b>0</b>	<b>3 461</b>	<b>12 186</b>



Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	NOTA	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
<b>DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA</b>			
<b>I. Zysk netto</b>		<b>3 561</b>	<b>3 461</b>
<b>II. Korekty razem:</b>		<b>999</b>	<b>(792)</b>
Amortyzacja	41	1 338	1 160
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		6	5
Odsetki i udziały w zyskach	41	4	148
Zmiana stanu rezerw	41	(70)	86
Zmiana stanu należności	41	58	(566)
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek, kredytów i leasingu	41	(626)	(456)
Zmiana aktywa oraz rezerwy na podatek odroczony	14	(346)	(726)
Zmiana stanu czynnych rozliczeń międzyokresowych	24	271	(446)
Koszt płatności w formie akcji (programy motywacyjne)	28	120	24
Zmiana stanu zobowiązania z tytułu zawartych umów leasingu		112	109
Zmiana stanu aktywów z tytułu prawa do użytkowania	20	(81)	0
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	12	213	3
<b>III. Gotówka z działalności operacyjnej (I+II)</b>		<b>4 560</b>	<b>2 802</b>
Podatek dochodowy zapłacony		0	0
<b>A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>		<b>4 560</b>	<b>2 802</b>
<b>DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA</b>			
<b>Wpływy</b>		<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Wydatki</b>		<b>(4 136)</b>	<b>(1 914)</b>
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	18	(50)	(106)
Nakłady na prace rozwojowe	19	(3 966)	(1 725)
Wydatki na aktywa finansowe	23	(120)	(83)
<b>B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>		<b>(4 136)</b>	<b>(1 914)</b>
<b>DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA</b>			
<b>Wpływy</b>		<b>27</b>	<b>582</b>
Kredyty i pożyczki		27	500
Dotacje		0	82
<b>Wydatki</b>		<b>(711)</b>	<b>(917)</b>
Splaty kredytów i pożyczek		(530)	(657)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu		(118)	(110)
Odsetki		(63)	(150)
<b>C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>		<b>(684)</b>	<b>(335)</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem</b>		<b>(259)</b>	<b>553</b>



<b>E.</b>	<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>		<b>(267)</b>	<b>549</b>
<b>F.</b>	<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>		<b>939</b>	<b>390</b>
	zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych		(8)	(5)
<b>G.</b>	<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>		<b>672</b>	<b>939</b>

## 1. INFORMACJE OGÓLNE

### Nazwa Jednostki

Cherrypick Games Spółka Akcyjna („Spółka”).

### Siedziba

ul. Izbicka 8A  
04-838 Warszawa

### Rejestracja jednostki w Krajowym Rejestrze Sądowym

Organ prowadzący rejestr: Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawy w Warszawie,  
XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Numer rejestru: KRS 0000682579

Spółka wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 13 czerwca 2017 roku w wyniku przekształcenia Cherrypick Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością.

### Podstawowy przedmiot działalności

- działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych PKD 58.21.Z,
- pozostała działalność wydawnicza PKD 58.19.Z,
- działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania PKD 58.29.Z,
- działalność związana z produkcją filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych PKD 59.11.Z,
- działalność związana z oprogramowaniem PKD 62.01.Z,
- działalność portali internetowych PKD 63.12.Z,
- pozostała działalność usługowa w zakresie informacji, gdzie indziej niesklasyfikowana PKD 63.99.Z,
- działalność agencji reklamowych PKD 73.11.Z,
- pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet) PKD 73.12.C,
- pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach PKD 73.12.D.

### Strona kontrolująca najwyższego szczebla

Marcin Kwaśnica – Prezes Zarządu

### Skład Zarządu na dzień publikacji raportu rocznego

Marcin Kwaśnica – Prezes Zarządu  
Michał Sroczyński – Członek Zarządu

### Skład Rady Nadzorczej na dzień publikacji raportu rocznego

Artur Winiarski – Przewodniczący Rady Nadzorczej,  
Marcin Droba – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,  
Artur Fal – Członek Rady Nadzorczej,  
Tomasz Łukasz Gapiński – Członek Rady Nadzorczej,  
Tomasz Litwiniuk – Członek Rady Nadzorczej.

### Biegły rewident

Prezentowane sprawozdanie finansowe Spółki podlegało badaniu przez biegłego rewidenta - CSWP Audyt Prosta Spółka Akcyjna. Spółka zawarła umowę na badanie sprawozdania finansowego za rok obrotowy zakończony 31

grudnia 2022 r. oraz 31 grudnia 2023 r. Wynagrodzenie biegłego rewidenta wynosi 32 tys. zł za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2022 r. oraz 41 tys. zł za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2023 r.

## 2. INFORMACJE DOTYCZĄCE RODZAJU POWIĄZAŃ W GRUPIE KAPITAŁOWEJ

Spółka nie posiada żadnych jednostek zależnych i nie tworzy grupy kapitałowej. Na dzień bilansowy Spółka posiada jedną jednostkę stowarzyszoną, tj. BoomPick Games sp. z o.o., w której posiada 40% udziałów w kapitale zakładowym, oraz 40% głosów w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu wspólników.

## 3. SZACUNKI I ZAŁOŻENIA

Szacunek to proces ustalania wartości składnika sprawozdania finansowego wymagającego własnego osądu na podstawie najbardziej aktualnych, dostępnych i wiarygodnych informacji. Spółka dokonuje ciągłej weryfikacji szacunków w zależności od zmieniających się okoliczności stanowiących podstawę ich dokonania. Do najczęściej występujących szacunków zaliczane są:

- a) stawki amortyzacyjne,
- b) rezerwy,
- c) utrata wartości aktywów
- d) podatek dochodowy bieżący, aktywa i rezerwa na odroczony podatek dochodowy,
- e) okres leasingu.

Zmiany szacunku poszczególnego składnika sprawozdania finansowego Spółka uwzględnia przy obliczaniu zysku/straty netto w okresie, w którym ma miejsce zmiana szacunku, jeśli dotyczy tego okresu lub w okresie, w którym ma miejsce zmiana i w przyszłych okresach, jeżeli dotyczy wszystkich tych okresów. Skutki zmiany szacunku w celu uzyskania porównywalności danych są prezentowane przy zachowaniu kryteriów klasyfikacyjnych zastosowanych w latach poprzednich, to znaczy ujmowane w tej samej pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów, w której sklasyfikowano wcześniej wartość szacunku.

W procesie stosowania zasad (polityki) rachunkowości wobec zagadnień podanych poniżej, największe znaczenie, oprócz szacunków księgowych, miał profesjonalny osąd kierownictwa.

### a. Stawki amortyzacyjne

Wysokość stawek amortyzacyjnych ustalana jest na podstawie przewidywanego okresu ekonomicznej użyteczności składników rzeczowego majątku trwałego oraz wartości niematerialnych. Spółka corocznie dokonuje weryfikacji przyjętych okresów ekonomicznej użyteczności na podstawie bieżących szacunków.

### b. Rezerwy

Rezerwa na świadczenia pracownicze są szacowane za pomocą metod aktuarialnych. Spółka nie dokonała wyceny rezerwy na odprawy emerytalno–rentowe ze względu na małą istotność.

### c. Utrata wartości aktywów

Na każdy dzień bilansowy Zarząd Spółki dokonuje przeglądu wartości netto składników majątku w celu stwierdzenia, czy nie występują przesłanki wskazujące na możliwość utraty wartości. W przypadku, gdy stwierdzono istnienie takich przesłanek szacowana jest wartość odzyskiwalna danego składnika aktywów w celu ustalenia potencjalnego odpisu z tego tytułu.

W przypadku aktywów niematerialnych o nieokreślonym okresie użytkowania oraz jeszcze nieprzyjętych do użytkowania, test utraty wartości przeprowadzany jest corocznie oraz dodatkowo wtedy, gdy występują przesłanki wskazujące na możliwość wystąpienia utraty wartości.

Wartość odzyskiwalna ustalana jest jako wyższa spośród dwóch wartości: wartość godziwa pomniejszona o koszty sprzedaży lub wartość użytkowa. Ta ostatnia wartość odpowiada wartości bieżącej szacunku przyszłych przepływów pieniężnych zdyskontowanych przy użyciu stopy dyskonta przed

opodatkowaniem uwzględniającej aktualną rynkową wartość pieniądza w czasie oraz ryzyko specyficzne dla danego składnika aktywów.

Jeżeli wartość odzyskiwalna jest niższa od wartości bilansowej składnika aktywów, wartość bilansową tego składnika lub jednostki pomniejsza się do wartości odzyskiwalnej. Stratę z tytułu utraty wartości ujmuje się niezwłocznie jako koszt okresu, w którym wystąpiła.

#### **d. Podatek dochodowy bieżący, aktywa i rezerwa na odroczony podatek dochodowy**

Spółka ujmuje i wycenia aktywa lub zobowiązania z tytułu bieżącego i odroczonego podatku dochodowego przy zastosowaniu wymogów MSR 12 Podatek dochodowy w oparciu o zysk (stratę podatkową), podstawę opodatkowania, nierozliczone straty podatkowe, niewykorzystane ulgi podatkowe i stawki podatkowe, uwzględniając ocenę niepewności związanych z rozliczeniami podatkowymi.

#### **e. Okres leasingu**

Ustalając zobowiązanie z tytułu leasingu Spółka szacuje okres leasingu, który obejmuje:

- nieodwołalny okres leasingu,
- okresy w których istnieje opcja przedłużenia leasingu, jeżeli można z wystarczającą pewnością założyć, że leasingobiorca skorzysta z tej opcji,
- okresy, w których istnieje opcja wypowiedzenia leasingu, jeżeli można z wystarczającą pewnością założyć, że leasingobiorca nie skorzysta z tej opcji.

Oceniając, czy Spółka skorzysta z opcji przedłużenia lub nie skorzysta z opcji wypowiedzenia, Spółka uwzględnia wszystkie istotne fakty i okoliczności, które stanowią dla niej zachętę ekonomiczną do skorzystania lub nieskorzystania z opcji. Rozważa się między innymi:

- warunki umowne dotyczące opłat leasingowych w okresach opcyjnych,
- istotne inwestycje w przedmiocie leasingu,
- koszty związane z wypowiedzeniem umowy,
- znaczenie bazowego składnika aktywów dla działalności Spółki,
- warunki wykonania opcji.

Zobowiązanie z tytułu leasingu prezentowane w sprawozdaniu z sytuacji finansowej odzwierciedla najlepsze szacunki co do okresu leasingu, jednak zmiana okoliczności w przyszłości może skutkować zwiększeniem lub zmniejszeniem zobowiązania z tytułu leasingu oraz ujęciem korespondującej korekty w aktywach z tytułu prawa do użytkowania.

## **4. STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI**

### **PODSTAWA SPORZĄDZENIA**

Niniejsze sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) zatwierdzonymi przez Unię Europejską.

W zakresie nieuregulowanym powyższymi standardami niniejsze sprawozdanie zostało sporządzone zgodnie z wymogami ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości (Dz. U. z 2023 r. poz. 120, 295, 1598) i wydanymi na jej podstawie przepisami wykonawczymi.

Sprawozdanie finansowe jest sporządzone zgodnie z koncepcją kosztu historycznego.

Sprawozdanie finansowe prezentowane jest za okres od 1 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku oraz dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2022 roku do 31 grudnia 2022.

Nie nastąpiły zmiany zasad (polityki) rachunkowości w raportowanym okresie.

## KONTYNUACJA DZIAŁALNOŚCI

Sprawozdanie zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności gospodarczej w dającej się przewidzieć przyszłości, tj. w okresie co najmniej 12 miesięcy po dniu bilansowym.

## SEZONOWOŚĆ I CYKLICZNOŚĆ

Działalność operacyjna Spółki nie ma charakteru sezonowego, ani nie podlega cyklicznym trendom.

## NOWE LUB ZNOWELIZOWANE STANDARDY I INTERPRETACJE, KTÓRE OBOWIĄZUJĄ OD 1 STYCZNIA 2023 ROKU ORAZ ICH WPŁYW NA SPRAWOZDANIE FINANSOWE SPÓŁKI

Zasady rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu skonsolidowanego sprawozdania finansowego Spółki za rok zakończony 31 grudnia 2022 r., za wyjątkiem zastosowania następujących nowych lub zmienionych standardów oraz nowych interpretacji obowiązujących dla okresów rocznych rozpoczynających się w dniu 1 stycznia 2023 r.:

- Zmiany do MSR 1 i stanowisko praktyczne do MSSF Ujawnienia w zakresie Polityki rachunkowości - zmiany dotyczące zakresu ujawnień znaczących zasad rachunkowości w sprawozdaniu finansowym (obowiązujące dla okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 r. lub później),
- Zmiany do MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów” - definicja wartości szacunkowych (zmiany mają zastosowanie dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2023 roku lub później);
- MSSF 17 "Umowy ubezpieczeniowe" (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 r. lub później),
- Zmiany do MSSF 17 "Umowy ubezpieczeniowe": Pierwsze zastosowanie MSSF 17 i MSSF 9 – Informacje Porównawcze (obowiązujące dla okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 r. lub później).
- Zmiany do MSR 12 „Podatek dochodowy” - zmiany wprowadzają obowiązek ujmowania podatku odroczonego od transakcji, które w momencie początkowego ujęcia powodują powstanie jednakowych różnic przejściowych (obowiązujące dla okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 r. lub później),
- Zmiany do MSR 12 "Podatek dochodowy" - Międzynarodowa reforma podatkowa - wzorcowe przepisy filara drugiego (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później).

Nowe standardy, zmiany standardów oraz interpretacje nie miały istotnego wpływu na niniejsze sprawozdanie.

## NOWE STANDARDY I INTERPRETACJE OCZEKUJĄCE NA WEJŚCIE W ŻYCIE LUB OCZEKUJĄCE NA ZATWIERDZENIE DO STOSOWANIA W UNII EUROPEJSKIEJ

Następujące standardy, interpretacje i zmiany zostały wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR) lub Komitet ds. Interpretacji Międzynarodowej Sprawozdawczości Finansowej i oczekują na wejście w życie:

- MSSF 14 „Odroczone salda z regulowanej działalności” (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 r. lub po tej dacie) – Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji właściwego pełnego standardu MSSF 14,
- Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” i MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach” - sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności),





- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” - prezentacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe oraz długoterminowe zobowiązania z tytułu umów zawierające kowenanty (obowiązujące dla okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 r. lub później),
- Zmiany do MSSF 16 „Leasing” – Zobowiązanie z tytułu leasingu w ramach sprzedaży i leasingu zwrotnego (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub później),
- Zmiany do MSR 7 "Sprawozdanie z przepływów pieniężnych" i MSSF 7 "Instrumenty finansowe: ujawnianie informacji" - umowy finansowania dostawców (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub później),
- Zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów wymiany walut obcych” – Brak możliwości wymiany (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub później).

Według szacunków Spółki, wyżej wymienione nowe standardy, zmiany do istniejących standardów oraz interpretacji nie miałyby istotnego wpływu na sprawozdanie finansowe, jeżeli zostałyby zastosowane przez Spółkę na dzień bilansowy.

### WALUTA FUNKCJONALNA

Walutą funkcjonalną Spółki i walutą prezentacji niniejszego sprawozdania finansowego jest złoty polski (PLN). Wszystkie dane, o ile nie podano inaczej, zaprezentowano w tysiącach złotych (tys. PLN).

### PRZELICZANIE POZYCJI WYRAŻONYCH W WALUCIE OBCEJ

Operacje dokonywane w walutach obcych przelicza się na moment początkowego ujęcia na walutę funkcjonalną:

- po kursie kupna lub sprzedaży walut stosowanych przez bank, w którym następuje transakcja, w przypadku operacji sprzedaży lub kupna walut oraz operacji zapłaty należności lub zobowiązań,
- według średniego kursu ustalonego dla danej waluty przez NBP obowiązującego na dzień zawarcia transakcji. Kursem obowiązującym na dzień zawarcia transakcji jest średni kurs NBP ogłoszony w ostatnim dniu roboczym poprzedzającym dzień zawarcia transakcji.

Rozchód środków pieniężnych z rachunków dewizowych oraz kasy walutowej wyceniany jest według metody FIFO – pierwsze weszło pierwsze wyszło, a różnice kursowe wynikające z tego rozchodu ujmuje się na bieżąco w przychodach i kosztach finansowych.

Na dzień bilansowy pieniężne pozycje aktywów i pasywów jednostki (waluty, należności i zobowiązania) wycenia się po kursie natychmiastowej wymiany obowiązującym w tym dniu, tj. po średnim kursie NBP ustalonym dla danej waluty. Pozostałe pozycje sprawozdania z sytuacji finansowej prezentuje się w wartości wynikającej z pierwotnego ujęcia w księgach.

Dodatknie i ujemne różnice kursowe wynikające z przeliczenia pozycji wyrażonych w walutach obcych na dzień bilansowy ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów okresu, w którym różnice te powstały.

### BŁĘDY LAT POPRZEDNICH

Błąd lat poprzednich to błąd wykryty w bieżącym roku obrotowym, ale popełniony w poprzednim roku obrotowym (poprzednich latach obrotowych), którego znaczenie jest na tyle istotne, iż w świetle jego ujawnienia nie można stwierdzić czy sprawozdanie finansowe za poprzedni okres lub kilka poprzednich okresów było wiarygodne, rzetelnie i jasno przedstawiało sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy.

Kwota korekty błędu odnoszącego się do ubiegłych okresów obrotowych wykazywana jest w sprawozdaniu finansowym, jako korekta zysku/straty z lat ubiegłych. Dane porównywalne są przekształcone, z wyjątkiem sytuacji, gdy jest to niewykonalne ze względów praktycznych. Przez przekształcenie danych porównywalnych rozumie się doprowadzenie danych roku poprzedniego do porównywalności z danymi roku bieżącego. W tym celu Spółka wykazuje kwotę błędu w sprawozdaniu finansowym za rok poprzedni w następujący sposób:



- jeżeli błąd powstał w roku poprzednim – jako obciążenie wyniku finansowego tego roku,
- jeżeli błąd powstał w latach poprzedzających rok poprzedni – jako obciążenie zysków zatrzymanych z lat ubiegłych.

### ZMIANY ZASAD RACHUNKOWOŚCI

Zmian polityki rachunkowości Spółka dokonuje jedynie wtedy, gdy mają miejsce zmiany standardów rachunkowości oraz gdy zmian dokonuje się w celu zapewnienia bardziej rzetelnej prezentacji danych w sprawozdaniu finansowym.

W celu zapewnienia porównywalności danych finansowych zmienione zasady rachunkowości Spółka stosuje również w odniesieniu do danych porównawczych (zwykle rok poprzedni) prezentowanych w sprawozdaniu finansowym za rok bieżący, z wyjątkiem sytuacji, gdy nie ma możliwości rozsądnego ustalenia kwot wynikających z korekt ubiegłych okresów obrotowych. Korekty wynikające ze zmiany polityki rachunkowości powinny zostać wykazane, jako korekty zysku/straty z lat ubiegłych. Dane porównywalne są przekształcane, z wyjątkiem sytuacji, gdy jest to niewykonalne ze względów praktycznych. Do prezentacji danych porównywalnych mają zastosowanie zasady określone dla prezentacji danych porównywalnych w przypadku błędu. Doprowadzenie do porównywalności polega na przeliczeniu danych finansowych za rok poprzedni według zasad obowiązujących w roku bieżącym. W przypadku doprowadzenia danych za rok poprzedni do porównywalności Spółka nie dokonuje korekt zapisów w księgach rachunkowych poprzedniego roku (doprowadzanego do porównywalności). Dane porównywalne ujmuje się bezpośrednio w sprawozdaniu z sytuacji finansowej, sprawozdaniu z całkowitych dochodów podając w informacji dodatkowej opis zmian.

### ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

Zdarzenia następujące po dniu bilansowym są to zdarzenia, zarówno korzystne jak i niekorzystne, które mają miejsce pomiędzy dniem bilansowym a datą zatwierdzenia sprawozdania finansowego do publikacji (sporządzenia sprawozdania).

Spółka identyfikuje rzeczowe zdarzenia w następującym podziale:

- zdarzenia, które dostarczają dowodów na istnienie określonego stanu na dzień bilansowy (zdarzenia następujące po dniu bilansowym wymagające dokonania korekt) oraz
- zdarzenia, które wskazują na stan zaistniały po dniu bilansowym (zdarzenia następujące po dniu bilansowym i niewymagające dokonania korekt).

Jeżeli zdarzenia następujące po dniu bilansowym i niewymagające dokonania korekt mają tak duże znaczenie, iż brak ujawnienia informacji na ich temat wpłynęłyby na zdolność użytkowników sprawozdań finansowych do dokonywania właściwych ocen i podejmowania odpowiednich decyzji, Spółka ujawnia poniższe informacje na temat każdej znaczącej kategorii zdarzeń następujących po dniu bilansowym i niewymagających dokonania korekt opisując:

- charakter zdarzenia oraz
- oszacowanie jego skutków finansowych lub stwierdzenie, iż takiego szacunku nie można dokonać.

### WARTOŚCI NIEMATERIALNE

Składnik wartości niematerialnych to możliwy do zidentyfikowania, niepieniężny składnik aktywów, nieposiadający postaci fizycznej.

Jako wartości niematerialne wykazuje się przede wszystkim:

- oprogramowanie komputerowe,
- prawa do wynalazków, patentów, znaków towarowych, wzorów użytkowych oraz zdobniczych.

Osobno prezentowane są wartości niematerialne - prace rozwojowe.

### Prace rozwojowe

Prace rozwojowe są praktycznym zastosowaniem odkryć badawczych lub też osiągnięć innej wiedzy w planowaniu lub projektowaniu produkcji nowych lub znacznie udoskonalonych materiałów, urządzeń, produktów, procesów technologicznych, systemów lub usług, które ma miejsce przed rozpoczęciem produkcji seryjnej lub ich zastosowaniem.

Prace badawcze są nowatorskim i zaplanowanym poszukiwaniem rozwiązań podjętym z zamiarem zdobycia nowej wiedzy naukowej i technicznej. Nakłady poniesione na prace badawcze (lub na realizację etapu prac badawczych przedsięwzięcia prowadzonego we własnym zakresie) ujmowane są w ciężar kosztów w momencie ich poniesienia.

Jeśli nie jest możliwe oddzielenie etapu prac badawczych od etapu prac rozwojowych przedsięwzięcia prowadzącego do wytworzenia składnika wartości niematerialnych, to nakłady takie Spółka traktuje, jak gdyby zostały poniesione wyłącznie na etapie prac badawczych.

Składniki wartości niematerialnych, powstałe w wyniku prac rozwojowych w toku lub zakończonych (lub realizacji etapu prac rozwojowych przedsięwzięcia prowadzonego we własnym zakresie) Spółka ujmuje wtedy, gdy:

- istnieje możliwość, z technicznego punktu widzenia, ukończenia składnika wartości niematerialnych tak, aby nadawał się do użytkowania lub sprzedaży,
- istnieje zamiar ukończenia składnika wartości niematerialnych oraz zamiar jego użytkowania lub sprzedaży,
- można udowodnić zdolność składnika wartości niematerialnych do użytkowania lub sprzedaży,
- można wskazać sposób, w jaki składnik wartości niematerialnych będzie wytwarzał prawdopodobne przyszłe korzyści ekonomiczne. Między innymi jednostka udowodni istnienie rynku na produkty powstające dzięki składnikowi wartości niematerialnych lub na sam składnik,
- można udowodnić dostępność stosownych środków technicznych, finansowych i innych, które mają służyć ukończeniu prac rozwojowych oraz użytkowaniu lub sprzedaży składnika wartości niematerialnych oraz
- istnieje możliwość wiarygodnego ustalenia nakładów poniesionych w czasie prac rozwojowych, które można przyporządkować temu składnikowi wartości niematerialnych.

Nakłady na tworzenie gier prezentowane są, jako nakłady na prace rozwojowe. Koszty tworzenia gier poniesione przed rozpoczęciem sprzedaży lub zastosowaniem nowych rozwiązań technologicznych ujmowane są, jako nakłady na prace rozwojowe w toku. Nakłady te obejmują wydatki pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z pozycji „prace rozwojowe w toku” na pozycje „prace rozwojowe zakończone”. W przypadku projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących ilości i wartości budżetu sprzedaży jednostka amortyzuje wartość tych projektów metodą naturalną, proporcjonalnie do zrealizowanej sprzedaży. Amortyzacja związana z nakładami na prace rozwojowe prezentowana jest w pozycji koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług w sprawozdaniu z całkowitych dochodów.

### **Wycena na dzień przyjęcia**

Wartość początkową wartości niematerialnych stanowi cena nabycia lub koszt wytworzenia.

Niezakończone prace rozwojowe wycenia się w wysokości kosztów dających się przypisać do prowadzonych projektów.

### **Wycena po początkowym ujęciu**

Na dzień bilansowy wartości niematerialne wycenia się według cen nabycia pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne lub umorzeniowe, a także o odpisy z tytułu utraty wartości.

## Amortyzacja

### a. Wartości niematerialne

Spółka stosuje liniową metodę amortyzacji wartości niematerialnych. Wartości niematerialne o wartości początkowej powyżej 500 zł amortyzowane są w oparciu o stawki ustalone na podstawie szacowanego okresu ekonomicznej użyteczności. Wartości niematerialne o wartości początkowej do 500 zł amortyzowane są jednorazowo w miesiącu następującym po miesiącu przyjęcia do użytkowania.

Amortyzacja następuje począwszy od miesiąca następującego po miesiącu, w którym wartość niematerialną przyjęto do użytkowania.

Stawki amortyzacyjne ustala się z uwzględnieniem okresu ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych przyjmując, że dla nabytych wartości niematerialnych okres ten wynosi przeciętnie 2 lata. Okresy ekonomicznej użyteczności podlegają okresowej weryfikacji (nie rzadziej niż na koniec każdego roku obrotowego).

### b. Nakłady na prace rozwojowe

Prace rozwojowe w toku nie są amortyzowane.

W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z pozycji „prace rozwojowe w toku” na pozycje „prace rozwojowe zakończone”.

W przypadku prac rozwojowych zakończonych, dla projektów gdzie jest możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących ilości i wartości budżetu sprzedaży, Spółka amortyzuje wartość tych projektów metodą naturalną, proporcjonalnie do zrealizowanej sprzedaży. W przypadku pozostałych prac rozwojowych przyjęta jest liniowa metoda amortyzacji w przyjętym okresie ekonomicznej użyteczności, który wnosi przeciętnie od 2 do 7 lat.

Amortyzacja związana z pracami rozwojowymi zakończonymi prezentowana jest w pozycji koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług w sprawozdaniu z całkowitych dochodów.

## Aktualizacja wartości niematerialnych z tytułu utraty wartości

Na każdy dzień bilansowy Spółka dokonuje przeglądu wartości bilansowych aktywów niematerialnych w celu stwierdzenia, czy nie występują przesłanki wskazujące na utratę ich wartości. Jeżeli stwierdzono istnienie takich przesłanek, szacowana jest wartość odzyskiwalna danego składnika aktywów, w celu ustalenia potencjalnego odpisu z tego tytułu. W sytuacji, gdy nie jest możliwe oszacowanie wartości odzyskiwalnej składnika aktywów, przeprowadza się analizę wartości odzyskiwalnej dla grupy aktywów generujących przepływy pieniężne, do której należy dany składnik aktywów. Jeśli możliwe jest wskazanie wiarygodnej i jednolitej podstawy alokacji, składniki majątku trwałego Spółki alokowane są do poszczególnych jednostek generujących przepływy pieniężne.

Po wprowadzeniu danej gry do sprzedaży Spółka dokonuje analizy spełnienia oczekiwanych efektów finansowych. Jeśli dana gra nie spełnia wymaganych przez Spółkę parametrów finansowych Spółka przeprowadza testy na utratę wartości i tworzy odpis aktualizujący dane aktywwo. W prezentowanym okresie oraz w okresie porównawczym nie stwierdzono przesłanek utraty wartości aktywa.

## RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE

Rzeczowe aktywa trwałe to środki trwałe:

- które są utrzymywane przez jednostkę gospodarczą w celu wykorzystania ich w procesie produkcyjnym lub przy dostawach towarów i świadczeniu usług, w celu oddania do używania innym podmiotom na podstawie umowy najmu lub w celach administracyjnych oraz
- którym towarzyszy oczekiwanie, iż będą wykorzystywane przez czas dłuższy niż jeden okres.

## Wycena na dzień przyjęcia

Wartość początkową rzeczowych aktywów trwałych stanowi cena nabycia lub koszt wytworzenia.

## Wycena po początkowym ujęciu

Na dzień bilansowy środki trwałe, z wyłączeniem gruntów, wycenia się według ceny nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne lub umorzeniowe, a także o odpisy z tytułu utraty wartości.

Grunty wyceniane są w cenie nabycia pomniejszonej o odpisy z tytułu utraty wartości.

Koszty poniesione po początkowym ujęciu (wprowadzeniu środka trwałego do użytkowania) takie jak koszty napraw, przeglądów, opłaty eksploatacyjne, wpływają na wynik finansowy okresu sprawozdawczego, w którym zostały poniesione. Koszty, w przypadku, których możliwe jest wykazanie, że powodują one zwiększenie oczekiwanych przyszłych korzyści ekonomicznych tytułu posiadania danego środka trwałego ponad korzyści przyjmowane pierwotnie, zwiększają wartość tego środka trwałego.

Zaliczki na poczet rzeczowych aktywów trwałych, środków trwałych w budowie wykazuje się w wysokości nominalnej, to jest w kwotach przekazanych dostawcom na poczet dokonanych zamówień.

Zaliczki na poczet środków trwałych, środków w budowie wykazuje się w wysokości nominalnej, tj. w kwotach przekazanych dostawcom na poczet dokonanych zamówień.

### **Amortyzacja**

Metodę amortyzacji liniowej stosuje się do wszystkich rzeczowych aktywów trwałych, chyba, że zachodzą przesłanki pozwalające uznać, że zastosowanie innej metody amortyzacji pozwoliłoby na rzetelniejsze odzwierciedlenie zarówno korzyści ekonomicznych czerpanych z danego środka trwałego jak i jego zużycia.

Amortyzacja następuje od pierwszego dnia miesiąca następującego po miesiącu oddania środka trwałego do użytkowania.

Przy ustalaniu okresu amortyzacji i rocznej stawki amortyzacyjnej dla rzeczowych aktywów trwałych o wartości powyżej 1 500 zł uwzględnia się szacowany okres użytkowania danego środka trwałego oraz jego wartość rezydualną po okresie ekonomicznej użyteczności.

Ujęte w ewidencji księgowej Spółki środki trwałe o wartości przekraczającej 1 500 zł amortyzowane są przy zastosowaniu stawek amortyzacyjnych wynikających z szacowanego okresu użytkowania, który dla poszczególnych grup wynosi:

- grunty, budynki i budowle: 5-10 lat, a w zakresie inwestycji w obcych środkach trwałych 10 lat,
- maszyny, urządzenia techniczne: 5,5 - 10 lat (w zakresie sprzętu komputerowego – 2-3 lata),
- środki transportu: 5 lat, a w zakresie środków nabytych, jako używane – 2,5 roku,
- inne środki trwałe: od 2 do 7 lat.

Poprawność stosowanych stawek amortyzacji rzeczowych aktywów trwałych jest okresowo (nie rzadziej niż na koniec każdego roku obrotowego) weryfikowana. Weryfikacja ta polega na analizie okresów użytkowania wszystkich środków trwałych kontrolowanych przez Spółkę. Zmiany stawek amortyzacyjnych dokonywane są od okresu, w którym stwierdzono zmianę okresu użytkowania.

Środki trwałe w budowie, podobnie jak prawo wieczystego użytkowania gruntów, nie są amortyzowane.

### **KOSZTY FINANSOWANIA ZEWNĘTRZNEGO**

Koszty finansowania zewnętrznego (np. odsetki od kredytów i pożyczek oraz różnice kursowe korygujące odsetki od kredytów i pożyczek w walutach obcych), które można bezpośrednio przyporządkować nabyciu lub wytworzeniu składnika aktywów powiększają cenę nabycia lub koszt wytworzenia tego składnika.

### **LEASING**

#### **Spółka jako leasingobiorca**

Dla każdej zawartej umowy Spółka podejmuje decyzję, czy umowa jest lub zawiera leasing. Leasing został zdefiniowany jako umowa lub część umowy, która przekazuje prawo do kontroli użytkowania zidentyfikowanego składnika aktywów (bazowy składnik aktywów) na dany okres w zamian za wynagrodzenie. W tym celu analizuje się trzy podstawowe aspekty:

- czy umowa dotyczy zidentyfikowanego składnika aktywów, który albo jest wyraźnie określony w umowie lub też w sposób dorozumiany w momencie udostępnienia składnika aktywów Spółce,



- czy Spółka ma prawo do uzyskania zasadniczo wszystkich korzyści ekonomicznych z użytkowania składnika aktywów przez cały okres użytkowania w zakresie określonym umową,
- czy Spółka ma prawo do kierowania użytkowaniem zidentyfikowanego składnika aktywów przez cały okres użytkowania.

W dacie rozpoczęcia Spółka ujmuje składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania i zobowiązanie z tytułu leasingu. Prawo do użytkowania jest pierwotnie wyceniane w cenie nabycia składającej się z wartości początkowej zobowiązania z tytułu leasingu, początkowych kosztów bezpośrednich, szacunku kosztów przewidywanych w związku z demontażem bazowego składnika aktywów i opłat leasingowych zapłaconych w dacie rozpoczęcia lub przed nią, pomniejszonych o zachęty leasingowe.

Spółka amortyzuje prawa do użytkowania metodą liniową od daty rozpoczęcia do końca okresu użytkowania prawa do użytkowania lub do końca okresu leasingu, w zależności od tego, która z tych dat jest wcześniejsza. Jeśli występują ku temu przesłanki, prawa do użytkowania poddaje się testom na utratę wartości zgodnie z MSSF 36.

Na dzień rozpoczęcia Spółka wycenia zobowiązanie z tytułu leasingu w wartości bieżącej opłat leasingowych pozostających do zapłaty z wykorzystaniem stopy procentowej leasingu, jeśli można ją łatwo ustalić. W przeciwnym wypadku stosuje się krańcową stopę procentową leasingobiorcy.

Opłaty leasingowe uwzględniane w wartości zobowiązania z tytułu leasingu składają się ze stałych opłat leasingowych, zmiennych opłat leasingowych zależnych od indeksu lub stawki, kwot oczekiwanych do zapłaty jako gwarantowana wartość końcowa oraz płatności z tytułu opcji wykonania kupna, jeśli ich wykonanie jest racjonalnie pewne.

W kolejnych okresach zobowiązanie z tytułu leasingu jest pomniejszane o dokonane spłaty i powiększane o naliczone odsetki. Wycena zobowiązania z tytułu leasingu jest aktualizowana w celu odzwierciedlenia zmian umowy oraz ponownej oceny okresu leasingu, wykonania opcji kupna, gwarantowanej wartości końcowej lub opłat leasingowych zależnych od indeksu lub stawki. Co do zasady aktualizacja wartości zobowiązania jest ujmowana jako korekta składnika aktywów z tytułu prawa do użytkowania.

Spółka stosuje dopuszczone standardem praktyczne rozwiązania dotyczące leasingów krótkoterminowych oraz leasingów, w których bazowy składnik aktywów jest niskiej wartości. W odniesieniu do takich umów zamiast ujmować aktywa z tytułu prawa do użytkowania i zobowiązania z tytułu leasingu, opłaty leasingowe ujmuje się w wyniku metodą liniową w trakcie okresu leasingu.

### AKTYWA FINANSOWE

Na dzień nabycia Spółka wycenia aktywa finansowe w wartości godziwej, czyli najczęściej według wartości godziwej uiszczonej zapłaty. Koszty transakcji Spółka włącza do wartości początkowej wyceny wszystkich aktywów finansowych, poza kategorią aktywów wycenianych w wartości godziwej poprzez wynik. Wyjątkiem od tej zasady są należności z tytułu dostaw i usług, które Spółka wycenia w ich cenie transakcyjnej w rozumieniu MSSF 15, przy czym nie dotyczy to tych pozycji należności z tytułu dostaw i usług, których termin płatności jest dłuższy niż rok i które zawierają istotny komponent finansowania zgodnie z definicją z MSSF 15. Dla celów wyceny po początkowym ujęciu, aktywa finansowe inne niż instrumenty pochodne zabezpieczające, Spółka klasyfikuje z podziałem na:

- aktywa finansowe wyceniane w zamortyzowanym koszcie,
- aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody,
- aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy oraz
- instrumenty kapitałowe wyceniane w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody.

Kategorie te określają zasady wyceny na dzień bilansowy oraz ujęcie zysków lub strat z wyceny w wyniku finansowym lub w pozostałych całkowitych dochodach. Spółka dokonuje klasyfikacji aktywów finansowych do kategorii na podstawie przyjętego modelu biznesowego w zakresie zarządzania aktywami finansowymi oraz wynikających z umowy przepływów pieniężnych charakterystycznych dla składnika aktywów finansowych.

Składnik aktywów finansowych wycenia się w zamortyzowanym koszcie, jeżeli spełnione są oba poniższe warunki (i nie zostały wyznaczone w momencie początkowego ujęcia do wyceny w wartości godziwej przez wynik):

- składnik aktywów finansowych jest utrzymywany zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskania przepływów pieniężnych wynikających z umowy,
- warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są wyłącznie spłatą kwoty głównej i odsetek od wartości nominalnej pozostałej do spłaty.

Do kategorii aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie Spółka zalicza:

- środki pieniężne i ich ekwiwalenty,
- należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności (z wyłączeniem tych, dla których nie stosuje się zasad MSSF 9).

Wymienione klasy aktywów finansowych prezentowane są w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w podziale na aktywa długoterminowe i krótkoterminowe pozycjach „Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności” oraz „Środki pieniężne i ich ekwiwalenty”. Wycena krótkoterminowych należności odbywa się w wartości wymagającej zapłaty ze względu na nieznaczące efekty dyskonta.

Straty z tytułu utraty wartości aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie pomniejszone o zyski z tytułu odwrócenia odpisów aktualizujących Spółka ujmuje w wyniku w pozycji „Odpis z tytułu oczekiwanych strat kredytowych”. Zyski i straty powstałe w związku z wyłączeniem aktywów należących do tej kategorii ze sprawozdania z sytuacji finansowej Spółka ujmuje w wyniku w pozycji „Zysk (strata) z zaprzestania ujmowania aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie”. Pozostałe zyski i straty z aktywów finansowych ujmowane w wyniku, w tym różnice kursowe, prezentowane są jako przychody lub koszty finansowe.

Składnik aktywów finansowych wycenia się w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody, jeżeli spełnione są oba poniższe warunki:

- składnik aktywów finansowych jest utrzymywany zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest zarówno otrzymywanie przepływów pieniężnych wynikających z umowy, jak i sprzedaż składników aktywów finansowych,
- warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są wyłącznie spłatą kwoty głównej i odsetek od wartości nominalnej pozostałej do spłaty.

W okresie sprawozdawczym Spółka nie posiadała aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody.

Składnik aktywów finansowych wycenia się w wartości godziwej przez wynik, jeżeli nie spełnia kryteriów wyceny w zamortyzowanym koszcie lub w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody oraz nie jest instrumentem kapitałowym wyznaczonym w momencie początkowego ujęcia do wyceny w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody.

Aktywa finansowe zaliczone do kategorii wycenianych w zamortyzowanym koszcie oraz wycenianych w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody ze względu na model biznesowy i charakter przepływów z nimi związanych podlegają ocenie na każdy dzień bilansowy w celu ujęcia oczekiwanych strat kredytowych, niezależnie od tego, czy wystąpiły przesłanki utraty wartości. Sposób dokonywania tej oceny i szacowania odpisów z tytułu oczekiwanych strat kredytowych różni się dla poszczególnych klas aktywów finansowych:

- Dla należności z tytułu dostaw i usług Spółka stosuje uproszczone podejście zakładające kalkulację odpisów z tytułu oczekiwanych strat kredytowych dla całego okresu życia instrumentu. Szacunki odpisów są dokonywane na zasadzie zbiorowej, a należności zostały pogrupowane według okresu przeterminowania. Szacunek odpisu jest oparty przede wszystkim o historycznie kształtujące się przeterminowania i powiązanie zalegania z faktyczną spłacalnością z ostatnich 5 lat, z uwzględnieniem dostępnych informacji dotyczących przyszłości.
- W odniesieniu do pozostałych klas aktywów, w przypadku instrumentów, dla których wzrost ryzyka kredytowego od pierwszego ujęcia nie był znaczący lub ryzyko jest niskie, Spółka zakłada ujęcie w pierwszej kolejności strat z niewykonania zobowiązania dla okresu kolejnych 12 miesięcy. Jeśli



wzrost ryzyka kredytowego od momentu jego początkowego ujęcia był znaczny, ujmuje się straty odpowiednie dla całego życia instrumentu.

W wyniku indywidualnej analizy, w sytuacji gdy mimo przeterminowania należności powyżej 360 dni, Spółka posiada wiarygodną i popartą dokumentami deklarację płatności kontrahenta, odpis może nie zostać utworzony. Aktywa finansowe są spisywane w całości gdy Spółka wyczerpie praktycznie wszystkie możliwości działania w zakresie ściągnięcia należności i uzna, że nie ma już racjonalnych podstaw do oczekiwania, iż należność uda się odzyskać. Zazwyczaj następuje to, gdy składnik aktywów jest przeterminowany ponad 360 dni.

### JEDNOSTKI STOWARZYSZONE

Jednostki stowarzyszone to wszelkie jednostki, na które Spółka wywiera znaczący wpływ, lecz których nie kontroluje ani nie współkontroluje, co zwykle towarzyszy posiadaniu od 20% do 50% praw głosu. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych początkowo ujmowane wg. kosztu, a następnie wycenia się metodą praw własności.

Zgodnie z metodą praw własności, inwestycje wyceniane są tak, aby ująć udział Spółki w wyniku oraz w zmianach innych całkowitych dochodów jednostki, w której dokonano inwestycji, dotyczących okresu po nabyciu. Dywidendy otrzymane lub należne od jednostek stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięć wykazywane są jako zmniejszenie wartości bilansowej inwestycji.

Gdy udział Spółki w stratach inwestycji wycenianej metodą praw własności jest równy albo przekracza jej udział w danej jednostce (zawierający wszystkie pozostałe niezabezpieczone należności długoterminowe), Spółka nie ujmuje dalszych strat, chyba że zaciągnęła zobowiązania lub dokonała płatności w imieniu jednostki.

Niezrealizowane zyski na transakcjach pomiędzy Spółką, a jej jednostkami stowarzyszonymi i wspólnymi przedsięwzięciami są eliminowane w stopniu odzwierciedlającym udziały Spółki w tych jednostkach. Niezrealizowane straty również są eliminowane, chyba że transakcja dostarcza dowodu na utratę wartości przenieszonego składnika aktywów. Tam, gdzie było to konieczne, zasady rachunkowości inwestycji wycenianych metodą praw własności zostały zmienione tak, aby były zgodne z zasadami rachunkowości Spółki.

### ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY

Środki pieniężne i ich ekwiwalenty obejmują środki pieniężne w kasie, depozyty bankowe płatne na żądanie, inne krótkoterminowe inwestycje z pierwotnym terminem wymagalności do trzech miesięcy od dnia ich założenia, otrzymania, nabycia lub wystawienia oraz o dużej płynności (również dla celów sprawozdania z przepływów pieniężnych). Środki pieniężne wycenia się w wysokości zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej. Na dzień bilansowy wyrażone w walucie obcej pozycje pieniężne przelicza się przy zastosowaniu kursu zamknięcia tj. po średnim kursie NBP ustalonym dla danej waluty na dzień bilansowy, odnosząc różnice kursowe na przychody lub koszty finansowe.

### KAPITAŁY

Kapitał podstawowy wyceniany jest według wartości nominalnej. Pozostałe kapitały obejmują zyski z lat poprzednich, wykorzystywane zgodnie ze statutem Spółki. Niepodzielony wynik finansowy obejmuje niepodzielone zyski/niepokryte straty z lat ubiegłych oraz wynik finansowy roku bieżącego.

### PŁATNOŚCI W FORMIE AKCJI

Spółka oferuje program wynagrodzeń, w ramach którego pracownicy etatowi i pracownicy prowadzący działalność na własny rachunek otrzymują opcje (warranty) uprawniające ich do zakupu akcji Spółki. Spółka wycenia wartość godziwą otrzymanych usług poprzez odniesienie do wartości godziwej przyznanych instrumentów kapitałowych. Wartość godziwą instrumentów kapitałowych określa się na dzień przyznania tych instrumentów przy użyciu modelu wyceny opcji. Wartość godziwa opcji przyznawanych na podstawie programu opcji wykazywana jest jako koszt świadczeń pracowniczych i równocześnie ujmowane jest odpowiednie zwiększenie kapitałów własnych. Całkowita kwota podlegająca ujęciu w kosztach zostaje określona przez odniesienie do wartości godziwej przyznanych opcji z uwzględnieniem wszelkich warunków rynkowych (na przykład ceny akcji jednostki). Całkowity koszt wykazywany jest przez okres nabywania



uprawnień, tj. okres, w którym muszą zostać spełnione wszystkie określone warunki nabycia uprawnień. Na koniec każdego okresu sprawozdawczego jednostka dokonuje rewizji poczynionych szacunków odnośnie do oczekiwanej liczby opcji, do których uprawnienia zostaną nabyte w następstwie spełnienia warunków nabywania uprawnień mających charakter nierynkowy.

Kapitał z wyceny opcji obejmuje wycenę warrantów subskrypcyjnych zarówno w części objętej jak i nieobjętej przez uprawnionych.

## ZOBOWIĄZANIA FINANSOWE

Zobowiązania finansowe wykazywane są w następujących pozycjach sprawozdania z sytuacji finansowej:

- zobowiązania z tytułu kredytów i pożyczek
- zobowiązania z tytułu leasingu (poza MSSF 9),
- zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania.

Na dzień nabycia Spółka wycenia zobowiązania finansowe w wartości godziwej, czyli najczęściej według wartości godziwej otrzymanej kwoty. Koszty transakcji Spółka włącza do wartości początkowej wyceny wszystkich zobowiązań finansowych, poza kategorią zobowiązań wycenianych w wartości godziwej poprzez wynik.

Po początkowym ujęciu zobowiązania finansowe wyceniane są w zamortyzowanym koszcie z zastosowaniem metody efektywnej stopy procentowej. Wyjątek stanowią zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu lub wyznaczone jako wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy – w prezentowanym okresie takie zobowiązania nie wystąpiły.

Krótkoterminowe zobowiązania z tytułu dostaw i usług wyceniane są w wartości wymagającej zapłaty ze względu na nieznaczące efekty dyskonta.

Zyski i straty z wyceny zobowiązań finansowych ujmowane są w wyniku finansowym w działalności finansowej.

## DOTACJE

Dotacje ujmowane są w wartości godziwej, przy uzasadnionej pewności, że dotacja zostanie uzyskana, a wszystkie związane z nią warunki zostaną spełnione. Dotacja dotycząca pozycji kosztów ujmowana jest, jako przychód współmiernie do finansowanych kosztów. Dotacja dotycząca pozycji aktywów ujmowana jest, jako rozliczenia międzyokresowe przychodów i rozliczana, jako przychód proporcjonalnie do szacowanego okresu ich ekonomicznej użyteczności (okresu amortyzacji dofinansowanych prac rozwojowych).

## AKTYWA Z TYTUŁU ODROZONEGO PODATKU DOCHODOWEGO

Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego są obliczane w związku z występowaniem ujemnych różnic przejściowych między wartością księgową aktywów i pasywów a ich wartością podatkową. Pozycję tę ustala się w wysokości kwoty przewidzianej w przyszłości do odliczenia od podatku dochodowego w związku z ujemnymi różnicami przejściowymi, które spowodują zmniejszenie podstawy opodatkowania.

## REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA

Rezerwy to zobowiązania, których kwota lub termin zapłaty nie są pewne.

Rezerwy tworzy się, gdy:

- na jednostce ciąży obecny obowiązek (prawny lub zwyczajowo oczekiwany) wynikający ze zdarzeń przeszłych,
- prawdopodobne jest, że wypełnienie obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne,
- można dokonać wiarygodnie szacunku kwoty tego obowiązku.

Ujmowana kwota rezerwy odzwierciedla możliwie najdokładniejszy szacunek kwoty wymaganej do rozliczenia bieżącego zobowiązania na dzień bilansowy, z uwzględnieniem ryzyka i niepewności związanej z tym zobowiązaniem. W przypadku wyceny rezerwy metodą szacunkowych przepływów pieniężnych koniecznych do rozliczenia bieżącego zobowiązania, jej wartość bilansowa odpowiada wartości bieżącej tych przepływów (w przypadku, gdy wpływ pieniądza w czasie jest istotny). Jeśli zachodzi prawdopodobieństwo,



że część lub całość korzyści ekonomicznych wymaganych do rozliczenia rezerwy będzie można odzyskać od strony trzeciej, należność tę ujmuje się, jako składnik aktywów, jeśli prawdopodobieństwo odzyskania tej kwoty jest odpowiednio wysokie i da się ją wiarygodnie wycenić.

Spółka tworzy rezerwy na odprawy emerytalne i nagrody jubileuszowe metodami zbliżonymi do aktuarialnych, uwzględniając zestawienie pracowników na ostatni dzień roku obrotowego w podziale na przedziały wiekowe i oszacowane prawdopodobieństwo otrzymania świadczenia.

Rezerwę na niewykorzystane urlopy Spółka tworzy mnożąc ilość niewykorzystanych dni urlopu poprzez koszt dzienny wynagrodzenia każdego z pracowników.

### PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY

Zgodnie z MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”, przychody ujmuje się w kwocie wynagrodzenia, które zgodnie z oczekiwaniem jednostki, przysługuje jej w zamian za przekazanie przyrzeczonych dóbr lub usług klientowi. Standard ustanawia tzw. „Model Pięciu Kroków” rozpoznawania przychodów wynikających z umów z klientami:

1. Identyfikacja umów z klientami,
2. Identyfikacja poszczególnych zobowiązań do wykonania świadczeń,
3. Określenie ceny transakcyjnej,
4. Alokację ceny transakcyjnej do poszczególnych zobowiązań do wykonania świadczeń,
5. Ujęcie przychodu w momencie realizacji zobowiązania wynikającego z umowy.

Przychody z umów z klientami ujmowane są w momencie spełnienia przez Spółkę zobowiązania do wykonania świadczenia, poprzez przekazanie przyrzonego towaru lub usługi klientowi.

Zasady ujmowania przychodów z poszczególnych rodzajów działalności operacyjnej Spółki są następujące:

#### a. Sprzedaż praw do dystrybucji gier

Spółka udziela praw do dystrybucji wytworzonych przez siebie gier ich dystrybutorom. Właścicielem praw do kodu informatycznego pozostaje Spółka. Podstawą do rozpoznania przychodu są wpływy ze sprzedaży gier realizowane przez dystrybutora. Przychody te zależą od wielkości sprzedaży zrealizowanej przez dystrybutora do gracza w danym momencie przypadającym na okres sprawozdawczy. Przychód ze sprzedaży danego produktu jest ujmowany w okresie sprzedaży na podstawie raportów sprzedaży do odbiorców końcowych przedstawianych przez dystrybutorów gier. Przychody ujmowane są w wartości godziwej zapłaty otrzymanej lub należnej, po pomniejszeniu o przewidywane rabaty, zwroty klientów i podobne pomniejszenia, w tym podatek od towarów i usług VAT oraz inne podatki związane ze sprzedażą.

#### b. Tworzenie gier i sprzedaż praw do dystrybucji gier

Spółka zawiera umowy na wytworzenie gry zgodnie ze specyfikacją dostarczoną przez dystrybutora gier oraz jednocześnie udziela dystrybutorowi praw do dystrybucji wytworzonych przez siebie gier. Właścicielem praw do kodu informatycznego pozostaje Spółka. Podstawą do rozpoznania przychodu są zrealizowane prace mierzone na bazie zdefiniowanych w umowie tzw. kamieni milowych. Przychody podlegają oszacowaniu na każdy dzień bilansowy według najlepszych dostępnych szacunków i są korygowane o możliwe do przewidzenia korekty, bonusy.

Po wytworzeniu gry Spółka posiada również prawo do udziału we wpływach z jej sprzedaży realizowane przez dystrybutora. Przychody te zależą od wielkości sprzedaży zrealizowanej przez dystrybutora do gracza w danym momencie przypadającym na okres sprawozdawczy. Przychód ze sprzedaży danego produktu jest ujmowany w okresie sprzedaży nie wcześniej niż po dostarczeniu materiałów umożliwiających rozpoczęcie faktycznej dystrybucji ukończonej gry, na podstawie raportów sprzedaży do odbiorców końcowych przedstawianych przez dystrybutorów gier. Przychody ujmowane są w wartości godziwej zapłaty otrzymanej lub należnej, po pomniejszeniu o przewidywane rabaty, zwroty klientów i podobne pomniejszenia, w tym podatek od towarów i usług VAT oraz inne podatki związane ze sprzedażą.

#### c. Sprzedaż wirtualnych dóbr w grach w modelu mikrotransakcji

Według przeprowadzonych analiz MSSF 15 ma wpływ na moment ujęcia przychodów z tytułu sprzedaży wirtualnych dóbr w ramach gier F2P z wbudowanymi opcjonalnymi mikropłatnościami, do jakich należą produkty Spółki. Wpływ ten wynika przede wszystkim z konieczności przeprowadzenia przewidzianej przez standard analizy, czy zobowiązania do wykonania świadczeń wynikających z umów z klientami będą spełniane w miarę upływu czasu, czy też zostaną spełnione w określonym momencie. Co do zasady wirtualne dobra oferowane w grach Spółki dzieli się na dwie główne kategorie: trwałe (durable virtual goods, które w ramach normalnego użycia w wirtualnym świecie nie zużywają się, a gracz może ich używać, jak długo gra) oraz konsumowane (consumable virtual goods, które zużywają się w ramach ich normalnego użycia w wirtualnym świecie). Przychód ze sprzedaży pierwszych rozpoznaje się w czasie, bazując na statystykach z gry, np. na długości życia danego dobra, przychód z drugiej kategorii rozpoznaje się w momencie lub w miarę zużycia. W odniesieniu do przychodów ze sprzedaży waluty wirtualnej stosuje się model ich rozpoznawania w momencie zużycia przez użytkownika. Mając na uwadze powyższe Spółka przeprowadziła analizę struktury sprzedawanych wirtualnych dóbr oraz statystyk ich zużycia, a także rotacji wirtualnej waluty i nie stwierdziła materialnego wpływu zastosowania MSSF 15 na wynik Spółki. Wobec tego Zarząd Spółki podjął decyzję o nie rozliczaniu przychodów z ich sprzedaży w czasie. W ocenie wpływu standardu na sprawozdanie finansowe Spółki stwierdzono, że niezależnie od przyjętego modelu rozliczania przychodów dla obecnej mechaniki i statystyk gier produkowanych przez Spółkę wpływ nowego standardu na moment ujęcia przychodów jest nieistotny. Należy jednak mieć na uwadze fakt, że Spółka produkuje nowe gry znajdujące się w fazie rozwoju i testów, przez co ocena ta może ulec zmianie w przyszłości. W przypadku stwierdzenia przez Spółkę, iż w wyniku rozwoju produktu powstaną materialne przesłanki do rozliczania przychodów z mikrotransakcji w czasie, stosowne wartości będą ujmowane w pozycji Rozliczenia międzyokresowe przychodów.

#### **d. Wynagrodzenie zleceniodawcy a wynagrodzenie pośrednika**

Zgodnie z regulacjami standardu należy rozważyć, czy w przypadku gdy w dostarczanie dóbr lub usług klientowi zaangażowany jest inny podmiot, charakter przyrzeczenia jednostki stanowi zobowiązanie do wykonania świadczenia polegającego na dostarczeniu określonych dóbr lub usług (w tym przypadku jednostka jest zleceniodawcą), czy też na zleceniu innemu podmiotowi dostarczenia tych dóbr lub usług (w tym przypadku jednostka jest pośrednikiem). Jednostka jest zleceniodawcą, jeśli sprawuje kontrolę nad przyrzeczoną dobrą lub usługą przed ich przekazaniem klientowi. Jednostka występująca w umowie jako zleceniodawca może sama wypełnić zobowiązanie do wykonania świadczenia i ujmuje przychody w kwocie wynagrodzenia brutto, do którego będzie uprawniona w zamian za przekazane dobra lub usługi. Jednostka działa jako pośrednik, jeśli jej zobowiązanie do wykonania świadczenia polega na zapewnieniu dostarczenia dóbr lub usług przez inny podmiot. Jeśli jednostka będąca pośrednikiem wypełnia zobowiązanie do wykonania świadczenia, ujmuje przychody w kwocie jakiegokolwiek opłaty lub prowizji, do której – zgodnie z oczekiwaniem jednostki – będzie uprawniona w zamian za zapewnienie dostarczenia dóbr lub usług przez inny podmiot. Powyższe rozważania mają znaczenie w odniesieniu do przychodów osiągniętych przez Spółkę w ramach swoich kanałów sprzedaży, gdzie dochodzi do dystrybucji treści cyfrowych od podmiotów trzecich. W ramach prowadzonej działalności zawierane są umowy z użytkownikami we własnym imieniu i na własny rachunek, oparte o prawo dystrybucji treści cyfrowych do użytkowników końcowych. Posiadając pliki składające się na sprzedawane produkty Spółka sprawuje nad nimi kontrolę i samodzielnie udostępnia je użytkownikom w ramach procesu sprzedaży. Już więc te elementy wskazują, że charakter przyrzeczenia stanowi zobowiązanie do wykonania świadczenia polegającego na dostarczeniu określonych usług, a nie na zleceniu innemu podmiotowi dostarczenia tych dóbr lub usług. Spółka jest więc zleceniodawcą, a nie pośrednikiem. Ponadto za uznaniem takiego charakteru działalności Spółki jako zleceniodawcy, a nie pośrednika, przemawia fakt:

- ponoszenia odpowiedzialności wynikającej z przepisów dotyczących ochrony praw konsumentów,
- ponoszenie ryzyka kredytowego w odniesieniu do kwoty należnej od klienta,
- świadczenie wsparcia technicznego i ponoszenie odpowiedzialności za wady techniczne dostarczanego produktu,
- stosowanie programu dodatkowych korzyści w postaci kredytu, który klienci mogą zużyć na przyszłe zakupy (store credit), za wywiązanie się z warunków którego wyłącznie odpowiada Spółka.

#### e. Sprzedaż z prawem zwrotu

Zgodnie z MSSF 15 ze sprzedażą połączoną z prawem zwrotu mamy do czynienia w sytuacji, kiedy jednostka, przekazując klientowi kontrolę nad produktem, daje mu jednocześnie także prawo do zwrotu tego produktu. Zgodnie z regulacjami standardu prawo do zwrotu nie stanowi odrębnego obowiązku do wykonania zobowiązania. Potencjalne zwroty wpływają natomiast na zmienność przychodów, ponieważ wysokość uzyskanej ze sprzedaży kwoty zależy od wystąpienia przyszłych zdarzeń (zwrotów). Standard stanowi, że jednostka nie powinna ujmować przychodów ze sprzedaży w zakresie, w jakim spodziewa się otrzymania zwrotów.

Do określenia kwoty wynagrodzenia, jaka może podlegać zwrotowi standard pozwala stosować jedną z dwóch metod wyceny: metodę wartości oczekiwanej lub metodę najbardziej prawdopodobnej kwoty. Ustalając szacunkową kwotę zwrotów jednostka powinna wziąć pod uwagę wszystkie dostępne informacje, zarówno historycznej jak i dotyczące prognozowanej przyszłości. W związku z przewidywanymi zwrotami i związaną z tym utratą części przychodów jednostka ujmuje zobowiązanie z tytułu zwrotów w korespondencji ze zmniejszeniem odpowiednich przychodów w sprawozdaniu z całkowitych dochodów. Spółka stosuje politykę zwrotów, zgodnie z którą każdy nabywca ma prawo do zwrotu zakupionych gier, jeśli w ciągu 30 dni od zakupu gry pojawią się problemy techniczne albo błędy, których nie można rozwiązać i które nie pozwalają nabywcy ukończyć gry. Spółka dokonuje oszacowania liczby zwrotów stosując metodę najbardziej prawdopodobnej kwoty. Metoda ta opiera się na danych historycznych dotyczących zwrotów, na podstawie których obliczono wskaźnik średniej ilości zwrotów w okresie. Jeśli ilość zwrotów już zrealizowanych w danym okresie jest większa lub równa ilości zwrotów oszacowanej na podstawie wskaźnika średniej ilości zwrotów, Spółka nie dokonuje korekty wysokości sprzedaży. Na podstawie analiz danych historycznych Spółka dokonała oceny poziomu zwrotów i określiła, że poziom zwrotów jest poniżej 0,01% przychodów z danej gry.

Ponadto Spółka rozpoznaje obowiązek zwrotu gier związany z potencjalnymi nadużyciami oraz reklamacjami zgłoszonymi w ramach procesu obsługi płatności. W tym przypadku oszacowania potencjalnej liczby zwrotów dokonuje się na podstawie raportów otrzymanych od podmiotów będących dostawcami usług obsługi płatności elektronicznych. Dostawcy ci, po otrzymaniu zgłoszenia inicjującego proces reklamacji zakupu, przekazują Spółce raporty zawierające zestawienie kwestionowanych płatności, których finalny status zostanie potwierdzony w ciągu 90 dni. Ewentualny wpływ pierwszego zastosowania MSSF 15 Spółka planowała ująć w saldzie początkowym wyniku z lat ubiegłych. Jednak wobec faktu, iż skalkulowane na dzień 1 stycznia 2018 roku kwoty aktywów i zobowiązań z tytułu zwrotów, ustalone zgodnie z nowymi regulacjami, nie są istotne, odstąpiono od korekty salda początkowego zysków zatrzymanych Spółki z tytułu wdrożenia MSSF 15.

#### KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

Spółka sporządza rachunek wyników w układzie kalkulacyjnym z następującym podziałem kosztów działalności operacyjnej:

- **Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług**

Spółka ujmuje w tym samym okresie w jakim są ujmowane przychody ze sprzedaży tych składników zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów. Spółka ujmuje w pozycji koszty wytworzenia usług koszty bezpośrednie i uzasadnioną część kosztów pośrednich związanych z utrzymaniem gier po ich premierze. W pozycji ujmowane są głównie: koszty utrzymania serwerów, koszty osobowe działów projektowych gier a także amortyzacja kosztów prac rozwojowych (gier) i amortyzacja sprzętu IT.

- **Koszty sprzedaży**

Koszty sprzedaży są to głównie koszty związane z reklamą, marketingiem i promocją gier oraz podatek u źródła i prowizje za pośrednictwo w realizacji transakcji potrącane przez agregatora płatności bądź sklep mobilny.

- **Koszty ogólnego zarządu**

Koszty ogólnego zarządu są to głównie koszty osobowe dotyczące Zarządu i działów okołoprojektowych, koszty związane z administracją oraz utrzymaniem funkcjonalności biura.

## POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE

Pozostałe przychody i koszty operacyjne obejmują ogół przychodów i kosztów niezwiązanych bezpośrednio ze zwykłą działalnością operacyjną, a wywierających wpływ na wynik finansowy.

## PRZYCHODY I KOSZTY FINANSOWE

Przychody i koszty finansowe stanowią wynik operacji finansowych. Przychody finansowe obejmują otrzymane lub należne odsetki od środków na rachunkach bankowych, nadwyżkę dodatnich różnic kursowych nad ujemnymi, dodatnią wyceną aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy (aktywa finansowe przeznaczone do obrotu). Koszty finansowe obejmują nadwyżkę ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi, zapłacone lub naliczone odsetki oraz prowizje bankowe, ujemną wyceną aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy (aktywa finansowe przeznaczone do obrotu).

## OBOWIĄZKOWE OBCIĄŻENIE WYNIKU FINANSOWEGO

Obowiązkowym obciążeniem wyniku finansowego jest podatek dochodowy od osób prawnych oraz płatności z nim zrównane na podstawie odrębnych przepisów. Podatek dochodowy obejmuje część bieżącą i odroczoną. Ta ostatnia stanowi różnicę pomiędzy stanem rezerw i aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego na koniec i początek okresu sprawozdawczego z wyjątkiem tej różnicy, która została odniesiona na kapitał.

## SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

Zakres informacji finansowych w sprawozdawczości dotyczącej segmentów działalności w Spółce określony jest w oparciu o wymogi MSSF 8. Działalność Spółki sumuje się według kryterium operacyjnego tj. dającego się wyodrębnić obszaru działalności Spółki, w ramach którego następuje świadczenie usług lub dostarczenie produktów, który podlega ryzyku i charakteryzuje się poziomem zwrotu poniesionych nakładów inwestycyjnych różnym od tych, które są właściwe dla innych segmentów operacyjnych oraz są wykorzystywane dla oceny wyników działalności segmentów operacyjnych i dystrybucji zasobów. Wynik segmentu jest ustalany na poziomie zysku operacyjnego. Przychody, wynik, aktywa i zobowiązania segmentów ustalane są przed dokonaniem wyłączeń transakcji pomiędzy segmentami, po eliminacji w ramach segmentu.

## 5. INFORMACJE DOTYCZĄCE SEGMENTÓW

Spółka w ramach swojej działalności wyodrębnia obszary, w ramach, których świadczone usługi lub dostarczane produkty oraz ponoszone koszty podlegają innemu poziomowi ryzyka i charakteryzują się innym poziomem zwrotu poniesionych nakładów inwestycyjnych różnym od tych, które są właściwe dla innych segmentów. Dla celów zarządczych w Spółce wydzielony jest jeden rodzaj działalności „Produkcja gier”, który to segment na ten moment jest równorzędny z całą Spółką.

## 6. PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY

	<b>Za okres 01.01.2023- 31.12.2023</b>	<b>Za okres 01.01.2022- 31.12.2022</b>
Przychody ze sprzedaży produktów	5 281	3 548
Przychody ze sprzedaży usług	986	893
<b>Razem</b>	<b>6 267</b>	<b>4 441</b>

## Przychody ze sprzedaży – struktura geograficzna

Podział geograficzny przychodów ze sprzedaży odpowiada lokalizacji finalnych odbiorców.

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
USA	3 583	2 057
UAE	1 963	847
Polska	392	1 241
Gruzja	293	0
Irlandia	24	102
Wielka Brytania	9	177
Izrael	3	13
Chiny	0	4
<b>Razem</b>	<b>6 267</b>	<b>4 441</b>

## Informacje dotyczące głównych klientów

W 2023 roku Spółka zidentyfikowała następujących największych odbiorców:

- APPLE INC. - przychody w kwocie 3 581 tys. zł,
- Nine66 - przychody w kwocie 1 963 tys. zł,

W 2022 roku Spółka zidentyfikowała następujących największych odbiorców:

- APPLE INC. - przychody w kwocie 2 008 tys. zł,
- Nine66 - przychody w kwocie 847 tys. zł,
- Boompick Games sp. z o.o. - przychody w kwocie 606 tys. zł.

Spółka osiąga przychody ze sprzedaży produktów własnych przy wykorzystaniu wyłącznie cyfrowych kanałów dystrybucji.

## 7. KOSZTY WEDŁUG RODZAJU

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Amortyzacja środków trwałych, wartości niematerialnych i prac rozwojowych	1 248	1 097
Amortyzacja aktywa z tytułu prawa do użytkowania	90	63
Zużycie materiałów i energii	70	54
Usługi obce	3 540	2 213
Podatki i opłaty	67	67
Wynagrodzenia, ubezpieczenia społeczne i świadczenia	2 188	1 254
Inne koszty rodzajowe, w tym:	123	90
koszty reklamy i wydatki reprezentacyjne	67	68
koszty składek członkowskich	0	5
koszty delegacji pracowniczych	5	7
Inne koszty rodzajowe	51	10
<b>Razem koszty rodzajowe</b>	<b>7 326</b>	<b>4 838</b>

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Nakłady na prace rozwojowe	(3 966)	(1 725)
Koszty sprzedaży	(58)	(22)
Koszty ogólnego zarządu	(2 036)	(1 937)
<b>Razem koszt sprzedanych produktów i usług</b>	<b>1 266</b>	<b>1 154</b>

## 8. LICZBA OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA

W tabeli poniżej przedstawiono informację dotyczące osób zatrudnionych w przeliczeniu na pełne etaty:

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023 Liczba osób	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022 Liczba osób
Zarząd	2	2
Pracownicy	8	5
<b>Razem</b>	<b>10</b>	<b>7</b>
Umowy zlecenia / umowy o dzieło	9	4

## 9. POZOSTAŁE PRZYCHODY OPERACYJNE

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Przychody z tytułu sprzedaży wierzytelności	0	938
Przychody z tytułu dotacji	616	609
Pozostałe	98	34
<b>Razem</b>	<b>714</b>	<b>1 581</b>

## 10. POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Inne	31	25
<b>Razem</b>	<b>31</b>	<b>25</b>

## 11. PRZYCHODY FINANSOWE

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Odsetki od pożyczek udzielonych	12	1
Dodatnie różnice kursowe	103	102
Pozostałe przychody finansowe	64	0
<b>Razem</b>	<b>179</b>	<b>103</b>
Różnice kursowe (zniwelowanie wpływu na wartość przychodów względem sprawozdania z całkowitych dochodów)	(103)	(102)
<b>Razem</b>	<b>76</b>	<b>1</b>

## 12. KOSZTY FINANSOWE

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Ujemne różnice kursowe	248	142
Odsetki budżetowe	0	2
Odsetki z tytułu leasingu	9	6
Odsetki od pożyczek otrzymanych	7	99
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	213	3
Pozostałe koszty finansowe	77	0
<b>Razem</b>	<b>554</b>	<b>252</b>
Różnice kursowe (zniwelowanie wpływu na wartość kosztów względem sprawozdania z całkowitych dochodów)	(103)	(102)
<b>Razem</b>	<b>451</b>	<b>150</b>

## 13. PODATEK DOCHODOWY

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Podatek dochodowy bieżący	0	0
Podatek dochodowy odroczony	346	726
<b>Podatek dochodowy wykazywany w sprawozdaniu z całkowitych dochodów</b>	<b>346</b>	<b>726</b>





Uzgodnienie wysokości podatku dochodowego wykazanego w sprawozdaniu z całkowitych dochodów z dochodem/(stratą) podatkową:

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
<b>Zysk/(strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>3 215</b>	<b>2 735</b>
Obowiązująca stawka podatkowa	9%	9%
<b>Teoretyczny podatek według obowiązującej stawki ustawowej</b>	<b>(289)</b>	<b>(246)</b>
<b>Różnice między zyskiem/(stratą) brutto a podstawą opodatkowania:</b>		
Efekt podatkowy rozpoznanych strat podatkowych	1 004	0
Efekt podatkowy nakładów na prace rozwojowe	(396)	0
Efekt podatkowy przychodów z tyt. otrzymanych dotacji	(55)	(55)
Efekt podatkowy amortyzacji prac rozwojowych finansowanych z dotacji	82	82
Efekt podatkowy sprzedaży wierzytelności	0	906
Pozostałe różnice trwałe	0	39
<b>Obciążenie podatkowe wykazane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów</b>	<b>346</b>	<b>726</b>
Efektywna stawka podatkowa	-11%	-27%

Oczekiwana stawka podatku na dzień realizacji różnic przejściowych rozpoznanych w podatku odroczonym wynosi 19%.


**14. PODATEK ODROZCZONY**

AKTYWA Z TYTUŁU ODROZCZONEGO PODATKU DOCHODOWEGO – SKŁADNIKI	Sprawozdanie z sytuacji finansowej		Sprawozdanie z całkowitych dochodów	
	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Rezerwa na koszty	14	25	(11)	(15)
Rezerwa na urlopy	3	5	(2)	(1)
Wycena bilansowa należności handlowych	3	0	3	0
Wycena bilansowa zobowiązań handlowych	0	1	(1)	(1)
Wycena bilansowa środków pieniężnych	12	1	11	(1)
Odpis aktualizujący wartość należności handlowych i pozostałych	0	0	0	1 598
Odpis aktualizujący wartość nakładów na prace rozwojowe	414	414	0	0
Odpis aktualizujący pożyczkę	40	0	40	0
Naliczone a niezapłacone odsetki	0	9	(9)	(6)
Zobowiązania w związku z ulgą na złe długi	0	0	0	5
Różnica między bilansowym a podatkowym ujęciem leasingu	0	0	0	7
Niewypłacone wynagrodzenia	14	8	6	(4)
Niezapłacone zobowiązanie z tytułu ubezpieczeń społecznych	2	16	(14)	(13)
Niezapłacony podatek u źródła	0	0	0	8
Strata podatkowa	1 004	0	1 004	0
<b>Razem</b>	<b>1 506</b>	<b>479</b>	<b>1 027</b>	<b>1 577</b>
Odpis aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0	0	0	(1 598)
<b>Aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego, z uwzględnieniem odpisu aktualizującego</b>	<b>1 506</b>	<b>479</b>	<b>1 027</b>	<b>21</b>
<b>REZERWA Z TYTUŁU ODROZCZONEGO PODATKU DOCHODOWEGO – SKŁADNIKI</b>				
Wycena bilansowa należności handlowych i pozostałych	0	0	0	(121)
Należność z tytułu zwrotu zasądzonych kosztów	0	0	0	(503)
Różnica między wyceną bilansową i podatkową aktywów trwałych	7	5	2	(3)
Wartość skapitalizowanych prac rozwojowych	727	0	727	0
Naliczone, niezapłacone odsetki od kontrahentów	2	0	2	(152)
Różnica między bilansową a podatkową wartością nakładów na prace rozwojowe	0	0	0	(2)
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	26	76	(50)	76
<b>Razem</b>	<b>762</b>	<b>81</b>	<b>681</b>	<b>(705)</b>
<b>Razem przychody/(koszty) z tytułu podatku odroczonego</b>			<b>346</b>	<b>726</b>



AKTYWA Z TYTUŁU ODROZONEGO PODATKU DOCHODOWEGO – SKŁADNIKI	Sprawozdanie z sytuacji finansowej		Sprawozdanie z całkowitych dochodów	
	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Prezentacja w sprawozdaniu z sytuacji finansowej			Wpływ na podatek	
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	1 506	479	1 027	21
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	762	81	681	(705)
Podatek odroczoney odniesiony na kapitał rezerwowy	0	0	0	0
Wpływ na sprawozdanie z całkowitych dochodów			346	726

## 15. ZYSK PRZYPADAJĄCY NA JEDNĄ AKCJĘ

Zysk podstawowy przypadający na jedną akcję obliczony został, jako iloraz zysku netto Spółki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji występujących w ciągu danego okresu sprawozdawczego.

Zysk rozwodniony przypadający na jedną akcję to iloraz zysku netto Spółki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji występujących w ciągu danego okresu sprawozdawczego wraz ze średnią ważoną liczbą akcji, które byłyby wyemitowane przy zamianie rozwadniających potencjalnych opcji na akcje.

Na dzień bilansowy Spółka nie posiada elementu powodującego rozwodnienie zysku na jedną akcję zwykłą.

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
<b>ZYSK</b>		
Zysk netto	3 561	3 461
Wyłączenie zysku na działalności zaniechanej	0	0
<b>Zysk netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>3 561</b>	<b>3 461</b>
<b>LICZBA AKCJI</b>		
Średnia ważona liczba akcji zwykłych	1 359 300	1 359 300
Efekt rozwodnienia liczby akcji zwykłych	40 642	15 500
Średnia ważona liczba akcji zastosowana do obliczenia rozwodnionego zysku na jedną akcję	1 399 942	1 374 800
<b>DZIAŁALNOŚĆ KONTYNUOWANA</b>		
Wartości zysku przypadającego na jedną akcję [zł]	2,62	2,55
Wartości zysku rozwodnionego przypadającego na jedną akcję [zł]	2,54	2,52

## 16. DZIAŁALNOŚĆ ZANIECHANA

W prezentowanym okresie działalność zaniechana w Spółce nie wystąpiła.

## 17. DYWIDENDY

W okresie bieżącym i porównawczym nie wypłacono dywidendy.

## 18. RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE

	Maszyny, urządzenia techniczne	Inwestycje w obcy środek trwały	Razem
<b>WARTOŚĆ BRUTTO</b>			
<b>Na dzień 1 stycznia 2023</b>	<b>263</b>	<b>118</b>	<b>381</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>50</b>	<b>0</b>	<b>50</b>
Zakup bezpośredni	50	0	50
<b>Zmniejszenia</b>	<b>(21)</b>	<b>0</b>	<b>(21)</b>
Likwidacja	(21)	0	(21)
<b>Na dzień 31 grudnia 2023</b>	<b>292</b>	<b>118</b>	<b>410</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2022</b>	<b>254</b>	<b>118</b>	<b>372</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>9</b>
Zakup bezpośredni	9	0	9
<b>Zmniejszenia</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Likwidacja	0	0	0
<b>Na dzień 31 grudnia 2022</b>	<b>263</b>	<b>118</b>	<b>381</b>

<b>UMORZENIE I UTRATA WARTOŚCI</b>			
<b>Na dzień 1 stycznia 2023</b>	<b>228</b>	<b>74</b>	<b>302</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>24</b>	<b>8</b>	<b>32</b>
Amortyzacja	24	8	32
<b>Zmniejszenia</b>	<b>(21)</b>	<b>0</b>	<b>(21)</b>
Likwidacja	(21)	0	(21)
<b>Na dzień 31 grudnia 2023</b>	<b>231</b>	<b>82</b>	<b>313</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2022</b>	<b>211</b>	<b>60</b>	<b>271</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>17</b>	<b>14</b>	<b>31</b>
Amortyzacja	17	14	31
<b>Zmniejszenia</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Likwidacja	0	0	0
<b>Na dzień 31 grudnia 2022</b>	<b>228</b>	<b>74</b>	<b>302</b>

	Maszyny, urządzenia techniczne	Inwestycje w obcy środek trwały	Razem
<b>WARTOŚĆ NETTO</b>			
Na dzień 31 grudnia 2022	35	44	79
Na dzień 31 grudnia 2023	61	36	97

### Utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych

W 2023 roku oraz w 2022 roku Spółka nie zidentyfikowała przesłanek wskazujących na to, że mogłaby nastąpić utrata wartości powyższych aktywów trwałych.

## 19. NAKŁADY NA PRACE ROZWOJOWE – INNE WARTOŚCI NIEMATERIALNE

<b>Prace rozwojowe w toku i zakończone</b>	<b>Na dzień 31.12.2023</b>	<b>Na dzień 31.12.2022</b>
Prace rozwojowe zakończone	9 861	8 019
Prace rozwojowe w toku	6 657	5 748
<b>Razem</b>	<b>16 518</b>	<b>13 767</b>

<b>Prace rozwojowe w toku</b>	<b>Na dzień 31.12.2023</b>	<b>Na dzień 31.12.2022</b>
Projekt 1	2 152	2 152
Projekt 2	1 083	1 083
Projekt 3	174	174
Projekt 4	47	47
Projekt 5	222	222
Projekt 6	0	451
Projekt 7	278	278
Projekt 8	608	553
Projekt 9	572	191
Projekt 10	595	174
Projekt 11	288	423
Projekt 12	638	0
<b>Razem</b>	<b>6 657</b>	<b>5 748</b>

Dla prac rozwojowych ujętych w bilansie Spółka przeprowadziła testy na utratę wartości szacując wartość odzyskiwalną każdego z projektów, która odpowiada wartości bieżącej szacunku przyszłych przepływów pieniężnych generowanych przez każdy projekt, zdyskontowanych przy użyciu stopy dyskonta.

W celu oszacowania przyszłych przepływów pieniężnych dla każdego projektu, Spółka dokonała przeglądu zaawansowania prac w stosunku do zakładanego harmonogramu, jakości wykonania i spodziewanego potencjału sprzedażowego. Szacunek przyszłych przepływów pieniężnych generowanych przez każdy projekt obejmuje przewidywane przychody oraz niezbędne do poniesienia nakłady finansowe związane z ukończeniem produkcji, koszty związane z promocją i zapewnieniem funkcjonowania gry w okresie jej życia oraz dla rynku mobilnego koszty na zakup graczy (user acquisition).

Szacunek przepływów pieniężnych generowanych przez każdy projekt powstaje na bazie doświadczeń Spółki oraz historii przychodów i kosztów związanych z wydaniem kilkunastu gier od 2014 roku. Dodatkowo, w szacunkach przyszłych przychodów i kosztów Spółka odpowiednio uwzględniła wydanie gier ze swojego portfolio na nowych platformach premium (Steam, konsole) związane z rozszerzeniem swojej strategii o te platformy.

Dla większości nakładów na prace rozwojowe Spółki przyjęty jest 5-letni okres szacunku przepływów pieniężnych do obliczenia wartości rezydualnej. Dla wybranych projektów (projekty nr 9, 10, 11, 12) przyjęte



zostały dłuższe 7-letnie okresy szacowania przepływów pieniężnych, z uwagi na fakt, iż gry porównywalnego nurtu są obecne na rynku i przynoszą przychody nawet przez okres przekraczający 10 lat. Przykładowo, część gier Spółki przynosi przychody od 2015 roku, a największa dotychczasowa produkcja Spółki – gra My Hospital – obecna jest na rynku (obecnie w rękach innego właściciela) od 2017 r. Spółka założyła brak wartości rezydualnej projektów po zakończeniu okresu szacowanych przepływów pieniężnych.

W celu obliczenia bieżącej wartości przyszłych przepływów pieniężnych, Spółka przyjęła stopę dyskonta na poziomie średniego ważonego kosztu kapitału (WACC). Obliczając koszt kapitału własnego Spółka posłużyła się modelem CAPM, zgodnie z którym koszt kapitału własnego został obliczony jako suma: stopy wolnej od ryzyka oraz bety pomnożonej przez wymaganą premię za ryzyko rynku akcji. Koszt kapitału obcego został założony na poziomie rynkowym. Do powyżej obliczonych kosztu długu i kosztu kapitału własnego zastosowano wagi, które odpowiadały docelowej strukturze finansowania Spółki. Zastosowana stopa dyskonta na dzień bilansowy wyniosła 10,5%. Spółka dokonała analizy, iż przy przyjętych obecnie założeniach szacunku przepływów pieniężnych projektów, zrównanie wartości odzyskiwalnej z bieżącą wartością bilansową dla wybranych prac rozwojowych nastąpiłoby przy wzroście wartości czynnika dyskonta powyżej 13%.

Na dzień bilansowy, wartość prac rozwojowych ujęta w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej zawiera już odpis aktualizujących ich wartość w kwocie 2 181 tys. zł, który rozstał rozpoznany w roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2021 r.

Wartość odzyskiwalna prac rozwojowych oszacowana w przeprowadzonych testach na utratę wartości przewyższała ich bieżącą wartość bilansową, w związku z czym Spółka nie tworzyła dodatkowych odpisów aktualizacyjnych ponad te, które zostały rozpoznane w latach wcześniejszych.



<b>WARTOŚĆ BRUTTO</b>	<b>Prace rozwojowe w toku</b>	<b>Prace rozwojowe zakończone</b>	<b>Razem</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2023</b>	<b>5 748</b>	<b>10 812</b>	<b>16 560</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>3 966</b>	<b>3 058</b>	<b>7 024</b>
Produkcja gier	3 966	0	3 966
Przyjęcie zakończonych gier	0	3 058	3 058
<b>Zmniejszenia</b>	<b>(3 057)</b>	<b>0</b>	<b>(3 057)</b>
Odpis aktualizujący wartość nakładów na prace rozwojowe	0	0	0
Zakończenie produkcji gry	(3 057)	0	(3 057)
Zaniechanie produkcji gry	0	0	0
<b>Na dzień 31 grudnia 2023</b>	<b>6 657</b>	<b>13 870</b>	<b>20 527</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2022</b>	<b>4 044</b>	<b>10 791</b>	<b>14 835</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>1 725</b>	<b>0</b>	<b>1 725</b>
Produkcja gier	1 725	0	1 725
Przyjęcie zakończonych gier	0	0	0
<b>Zmniejszenia</b>	<b>21</b>	<b>(21)</b>	<b>0</b>
Odpis aktualizujący wartość nakładów na prace rozwojowe	21	(21)	0
Zakończenie produkcji gry	0	0	0
Zaniechanie produkcji gry	0	0	0
<b>Na dzień 31 grudnia 2022</b>	<b>5 748</b>	<b>10 812</b>	<b>16 560</b>

  

<b>UMORZENIE</b>	<b>Prace rozwojowe w toku</b>	<b>Prace rozwojowe zakończone</b>	<b>Razem</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2023</b>	<b>0</b>	<b>2 793</b>	<b>2 793</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>0</b>	<b>1 216</b>	<b>1 216</b>
Amortyzacja	0	1 216	1 216
<b>Zmniejszenia</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Na dzień 31 grudnia 2023</b>	<b>0</b>	<b>4 009</b>	<b>4 009</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2022</b>	<b>0</b>	<b>1 727</b>	<b>1 727</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>0</b>	<b>1 066</b>	<b>1 066</b>
Amortyzacja	0	1 066	1 066
<b>Zmniejszenia</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Na dzień 31 grudnia 2022</b>	<b>0</b>	<b>2 793</b>	<b>2 793</b>

  

<b>WARTOŚĆ NETTO</b>	<b>Prace rozwojowe w toku</b>	<b>Prace rozwojowe zakończone</b>	<b>Razem</b>
Na dzień 31 grudnia 2022	5 748	8 019	13 767
Na dzień 31 grudnia 2023	6 657	9 861	16 518



**20. AKTYWA Z TYTUŁU PRAWA DO UŻYTKOWANIA**

<b>WARTOŚĆ BRUTTO</b>	<b>Maszyny i urządzenia</b>	<b>Środki transportu</b>	<b>Budynki i lokale</b>	<b>Razem</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2023</b>	<b>0</b>	<b>106</b>	<b>330</b>	<b>436</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>0</b>	<b>181</b>	<b>116</b>	<b>297</b>
Zawarcie umowy leasingu	0	181	116	297
<b>Zmniejszenia</b>	<b>0</b>	<b>(216)</b>	<b>0</b>	<b>(216)</b>
Korekta wartości leasingu	0	(216)	0	(216)
<b>Na dzień 31 grudnia 2023</b>	<b>0</b>	<b>71</b>	<b>446</b>	<b>517</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2022</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>339</b>	<b>339</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>0</b>	<b>106</b>	<b>0</b>	<b>106</b>
Zawarcie umowy leasingu	0	106	0	106
<b>Zmniejszenia</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>(9)</b>	<b>(9)</b>
Zakończenie umowy leasingu	0	0	(9)	(9)
<b>Na dzień 31 grudnia 2022</b>	<b>0</b>	<b>106</b>	<b>330</b>	<b>436</b>

<b>UMORZENIE I UTRATA WARTOŚCI</b>	<b>Maszyny i urządzenia</b>	<b>Środki transportu</b>	<b>Budynki i lokale</b>	<b>Razem</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2023</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>299</b>	<b>307</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>0</b>	<b>28</b>	<b>62</b>	<b>90</b>
Amortyzacja	0	28	62	90
<b>Zmniejszenia</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Zakończenie umowy leasingu	0	0	0	0
<b>Na dzień 31 grudnia 2023</b>	<b>0</b>	<b>36</b>	<b>361</b>	<b>397</b>
<b>Na dzień 1 stycznia 2022</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>245</b>	<b>245</b>
<b>Zwiększenia</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>54</b>	<b>62</b>
Amortyzacja	0	8	54	62
<b>Zmniejszenia</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Zakończenie umowy leasingu	0	0	0	0
<b>Na dzień 31 grudnia 2022</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>299</b>	<b>307</b>

<b>WARTOŚĆ NETTO</b>	<b>Maszyny i urządzenia</b>	<b>Środki transportu</b>	<b>Budynki i lokale</b>	<b>Razem</b>
Na dzień 31 grudnia 2022	0	98	31	129
Na dzień 31 grudnia 2023	0	35	85	120



Na dzień 31 grudnia 2023 roku Spółka posiadała trzy umowy leasingu:

- i. umowę najmu lokalu biurowego w Warszawie, dla której została przyjęta stopa procentowa na poziomie 10% w skali roku,
- ii. umowę leasingu samochodu 1, dla której została przyjęta stopa procentowa na poziomie 11,9% w skali roku, oraz
- iii. umowę leasingu samochodu 2, dla której została przyjęta stopa procentowa na poziomie 9,4% w skali roku.

## 21. INWESTYCJE W JEDNOSTKACH STOWARZYSZONYCH

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	0	0

Zgodnie z zawartą w dniu 21 lutego 2022 roku umowa inwestycyjną, Spółka posiada 40% udziałów oraz 40% głosów w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu wspólników w spółce BoomPick Games sp. z o.o. (poprzednio: Playholding sp. z o.o.). Drugim wspólnikiem posiadającym 60% udziałów jest BoomBit S.A. z siedzibą w Gdańsku. Celem wspólników jest wspólne prowadzenie nowej spółki w celu produkowania i wydawania gier mobilnych. Spółka finansowana jest na zasadach opisanych w raporcie bieżącym ESPI 4/2022 z dnia 21 lutego 2022 roku.

Spółka wycenia inwestycję w BoomPick Games sp. z o.o. metodą praw własności, ujmując udział Spółki w wyniku oraz w zmianach innych całkowitych dochodów jednostki. Biorąc pod uwagę ujemne kapitały własne jednostki stowarzyszonej, inwestycja w BoomPick Games sp. z o.o. została wyceniona na poziomie zero.

### Wybrane dane finansowe jednostki stowarzyszonej

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Przychody ze sprzedaży	612	142
Zysk (strata) brutto ze sprzedaży	(799)	(303)
EBITDA	(2 112)	(299)
Zysk / (strata) brutto z działalności operacyjnej	(2 318)	(427)
Zysk / (strata) netto	(2 493)	(389)

  

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>Aktywa razem</b>	<b>99</b>	<b>1 386</b>
Aktywa trwałe	18	1 129
Aktywa obrotowe	81	257
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0	0
<b>Pasywa razem</b>	<b>99</b>	<b>1 386</b>
Kapitał własny	(2 875)	(384)
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 974	1 770

## 22. NALEŻNOŚCI HANDLOWE I POZOSTAŁE NALEŻNOŚCI

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>Należności handlowe wymagalne, w tym:</b>	<b>522</b>	<b>754</b>
Należności nieprzeterminowane	313	597
Należności przeterminowane, lecz ściągalne	209	157
<b>Razem należności handlowe brutto</b>	<b>522</b>	<b>754</b>
Dokonanie odpisu na należności handlowe nieściągalne, wątpliwe oraz sporne, w tym	0	0
wycena bilansowa odpisu aktualizującego	0	0
Dyskonto należności	0	0
<b>Razem należności handlowe netto, w tym:</b>	<b>522</b>	<b>754</b>
Długoterminowe	0	0
Krótkoterminowe	522	754

### Należności handlowe brutto – struktura wymagalności

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Nieprzeterminowane	313	597
<b>Przeterminowane, lecz ściągalne, w tym:</b>	<b>209</b>	<b>157</b>
Poniżej 60 dni	200	74
60 – 90 dni	0	0
90 – 180 dni	0	46
180 – 360 dni	9	27
Powyżej 360 dni	0	10
<b>Razem</b>	<b>522</b>	<b>754</b>

### Pozostałe należności

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Należności budżetowe (z wyjątkiem należności z tytułu podatku dochodowego)	258	46
Pozostałe należności	0	38
<b>Razem pozostałe należności brutto</b>	<b>258</b>	<b>84</b>
Odpis aktualizujący należności pozostałe	0	0
<b>Razem pozostałe należności netto, w tym:</b>	<b>258</b>	<b>84</b>
Długoterminowe	0	0
Krótkoterminowe	258	84
<b>Razem należności handlowe i pozostałe należności brutto</b>	<b>780</b>	<b>838</b>
Razem odpis aktualizujący należności i dyskonto należności	0	0
<b>Razem należności handlowe i pozostałe należności netto</b>	<b>780</b>	<b>838</b>

## 23. POŻYCZKI UDZIELONE

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Pożyczki udzielone BoomPick Games sp. z o.o.	0	81

W dniu 19 października 2022 r. Spółka udzieliła pożyczki spółce BoomPick Games sp. z o.o. na kwotę 80 tys. zł, oprocentowaną WIBOR 3M + 2% w skali roku. Pożyczka przeznaczona jest na finansowanie bieżącej działalności. W dniu 30 marca 2023 roku strony podpisały aneks do pożyczki, na mocy którego kwota pożyczki została zwiększona o 40 tys. zł do kwoty 120 tys. zł. W dniu 10 maja 2023 roku strony podpisały aneks do pożyczki, na mocy którego kwota pożyczki została zwiększona o 40 tys. zł do kwoty 160 tys. zł. W dniu 8 sierpnia 2023 roku strony podpisały aneks do pożyczki, na mocy którego kwota pożyczki została zwiększona o 40 tys. zł do kwoty 200 tys. zł. W dniu 29 września 2023 r. strony podpisały aneks do umowy pożyczki, na mocy którego termin spłaty został ustalony na 31 października 2024 r.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku Spółka podjęła decyzję o utworzeniu odpisu aktualizującego pożyczkę w kwocie nominalnej wraz naliczonymi odsetkami na łączną kwotę 213 tys. zł.

## 24. ROZLICZENIA MIĘDZYOKRESOWE CZYNNNE

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Koszty usług informatycznych	5	8
Dzierżawa serwerów	0	8
Ubezpieczenia	83	68
Pozostałe	0	6
<b>Razem rozliczenia międzyokresowe kosztów</b>	<b>88</b>	<b>90</b>
Przychody niezafakturowane	130	399
<b>Razem rozliczenia międzyokresowe przychodów</b>	<b>130</b>	<b>399</b>
<b>Razem rozliczenia międzyokresowe czynne</b>	<b>218</b>	<b>489</b>

## 25. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Środki pieniężne w banku i kasie	672	939
<b>Razem</b>	<b>672</b>	<b>939</b>

Środki pieniężne w banku, gotówka oraz ich ekwiwalenty składają się ze środków pieniężnych w kasie oraz środków pieniężnych na lokatach bankowych o terminach realizacji do 3 miesięcy.

Spółka dla celów sporządzenia sprawozdania z przepływów pieniężnych klasyfikuje środki pieniężne w sposób przyjęty do prezentacji w sprawozdaniu z sytuacji finansowej.

## 26. KAPITAŁ PODSTAWOWY, INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Kapitał podstawowy	204	204

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 203 895 zł i dzieli się na 1 359 300 akcji, o wartości nominalnej po 0,15 zł każda, w tym 1 150 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, 103 500 akcji zwykłych na okaziciela serii B, 17 800 akcji zwykłych na okaziciela serii C, oraz 88 000 akcji zwykłych na okaziciela serii D.

### Struktura akcjonariatu

Na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania finansowego:

Akcjonariusz	Ilość akcji /głosów	% akcji	Wartość nominalna łącznie w zł
Marcin Kwaśnica	553 944	40,75%	83 092
Michał Sroczyński	280 065	20,60%	42 010
Pozostali	525 291	38,65%	78 793
<b>Razem</b>	<b>1 359 300</b>	<b>100,00%</b>	<b>203 895</b>

## 27. KAPITAŁ ZAPASOWY ZE SPRZEDAŻY AKCJI POWYŻEJ ICH WARTOŚCI NOMINALNEJ

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>Na początek okresu</b>	<b>2 971</b>	<b>14 021</b>
Pokrycie straty z lat ubiegłych z kapitału zapasowego	0	(11 049)
<b>Na koniec okresu</b>	<b>2 971</b>	<b>2 971</b>

## 28. KAPITAŁ Z EMISJI OPCJI

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>Na początek okresu</b>	<b>1 824</b>	<b>1 800</b>
Koszt emisji warrantów subskrypcyjnych	120	24
<b>Na koniec okresu</b>	<b>1 944</b>	<b>1 824</b>

Spółka realizuje obecnie program motywacyjny zgodnie z Uchwałą Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 29 kwietnia 2022 roku („ESOP 2022”). Na dzień 31 grudnia 2023 roku Spółka przyznała pracownikom i współpracownikom Spółki 45 800 warrantów subskrypcyjnych uprawniających do nabycia 45 800 akcji na warunkach wskazanych w ESOP 2022. Całkowita liczba możliwych do przyznania warrantów subskrypcyjnych wynosi 60 000.

Kapitał z emisji 45 800 warrantów subskrypcyjnych na dzień przyznania warrantów został wyceniony na kwotę 426 tys. zł. Kapitał ten jest rozpoznawany w sprawozdaniu finansowym Spółki proporcjonalnie do upływu okresu nabywania uprawnień przez uprawnionych pracowników, który upływa 30.09.2025 r.

## 29. POZOSTAŁE KAPITAŁY

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>Na początek okresu</b>	<b>3 726</b>	<b>3 726</b>
Przeniesienie zysku netto za poprzedni rok obrotowy	3 461	0
<b>Na koniec okresu</b>	<b>7 187</b>	<b>3 726</b>

Pozostałe kapitały powstały wyniku uchwał Walnego Zgromadzenia o przeznaczeniu zysku netto na kapitał zapasowy oraz pokryciu straty z kapitałów zapasowych.

## 30. NIEPODZIELONY WYNIK FINANSOWY

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>Na początek okresu</b>	<b>0</b>	<b>(11 049)</b>
Pokrycie straty z lat ubiegłych z kapitału zapasowego	0	11 049
<b>Na koniec okresu</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

## 31. ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU KREDYTÓW I POŻYCZEK

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Kredyty i pożyczki pozostałe	0	550
<b>Razem, w tym:</b>	<b>0</b>	<b>550</b>
kredyty i pożyczki płatne na żądanie lub w okresie do 1 roku	0	550
powyżej 12 miesięcy - do 2 lat	0	0

Nazwa jednostki	Siedziba	Kwota kredytu /pożyczki wg umowy		Kwota kredytu /pożyczki pozostała do spłaty		Inne
			waluta		waluta	
MGW Nieruchomości Sp. z o.o.	Warszawa	700	PLN	0	PLN	Pożyczka
MGW Nieruchomości Sp. z o.o.	Warszawa	300	PLN	0	PLN	Pożyczka
Polski Fundusz Rozwoju S.A.	Warszawa	186	PLN	0	PLN	Subwencja finansowa
<b>Razem</b>		<b>1 186</b>		<b>0</b>		

W dniu 12 czerwca 2020 roku Spółka otrzymała subwencję finansową od Polskiego Funduszu Rozwoju S.A. w kwocie 186 tys. PLN. Środki finansowe Spółka otrzymała w ramach Programu Rządowego, dotyczącego wsparcia Polskiego Funduszu Rozwoju S.A. dla mikro, małych i średnich przedsiębiorstw w związku ze

zwalczaniem skutków epidemii COVID-19 w Polsce. Zgodnie z regulaminem subwencja została częściowo umorzona w czerwcu 2021 roku, kwota umorzenia subwencji dla Spółki wyniosła 73 tys. PLN. Pozostała kwota subwencji tj. 113 tys. PLN zwrócona została w 24 równych, miesięcznych ratach. Spłata rozpoczęła się od sierpnia 2021 roku. Ostatnia rata została spłacona w lipcu 2023 roku. Spółka uzyskała z banku informację o spłacie całości zobowiązań wynikających z w/w subwencji finansowej.

W dniu 13 lipca 2020 roku Spółka zawarła umowę pożyczki z MGW Nieruchomości Sp. z o.o., na kwotę 700 tys. PLN. Środki pieniężne wpłynęły na rachunek bankowy Spółki w dniu 15 lipca 2020 roku i służyły finansowaniu kapitału obrotowego. Oprocentowanie pożyczki ustalono na poziomie 8%. W 2020 roku Spółka dokonała spłaty części pożyczki w kwocie 350 tys. PLN, a w 2021 roku Spółka dokonała spłaty kolejnej części pożyczki w kwocie 50 tys. PLN. W dniu 8 sierpnia 2021 roku strony zawarły aneks do pożyczki wydłużający termin spłaty reszty pożyczki (300 tys. PLN) do dnia 31 maja 2022 roku oraz ustalający jej oprocentowanie do 12%. W dniu 10 marca 2022 roku strony zawarły aneks wyznaczający nowy termin spłaty pożyczki na dzień 31 stycznia 2023 roku oraz ustalający jej oprocentowanie na poziomie WIBOR 3M+9,5%, ale nie mniej niż 13,5%. Pożyczka (wraz z należnymi odsetkami) została całkowicie spłacona w 1 połowie 2023 roku.

W dniu 22 grudnia 2021 roku Spółka zawarła umowę pożyczki z MGW Nieruchomości Sp. z o.o., na kwotę 300 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki wynosiło 12%. Środki pieniężne wpłynęły na rachunek bankowy Spółki w dniu 27 grudnia 2021 roku i służyły finansowaniu kapitału obrotowego. Pożyczka została aneksowana w dniu 10 marca 2022 roku. Wydłużony został termin spłaty pożyczki do dnia 31 stycznia 2023 roku, a oprocentowanie wynosiło WIBOR 3M+9,5%, ale nie mniej niż 13,5%. W 2022 roku Spółka przedterminowo spłaciła kwotę 103 tys. PLN kapitału pożyczki. Pożyczka (wraz z należnymi odsetkami) została całkowicie spłacona w 1 połowie 2023 roku.

## 32. ZOBOWIĄZANIA HANDLOWE

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Zobowiązania handlowe nieprzeterminowane	118	8
Zobowiązania handlowe przeterminowane	116	244
<b>Razem, w tym:</b>	<b>234</b>	<b>252</b>
Długoterminowe	0	0
Krótkoterminowe	234	252

### Zobowiązania handlowe - struktura wiekowania

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Nieprzeterminowane	118	8
<b>Przeterminowane, w tym:</b>	<b>116</b>	<b>244</b>
Poniżej 60 dni	115	117
60 – 90 dni	0	4
90 - 180 dni	1	43
180 – 360 dni	0	80
Powyżej 360 dni	0	0
<b>Razem</b>	<b>234</b>	<b>252</b>

### Zasady i warunki płatności zobowiązań handlowych

Spółka w miarę możliwości terminowo reguluje swoje zobowiązania. Spółka na bieżąco monitoruje spłaty należności od swoich dłużników, aby zapobiec utracie płynności. W celu przeciwdziałania potencjalnemu zagrożeniu utraty płynności, o ile to będzie konieczne w przyszłości, Spółka nie wyklucza możliwości



finansowania zewnętrznego. Zdaniem Zarządu nie istnieją w chwili obecnej żadne zagrożenia utraty płynności i zaprzestania regulowania zobowiązań.

### 33. REZERWY

	Rezerwa na koszty	Rezerwa urlopowa	Razem
<b>1 stycznia 2023 roku</b>	<b>132</b>	<b>26</b>	<b>158</b>
Utworzenie rezerwy	68	26	94
Wykorzystanie rezerwy	(127)	0	(127)
Rozwiązanie rezerwy	0	(37)	(37)
<b>31 grudnia 2023 roku</b>	<b>73</b>	<b>15</b>	<b>88</b>
z tego: rezerwy krótkoterminowe do 1 roku	73	15	88
<b>1 stycznia 2022 roku</b>	<b>52</b>	<b>20</b>	<b>72</b>
Utworzenie rezerwy	162	36	198
Wykorzystanie rezerwy	(34)	0	(34)
Rozwiązanie rezerwy	(48)	(30)	(78)
<b>31 grudnia 2022 roku</b>	<b>132</b>	<b>26</b>	<b>158</b>
z tego: rezerwy krótkoterminowe do 1 roku	132	26	158

### 34. DOTACJE

Zobowiązania z tytułu dotacji	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
<b>Na początek okresu</b>	<b>3 171</b>	<b>3 698</b>
Otrzymane dofinansowanie – Dotacja 1	0	0
Otrzymane dofinansowanie – Dotacja 2	0	82
Ujęte przychody w sprawozdaniu z całkowitych dochodów	(616)	(609)
<b>Na koniec okresu</b>	<b>2 555</b>	<b>3 171</b>
w tym:		
do 1 roku	602	602
powyżej 1 roku	1 953	2 569

#### Dotacja 1

W dniu 3 marca 2017 roku Spółka podpisała umowę z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju, umowę o dofinansowanie projektu w ramach Działania 1.2 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 "Sektorowe Programy B+R" (dalej: „Dotacja 1”). W ramach umowy Spółka zrealizowała prace rozwojowe. Projekt „Cherrystream” dotyczył utworzenia inteligentnego systemu wspierającego powstawanie gier umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością a środowiskiem gry. Prace nad projektem zakończyły się sukcesem w październiku 2020 roku. Łączne nakłady na projekt wyniosły 3 720 tys. zł, dofinansowanie do projektu wyniosło 2 468 tys. zł. Od listopada 2020 roku Spółka zaczęła amortyzować zakończone prace nad projektem. Zgodnie z otrzymaną informacją z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju

projektem ten został uznany za zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym z dniem 26 maja 2021 roku. Spółka uzyskuje przychody ze sprzedaży systemu od II kwartału 2021 roku.

## Dotacja 2

W dniu 21 sierpnia 2018 roku Spółka podpisała drugą umowę z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju, umowę o dofinansowanie projektu w ramach Działania 1.1 Projekty B+R przedsiębiorstw Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 (dalej: „Dotacja 2”). W ramach umowy Spółka zrealizowała prace rozwojowe. Zrealizowane w ramach projektu narzędzie „Cherrylitics” to gotowy do dystrybucji produkt w postaci inteligentnej platformy analitycznej składający się z następujących elementów: (i) autorskiego modelu analitycznego, (ii) algorytmów sztucznej inteligencji odpowiedzialnych za automatyczną analizę danych i wydawanie rekomendacji dotyczących zmian w środowisku gry, (iii) aplikacji z interfejsem umożliwiającym intuicyjne obsługiwanie platformy, (iv) uniwersalnych API i SDK umożliwiających implementację rozwiązania do gier typu freemium/free-to-play.

## 35. POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Podatki, cła, ubezpieczenia i inne świadczenia (z wyjątkiem podatku dochodowego)	159	107
Z tytułu wynagrodzeń	113	65
Zaliczki	0	60
Pozostałe	9	2
<b>Razem</b>	<b>281</b>	<b>234</b>

### Zobowiązania pozostałe - struktura wiekowa

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Nieprzeterminowane	281	234
<b>Przeterminowane, w tym:</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Poniżej 60 dni	0	0
60 – 90 dni	0	0
90 - 180 dni	0	0
180 – 360 dni	0	0
Powyżej 360 dni	0	0
<b>Razem</b>	<b>281</b>	<b>234</b>

## 36. ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU LEASINGU

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>Terminy zapadalności</b>		
Poniżej 60 dni	20	17
60-90 dni	10	8
90-180 dni	31	25
180-360 dni	56	15
Powyżej 360 dni	13	80



	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>Razem</b>	<b>130</b>	<b>145</b>
Przyszły koszt odsetkowy	(7)	(16)
<b>Wartość bieżąca minimalnych rat leasingowych</b>	<b>123</b>	<b>129</b>
Długoterminowe	13	74
Krótkoterminowe	110	55

Na dzień 31 grudnia 2023 roku w zobowiązaniach z tytułu leasingu prezentowana jest umowa najmu lokalu biurowego w Warszawie oraz dwie umowy leasingu samochodów osobowych.

### 37. ZABEZPIECZENIA I OBCIĄŻENIA NA MAJĄTKU SPÓŁKI

Na dzień 31 grudnia 2023 roku obciążenia prawami rzeczowymi ruchomości (przewłaszczenie, zastawy) nie występowały.

### 38. SPRAWY SPORNE

Na dzień 31 grudnia 2023 roku sprawy sporne nie występowały.

### 39. NALEŻNOŚCI WARUNKOWE

Na dzień publikacji niniejszego raportu Spółka nie posiada należności warunkowych.

### 40. ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE

Na dzień publikacji niniejszego raportu Spółka nie posiada zobowiązań warunkowych.

### 41. NOTA OBJAŚNIAJĄCA DO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

Informacja na temat wpływów i wydatków z działalności operacyjnej	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Amortyzacja bilansowa wartości niematerialnych	0	0
Amortyzacja bilansowa zakończonych prac rozwojowych	1 216	1 066
Amortyzacja bilansowa środków trwałych	32	31
Amortyzacja aktywa z tytułu prawa do użytkowania	90	63
<b>Amortyzacja</b>	<b>1 338</b>	<b>1 160</b>
Odsetki od pożyczki udzielonej	(12)	0
Odsetki od pożyczki otrzymanej	7	142
Odsetki od leasingu	9	6
<b>Odsetki i udziały w zyskach</b>	<b>4</b>	<b>148</b>
Zamiana stanu rezerwy na koszty	(59)	80

Informacja na temat wpływów i wydatków z działalności operacyjnej	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022
Zamiana stanu rezerwy urlopowej	(11)	6
<b>Zmiana stanu rezerw</b>	<b>(70)</b>	<b>86</b>
Bilansowa zmiana stanu należności handlowych	232	(524)
Bilansowa zmiana stanu pozostałych należności	(174)	(42)
<b>Zmiana stanu należności</b>	<b>58</b>	<b>(566)</b>
Bilansowa zmiana stanu zobowiązań handlowych	(18)	11
Bilansowa zmiana stanu pozostałych zobowiązań	8	142
Bilansowa zmiana stanu dotacji	(616)	(691)
Wpływ z tytułu dotacji	0	82
<b>Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek, kredytów i leasingu</b>	<b>(626)</b>	<b>(456)</b>

## 42. INSTRUMENTY FINANSOWE

Spółka dokonała analizy klas instrumentów finansowych w 2023 i 2022 roku, na podstawie której stwierdzono, że wartość bilansowa instrumentów jest zbliżona do ich wartości godziwej.

	Wartość godziwa	
	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>Aktywa finansowe</b>		
Środki pieniężne	672	939
Należności handlowe oraz pozostałe	780	838
Pożyczki udzielone	0	81
<b>Aktywa finansowe razem</b>	<b>1 452</b>	<b>1 858</b>
<b>Zobowiązania finansowe</b>		
Pożyczki i kredyty	0	550
Zobowiązania z tytułu leasingu	123	129
Zobowiązania handlowe i pozostałe	515	486
<b>Zobowiązania finansowe razem</b>	<b>638</b>	<b>1 165</b>

**Zyski i straty z aktywów i zobowiązań finansowych**

	Aktywa finansowe wyceniane w zamortyzowanym koszcie			Aktywa finansowe wyceniane metodą praw własności	Zobowiązania finansowe wyceniane w zamortyzowanym koszcie			Razem
	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Środki pieniężne	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	Zobowiązania handlowe i pozostałe	Kredyty i pożyczki	Zobowiązania z tytułu leasingu	
<b>01.01.2023 – 31.12.2023</b>								
Przychody (koszty) z tytułu odsetek	0	12	0	0	0	0	(9)	<b>3</b>
Dyskonto należności	0	0	0	0	0	0	0	<b>0</b>
Odpis aktualizujący aktywa finansowe	<b>0</b>	(213)	0	0	0	0	0	<b>(213)</b>
<b>Razem zyski (straty)</b>	<b>0</b>	<b>(201)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>(9)</b>	<b>(210)</b>
<b>01.01.2022 – 31.12.2022</b>								
Przychody (koszty) z tytułu odsetek	0	1	0	0	0	(99)	(6)	<b>(104)</b>
Dyskonto należności	0	0	0	0	0	0	0	<b>0</b>
<b>Razem zyski (straty)</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>(99)</b>	<b>(6)</b>	<b>(104)</b>



### 43. TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

#### Transakcje pomiędzy Spółką a spółkami powiązаныmi

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022 - 31.12.2022
<b>BoomPick Games sp. z o.o.</b>		
Przychody ze sprzedaży	1	606

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>BoomPick Games sp. z o.o.</b>		
Należności handlowe	0	62

Spółka udzieliła BoomPick Games sp. z o.o. pożyczki, która została opisana w nocie 23 Pożyczki.

#### Wynagrodzenie członków Zarządu i organów nadzoru

	Premie	Z tytułu powołania	Z tytułu umów o współpracę	Razem
<b>Zarząd Cherrypick Games S.A.</b>	<b>za okres 01.01.2023 – 31.12.2023</b>			
Marcin Kwaśnica	0	84	448	532
Michał Sroczyński	0	84	231	315
<b>Razem</b>	<b>0</b>	<b>168</b>	<b>679</b>	<b>847</b>
	<b>za okres 01.01.2022 – 31.12.2022</b>			
Marcin Kwaśnica	0	84	205	289
Michał Sroczyński	0	84	162	246
<b>Razem</b>	<b>0</b>	<b>168</b>	<b>367</b>	<b>535</b>

	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023	Za okres 01.01.2022 - 31.12.2022
<b>Rada Nadzorcza Cherrypick Games S.A.</b>		
Tomasz Łukasz Gapiński	15	13
Oliver Kern	0	5
Marcin Droba	25	18
Artur Winiarski	35	30
Tomasz Litwiniuk	15	13
Artur Fal	15	9
<b>Razem Rada Nadzorcza</b>	<b>105</b>	<b>88</b>

**Transakcje z członkami Zarządu i z organem nadzoru**

	Zobowiązania spółki z tytułu wynagrodzenia wobec podmiotów powiązanych	Zobowiązania handlowe spółki wobec podmiotów powiązanych	Należności spółki od podmiotów powiązanych
<b>na dzień 31.12.2023</b>			
Zarząd	11	0	9
Rada Nadzorcza	16	0	0
<b>Razem</b>	<b>27</b>	<b>0</b>	<b>9</b>
<b>na dzień 31.12.2022</b>			
Zarząd	11	6	13
Rada Nadzorcza	23	0	0
<b>Razem</b>	<b>34</b>	<b>6</b>	<b>13</b>

**Transakcje z małżonkami, rodzeństwem, wstępnymi, zstępnymi lub innymi bliskimi**

Do 31 grudnia 2022 roku Spółka zawierała sporadycznie transakcje z małżonką Prezesa Zarządu Marcina Kwaśnicy, tj. Katarzyną Kwaśnicą prowadzącą działalność gospodarczą pod firmą KEM Katarzyna Kwaśnica.

## 44. RYZYKA DOTYCZĄCE INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH

Spółka narażona jest na wiele rodzajów ryzyka związanych z instrumentami finansowymi. Aktywa oraz zobowiązania finansowe Spółki w podziale na kategorie zaprezentowano w nocie nr 42.

Spółka narażona jest na następujące ryzyko:

- ryzyko rynkowe obejmujące ryzyko walutowe oraz ryzyko stopy procentowej,
- ryzyko kredytowe oraz
- ryzyko płynności.

### RYZYKO RYNKOWE

#### Ryzyko walutowe

Większość transakcji w Spółce przeprowadzanych jest w walucie EUR i USD. Ekspozycja Spółki na ryzyko walutowe wynika z zagranicznych transakcji sprzedaży oraz zakupu, które zawierane są przede wszystkim w EUR oraz USD.

#### Struktura walutowa aktywów i zobowiązań finansowych

	<b>NA DZIEŃ 31.12.2023</b>				
	<b>Razem</b>	<b>PLN</b>	<b>EUR</b>	<b>USD</b>	<b>GBP</b>
<b>Aktywa finansowe</b>					
Środki pieniężne	672	4	3	664	1
Należności handlowe oraz pozostałe	780	258	0	514	9
<b>Aktywa finansowe razem</b>	<b>1 452</b>	<b>262</b>	<b>3</b>	<b>1 178</b>	<b>9</b>

NA DZIEŃ 31.12.2023					
	Razem	PLN	EUR	USD	GBP
<b>Zobowiązania finansowe</b>					
Pożyczki i kredyty	0	0	0	0	0
Zobowiązania z tytułu leasingu	123	123	0	0	0
Zobowiązania handlowe i pozostałe	515	479	2	34	0
<b>Zobowiązania finansowe razem</b>	<b>638</b>	<b>602</b>	<b>2</b>	<b>34</b>	<b>0</b>
NA DZIEŃ 31.12.2022					
	Razem	PLN	EUR	USD	GBP
<b>Aktywa finansowe</b>					
Środki pieniężne	939	519	3	417	0
Należności handlowe oraz pozostałe	839	269	1	569	0
<b>Aktywa finansowe razem</b>	<b>1 778</b>	<b>788</b>	<b>4</b>	<b>986</b>	<b>0</b>
<b>Zobowiązania finansowe</b>					
Pożyczki i kredyty	550	550	0	0	0
Zobowiązania z tytułu leasingu	129	129	0	0	0
Zobowiązania handlowe i pozostałe	486	462	0	24	0
<b>Zobowiązania finansowe razem</b>	<b>1 165</b>	<b>1 141</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>0</b>

Poniżej przedstawiono analizę wrażliwości wyniku finansowego Spółki w odniesieniu do aktywów oraz zobowiązań finansowych Spółki oraz wahań kursu EUR do PLN oraz USD do PLN.

Analiza wrażliwości zakłada wzrost lub spadek kursów EUR/PLN oraz USD/PLN o 10 % w stosunku do kursu zamknięcia obowiązującego na poszczególne dni bilansowe. Wartość dodatnia w poniższej tabeli wskazuje wzrost zysku towarzyszący osłabieniu się kursu wymiany PLN na waluty obce o 10%. W przypadku 10% wzmocnienia PLN w stosunku do danej waluty obcej wartość ta byłaby ujemna, a wpływ na wynik finansowy byłby odwrotny.

<b>Wpływ na wynik finansowy brutto</b>	<b>Na dzień 31.12.2023</b>	<b>Na dzień 31.12.2022</b>
Wpływ waluty EUR	0	1
Wpływ waluty USD	102	96

Ekspozycja na ryzyko walutowe ulega zmianom w ciągu roku w zależności od wolumenu transakcji przeprowadzanych w walucie. Niemniej powyższą analizę wrażliwości można uznać za reprezentatywną dla określenia ekspozycji Spółki na ryzyko walutowe na dzień bilansowy.

### Ryzyko stopy procentowej

Zarządzanie ryzykiem stopy procentowej koncentruje się na zminimalizowaniu wahań przepływów odsetkowych z tytułu aktywów oraz zobowiązań finansowych oprocentowanych zmienną stopą procentową. Spółka udzieliła BoomPick Games sp. z o.o. pożyczki, która została opisana w nocie 23. Pożyczka ta jest oprocentowana stopą zmienną WIBOR 3M + 2% w skali roku. Wartość nominalna pożyczki na dzień bilansowy wyniosła 200 tys. zł. Na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka dokonała odpisu całkowitej wartości udzielonej pożyczki, w związku z czym zmiana stóp procentowych nie ma żadnego wpływu na wartość odsetek.

## RYZIKO KREDYTOWE

Spółka minimalizuje ryzyko kredytowe, na które jest narażona poprzez dokonywanie transakcji handlowych i finansowych wyłącznie z kontrahentami o potwierdzonej wiarygodności. Ponadto Spółka w sposób ciągły monitoruje zaległości klientów oraz dłużników w regulowaniu płatności, analizując ryzyko kredytowe indywidualnie lub w ramach poszczególnych klas aktywów określonych ze względu na ryzyko kredytowe (wynikające np. z branży, regionu lub struktury odbiorców). Głównymi partnerami Spółki są podmioty o bardzo wysokiej wiarygodności jak Apple, Inc. (USA), BoomBit S.A. (Polska) oraz Nine66 (Arabia Saudyjska) – spółka należąca do grupy kapitałowej Savvy Games Group.

Maksymalna ekspozycja Spółki na ryzyko kredytowe określana jest poprzez wartość godziwą aktywów finansowych:

	Wartość godziwa	
	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
<b>Aktywa finansowe</b>		
Środki pieniężne	672	939
Należności handlowe oraz pozostałe	780	838
Pożyczki udzielone	0	81

## RYZIKO PŁYNNOŚCI

Spółka jest narażona na ryzyko utraty płynności tj. zdolności do terminowego regulowania zobowiązań finansowych. Spółka zarządza ryzykiem płynności poprzez monitorowanie terminów płatności oraz zapotrzebowania na środki pieniężne w zakresie obsługi krótkoterminowych płatności (transakcje bieżące monitorowane w okresach tygodniowych) oraz długoterminowego zapotrzebowania na gotówkę na podstawie prognoz przepływów pieniężnych aktualizowanych w okresach miesięcznych. Zapotrzebowanie na gotówkę porównywane jest z dostępnymi źródłami pozyskania środków (w tym zwłaszcza poprzez ocenę zdolności pozyskania finansowania w postaci kredytów) oraz konfrontowane jest z inwestycjami wolnych środków.

Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania finansowe Spółki mieściły się w następujących przedziałach terminów wymagalności:

	Razem	Bieżące	Do 3 miesiące	Od 3 do 12 miesiące	Od 1 do 5 lat	Powyżej 5 lat
<b>Aktywa finansowe</b>						
Środki pieniężne	672	672	0	0	0	0
Należności handlowe oraz pozostałe	780	780	0	0	0	0
Pożyczki udzielone	0	0	0	0	0	0
<b>Razem</b>	<b>1 452</b>	<b>1 452</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Zobowiązania finansowe</b>						
Zobowiązania handlowe i pozostałe	515	515	0	0	0	0
Zobowiązania z tytułu leasingu (niezdyskontowane)	130	20	10	87	13	0
<b>Razem</b>	<b>645</b>	<b>535</b>	<b>10</b>	<b>87</b>	<b>13</b>	<b>0</b>
<b>Skumulowana dodatnia luka płynności</b>	<b>807</b>	<b>917</b>	<b>907</b>	<b>820</b>	<b>807</b>	<b>807</b>

## 45. ZARZĄDZANIE KAPITAŁEM

Celem Spółki w zarządzaniu kapitałem jest ochrona zdolności do kontynuowania działalności, tak, aby możliwe było realizowanie zwrotu dla akcjonariuszy, a także utrzymanie optymalnej struktury kapitału w celu obniżenia jego kosztu.

Spółka monitoruje kapitał przy pomocy wskaźnika zadłużenia. Wskaźnik ten oblicza się, jako stosunek zadłużenia netto do łącznej wielkości kapitału. Zadłużenie netto oblicza się, jako sumę zobowiązań finansowych pomniejszoną o środki pieniężne i ich ekwiwalenty.

### Wskaźniki zadłużenia

	Na dzień 31.12.2023	Na dzień 31.12.2022
Zobowiązania finansowe	638	1 165
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	(672)	(939)
<b>Zadłużenie netto</b>	<b>(34)</b>	<b>226</b>
Kapitał własny	15 867	12 186
<b>Wskaźnik zadłużenia (zadłużenie netto/ kapitał własny)</b>	<b>(0,21%)</b>	<b>1,9%</b>

## 46. INFORMACJA NA TEMAT AKTYWNOŚCI W OBSZARZE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH

Spółka na bieżąco monitoruje rozwijające się rozwiązania innowacyjne w obszarze gier wideo oraz sama realizuje projekty dofinansowane przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, opisane w nocy nr 34 Dotacje. Na tej podstawie Spółka podejmuje decyzje w zakresie realizacji strategii działalności oraz na bieżąco podejmuje wewnętrzne inicjatywy mające na celu usprawnienie procesów developerskich.

## 47. INFORMACJA DOTYCZĄCA PROGNOZ WYNIKÓW

Emitent nie publikował prognoz wyników finansowych.

## 48. STAN REALIZACJI DZIAŁAŃ INWESTYCYJNYCH WSKAZANYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM

Nie dotyczy. Dokument informacyjny Emitenta nie zawierał informacji, o których mowa w § 10 pkt 13 a) Załącznika nr 1 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

## 49. ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

W dniu 22 stycznia 2024 r. Spółka ogłosiła aktualizację strategii rozwoju, która wyznacza kierunki działania i priorytety na lata 2024-2027. Zgodnie z przyjętymi założeniami, Spółka rozszerzyła swoją strategię o produkcję gier z segmentu premium, które będą mogły zostać wydane na wiele platform sprzętowych, w tym urządzenia mobilne, komputery PC, oraz konsole (Nintendo Switch, PlayStation, Xbox). W ramach przyjętej strategii Spółka rozpoczęła nad projektem o roboczej nazwie „Papillon”, nową grą, która połączy gatunki survival i roguelite na platformy PC, konsole i urządzenia mobilne. Głównym motywem gry będzie przetrwanie w niesprzyjających warunkach w obliczu czyhających zagrożeń. Mechanika roguelite zapewni indywidualne doświadczenie i atrakcyjną powtarzalność każdemu graczowi. Zgodnie ze zaktualizowaną strategią Cherrypick Games planuje wydać tytuł na wielu platformach growych w modelu premium (płatnym).





## 50. ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejsze sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd w dniu 6 marca 2024 roku.

### **Członkowie Zarządu:**

Marcin Kwaśnica – Prezes Zarządu

Michał Sroczyński – Członek Zarządu

### **Podmiot, któremu powierzono prowadzenie ksiąg rachunkowych oraz sporządzenie sprawozdania finansowego:**

#### **FIDENDO sp. z o.o.**

Osoba sporządzająca sprawozdanie finansowe:

Robert Westfeld

# SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CHERRYPICK GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2023



## 1. INFORMACJE O SPÓŁCE

Cherrypick Games Spółka Akcyjna („Spółka”) została zarejestrowana w dniu 13 czerwca 2017 roku w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000682579 w wyniku zarejestrowania przez sąd rejestrowy przekształcenia Cherrypick Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w Cherrypick Games Spółkę Akcyjną.

Nazwa (firma):	Cherrypick Games Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Izbicka 8A 04-838 Warszawa
Telefon:	+ 48 22 615 62 48 +48 570 650 151
Adres poczty elektronicznej:	<a href="mailto:hello@cherrypickgames.com">hello@cherrypickgames.com</a>
Adres strony internetowej	<a href="https://cherrypickgames.com">https://cherrypickgames.com</a>
KRS:	0000682579
NIP:	9522130077
REGON:	147258747

### Skład Zarządu na dzień publikacji raportu rocznego

Marcin Kwaśnica	– Prezes Zarządu
Michał Sroczyński	– Członek Zarządu

### Skład Rady Nadzorczej na dzień publikacji raportu rocznego

Artur Winiarski	– Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Marcin Droba	– Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
Artur Fal	– Członek Rady Nadzorczej,
Tomasz Łukasz Gapiński	– Członek Rady Nadzorczej,
Tomasz Litwiniuk	– Członek Rady Nadzorczej.

## 2. POSIADANE ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

Spółka posiada oddział w Bydgoszczy.

## 3. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI

### DZIAŁALNOŚĆ I ZASOBY CHERRYPICK GAMES S.A.

Cherrypick Games S.A. to niezależne studio deweloperskie, kilkunastoosobowy zespół developerski posiadający blisko dwudziestoletnie doświadczenie w branży gier. Działalność Emitenta, prowadzona od 2014 roku, skupia się na produkcji i wydawaniu gier wideo na urządzenia mobilne typu smartfon oraz tablet, wykorzystujące systemy operacyjne iOS, Android i MacOS, jak również od 2024 roku na platformach gier premium: PC i konsolach.

## MISJA CHERRYPICK GAMES S.A.

- Tworzyć najwyższej jakości gry ku uciesze milionów graczy!

## Wizja Spółki

- Wierzymy w proste rozwiązania.
- Jesteśmy elastyczni, żeby zawsze szybko reagować na zmiany.
- Wierzymy w powiedzenie „nie” tysiącom okazji, abyśmy mogli skupić się na tej jednej, najważniejszej.
- Potrafimy przyznać się do błędu i mamy odwagę by się zmienić.

## Nasze Wartości

- Bądź gotowy kwestionować status quo.
- Rozwijaj się i pomagaj innym wzrastać.
- Nie skupiaj się na problemach, skup się na rozwiązaniach.
- Współpracuj i bądź odpowiedzialny.

## STRATEGIA

Celem nadrzędnym Emitenta jest umocnienie pozycji na rynku producentów gier wideo. Emitent zamierza realizować swoją strategię w szczególności poprzez poniższe działania:

### a. Budowa pozycji wiodącego producenta gier multi-platformowych na urządzenia mobilne, PC i konsole

Strategią Emitenta do 2023 roku było rozwijanie działalności przede wszystkim w zakresie tworzenia i wydawania gier mobilnych w modelu Free2Play. Od 2024 roku Emitent rozszerzył swoją strategię również o produkcję i wydawanie gier premium (gry płatne) na PC (Steam, Epic Store) i konsole (Nintendo Switch, PlayStation, Xbox).

Rozszerzenie strategii o produkcję gier w modelu premium na różne platformy związane perspektywą Emitenta najszybszego rozwoju komercyjnego w tym obszarze.

### b. Wydanie wybranych gier mobilnych z back-katalogu na nowych platformach

Spółka planuje publikację wybranych gier mobilnych z back-katalogu na nowych platformach. W 2024 roku planowane jest wydanie dwóch lub trzech istniejących gier mobilnych na platformach Steam i Nintendo.

### c. Rozwijanie współpracy wydawniczej z partnerami

Produkowane gry Emitent planuje wydawać samodzielnie, lecz także otwarty jest na współpracę wydawniczą z partnerami, wiodącymi wydawcami gier wideo na rynkach, na których operuje Spółka.

### d. Rozwijanie współpracy w modelu gier subskrypcyjnych, takich jak Apple Arcade, Google Play Pass i inne

W 2022 roku Emitent rozpoczął współpracę z Apple nad produkcją i wydaniem pierwszej gry na platformie subskrypcyjnej Apple Arcade. Gra „Kingdoms: Merge & Build” została wydana na platformie Apple Arcade w sierpniu 2023 roku. W 2023 Emitent podpisał umowę z Google w zakresie wydania swoich istniejących gier na platformie subskrypcyjnej Google Play Pass. Z uwagi na rozwój rynku gier w modelu subskrypcyjnym, Emitent planuje rozwijać dalej działalność w tym segmencie rynku.

### e. Rozwój kompetentnego zespołu

Spółka zatrudnia i współpracuje z zespołem utalentowanych twórców na rynku gier wideo. Kluczowe elementy współpracy obejmują:

- pełną kontrola nad warstwą kreatywną
- powiązanie swobody podejmowanych decyzji i odpowiedzialności
- wysoka jakość produktu priorytetowym celem

#### f. Zwiększenie rozpoznawalności marki Emitenta

Jednym ze strategicznych celów Emitenta jest zwiększenie rozpoznawalności jego marki oraz produktów, a także zwiększenie wiarygodności w oczach kontrahentów w skali międzynarodowej. Emitent podejmuje starania w celu dostarczania odbiorcom jak najlepszych gier pod względem jakości, co ma kluczowe znaczenie dla ich rozpoznawalności i przekłada się na zwiększenie znajomości marki Emitenta. Co więcej, mając na względzie potrzebę zwiększenia rozpoznawalności marki Cherrypick Games, Emitent uczestniczy w czatach inwestorskich, konferencjach i spotkaniach ze studentami na uczelniach, prowadzi zajęcia dla studentów oraz uczestniczy w targach pracy.

### MODEL BIZNESOWY

#### Niezależność Emitenta

Emitent nie ma powiązań osobowych ani kapitałowych z podmiotami zewnętrznymi, które ograniczałyby możliwość Emitenta decydowania w sposób niezależny od takich podmiotów o sposobie prowadzenia działalności operacyjnej, w tym co do wyboru modelu wydawania gier, czy też korzystania z usług konkretnego wydawcy. Ponadto Emitent nie jest częścią żadnej większej organizacji ani nie wchodzi w skład żadnej grupy kapitałowej, która mogłaby skutecznie narzucić Emitentowi zastosowanie konkretnych rozwiązań w zakresie prowadzonej działalności operacyjnej, czy podjęcie określonych decyzji biznesowych, związanych w szczególności z komercjalizacją produkowanych gier. Pomimo że Emitent korzysta z usług zewnętrznych podmiotów wydających gry (m.in. Apple, Nine66, Grupa Boombit), nie jest on zależny od takich podmiotów.

#### Gry mobilne w modelu Free2Play

W tym modelu, w przeciwieństwie do modelu Premium, gracz nie uiszcza opłaty w celu zakupu dostępu do gry, natomiast w zamian za drobne opłaty uiszczane w trakcie rozgrywki w samej aplikacji ma możliwość uzyskania dodatkowych funkcjonalności, np. przyśpieszenia wykonania pewnych zadań. Źródłem przychodów są również reklamy umieszczane w grach. Emitent prowadzi działalność głównie w segmencie gier z elementami strategii i zarządzania czasem.

Źródłem przychodów Emitenta w tym segmencie rynku są przychody z realizowanych przez graczy w trakcie rozgrywki mikro-transakcji, odpowiadające w zależności od produktu za około 50% do około 75% przychodów, oraz przychody z zamieszczanych w grach reklam, stanowiące w zależności od produktu za około 25% do 75% przychodów Emitenta. Produkcyjne Spółki były wielokrotnie promowane przez Apple App Store, Google Play oraz Amazon App Store. Spółka inwestuje w rozbudowę zespołu zarządzająco-kreatywnego poprzez pozyskiwanie młodych talentów oraz deweloperów z wieloletnim doświadczeniem. Współpracuje również z wiodącymi dostawcami rozwiązań technologicznych oraz wykorzystuje najnowsze możliwości sprzętu i oprogramowania.

Emitent oferuje swoje produkty jako usługi (Game as Service). W tym celu Emitent stale rozwija wyprodukowane i udostępnione odbiorcom gry, dokonując comiesięcznych aktualizacji i dodając nowe zawartości. Stosując taki model, Emitent zbiera informacje na temat zachowań graczy, w tym również związanych z monetyzacją realizowanego projektu i reaguje na ich potrzeby. Umożliwia to Emitentowi skuteczne pozyskiwanie nowych graczy oraz utrzymanie ich zainteresowania. Od strony przychodowej ten model cechuje się tym, że szczyt przychodów nie ma miejsca w momencie premiery, ale rozkłada się na dłuższy okres.

Emitent prowadzi działalność operacyjną w Polsce, jednak ma ona zasięg globalny, a gry Emitenta dystrybuowane są na całym świecie, przede wszystkim w Stanach Zjednoczonych Ameryki oraz w Europie. Emitent rozpoczął dystrybucję swoich gier również na terytorium Azji. W celu dystrybucji swoich produktów Emitent wykorzystuje wiodące platformy dystrybucyjne, takie jak Apple App Store oraz Google Play, a także Amazon. W I kwartale 2022 roku Spółka zawarła umowę joint venture z wiodącym, polskim producentem gier mobilnych – notowaną na rynku głównym Giełdy Papierów Wartościowych S.A. - spółką BoomBit S.A. W III kwartale 2022 roku Spółka zawarła dwie fundamentalne umowy na produkcję gier mobilnych ze spółkami z grupy Apple, Inc. (USA) oraz Nine66 (Arabia Saudyjska).



### Gry w modelu premium na PC i konsole

Model biznesowy na rynku gier premium na platformach PC, takich jak Steam, oraz konsolach obejmuje sprzedaż gier w formie jednorazowych zakupów, bez konieczności płacenia abonamentu czy mikropłatności w grze. Klienci płacą za grę i otrzymują pełen dostęp do wszystkich jej funkcji, poziomów i trybów. Ceny gier premium mogą być zróżnicowane w zależności od różnych czynników, takich jak popularność, jakość, rozmiar produkcji i czas od premiery. W celu zachęcenia klientów do zakupu, ceny gier premium mogą być obniżane podczas określonych okresów, takich jak wyprzedaże letnie, zimowe, świąteczne czy promocje związane z wydarzeniami branżowymi. Pomimo że gry premium nie zawierają mikropłatności, często oferują dodatkową zawartość płatną w postaci DLC (Downloadable Content). DLC może zawierać nowe poziomy, postacie, historie czy przedmioty, które rozszerzają doświadczenie graczy.

### Spółeczna odpowiedzialność biznesu

Emitent, jako element swojej strategii traktuje zaangażowanie w działania ze sfery społecznej odpowiedzialności biznesu. Emitent nawiązał już współpracę z National Breast Cancer Foundation - organizacją wspierającą badania raka piersi oraz kobiety walczące z tą chorobą. Założona w 1991 roku przez Janelle Hail, National Breast Cancer Foundation, to jedna z największych organizacji tego typu. Wśród jej partnerów znajdują się firmy z całego świata, w tym takie marki jak: P&G, Kimberly-Clark, Amazon, Adidas, Ritter Sport, Evian. Emitent jest oficjalnym partnerem fundacji. W przyszłości Emitent zamierza wykorzystywać produkowane gry do wspierania tego rodzaju inicjatyw.

### OPIS PROCESU PRODUKCJI GRY

Proces produkcji gry, niezależnie od platformy, obejmuje kilka kluczowych etapów.

Inicjalny etap to ustalenie konceptu, który trwa około 1-2 miesięcy. W tym czasie analizuje się trendy rynkowe, wyniki sprzedaży innych tytułów oraz kluczowe wskaźniki wydajności, co prowadzi do wyboru gatunku i koncepcji gry. Następnie, w fazie pre-produkcji projektanci skupiają się na projektowaniu elementów rozgrywki i tworzeniu dokumentacji, w tym prototypów jako "Proof of Concept".

W produkcji właściwej, tworzone są kod źródłowy, grafiki i oprawa dźwiękowa. Gra przechodzi w wersję alfa, gdzie główne elementy rozgrywki są zaimplementowane, a testy odbywają się od samego początku tej fazy. Następnie, na etapie wewnętrznych testów deweloperskich i testów beta z udziałem społeczności graczy następuje optymalizacja gry pod względem stabilności i wydajności na różnych platformach.

Gra zostaje oficjalnie wydana na docelowych platformach. Po oficjalnym wydaniu gry studio zapewnia wsparcia techniczne dla graczy oraz aktualizacje gry o nowe funkcjonalności lub poprawy rozgrywki.

Gry na konsole, przed ich oficjalnym wydaniem, przechodzą jeszcze dodatkowo proces certyfikacji u wydawcy platformy (np. Sony, Microsoft, Nintendo), w celu potwierdzenia zgodności z wymaganiami technicznymi i standardami jakości.

Każdy z etapów produkcji może trwać od kilku tygodni do kilku miesięcy, a nawet lat, zależnie od złożoności gry i rozmiarów zespołu. W przypadku produkcji gier mobilnych, proces produkcji może być krótszy, niż dla gier premium na PC i konsole.

## GŁÓWNE PRODUKTY

Poniżej zaprezentowano szczegółowe informacje o głównych produkcjach Emitenta stworzonych od 2014 roku.

### Papillon: (projekt)



Głównym motywem gry będzie przetrwanie w niesprzyjających warunkach w obliczu czyhających zagrożeń. Mechanika roguelite zapewni indywidualne doświadczenie i atrakcyjną powtarzalność każdemu graczowi.

Planowana dystrybucja na komputery PC, konsole PlayStation, Xbox i Nintendo, oraz urządzenia mobilne.

### Kingdoms: Merge and Build



Gra została sfinansowana i stworzona we współpracy z Apple. Gra została wydana na platformie subskrypcyjnej Apple Arcade w sierpniu 2023 r. i jest dostępna na dowolnym urządzeniu z rodziny Apple: iPhone, iPad, Mac lub Apple TV. Motywem przewodnim gry jest odbudowa niegdyś kwitnącego królestwa, które zostało zburzone przez nieznaną siłę podczas nieobecności króla.

### My Spa Resort (dawniej My Beauty Spa: Stars & Stories)



Gra przeznaczona jest na urządzenia mobilne i bazuje na założeniach głównego produktu Emitenta - gry My Hospital. Gra stworzona została w modelu Free2Play. Gra stworzona została głównie z myślą o kobietach, jako odbiorcach. Zadaniem gracza w My Spa Resort jest zarządzanie luksusowym kompleksem SPA, w tym rozbudowa placówki o kolejne pokoje zabiegowe, opracowywanie coraz to nowszych, ekologicznych kosmetyków oraz nawiązywanie relacji z pracownikami. Użytkownicy mają wpływ na losy bohaterów a ich decyzje wpływają na dalsze wydarzenia w grze. Premiera gry miała miejsce w dniu 1 listopada 2018 roku.

**My Hospital (sprzedana do Kuu Hubb Oy w 2018 roku)**

My Hospital to gra stworzona w modelu Free2Play, w której gracze zarządzają swoim szpitalem i leczą pacjentów lekami, które muszą wyprodukować. Gra umożliwia kontrolę gestami, zaprojektowanymi specjalnie na smartfony, tablety i PC. Podczas premiery gra My Hospital była promowana w sklepie Apple App Store oraz Google Play i znalazła się w rankingach TOP 10 Free Games na wielu rynkach. Gra została wprowadzona na globalny rynek w styczniu 2017 roku (global-launch). Kobiety stanowią w sumie około 85% graczy My Hospital. Najwięcej z nich jest w wieku od 18 do 24 lat (16% wszystkich graczy) i od 25 do 34 lat (19% grających). Jednakże kobiety dominują wśród odbiorców gry wszystkich kategorii wiekowych.

**OPIS RYNKU**

Według firmy badawczej Newzoo, wartość światowego rynku gier osiągnęła 184 mld USD w 2023 roku, co oznacza wzrost rok do roku na poziomie 0,6%. W 2023 roku liczba graczy zwiększyła się o 3,31 mld (4,3%). Szacuje się, że w 2026 roku globalny rynek gier osiągnie łączną wartość 205 mld USD, a liczba użytkowników wzrośnie do 3,67 mld.

W rynku globalnym udział poszczególnych segmentów przedstawiał się następująco:

- 49% gry mobilne (-1,4% r/r)
- 29% gry na konsole (+1,7% r/r)
- 22% gry na PC (+3,9% r/r)

Podobnie jak w poprzednich latach, rynek gier mobilnych miał nadal największy udział w rynku globalnym, lecz ten segment zmniejszył się wartościowo o 1,4% w 2023 roku, głównie na skutek ograniczeń w monetyzacji i zakupach graczy, związanych z ograniczeniami w polityce prywatności wprowadzonymi przez Apple i Google, które wymagają zmian w strategiach monetyzacji producentów. W 2023 r. największy wzrost wartości osiągnął segment gier PC na poziomie 3,9% rok do roku.

#### 4. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI

W 2023 r. Spółka kontynuowała realizację projektów rozpoczętych w 2022 r. – współpraca z BoomBit S.A. w ramach wspólnego przedsięwzięcia BoomPick Games, współpraca z Apple nad produkcją i wydaniem gry „Kingdoms: Merge & Build” na platformie subskrypcyjnej Apple Arcade oraz współpraca z Nine66 nad produkcją i wydaniem dwóch gier na urządzeniach mobilnych.

**Kontynuacja współpracy z BoomBit S.A.**

W dniu 21 lutego 2022 r. doszło do zawarcia umowy inwestycyjnej pomiędzy Emitentem a BoomBit S.A. ("BoomBit") oraz PlayHolding sp. z o.o. określającej zasady współpracy Emitenta i BoomBit w zakresie tworzenia, wydania oraz promocji gier komputerowych w ramach wspólnego przedsięwzięcia pod nazwą BoomPick Games sp. z o.o. ("BoomPick Games"), w którym Emitent objął 40% udziałów. Celem wspólników BoomPick Games jest prowadzenie wspólnego przedsięwzięcia oraz osiąganie korzyści wynikających z tego przedsięwzięcia poprzez podział zysku w formie dywidendy wypłaconej na rzecz wspólników. Umowa inwestycyjna została zawarta na czas nieokreślony.

Działalność BoomPick Games jest finansowana, w szczególności, poprzez pożyczki gotówkowe udzielane przez BoomBit oraz Emitenta. Emitent udzielił BoomPick Games w 2022 r. pożyczkę w wysokości 80 tys. zł, która



następnie została zwiększona do kwoty 200 tys. zł w roku 2023. Termin spłaty pożyczki został przesunięty na 31 października 2024 r. Obecnie Emitent analizuje wraz BoomBit bieżącą sytuację strategiczną wspólnego przedsięwzięcia BoomPick Games i nie planuje wypłaty kolejnych transz pożyczki do BoomPick Games w najbliższej przyszłości. Na dzień 31 grudnia 2023 roku Emitent podjął decyzję o utworzeniu odpisu aktualizującego pożyczkę w kwocie nominalnej wraz naliczonymi odsetkami na łączną kwotę 213 tys. zł.

### **Współpraca z Apple - produkcja i wydanie gry „Kingdoms: Merge & Build” na platformie subskrypcyjnej Apple Arcade**

Na mocy zawartej w 2022 r. umowy z Apple, Spółka stworzyła sfinansowaną przez Apple grę „Kingdoms: Merge & Build”, która została wydana na platformie subskrypcyjnej Apple Arcade w sierpniu 2023 r. Po wydaniu gry Spółka kontynuuje współpracę z Apple, która polega na odpłatnym wsparciu gry na platformie subskrypcyjnej Apple Arcade i wydawaniu kolejnych aktualizacji, jak również osiąga przychody z użytkowników korzystających z gry na platformie Apple Arcade. Obecnie Spółka pracuje m.in. nad jej przygotowaniem wydania gry na urządzeniu Apple Vision Pro.

### **Współpraca z Nine66**

W 2022 r. Spółka zawarła umowę wydawniczą z spółką Electronic Gaming Incubator Company z siedzibą w Rijadzie, Arabia Saudyjska, która działa pod firmą Nine66. Na drodze zawartej umowy Spółka stworzyła dwie gry mobilne na Android i iOS, których produkcja została sfinansowana przez Nine66. Pierwsza gra („Gra 1”) zostanie wydana przez Nine66 na terytorium państw Bliskiego Wschodu i Afryki Północnej („Terytorium Wydawcy”), a druga gra („Gra 2”) zostanie wydana przez Spółkę w pozostałych państwach świata („Terytorium Spółki”).

Na drodze zawartej umowy Spółka pozostaje właścicielem praw do obu gier (kodu źródłowego gry), jednocześnie udzieliła Nine66 dla Gry 1 wyłącznej, i nieodwołalnej licencji do publikowania, rozpowszechniania, rozwijania, reklamowania oraz wykorzystywania w inny sposób gry na Terytorium Wydawcy w trakcie trwania umowy, zachowując procentowy udział w zyskach z Gry 1 należny Spółce uzyskiwany na Terytorium Wydawcy, a także procentowy udział w zysku z Gry 2 należny Wydawcy uzyskiwany na Terytorium Spółki. W przypadku rozwiązania umowy, Nine66 przekaże Grę 1 z powrotem Spółce nie później niż w ciągu 30 dni od jej rozwiązania. Pozostałe zapisy Umowy (w tym gwarancje, odszkodowania i ograniczenia odpowiedzialności) są typowe dla umów produkcyjnych oraz wydawniczych.

W 2023 roku Spółka zawarła z Nine66 kolejną umowę odpłatnego stworzenia trzeciej gry na podobnych zasadach finansowych co wcześniejsza umowa, gdzie Nine66 finansuje stworzenie gry i zapewnia Spółce udział w zyskach z jej wydania na platformach mobilnych.

## **5. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI**

Od 2024 roku Emitent rozszerzył swoją strategię również o produkcję i wydawanie gier premium (gry płatne) na PC (Steam, Epic Store i inne) oraz konsole (Nintendo Switch, PlayStation, Xbox i inne). Obecnie Spółka pracuje nad projektem pod roboczym tytułem "Papillon", która ma zostać docelowo wydana na urządzenia mobilne, komputery PC, oraz konsole. Głównym motywem gry będzie przetrwanie w niesprzyjających warunkach w obliczu czyhających zagrożeń. Mechanika roguelite zapewni indywidualne doświadczenie i atrakcyjną powtarzalność każdemu graczowi.

Spółka planuje również publikację wybranych gier mobilnych z back-katalogu na nowych platformach. W 2024 roku planowane jest wydanie dwóch lub trzech istniejących gier mobilnych na platformach Steam i Nintendo.

Gra „Kingdoms: Merge & Build” została wydana przy współpracy z Apple na platformie subskrypcyjnej Apple Arcade w sierpniu 2023 roku. W 2023 Emitent podpisał umowę z Google LLC w zakresie wydania swoich istniejących gier na platformie subskrypcyjnej Google Play Pass, gdzie pierwsze tytuły zostały wydane już na początku 2024 roku. Z uwagi na rozwój rynku gier mobilnych w modelu subskrypcyjnym, Emitent planuje rozwijać dalej działalność w tym segmencie rynku.

## 6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

### Wybrane dane finansowe

	<b>01.01.2023- 31.12.2023</b>	<b>01.01.2022- 31.12.2022</b>	<b>01.01.2023- 31.12.2023</b>	<b>01.01.2022- 31.12.2023</b>
	tys. PLN	tys. PLN	tys. EURO	tys. EURO
I. Przychody ze sprzedaży	6 267	4 441	1 384	948
II. Zysk/strata z działalności operacyjnej	3 590	2 884	793	615
III. Zysk/strata przed opodatkowaniem	3 215	2 735	710	584
VI. Zysk/strata netto razem	3 561	3 461	786	738
VII. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	4 560	2 802	1 007	569
VIII. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(4 136)	(1 914)	(913)	(408)
IX. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(684)	(335)	(151)	(71)
X. Przepływy pieniężne netto razem	(259)	553	(58)	90
XI. Zysk/strata na jedną akcję (w PLN/ EURO)*	2,62	2,55	0,58	0,54

  

	<b>31.12.2023</b>	<b>31.12.2022</b>	<b>31.12.2023</b>	<b>31.12.2022</b>
	tys. PLN	tys. PLN	tys. EURO	tys. EURO
XII. Aktywa razem	19 149	16 720	4 404	3 565
XIII. Zobowiązania razem	3 282	4 534	755	967
XIV. Zobowiązania długoterminowe	1 966	2 643	452	564
XV. Zobowiązania krótkoterminowe	1 316	1 891	303	403
XVI. Kapitał własny	15 867	12 186	3 649	2 598
XVII. Kapitał podstawowy	204	204	47	43
XVIII. Liczba akcji (w sztukach)	1 359 300	1 359 300	1 359 300	1 359 300
XIX. Wartość księgowa na jedną akcję (w PLN/EURO)**	11,67	8,96	2,68	1,91

\*Zysk/Strata podstawowy na jedną akcję obliczony został jako iloraz zysku/straty netto przypadającego na akcjonariuszy Spółki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji występujących w ciągu danego okresu sprawozdawczego.

\*\* Wartość księgowa na jedną akcję została obliczona jako iloraz kapitału własnego przypadającego na akcjonariuszy Spółki przez liczbę akcji.

Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych zostały przeliczone według kursu EUR, stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów ustalonych przez Narodowy Bank Polski (NBP) za ostatni dzień każdego miesiąca danego okresu sprawozdawczego.

Pozycje sprawozdania z sytuacji finansowej zostały przeliczone według kursu EUR obowiązującego na koniec danego okresu sprawozdawczego, ustalonego przez NBP.

### Ocena sytuacji finansowej oraz wyników osiągniętych w 2023 r.

W bieżącym roku obrotowym Spółka odnotowała przychody ze sprzedaży na poziomie 6 267 tys. zł, co stanowi wzrost o 1 826 tys. zł (41,1%) rok do roku. Wzrost przychodów ze sprzedaży w bieżącym roku związany był ze współpracą przy tworzeniu gier z kluczowymi partnerami spółki, Apple Inc. oraz Nine66. W przyszłości Spółka zamierza kontynuować współpracę z w/w kluczowymi partnerami w zakresie zarówno odpłatnej aktualizacji bieżących gier oraz wydawania kolejnych tytułów.

Od końcówki III kwartału bieżącego roku, gra „Kingdoms: Merge & Build” po swoim debiucie rozpoczęła generowanie przychodów dla Spółki na platformie Apple Arcade. Gra spotkała się z dobrym odbiorem użytkowników i jest obecnie rozwijana o kolejne aktualizacje. W kolejnych okresach Spółka zakłada kontynuację przychodów z tej gry na platformie Apple Arcade.

Zgodnie ze zaktualizowaną strategią, Spółka przygotowuje wydanie gier ze swojego portfolio (back catalogue) na platformy premium – Steam oraz konsole.

Zysk z działalności operacyjnej w bieżącym roku wyniósł 3 590 tys. zł i wzrósł o 706 tys. zł (24,5%) rok do roku. Wzrost zysku z działalności operacyjnej związany był ze wzrostem przychodów ze sprzedaży, przy zachowaniu kosztów na zbliżonym poziomie co w roku ubiegłym. Zysk netto w bieżącym roku wyniósł 3 561 tys. zł i wzrósł o 100 tys. zł (2,9 %) w porównaniu do roku poprzedniego, w którym Spółka odnotowała jednorazowe przychody ze sprzedaży wierzytelności w kwocie 938 tys. zł.

Przepływy finansowe z działalności operacyjnej osiągnęły wartość 4 560 tys. zł w bieżącym roku obrotowym i wzrosły o 1 758 tys. zł (62,7 %) rok do roku. Wygenerowane przepływy z działalności operacyjnej Spółka przeznaczyła w bieżącym roku głównie na wydatki na prace rozwojowe związane z tworzeniem gier w wysokości 3 966 tys. zł oraz spłatę całości zobowiązań z subwencji finansowej PFR S.A. i pożyczek zaciągniętych w roku 2020 oraz 2021 na działalność operacyjną Spółki.

Wyniki osiągnięte przez Spółkę w 2023 r. potwierdzają przyjęte przez Zarząd założenia dotyczące kontynuacji działalności, rozwoju Spółki oraz jej strategicznych kierunków.

### **Finansowe i niefinansowe wskaźniki efektywności**

Najważniejszy wskaźnik finansowy efektywności działalności spółki to współczynnik EBIDTA (Earnings Before Interest, Depreciation, Tax and Amortization) czyli wynik z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację. EBIDTA wyniosła 4 928 tys. zł w 2023 r. i wzrosła o 884 tys. zł (22%) w porównaniu do roku 2022. Wzrost wskaźnika EBIDTA Spółki w 2023 r. związany jest głównie z istotnym wzrostem przychodów Spółki przy zachowaniu kosztów operacyjnych na stabilnym poziomie.

Najważniejsze niefinansowe wskaźniki efektywności monitorowane przez Spółkę w odniesieniu do jej produktów obejmują następujące wskaźniki:

- Retencja Dnia 1, Retencja Dnia 7, Retencja Dnia 30,
- LTV (Life Time Value),
- User Acquisition Cots,
- DAU/MAU (Daily Active Users / Monthly Active Users),
- ARPPDAU (Average Revenue Per Daily Active User).

## **7. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU**

W ramach prowadzonej działalności w zakresie produkcji i wydawania gier wideo, Emitent prowadzi również działalność badawczo-rozwojową, w ramach której zrealizował:

- a. projekt „Cherrystream”, który dotyczył utworzenia inteligentnego systemu wspierającego powstawanie gier umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością a środowiskiem gry, oraz
- b. projekt „Cherrylics”, który jest gotowym narzędziem w postaci inteligentnej platformy analitycznej składający się z następujących elementów: (i) autorskiego modelu analitycznego, (ii) algorytmów sztucznej inteligencji odpowiedzialnych za automatyczną analizę danych i wydawanie rekomendacji dotyczących zmian w środowisku gry, (iii) aplikacji z interfejsem umożliwiającym intuicyjne obsługiwanie platformy, (iv) uniwersalnych API i SDK umożliwiających implementację rozwiązania do gier typu freemium/free-to-play.

Powyższe projekty zostały zrealizowane z wykorzystaniem dotacji otrzymanych od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach Programu Inteligentny Rozwój 2014-2020 w łącznej wysokości 4,2 mln zł. W

zakresie wykraczającym poza środki przyznane w ramach uzyskanych dotacji, Spółka zrealizowała powyższe projekty badawczo-rozwojowe wykorzystując środki pochodzące z działalności operacyjnej.

## 8. UDZIAŁY WŁASNE

Spółka nie posiadała udziałów własnych w roku obrotowym.

## 9. INSTRUMENTY FINANSOWE

Informacja w zakresie posiadanych przez Spółkę instrumentów finansowych oraz ryzyka związanego z tymi instrumentami finansowymi, w szczególności ryzyka rynkowego, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych, utraty płynności finansowej oraz przyjętych przez Spółkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym została przedstawiona w notach do Sprawozdania finansowego Spółki sporządzonego na dzień bilansowy.

## 10. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

### a. Ryzyko związane z umową inwestycyjną

Zgodnie z umową inwestycyjną zawartą w dniu 21 lutego 2022 r. pomiędzy Emitentem, a BoomBit S.A. ("BoomBit") oraz PlayHolding sp. z o.o., określającej zasady współpracy Emitenta i BoomBit w zakresie tworzenia, wydania oraz promocji gier komputerowych w ramach wspólnego przedsięwzięcia pod nazwą BoomPick Games sp. z o.o. ("BoomPick Games"), Emitent objął 40% udziałów w BoomPick Games. Celem wspólników BoomPick Games jest prowadzenie wspólnego przedsięwzięcia oraz osiąganie korzyści wynikających z tego przedsięwzięcia poprzez podział zysku w formie dywidendy wypłaconej na rzecz wspólników. Umowa inwestycyjna została zawarta na czas nieokreślony.

Działalność BoomPick Games jest finansowana, w szczególności, poprzez pożyczki gotówkowe udzielane przez BoomBit oraz Emitenta. Jeśli pomimo udzielenia ww. pożyczek, dalsze prowadzenie działalności operacyjnej przez BoomPick Games będzie wymagało udzielenia kolejnego finansowania, to następne pożyczki mogą być udzielane przez wspólników pro rata do posiadanych udziałów na dzień udzielenia kolejnych pożyczek za zgodą BoomBit S.A. ("Pożyczka pro rata"). BoomBit S.A. będzie przysługiwała opcja nabycia udziałów BoomPick Games posiadanych przez Emitenta, jeśli kamienie milowe nie zostaną spełnione lub Emitent nie udzieli Pożyczek pro rata, pomimo wezwania przez BoomBit S.A. do udzielenia takiej pożyczki w terminie wskazanym w tym wezwaniu, ale nie krótszym niż 10 dni roboczych.

W związku z ujemnymi kapitałami własnymi i stratą za bieżący rok wykazaną przez BoomPick Games, wartość udziałów Emitenta oraz udzielonych pożyczek BoomPick Games jest w całości odpisana do zera w bilansie Emitenta i Emitent nie posiada ekspozycji kredytowej związanej z tym podmiotem na dzień bilansowy. W związku z tym, potencjalne ryzyko braku spłaty udzielonych pożyczek lub realizacja opcji wykupu BoomPick Games przez BoomBit S.A. nie będzie miało żadnego wpływu na sytuację finansową Emitenta.

### b. Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta

Proces tworzenia nowego produktu jest rozłożony w czasie (prace nad poszczególnymi produktami Emitenta trwają, zależnie od wielkości projektu, pomiędzy 12 a 17 miesięcy). Sukces rynkowy danego produktu, mierzony wielkością popytu (ilością pobrań) i przychodami z jego monetyzacji, pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji oraz promocji gry, a także osiągnięcie zysków. Wielkość zainteresowania danym produktem i w konsekwencji wysokość przychodów, które generuje zależy w dużej mierze od zmiennych zainteresowań konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier, w tym zmian technologicznych, produktów konkurencyjnych oraz skuteczności prowadzonych przez producenta działań marketingowych. Do momentu premiery nowej gry Spółka nie jest w stanie dokładnie przewidzieć reakcji odbiorców i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem określić oczekiwanej przez Spółkę wysokości przychodów.

Spółka minimalizuje ryzyko braku wystarczającego popytu na nowe produkty poprzez szeroką analizę porównawczą projektowanej gry do produktów o podobnej charakterystyce na rynku i ich wyników sprzedażowych. Dodatkowo, Spółka planuje działania marketingowe z wielomiesięcznym wyprzedzeniem, dostosowując działania promocyjne do specyfiki danego produktu i platformy jego dystrybucji w celu maksymalizacji jego sprzedaży w dniu debiutu i w kolejnych okresach.

**c. Ryzyko związane ze strukturą przychodów (uzależnienia przychodów od niewielkiej liczby produktów oraz kluczowych klientów)**

Spółka zajmuje się wytwarzaniem i sprzedażą oprogramowania w zakresie gier na urządzenia elektroniczne. Głównymi dotychczasowymi platformami dystrybucji są platformy firm Apple i Google, gdzie przychody są pozyskiwane z gier zamieszczonych na ich platformach, skąd gry są pobierane przez indywidualnych użytkowników. Produkty Spółki za pośrednictwem platform dystrybucyjnych Apple i Google są dostępne dla szerokiego grona odbiorców na całym świecie.

Dodatkowo Spółka uzyskuje również przychody ze współpracy wydawniczej z wydawcami gier, udzielając im odpłatnej licencji na wytwarzane przez siebie gry. Odbiorcy pozyskiwani są na drodze wieloletnich kontaktów branżowych, które posiada Zarząd działając od 20 lat na tym rynku. Dodatkowo, rokrocznie Zarząd i przedstawiciele spółki biorą udział w targach branżowych, w ramach których nawiązywane są kontakty z potencjalnymi odbiorcami – takie jak Pocket Gamer (Londyn, UK), PAX East (USA), Game Developer Conference (San Francisco, USA), CeBIT (Hanower, Niemcy), E3 (Los Angeles, USA) czy Gamescom (Kolonja, Niemcy).

W 2024 r. Zarząd podjął decyzję o rozszerzeniu strategii o produkcję i wydawanie gier na platformy premium: PC i konsole, co pozwoli dodatkowo zdywersyfikować i powiększyć grono odbiorców produktów Spółki.

**d. Ryzyko związane z zawieraniem przez Spółkę umowami o dzieło w kontekście praw autorskich**

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, dopuszcza możliwość zawarcia między stronami nie tylko umowy o pracę, ale również kontraktów cywilnoprawnych – umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakazy konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

**e. Ryzyko związane z naruszeniem własności intelektualnych**

Spółka w procesie produkcji gry komputerowej korzysta z szeregu rozwiązań w zakresie oprogramowania, fabuły i oprawy artystycznej, które mogą podlegać ochronie własności intelektualnej na jednym lub wielu rynkach dystrybucji danej gry. Szczególnie restrykcyjne zapisy prawa autorskiego i patentowego obowiązują na rynku amerykańskim, gdzie każdorazowy debiut wymaga dokładnego sprawdzenia istniejących patentów i zastrzeżonych praw w dziedzinie rozgrywki i rozwiązań technologicznych oraz mechaniki gry.

Przed przystąpieniem do produkcji nowego tytułu, a także w trakcie całości prac nad nowym projektem, Zarząd wraz z zespołem projektowym, posiadając wieloletnie doświadczenie w branży gier wideo, na bieżąco monitoruje zasady związane z ochroną własności intelektualnej poszczególnych komponentów wykorzystywanych do jego produkcji.

**f. Ryzyko związane z otrzymanymi dotacjami**

W ramach prowadzonej działalności w zakresie produkcji i wydawania gier wideo, Emitent prowadzi również działalność badawczo-rozwojową, w ramach której zrealizował projekty „Cherrystream” oraz „Cherrylitics”. Powyższe projekty zostały zrealizowane z wykorzystaniem dotacji otrzymanych od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (NCBiR) w ramach Programu Inteligentny Rozwój 2014-2020 w łącznej wysokości 4,2 mln zł. W zakresie wykraczającym poza środki przyznane w ramach uzyskanych dotacji, Spółka zrealizowała powyższe projekty badawczo-rozwojowe wykorzystując środki pochodzące z działalności operacyjnej.

Spółka zrealizowała założenia obu projektów i uzyskała potwierdzenie z NCBiR potwierdzające uznanie projektów za zrealizowane, odpowiednio w 2021 i 2022 roku. Oba zrealizowane projekty znajdują się obecnie w 3-letnim okresie trwałości, gdzie Spółka musi zachować na zadeklarowanym poziomie wskaźniki

efektywności związane ze zrealizowanymi projektami. Spółka na bieżąco monitoruje i raportuje w cyklu rocznym do NCBiR utrzymanie wskaźników efektywności związanych ze zrealizowanymi projektami i nie widzi ryzyka braku utrzymania tych wskaźników na minimalnym wymaganym poziomie do końca minimalnych 3-letnich okresów trwałości, które kończą się odpowiednio w 2024 i 2025 roku.

#### **g. Ryzyko związane z wojną w Ukrainie**

W związku z rozpoczęciem w dniu 24 lutego 2022 r. inwazji zbrojnej Federacji Rosyjskiej na Ukrainę, doszło do destabilizacji sytuacji polityczno-gospodarczej w regionie, co miało negatywny wpływ na polską gospodarkę zarówno w skali mikro-, jak i makroekonomicznej. Sytuacja polityczno-gospodarcza na Ukrainie jest na bieżąco monitorowana przez Spółkę pod kątem faktycznego i potencjalnego wpływu zaistniałej sytuacji na działalność.

Spółka dostrzega następujące czynniki, które mogą mieć wpływ na rynki oraz perspektywy rozwoju Emitenta w kolejnych kwartałach:

- a) zwiększenie dynamiki inflacji, a przez to presji płacowej,
- b) zwiększenie ryzyka finansowego krajów z regionu konfliktu, co może się przełożyć na trudniejszy dostęp do finansowania i większe koszty,
- c) drastyczny zwiększenie niepewności oraz premii za ryzyko,
- c) utrudnienia w realizacji planów inwestycyjnych.

Obecnie Spółka nie zidentyfikowała problemów związanych ze świadczonymi usługami, z zaopatrzeniem w nośniki energii (których ceny znacząco wzrosły) do świadczenia usług oraz zatrudnieniem i płacami.

## **11. WYNAGRODZENIE AUTORYZOWANEGO DORADCY**

Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy z tytułu świadczenia usług na rzecz emitenta Emitenta wyniosło w 2023 r. 49,5 tys. zł (2022 r. – 36 tys. zł).

## **12. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO**

W 2023 roku Spółka stosowała zbiór zasad ładu korporacyjnego określonych w Załączniku do Uchwały nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 roku pt. „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”. Dokument, o którym mowa powyżej dostępny jest na stronie internetowej rynku NewConnect, w zakładce poświęconej dobrym praktykom (<https://newconnect.pl/dobre-praktyki>).

W roku obrotowym 2023 następujące zasady ładu korporacyjnego nie były stosowane:

### **Dobra Praktyka nr 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.

#### Wyjaśnienie:

Spółka stosuje tę zasadę z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez Internet, rejestracji przebiegu obrad oraz upubliczniania zarejestrowanego przebiegu obrad na stronie internetowej. W ocenie Zarządu Emitenta koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji przebiegu obrad walnego zgromadzenia są niewspółmierne do potencjalnych korzyści, w szczególności w sytuacji braku sygnałów ze strony akcjonariuszy Spółki co do zapotrzebowania na powyższe rozwiązania.

#### **Dobra Praktyka nr 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.infostrefa.com](http://www.infostrefa.com).

##### Wyjaśnienie:

Spółka nie stosuje ww. dobrej praktyki. Emitent w pełnym zakresie prowadzi sekcję relacji inwestorskich w ramach serwisu własnej strony internetowej.

#### **Dobra Praktyka nr 16**

Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. (...)

##### Wyjaśnienie:

Spółka nie stosuje ww. dobrej praktyki. Publikacja raportów miesięcznych wiązałaby się ze znacznym obciążeniem kosztowym i organizacyjnym, co wobec niewielkiej skali działalności Spółki nie jest na chwilę obecną w ocenie Zarządu Spółki uzasadnione.

### **13. OŚWIADCZENIE O RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO**

Zarząd Spółki oświadcza, że według 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.

### **14. OŚWIADCZENIE O DOKONANIU WYBORU FIRMY AUDYTORSKIEJ**

Zarząd Spółki oświadcza, że wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badania sprawozdania finansowego za bieżący rok obrotowy został dokonany zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej, oraz że firma audytorska i 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.

Warszawa, dnia 6 marca 2024 roku

**Marcin Kwaśnica**  
Prezes Zarządu

**Michał Sroczyński**  
Członek Zarządu



## Kontakt

Izbicka 8 A  
04-838 Warszawa

[www.cherrypickgames.com](http://www.cherrypickgames.com)  
[hello@cherrypickgames.com](mailto:hello@cherrypickgames.com)