

# SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU POLYSLASH S.A.

ZA OKRES 01.01.2022-31.12.2022

21 marca 2021r.



## Spis treści

1.	Charakterystyka spółki	3
1.1.	Informacje Podstawowe	3
1.1.1.	Dane jednostki	3
1.1.2.	Przedmiot działalności	4
1.1.3.	Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu	5
1.1.4.	Zarząd Spółki	6
1.1.5.	Rada Nadzorcza Spółki	6
1.2.	Zakres działalności Spółki	6
1.2.1.	Profil działalności Spółki	6
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży	7
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	7
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	8
3.	Przewidywany rozwój Spółki	11
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	11
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	11
6.	Pozostałe informacje	18



## 1. Charakterystyka spółki

### 1.1. Informacje Podstawowe

#### 1.1.1. Dane jednostki

Emitent powstał na skutek przekształcenia spółki Polyslash sp. z o.o. w spółkę Polyslash S.A., które dokonane zostało na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Polyslash sp. z o.o. z dnia 4 marca 2019 r. w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną (Repertorium A nr 1094/2019). Rejestracja przekształcenia spółki Polyslash S.A. miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. KR.XI NSREJ.KRS/015937/19/069 wydanego w dniu 6 sierpnia 2019 r. przez Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000798013. Emitent powstał na podstawie Ustawy Kodeks spółek handlowych z dnia 15 września 2000 r. (Dz. U. z 2000 r., nr 94, poz. 1037, z późn. zm.) i działa zgodnie z jej zapisami.

Czas trwania Emitenta jest nieograniczony, zgodnie z treścią § 5 Statutu Spółki.

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

#### *Podstawowe dane o Emitencie*

Firma:	Polyslash S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Kraków
Adres:	ul. Podole 60, lok. 3.25, 40-394 Kraków
Telefon:	+48 519 552 116
Adres poczty elektronicznej:	contact@polyslash.com
Adres strony internetowej:	<a href="http://www.polyslash.com">www.polyslash.com</a>
NIP:	9442250282
REGON:	363796331
KRS:	0000798013

Źródło: Emitent



### 1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki wg klasyfikacji PKD obejmuje:

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



### 1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 grudnia 2022 roku kapitał zakładowy wynosi 230.600,00 zł i dzieli się na 2.306.000 akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Wszystkie akcje Emitenta zostały wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect.

#### Kapitał zakładowy Emitenta

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	2.000.000	80,87%	2.000.000	80,87%
B	306.000	12,37%	306.000	12,37%
C - kapitał docelowy	167.000	6,76%	167.000	6,76%
<b>Suma</b>	<b>2.473.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>2.473.000</b>	<b>100,00%</b>

Źródło: Emitent

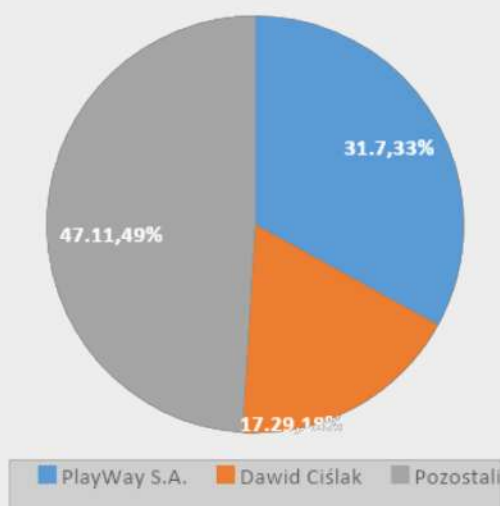
#### Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	783 905	31,70%	783 905	31,70%
Dawid Ciślak	398 600	17,29%	398 600	17,29%
Pozostali*	1 086 400	47,11%	1 086 400	47,11%
<b>Suma</b>	<b>2.473.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>2.473.000</b>	<b>100,00%</b>

\* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

#### Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ)



\* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

#### 1.1.4. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2022 w skład Zarządu Spółki wchodził:

Nazwisko i imię	Funkcja	Od dnia	Do dnia
Czesak Wojciech	Prezes Zarządu	2021-08-27	2022-02-04
Cholewa Mateusz	Prezes Zarządu	2022-02-05	obecnie

W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Mateusz Cholewa – Prezes Zarządu.

#### 1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2022 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Czarnecki Grzegorz – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
- Treger Magdalena – Członek Rady Nadzorczej,
- Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej,
- Jakub Bąk – Członek Rady Nadzorczej,
- Czesak, Stanisław Jan – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 10 czerwca 2022 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki (dalej: WZA) podjęło Uchwały w sprawie odwołania Pana Stanisława Czesaka, z funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki, jednocześnie zdecydowało o powołaniu do Składu Rady Nadzorczej Polyslash S.A. Panią Dorotę Osowską.

W związku z powyższymi zmianami skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

- Czarnecki Grzegorz – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
- Treger Magdalena – Członek Rady Nadzorczej,
- Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej,
- Jakub Bąk – Członek Rady Nadzorczej,
- Dorota Osowska – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu w dniu 10 lutego 2023 r. Emitent powziął informację o rezygnacji Pani Magdaleny Treger z funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 10 lutego 2023 r., jednocześnie w dniu 20 lutego 2023 r. wpłynęła do Spółki rezygnacja Pana Mateusza Wcześniaka z funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 02 lutego 2023 r.



## 1.2. Zakres działalności Spółki

### 0.1.1. Profil działalności Spółki

Polyslash S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo jako producent gier własnych oraz jako wydawca gier. Spółka została założona w styczniu 2016 r. w Krakowie. Studio Polyslash to zespół doświadczonych artystów i programistów, których celem jest tworzenie ambitnych i niezależnych gier. Spółka tworzy interesujące i niepowtarzalnie wizualnie tytuły, udowadniając, że gry wideo są także formą sztuki. W marcu 2016 r. Spółka pozyskała znaczącego inwestora PlayWay S.A., wiodącego producenta i wydawcę gier komputerowych, notowanego na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Działalność gospodarcza Emitenta realizowana jest w następujących obszarach:

#### I. Produkcja gier własnych

Polyslash S.A. zajmuje się produkcją gier własnych, pełniąc rolę twórcy oraz właściciela praw majątkowych do gier. Gry własne Spółki są autorskimi pomysłami Emitenta i od początku są realizowane przez studio Polyslash. Celem Emitenta jest tworzenie gier, które oprócz dostarczania rozrywki odznaczają się również znaczącymi walorami artystycznymi.

#### II. Wydawanie gier

Spółka od początku 2020 r. realizuje działalność w zakresie wydawania gier. W takim przypadku Emitent pełni rolę wydawcy, który odpłatnie wprowadza gry do sprzedaży za pośrednictwem platform cyfrowej dystrybucji. W zamian za wynagrodzenie zmienne stanowiące określony udział w przychodach ze sprzedaży gry Emitent finansuje działania promocyjne i marketingowe związane z jej sprzedażą.

### 0.1.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał wersje konsolowe na dwie platformy dla gry Mech Mechanic Simulator oraz na jedną platformę dla Alchemist Simulator. Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkt Spółki przeznaczony do sprzedaży.

*Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2022 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania*

Gra	Platforma	Termin wydania	Emitent
Alchemist Simulator	Wersja PC	23.10.2020 r.	Wydawca
Alchemist Simulator	Nintendo Switch	11.03.2021 r.	Współwydawca
Mech Mechanic Simulator	Wersja PC	25.03.2021 r.	Producent, Wydawca
Mech Mechanic Simulator	Xbox One oraz Xbox Series	02.09.2021 r.	Producent, Wydawca
Mech Mechanic Simulator	PlayStation	27.01.2022 r.	Współwydawca
Mech Mechanic Simulator	Nintendo Switch	08.04.2022 r.	Współwydawca
Alchemist Simulator	PlayStation	24.08.2022 r.	Współwydawca

Źródło: Emitent

### 0.1.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta znajdują się w niniejszym planie.

#### Planowane premiery gier

Gra	Platforma	Planowany termin wydania	Zakres prac	Właściciel praw majątkowych do gry
Tribe: Primitive Builder	PC	Q3 2023	Producent, Wydawca	Polyslash
We. The Refugees: Ticket to Europe	PC	Q2 2023	Wydawca	Polyslash
Election Town	PC	Q2 2023	Producent, Wydawca	Polyslash
Poly Gangs	PC, PS4, Xbox, Switch	Q3 2023	Producent, Wydawca	Polyslash

Źródło: Emitent

## 2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

W I kw. 2022 r. doszło do zmian personalnych w składzie Zarządu oraz Rady Nadzorczej Emitenta. W dniu 04 lutego 2022 roku Rada Nadzorcza Emitenta działając na podstawie § 16 ust. 18 pkt. 6 Statutu Spółki podjęła uchwałę w sprawie powołania Pana Mateusza Cholewę na Członka Zarządu Polyslash S.A. i powierzyć mu funkcję Prezesa Zarządu. Uchwała weszła w życie w dniu 5 lutego 2022 r. Pierwszy kwartał to informacja o zmniejszeniu przez PlayWay S.A. udziału w ogólnej liczbie głosów w Spółce oraz zejściu poniżej progu 33 % ogólnej liczby głosów w Spółce. Na wyniki Spółki w mijającym kwartale, miały wpływ przede wszystkim premiera Mech Mechanic Simulator w wersji na konsole Xbox One oraz Xbox Series (19,99 USD), która miała swoją premierę w dniu 2 września 2021 roku. Do grudnia pozycja ta była ekskluzywnym tytułem na konsolach Microsoftu. Dopiero po tym czasie została wypuszczona na pozostałe konsole.

W dniu 08 kwietnia 2022 roku miała premierę Mech Mechanic Simulator na Nintend Switch. Premiera miała na celu monetyzację tytułu na innych platformach, bez ponoszenia kosztów produkcji gry. Premiera nie miała znaczącego wpływu na wyniki spółki.

W dniu 28 marca 2022 roku Emitent otrzymał dwustronnie podpisane umowy współpracy dotyczące przejęcia pre produkcji oraz wykonania pełnej wersji gry pod nazwą Poly Gangs. Umowa 1 została podpisana pomiędzy Emitentem a spółką MeanAstronauts Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie i dotyczy przejęcia przez Emitenta pre produkcji gry Poly Gangs. Zgodnie z zapisami umowy Emitent zobowiązuje się do komercjalizacji Poly Gangs tj. wprowadzenia do obrotu poprzez sprzedaż i inne formy odpłatnej dystrybucji, prowadzenie sprzedaży detalicznej w punktach lub sklepach, etc. oraz do działań obejmujących promocję i marketing, w tym



reklamowanie i promowanie przy wykorzystaniu wszelkich środków, które uzna za stosowne. Zysk netto uzyskiwany z tytułu komercjalizacji Poly Gangs oraz wszystkich DLC, dodatków i kolejnych części gry będą dzielone według wartości procentowych zawartych w Umowie 1. Umowa 2 została podpisana pomiędzy Emitentem a spółką Crimson Lion Entertainment Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością i dotyczy zlecenia Crimson Lion Entertainment wykonania pełnej wersji Gry, w tym kodu Źródłowego wraz z kodem wynikowym, grafiki, animacji, utworów muzycznych i innych elementów, wykonanych na potrzeby jej realizacji, w wersjach językowych (język angielski i polski). Z tytułu wykonania Umowy 2 Emitent zobowiązał się do zapłaty na rzecz Crimson Lion Entertainment wynagrodzenia ryczałtowego w wysokości, określonej w umowie. Dodatkowo, zysk netto uzyskiwany z tytułu komercjalizacji Poly Gangs będą dzielone według wartości procentowych zawartych w Umowie 2.

W dniu 28 marca 2022 roku Emitent otrzymał dwustronnie podpisaną znaczącą umowę współpracy pomiędzy Emitentem a spółką Grande Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie (dalej: Grande Games). Umowa dotyczyła zlecenia Grande Games wykonania prototypu oraz pełnej wersji gry pod nazwą The Neighborhood w wersji na PC, w tym kodu Źródłowego wraz z kodem wynikowym, grafiki, animacji, utworów muzycznych i innych elementów, wykonanych na potrzeby jej realizacji, w wersjach językowych (język angielski i polski). Z tytułu wykonania Umowy, Emitent zobowiązał się do zapłaty na rzecz Grande Games wynagrodzenia ryczałtowego w wysokości, określonej w umowie. Dodatkowo, zysk netto uzyskiwany z tytułu komercjalizacji Gry będzie dzielony według wartości procentowych zawartych w umowie.

W dniu 28 marca 2022 roku Emitent otrzymał dwustronnie podpisaną umowę współpracy pomiędzy Emitentem a spółką Space Boat Studios Spółka Akcyjna z siedzibą w Łodzi. Umowa dotyczyła zlecenia Space Boat Studios dokończenia pełnej wersji gry pod nazwą Tribe: Primitive Builder w wersji na PC (dalej: Tribe: Primitive Builder, Gra), w tym kodu Źródłowego wraz z kodem wynikowym, grafiki, animacji, utworów muzycznych i innych elementów, wykonanych na potrzeby jej realizacji, w wersjach językowych (język angielski i polski). Z tytułu wykonania Umowy, Emitent zobowiązał się do zapłaty na rzecz Space Boat Studios wynagrodzenia ryczałtowego w wysokości, określonej w umowie. Dodatkowo, zysk netto uzyskiwany z tytułu komercjalizacji Gry będzie dzielony według wartości procentowych zawartych w umowie.

W dniu 24 sierpnia 2022 r. mieliśmy premierę gry „Alchemist Simulator” w wersji na PlayStation. Spółka pełni rolę współwydawcy Gry. Drugim współwydawcą jest Art Games Studio S.A. z siedzibą w Warszawie. Cena Gry wynosi 13,99 EUR w Europie oraz 15,39 USD w USA.

W dniu 14 listopada 2022 r., pomiędzy Emitentem (dalej: Wykonawca) a Interactive Sport Sp. z o.o. z siedzibą w Olsztynie (dalej: Zamawiający) została zawarta umowa na produkcję interaktywnej gry komputerowej (dalej: Gra) kompatybilnej z systemem Interaktywnego sportu Rayaction, którego właścicielem jest Zamawiający (dalej: System). Na podstawie zawartej umowy Wykonawca zobowiązany jest do kompleksowego stworzenia Gry, jako nowego produktu informatycznego zwiększającego funkcjonalność Systemu o możliwości prowadzenia gier sportowych z pomocą oprogramowania oraz całościowe, trwałe i ostateczne wyposażenie Zamawiającego w pełni Praw Własności Intelektualnej do Gry. Z tytułu realizacji Umowy przez Wykonawcę na rzecz Zamawiającego oraz z tytułu przeniesienia Praw Własności Intelektualnej, w tym majątkowych praw autorskich i praw pokrewnych na polach eksploatacji oraz z tytułu wszystkich innych świadczeń Wykonawcy na rzecz Zamawiającego przewidzianych w Umowie, Zamawiający zapłaci na rzecz Wykonawcy wynagrodzenie w łącznej wysokości nieprzekraczającej 180.000,00 zł (sto osiemdziesiąt tysięcy złotych, 00/100) netto.

W dniu 9 grudnia 2022 r., pomiędzy Emitentem a Spółką Act Zero sp. z o.o. z siedzibą w Kamienica została zawarta umowa w zakresie produkcji oraz wydania gry. Przedmiotem umowy jest określenie zasad dokończenia Gry oraz udzielenia przez Producenta licencji na Grę w celu jej skutecznej promocji i dystrybucji. Na podstawie



zawartej umowy Emitent zobowiązany jest do komercjalizacji Gry, wprowadzenie Gry do obrotu poprzez sprzedaż i inne formy odpłatnej dystrybucji Gry, przy wykorzystaniu wszelkich dostępnych kanałów dystrybucji, w tym za pośrednictwem sieci Internet, prowadzenia sprzedaży detalicznej w punktach lub sklepach, etc. Sprzedaż dotyczy zarówno wersji na komputer jak i portów na konsole.

W roku 2022 doszło do zmian zarówno w składzie zarządu, jak i w radzie nadzorczej Emitenta. W dniu 04 lutego 2022 roku Rada Nadzorcza Emitenta działając na podstawie § 16 ust. 18 pkt. 6 Statutu Spółki podjęła uchwałę w sprawie powołania Pana Mateusza Cholewy na Członka Zarządu Polyslash S.A. i powierzyła mu funkcję Prezesa Zarządu. Uchwała weszła w życie w dniu 5 lutego 2022 r. W dniu 10 czerwca 2022 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki (dalej: WZA) podjęło Uchwały w sprawie odwołania Pana Stanisława Czesaka, z funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki. Jednocześnie WZA zdecydowało o powołaniu do Składu Rady Nadzorczej Polyslash S.A. Panią Dorotę Osowską.

Po zakończeniu okresu sprawozdawczego, w dniu 10 lutego 2023 r. rezygnację z funkcji Pani funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta złożyła Pani Magdalena Treger. W dniu 20 lutego 2023 r. wpłynęła do Spółki rezygnacja Pana Mateusza Wcześniaka z funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 02 lutego 2023 r.

### 3. Przewidywany rozwój Spółki

Emitent zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w trzech obszarach, tj. produkcji gier własnych, produkcji gier na zamówienie oraz wydawnictwo gier. Produkcja gier własnych według założonego modelu opiera się na grach z segmentu średnio budżetowego, produkowanych w okresie do dwóch lat. Produkcja gier na zamówienie ma na celu zwiększenie cash flow spółki. Wydawanie gier ma na celu powiększanie portfolio i grup użytkowników kupujących gry Polyslash. Celem minimalnym jest premiera co najmniej jednej gry rocznie (własnej czy przez pion wydawniczy).

### 4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2022 r. wyniosła 2 200 562,34 zł, co w porównaniu z 2021 r., gdy ich wartość wyniosła 2 266 250,11 zł, oznacza niewielki spadek o 3% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka osiągnęła przychody równe 719 800,30 zł, czyli o niemal 52% mniej niż w 2021r., gdy pozycja ta wyniosła 1 493 352,31 zł. W 2022 roku Spółka zanotowała Stratę ze sprzedaży równą -194 822,95. W 2021 roku Spółka wypracowała zysk rzędu 395 481,68 zł. Strata netto w 2022 roku wyniosła -761 517,55 zł. Zysk netto Emitenta za 2021 rok wyniósł 275 767,13 zł. W 2020 r. Spółka osiągnęła zysk netto na poziomie 11.283,62 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2022 r. wynosi 4 000 365,45zł i jest nieznacznie niższa od wartości aktywów spółki na dzień 31 grudnia 2021 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 4 223 058,57 zł. Na dzień 31 grudnia 2020 r. pozycja ta wynosiła 2 360 007,23 zł.

Kapitały własne Spółki na koniec 2022 r. wyniosły 3 255 380,86 zł, co w porównaniu do 2021 r. wyniosły, gdy wynosiły 4 006 898,41 zł, stanowi spadek o 18,75% r/r. Spółka na dzień 31 grudnia 2021 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 1 375 260,27 zł, na koniec 2022 roku pozycja ta wyniosła 9 596,72 zł.

Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju. Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.





## 5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

### Ryzyko związane z celami strategicznymi

Polyslash S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w dwóch obszarach, tj. produkcji własnych oraz wydawniczym. Pozwoli to na rozszerzenie portfolio gier i tym samym zminimalizowanie ryzyka, które wynika z prowadzenia produkcji tylko jednego tytułu. Zarząd Polyslash S.A. liczy, że zapewni to spółce stałe przychody, generowane przez premierę przynajmniej jednej gry rocznie (własnej czy przez pion wydawniczy). Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Polyslash S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

### Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie produkcji gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowy członek zespołu Emitenta Pan Dawid Ciślak, będący Prezesem Zarządu Spółki, jest jednocześnie istotnym akcjonariuszem Spółki i deklaruje chęć dalszego zaangażowania w rozwój Polyslash S.A., a także złożył zobowiązanie ograniczające zbywanie posiadanych akcji. W odniesieniu do osób współpracujących Spółka stosuje atrakcyjne systemy płacowe odpowiednie do poziomu kompetencji i zakresu wykonywanych prac, minimalizując w ten sposób ryzyko ich odejścia. Ponadto należy wskazać, iż współpraca na zasadzie umów cywilnoprawnych czy działalności gospodarczych w branży gamingowej jest najczęstszą formą współpracy.

### Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

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

### Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt

ce



związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 14 do 24 miesięcy (terminy wynikające z dotychczasowych doświadczeń Emitenta, w przyszłości mogą one ulec zmianie). Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak

wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze

znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

#### **Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier**

Celem Spółki jest przeznaczanie do sprzedaży przynajmniej jednej gry rocznie (własnej czy przez pion wydawniczy). Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

#### **Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka, zakłada przeznaczanie do sprzedaży przynajmniej jednej gry rocznie (własnej czy przez pion wydawniczy). Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta. Ponadto celem Spółki będzie rozwijanie pozyskanych wcześniej społeczności graczy poprzez tworzenie kontynuacji i dodatków do wcześniej wydanych gier.

#### **Ryzyko związane ze strukturą przychodów**

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

#### **Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dystrybucja gier odbywa się głównie za pośrednictwem platform dystrybucyjnych: Steam, PlayStation Store, Microsoft Store oraz Nintendo eShop.

Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych odbiorców z oferowania gier Spółki



może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta.

#### **Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów**

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień, poleceń, kuponów rabatowych oraz zniżek itp. poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanых cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na mniejszy od oczekiwanego poziom sprzedaży określonego produktu

#### **Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier**

Na dzień sporządzenia sprawozdania Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

#### **Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki**

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

#### **Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: 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 czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznych przez Spółkę. Z uwagi na zawieranie przez Spółkę umów posiadających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich. Na dzień sporządzenia sprawozdania Emitent nie jest stroną sporów dotyczących praw własności intelektualnej.

#### **Ryzyko związane z utratą płynności finansowej**

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych

w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Emitent w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego



regulowania zobowiązań bieżących.

#### **Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych**

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

#### **Ryzyko czynnika ludzkiego**

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

#### **Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier**

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

#### **Ryzyko podlegania umów prawu obcemu**

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

#### **Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych członków zespołu**

Kluczowym zasobem Emitenta jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.



### **Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka**

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom

PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Emitenta

i jego wyniki finansowe.

### **Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów**

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

### **Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii**

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

### **Ryzyko konkurencji**

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

### **Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych**

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

### **Ryzyko związane z tworzeniem przez PlayWay S.A. konkurencyjnych jednostek podporządkowanych**

Polyslash S.A. wchodzi w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., w której obecnie jest kilkadziesiąt konkurujących, jednostek podporządkowanych. Tworzone przez PlayWay S.A. jednostki podporządkowane, konkurują: (i) pomiędzy sobą oraz (ii) z PlayWay S.A. Związane jest to z prowadzeniem działalności całej Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. na jednym rynku gier wideo, dlatego konkurowania pomiędzy jednostkami podporządkowanymi nie można uniknąć i jest ono wpisane w specyfikę podmiotów. Z kolei ryzyko konkurowania tworzonych jednostek podporządkowanych z PlayWay S.A., ze względu na powiązania kapitałowe (jednostka podporządkowana jest spółką zależną lub spółką stowarzyszoną) jest większe. PlayWay S.A. ze względu na fakt posiadania istotnego udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu może podejmować działania, które negatywnie wpłyną na sytuację gospodarczą, majątkową i finansową jednostki podporządkowanej. Z drugiej strony na przykładzie Emitenta należy wskazać, iż pomimo prowadzenia działalności na tym samym





rynku, z Ultimate Games S.A. oraz PlayWay S.A. prowadzona jest współpraca, która do dnia sporządzania niniejszego sprawozdania układa się bardzo dobrze, przy czym ma ona niewielki wpływ na sytuację finansową Spółki. Nie można jednak wykluczyć, iż współpraca pomiędzy Spółką, a podmiotami z Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. będzie większa i istotnie wpłynie na wyniki finansowe Emitenta.

#### **Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki**

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jego wyniki finansowe.

#### **Ryzyko związane ze Światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia**

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe. Spółka stara się jednak tworzyć tytuły łączące rozrywkę ze sztuką, tak aby gracz, który spędza czas grając w gry Spółki korzystał również z ich aspektu artystycznego.

#### **Ryzyko walutowe**

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

#### **Ryzyko zmienności stóp procentowych**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

#### **Ryzyko związane z regulacjami prawnymi**

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

#### **Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych**

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na



Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

#### **Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną**

Emitent prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

#### **Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w Polsce i na świecie trwa stan epidemii COVID-19. W związku z tym obowiązują obostrzenia w poruszaniu się, komunikowaniu i swobodnym przepływie usług, co wywiera istotny wpływ na funkcjonowanie całej gospodarki, w tym na działalność Spółki. W odniesieniu do Emitenta należy wskazać, iż epidemia COVID-19 nie wpłynęła w negatywny sposób na działalność Spółki. Produkcja gier nie została w znaczący sposób spowolniona, sprzedaż gier jest porównywalna do okresu sprzed epidemii, a Emitent wdrożył system pracy zdalnej i obecnie cały zespół pracuje w ten sposób. Pomimo tego nie można wykluczyć ewentualnych opóźnień w planowanych premierach gier. Z drugiej jednak strony, od momentu wprowadzenia obostrzeń w poruszaniu się, wszystkie platformy sprzedażowe gier odnotowały istotny wzrost ich sprzedaży, co ma istotny pozytywny wpływ na sytuację finansową producentów i wydawców gier.

## **6. Pozostałe informacje**

Zgodnie z art. 49 ust. 2 Ustawy o rachunkowości sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

#### Art. 49 ust 2 pkt. 3)

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

W roku obrotowym 2020 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

#### Art. 49 ust 2 pkt. 5)

##### **Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.**

W roku obrotowym 2020 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

#### Art. 49 ust 2 pkt. 6)



**Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).**

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)**Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka**

W okresie od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)**Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń**

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)**Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego**

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2020 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3**Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego**

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



**Mateusz Cholewa**

Prezes Zarządu

Polyslash S.A.