



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
PYRAMID GAMES S.A.
01.01.2024 - 31.12.2024

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	4
1.1.4.	Zarząd Spółki.....	5
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, Outstanding Wishlist i ilość pobrań gry na Steam	6
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	9
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.....	10
4.	Przewidywany rozwój Spółki	11
5.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	12
6.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki.....	13
7.	Czynniki związane z rynkiem kapitałowym i obrotem akcjami spółki	22
8.	Pozostałe informacje.....	27

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent powstał na skutek przekształcenia spółki Pyramid Games sp. z o.o. w spółkę Pyramid Games S.A., które dokonane zostało na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Pyramid Games sp. z o.o. z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną (Repertorium A nr 1696/2019).

Rejestracja przekształcenia spółki Pyramid Games S.A. miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. LU.VI NS-REJ.KRS/007976/19/087 wydanego w dniu 24 maja 2019 r. przez Sąd Rejonowy Lublin-Wchód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000787951.

Czas trwania Emitenta jest nieograniczony, zgodnie z treścią § 3 Statutu Spółki.

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

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Pyramid Games S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Lublin
Adres:	Al. Kraśnicka 35, 20-718 Lublin
Telefon:	+48 81 307 00 10
Adres poczty elektronicznej:	contact@pyramid.games
Adres strony internetowej:	http://pyramid.games
NIP:	7123329787
REGON:	366481817
KRS:	0000787951
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy Lublin-Wchód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

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,
- 2) PKD 62.01.Z – Działalność związana z oprogramowaniem,
- 3) PKD 58.29.Z – Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 4) PKD 32.40.Z – Produkcja gier i zabawek,
- 5) PKD 47.89.Z – Sprzedaż detaliczna pozostałych wyrobów prowadzona na straganach i targowiskach,
- 6) PKD 18.20.Z – Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 7) PKD 46.51.Z – Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- 8) PKD 47.41.Z – Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 9) PKD 47.65.Z – Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 10) PKD 47.91.Z – Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub internet,
- 11) PKD 47.63.Z – Sprzedaż detaliczna nagrań dźwiękowych i audiowizualnych prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 12) PKD 82.92.Z – Działalność związana z pakowaniem,
- 13) PKD 77.40.Z – Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 14) PKD 47.99.Z – Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 15) PKD 70.22.Z – Pozostałe doradztwo w zakresie prowadzenia działalności gospodarczej i zarządzania.

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

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia sprawozdania kapitał zakładowy Emitenta wynosił 129.562,00 zł i dzielił się na 1.295.620 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Kapitał zakładowy Emitenta na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	551 000	42,53	551 000	42,53
B	449 000	34,65	449 000	34,65
C	81 000	6,25	81 000	6,25
D	50 000	3,86	50 000	3,86
E	100 000	7,72	100 000	7,72
F	40 000	3,09	40 000	3,09
G	24 620	1,90	24 620	1,90
Suma	1 295 620	100,00%	1 295 620	100,00%

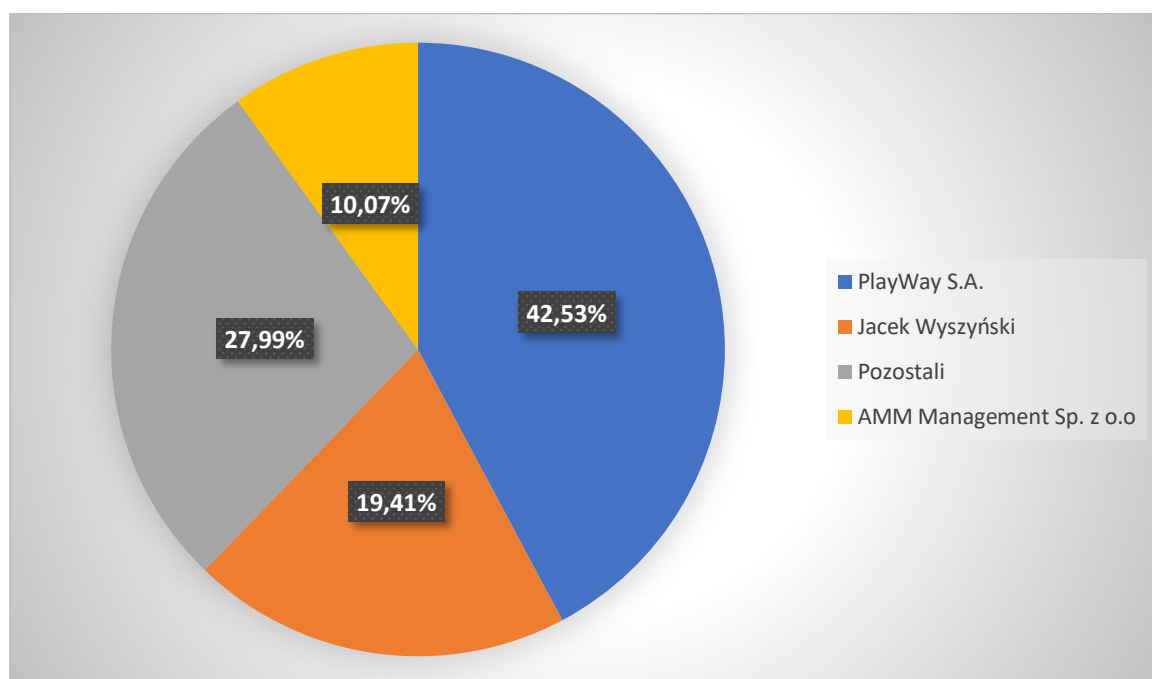
Źródło: Emitent

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2024 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	551 000	42,53%	551 000	42,53%
Jacek Wyszyński	251 500	19,41%	251 500	19,41%
AMM Management Sp. z o.o	130 500	10,07%	130 500	10,07 %
Pozostali*	362 620	27,99%	362 620	27,99%
Suma	1 295 620	100,00%	1 295 620	100,00%

* 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) na dzień 31 grudnia 2024 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania



* 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 2024 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

- Jacek Wyszyński – Prezes Zarządu.

W trakcie 2024 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

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

- Jacek Wyszyński – Prezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2024 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Paula Żurakowska-Wyszyńska - Przewodnicząca Rady Nadzorczej,
- Rafał Krzywda – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Elżbieta Milanowska - Członek Rady Nadzorczej,
- Henryk Wyszyński - Członek Rady Nadzorczej,
- Robert Żurakowski - Członek Rady Nadzorczej.

W trakcie 2024 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Rady Nadzorczej Spółki nie zaszły żadne zmiany.

W związku z powyższym skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest następujący:

- Paula Żurakowska-Wyszyńska - Przewodnicząca Rady Nadzorczej,
- Rafał Krzywda – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Elżbieta Milanowska - Członek Rady Nadzorczej,
- Henryk Wyszyński - Członek Rady Nadzorczej,
- Robert Żurakowski - Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania działalność gospodarcza Emitenta realizowana jest w następujących obszarach:

I. Produkcja gier własnych

Pyramid Games S.A. zajmuje się produkcją gier własnych, pełniąc rolę twórcy oraz właściciela praw majątkowych do gry. Gry własne Spółki są autorskimi pomysłami Emitenta i od początku są realizowane przez studio Pyramid Games. Na realizację autorskich dzieł Spółka pozyskuje finansowanie, które przeznaczone jest na produkcję gry, w zamian za określony udział inwestorów w przychodach ze sprzedaży danego produktu. Finansuje również produkcję z wpływów z uprzednio wydanych tytułów.

II. Produkcja gier na zlecenie

Spółka realizuje produkcje gier na zlecenie innych podmiotów. W takim przypadku Emitent pełni rolę twórcy gry i po jej ukończeniu przekazuje prawa majątkowe na rzecz zamawiającego podmiotu.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży, Outstanding Wishlist i ilość pobrań gry na Steam

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone oraz planowane do przeznaczenia do sprzedaży w okresie od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania.

Zrealizowane premiery gier od 2021 roku:

Gra	Rodzaj gry	Data wydania	Właściciel praw majątkowych	Platforma
Rover Mechanic Simulator: Perseverance Rover DLC	Dodatek do gry własnej	18.02.2021	Emitent	PC
Castle Flipper	Gra na zlecenie	27.05.2021	Gaming Factory S.A.	PC
Rover Mechanic Simulator	Gra własna – porting podwykonawcy	22.09.2021	Emitent	Xbox
Soyuz Constructors (Demo)	Gra własna – demo	03.10.2021	Emitent	PC
Farming Life	Gra na zlecenie	18.10.2021	Gaming Factory S.A.	PC
Rover Mechanic Simulator	Gra własna – porting podwykonawcy	06.12.2021	Emitent	PlayStation
Rover Mechanic Simulator	Gra własna – porting podwykonawcy	18.02.2022	Emitent	Nintendo Switch
Dinosaur Fossil Hunter	Gra własna	04.05.2022	Emitent	PC
ZooKeeper	Gra na zlecenie	18.08.2022	Gaming Factory S.A.	PC
Castle Flipper (Renovator)	Gra na zlecenie – porting podwykonawcy	08.10.2022	Gaming Factory S.A.	PlayStation
Dinosaur Fossil Hunter – Designer DLC	Dodatek do gry własnej	16.11.2022	Emitent	PC
Castle Flipper (Renovator)	Gra na zlecenie – porting podwykonawcy	29.11.2022	Gaming Factory S.A.	Xbox
Dinosaur Fossil Hunter – Raptor DLC	Dodatek do gry własnej	20.12.2022	Emitent	PC
Farming Life	Gra na zlecenie – porting podwykonawcy	27.01.2023	Gaming Factory S.A.	Nintendo Switch
Occupy Mars: Colony Builder Mobile	Gra własna	05.2023	Emitent	Android / iOS

Castle Flipper (Renovator)	Gra na zlecenie – porting podwykonawcy	13.04.2023	Gaming Factory S.A. / ULG S.A.	Nintendo Switch
Occupy Mars: The Game (Early Access)	Gra własna	10.05.2023	Emitent	PC
Urban Explorer (Demo)	Gra własna	10.10.2023	Emitent	PC
ZooKeeper	Gra na zlecenie – porting podwykonawcy	10.11.2023	Gaming Factory S.A.	XBOX
ZooKeeper	Gra na zlecenie – porting podwykonawcy	15.04.2024	Gaming Factory S.A.	Nintendo eShop
Dinosaur Fossil Hunter	Gra własna	14.08.2024	Emitent	XBOX
Farming Life	Gra na zlecenie – porting podwykonawcy	22.08.2024	Gaming Factory S.A.	XBOX
Dinosaur Fossil Hunter	Gra własna	05.12.2024	Emitent	PlayStation

Źródło: Emitent

Ilości pobrań gier na Steam

Gra	Ilość pobrań*	Od dnia
Occupy Mars: The Game (Steam)	91 300	10.05.2023
Occupy Mars: The Game (total**)	100 900	
Occupy Mars: Supporter Pack	5 000	
Dinosaur Fossil Hunter (Steam)	54 600	04.05.2022
Dinosaur Fossil Hunter (total**)	75 000	
Dinosaur Fossil Hunter – Designer DLC	13 600	
Dinosaur Fossil Hunter – Raptor DLC	14 400	20.12.2022
RMS: Perseverance DLC	12 900	18.02.2021
Rover Mechanic Simulator (Steam)	40 500	06.02.2020
Rover Mechanic Simulator (total**)	283 000	
ZooKeeper	***	18.08.2022
Farming Life	***	18.10.2021
Castle Flipper	***	26.05.2021

Źródło: Steam

*dane na dzień publikacji raportu kwartalnego

** aktywowanych kluczy wyłącznie z promocjami abonamentowymi typu Humble Choice (bez konsol i Epica)

*** gra na koncie wydawcy – brak aktualnych danych

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą planowany terminy zakończenia prac nad grami, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. 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 znajdują się w niniejszym planie.

Planowane premiery gier

Gra	Rodzaj gry	Planowany termin ukończenia*	Właściciel praw majątkowych	Platforma
Urban Explorer	Gra własna	TBA	Emitent	PC
Occupy Mars: The Game (wersja pełna)	Gra własna	TBA	Emitent	PC
Occupy Mars: The Game (wersja konsolowa)	Gra własna	TBA	Emitent	Xbox
Soyuz Constructors	Gra własna	TBA**	Emitent	PC
CEO Slayer	Gra własna	TBA	Emitent	PC
Camper Renovator	Gra własna	TBA	Emitent	PC
Overgrown Cleaner	Gra własna	TBA	Emitent	PC
nieogłoszony projekt	Gra własna	TBA	Emitent	PC

Źródło: Emitent

* szacunkowe terminy – mogą ulec zmianie

** produkcja wstrzymana do odwołania

Outstanding Wishlist

Gra	Liczba graczy oczekujących na zakup gry*
Occupy Mars: The Game	305 700
Dinosaur Fossil Hunter	106 900
Urban Explorer	48 200
Rover Mechanic Simulator	23 000
Soyuz Constructors	14 700
RV Renovation	17 500
Pozostałe na koncie Steam Emitenta	52 500
łącznie na koncie Steam Emitenta**	598 800

Źródło: Steam

*dane „Outstanding Wishes” na dzień publikacji niniejszego raportu

** liczba nie zawiera gier realizowanych na zlecenie

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

Działalność w zakresie produkcji gier

W dniu 14 sierpnia miała miejsce premiera gry Dinosaur Fossil Hunter w wersji na platformę Microsoft Xbox. Emitent jest twórcą oraz właścicielem praw majątkowych zarówno do gry jak i portu. Port na platformę Xbox został wykonany w całości samodzielnie przez Spółkę. W ramach portu zostały wykonane 3 dedykowane buildy gry na urządzenia poszczególnych generacji: Xbox Series X|S, Xbox One X|S oraz Microsoft Store PC. Cena gry na platformie Xbox została ustalona na 22.99 USD z premierową zniżką w wysokości -20%. Następnie, premiera wersji gry na konsole Sony PlayStation 5, stworzonej w kooperacji z ConsoleWay S.A. miała miejsce w dniu 5 grudnia 2024 r. W 2024 roku miały także miejsce konsolowe premiery wcześniejszych gier ZooKeeper i Farming Life.

W całym 2024 r., Spółka kontynuowała prace nad produkcją gier własnych, w tym aktualizacjami gier Occupy Mars i Dinosaur Fossil Hunter, a także nad niewydanymi jeszcze tytułami. Tytuły gier ogłoszonych są wymienione w harmonogramie premier, przedstawionym w punkcie 1.2.3 niniejszego raportu.

Zmiany w akcjonariacie

W dniu 11 października 2024 roku Emitent otrzymał od AMM Management Spółka z o.o. z siedzibą w Gdyni zawiadomienie o przekroczeniu przez Akcjonariusza progu 10% w ogólnej liczbie głosów w Spółce, przekazane na podstawie art. 69 ust. 1 pkt 1 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych z dnia 29 lipca 2005 roku.

3. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka kontynuowała prace wdrożeniowe wytworzonej w ubiegłych latach, autorskiej technologii w ramach projektu pt.: „Opracowanie innowacyjnego systemu OpenCoOp do tworzenia i dodawania trybu kooperacyjnego online do symulatorowych gier singleplayer” w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój Konkurs 4/1.2/2019 - GameINN-IV finansowanego w ramach Działania 1.2 Sektorowe programy B+R, na którego realizację otrzymał dofinansowanie od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. Projekt został zakończony i rozliczony z NCBR w 2022 roku.

Spółka pracuje nad wersją multiplayer gry Occupy Mars: The Game, której kolejne iteracje są testowane wewnętrznie. Planowane są wczesne, zamknięte testy dla graczy, by możliwie jak najsprawniej wydać wersję CoOp, rozpoczęły się już zapisy na testowanie wersji beta. W 2025 roku Spółka planuje finalizację wdrożenia technologii OpenCoOp (zrealizowanej w latach ubiegłych w ramach projektu GameINN) do gry Occupy Mars.

W 2024 r. został także złożony wniosek o dofinansowanie z UE (Działanie 1.3 B+R) na stworzenie innowacyjnej technologii związanej z tworzeniem nowych gier Spółki na silniku Unreal Engine 5 na lata 2025-2026 z wykorzystaniem sztucznej inteligencji. Projekt spółki został zaakceptowany, obecnie Spółka jest na etapie weryfikacji dokumentów, wymaganych do podpisania umowy. Projekt o nazwie kodowej „AICity” został wybrany do dofinansowania w kwocie 1 039 176,71 zł (całkowita wartość projektu: 1 458 023,55 zł) i Spółka jest obecnie na etapie przygotowywania załączników do umowy, jednakże ze względu na wymagany przez Misters Auditor Adviser Sp. z o.o. odpis kosztów części pre-produkcji nieukończonych jeszcze gier w toku –

wykazanie wymaganego w regulaminie dotacji wyniku przewyższającego konieczny do wykazania wkład własny stanie się niemożliwe, co znacznie utrudni lub uniemożliwi spółce podpisanie umowy na ten projekt.

Spółka złożyła także wniosek do CRPK o dofinansowanie do stworzenia prototypu nowej gry kosmicznej, która ma stanowić nową jakość dzięki zastosowaniu Unreal Engine i być kierowana do głównej grupy docelowej Spółki, jaką są społeczności graczy gier Occupy Mars i Rover Mechanic Simulator. Wyniki naboru nie zostały jeszcze ogłoszone.

W 2024 r. Spółka otrzymała również 2 pozytywne interpretacje podatkowe dotyczące ulg na innowacyjnych pracowników realizujących projekty badawczo-rozwojowe. W wyniku tych działań (w których uwzględniono również lata przeszłe). Spółka uzyskała łącznie 7 614 686 zł „tarczy podatkowej” do wykorzystania w przyszłości na zmniejszenie podatku dochodowego za pracowników jak również do zmniejszenia podatku CIT, co długofalowo ma znaczny pozytywny wpływ na cashflow w Spółce.

W 2024 r. Spółka kontynuowała wdrażanie programistów, grafików i level-designerów w silnik Unreal Engine 5, została także oficjalnym partnerem Unreal Engine w województwie lubelskim.

4. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju Emitent zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji gier własnych oraz gier na zlecenie innych podmiotów. Działania Spółki ewoluują, żeby sprostać potrzebom rynku. Konsekwentnie realizujemy pierwotne założenia, dywersyfikując ryzyko i rozwijając naszą główną produkcję.

I. Zdobycie istotnej pozycji w segmencie gier wideo

Pierwszym krokiem do realizacji tego celu było zdobycie pozycji największego studia w branży gier komputerowych na terenie Lublina i województwa lubelskiego. Szereg wydarzeń i inicjatyw jakie odbyły się w ostatnich latach w Lublinie, m.in. współrealizacja projektów we współpracy z Urzędem Miasta Lublin takich jak: Kreatywne Vouchery, Przedsiębiorcze Dzieciaki, CheckIT, GameDay, Pyramid Games Academy, 10-lecie Lubelskiej Wyżyny IT, otwarcie Laboratorium Pyramid Games w Wyższej Szkole Przedsiębiorczości i Administracji czy też dołączenie prezesa do Rady Przemysłów Kreatywnych Prezydenta Miasta Lublina, a także w roku 2023: otrzymanie przez Spółkę Nagrody Gospodarczej Prezydenta Miasta Lublina, otrzymanie przez Prezesa tytułu Menadżera Roku Województwa Lubelskiego, współorganizacja Lubelskiej Konferencji dla twórców gier LubGame wspólnie z Fundacją Lublin Gamedev oraz współpraca z Urzędem Miasta Lublin przy organizacji wydarzeń związanych z tytułem Europejskiej Stolicy Młodzieży 2023, pozwala oceniać, że **cel ten został już osiągnięty**.

Następnie, za sprawą produkcji i dystrybucji kolejnych gier, Spółka zamierza znaleźć się w gronie najlepszych światowych producentów gier, który to cel będzie konsekwentnie realizowany.

II. Dywersyfikacja portfolio gier

Spółka tworzy mniejsze produkcje tak, aby zdywersyfikować ryzyko i potencjalne źródła przychodów, zbadać rynek oraz zbudować społeczności graczy. Skupia się przy tym przede wszystkim na grach na platformę PC, które początkowo planuje wydać w trybie wczesnego dostępu (early access), a następnie wspólnie ze społecznością ustalać dalszy kierunek rozwoju gier. Około roku – dwóch od premiery w trybie wczesnego dostępu planowana jest premiera pełnej wersji gry, połączona z premierami na innych platformach np. Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation. Spółka nie wyklucza, że w przyszłości niektóre z jej produkcji pojawią się również w wersjach mobilnych. Pyramid Games S.A. przeportowała już pierwszy własny tytuł oraz współpracuje z innymi podmiotami w celu portowania oraz certyfikacji

gier na inne platformy. Spółka planuje w miarę możliwości portowanie we własnym zakresie, jednak, gdy przesłanki ekonomiczne na to wskazują – będzie korzystać z usług zewnętrznych. Celem Spółki jest tworzenie coraz większych i ambitniejszych gier. Occupy Mars: The Game w Early Acces jest tym pierwszym, większym projektem, który ciągle udoskonalamy, dodajemy nową zawartość i rozwijamy.

III. Dalszy rozwój zespołów deweloperskich

Spółka ograniczyła zwiększanie zespołów deweloperskich, jednak w momencie, gdy sytuacja na rynku będzie korzystniejsza, Spółka planuje nawiązywać współpracę z nowymi oraz rozbudowywać obecne zespoły deweloperskie. W realizacji tego celu pomoże realizowanie zleconych projektów gier, a także produkcja zasobów do tworzenia gier na zlecenie innych podmiotów. Dodatkowo Spółka realizuje projekt *Pyramid Games Academy (ostatnia edycja odbyła się w 2024 roku)*, w ramach którego szkoli młodych twórców gier, a dodatkowo tworzy nowe zespoły deweloperskie z wyróżnionymi osobami.

IV. Zawarcie umów z platformami dystrybucyjnymi na konsole

Spółka zawarła umowę dotyczącą dystrybucji gier na konsolę Xbox i Playstation oraz umowę dystrybucyjną na platformę Steam. Dzięki temu Emitent może pełnić rolę wydawcy.

V. Realizacja projektu Pyramid Games Academy

Projekt zakłada poszukiwanie, a następnie szkolenie utalentowanych twórców oraz zespołów deweloperskich tworzących gry na terenie woj. lubelskiego. Najciekawsze z produkcji zostaną dofinansowane oraz wydane przez Spółkę. Ostatnia edycja, która miała miejsce w 2024 roku poskutkowała rozpoczęciem pracy nad preprodukcją projektu Overgrown z nowym zespołem.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2024 roku wyniosła 3 228 329,78 zł, co w porównaniu z rokiem 2023, gdy ich wartość wyniosła 3 213 542,44 zł oznacza wzrost o 0,46% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka wypracowała wynik równy 1 464 980,42 zł, czyli o 66,81% niższy niż w 2023 r., który wówczas wyniósł 4 413 822,42 zł.

Na poziomie wyniku ze sprzedaży Spółka notuje w 2024 r. zysk ze sprzedaży w wysokości 478 683,94 zł, przy stracie w 2023 r. wynoszącej -507 058,08 zł. Rok 2024 Spółka kończy zyskiem netto wynoszącym 67 442,01 zł. W 2023 r. Spółka odnotowała stratę netto w kwocie -620 263,47 zł. Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2024 roku wynosiła 5 074 796,48 zł, co względem 6 771 373,88 zł według stanu na dzień 31 grudnia 2023 r. wskazuje na spadek o 25,06%.

Kapitały własne Spółki na koniec 2024 r. wyniosły 4 693 690,17 zł, tym samym były 4,90% niższe r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2023 r., wówczas było to 4 935 309,18 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2024 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 114 618,21 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.

Spełnienie norm ostrożnościowych

Sytuacja finansowa Jednostki nie stanowi zagrożenia dla Jednostki. Spółka na dzień bilansowy spełniała wymogi kapitałowe wynikające z art. 397 Kodeksu spółek handlowych.

Zagrożenia dla kontynuacji działalności

Na dzień sporządzania sprawozdania z działalności nie są znane zdarzenia, które mogłyby zagrażać kontynuowaniu przez Spółkę działalności w okresie najbliższych 12 miesięcy.

Stwierdzone przez organy nadzoru lub organy kontrolne naruszenia prawa oraz postępowania sądowe toczące się przeciwko Spółce

W spółce nie stwierdzono naruszeń prawa ani nie toczą się postępowania sądowe wobec Spółki.

W 2023 roku, wielu po latach pracy, wydaliśmy we wczesnym dostępie nasz flagowy produkt Occupy Mars: The Game - naszą największą produkcję, która do dnia dzisiejszego sprzedała się w ponad **100 000 egzemplarzy**. Po premierze Early Accessu produkcja była rozwijana w ramach kolejnych etapów. Po aktualizacjach gry ukończonych w 2023 roku (**Occupy Mars: Exploration Update oraz mniejsze aktualizacje**). W 2024 roku opublikowaliśmy wiele aktualizacji, które pobudzały sprzedaż. W drugiej połowie roku Spółka prowadziła intensywne prace nad trybem kooperacji online.

W ogólnym ujęciu sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona będzie od: poziomu sprzedaży trybu online Occupy Mars, poziomu sprzedaży pełnej wersji gry Occupy Mars na PC i konsolach – w których Spółka widzi ogromną szansę i potencjał, a także od nadchodzących premier nowych gier oraz zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych, w tym wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji do tworzenia gier w czasie krótszym i z większą ilością contentu niż było to możliwe do tej pory. Spółka będzie kontynuować adaptowanie się do zmiennych warunków rynkowych w celu skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju. Zarząd Emitenta dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić rentowność Spółki w kolejnych latach.

6. 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

Pyramid Games S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji gier własnych oraz gier na zlecenie innych podmiotów. Począwszy od 2020 r. celem Spółki jest przeznaczanie do sprzedaży kilku gier rocznie. Zarząd Pyramid Games S.A. zakłada realizację strategii rozwoju poprzez: (i) zdobycie istotnej pozycji w segmencie gier wideo, (ii) dywersyfikację portfolio gier, (iii) dalszy rozwój zespołów deweloperskich, (iv) zawarcie umów z platformami dystrybucyjnymi na konsole oraz (v) realizację projektu *Pyramid Games Academy*. 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 Pyramid Games S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie. Przykładem takiego działania jest reakcja Spółki na niesprzyjające warunki - zmniejszenie zatrudnienia, zawieszenie niektórych projektów.

Ryzyko związane z produkcją gier zbliżonych do konkurencji

Funkcjonalność niektórych gier Emitenta może wykazywać pewne podobieństwa w stosunku do gier podmiotów konkurencyjnych. Taka sytuacja może prowadzić do zarzutów ze strony konkurencji dotyczących naruszenia praw własności przemysłowej, naruszenia praw autorskich lub dopuszczenia się czynu nieuczciwej konkurencji i wszczęcia postępowań w tym zakresie. Z drugiej strony, istnieje ryzyko wytwarzania przez konkurencję gier podobnych do produktów Emitenta. Na rynku krajowym obowiązują przepisy Ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994 nr 24 poz. 83). Przedmiotem prawa autorskiego na gruncie tej ustawy jest utwór, rozumiany jako każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia. Definicja utworu jest więc spełniona w odniesieniu do gier tworzonych przez Emitenta, w konsekwencji czego Emitent jest podmiotem posiadającym prawa autorskiego do tych gier. Na gruncie prawa polskiego przysługiwać mu więc będą środki prawne przewidziane do ochrony praw autorskich oraz zapobiegania ich naruszeniom. Istnieje jednak ryzyko, iż analogiczna ochrona nie jest zapewniona twórcom gier w ustawodawstwach innych krajów, w których oferowane są produkty Emitenta. W szczególności, twórcy gier mogą nie być uważani w niektórych zagranicznych systemach prawa za podmioty praw autorskich. W związku z powyższym, możliwe jest długotrwałe utrzymywanie się stanu naruszeń praw autorskich Emitenta, wpływające na jego działalność operacyjną i wyniki finansowe. Emitent wskazuje, że jest w posiadaniu pełni praw autorskich do produkowanych przez siebie tytułów, a na dzień sporządzenia sprawozdania nie jest stroną żadnego sporu w zakresie praw autorskich. Emitent ogranicza to ryzyko poprzez szeroko zakrojone badania rynku na etapie koncepcyjnym, mające na celu jednoznaczne zidentyfikowanie elementów gry świadczących o jej oryginalności.

Ryzyko związane z umowami dotyczącymi finansowania produkcji gier

W latach ubiegłych Emitent zawarł umowę inwestycyjną z podmiotem inwestującym w branży gamingowej, na mocy, której (i) Inwestor objął akcje w Spółce oraz (ii) strony ustaliły zasady współfinansowania procesu produkcji gier. Ponadto, strony umowy uzgodniły, że w przeciągu trzech lat od jej podpisania współpracowały przy 9 nowych preprodukcjach. Szczegółowe zasady współpracy, w tym ustalenie kwoty finansowania oraz należny Inwestorowi procent ze sprzedaży gier, były określane odrębnymi umowami. Współpraca Spółki z Inwestorem odbywała się w warunkach dążenia do wspólnego celu, jakim jest osiągnięcie jak najwyższych wyników sprzedażowych. Wszelkie zobowiązania w ramach tej współpracy zostały zrealizowane i są rozliczane na bieżąco. Realizacja powyższych umów powoduje, że Spółka może być zobowiązana do wypłaty części zysku realizowanego z tytułu dystrybucji i udostępnienia gier, jeśli projekt współfinansowany przez inwestora zostanie doprowadzony do produktu końcowego, co może mieć negatywny wpływ na przyszłe wyniki finansowe Spółki, jednak pozwala na większą dywersyfikację przy tworzeniu nowych projektów. Emitent zamierza finansować coraz więcej projektów ze środków własnych i ograniczać liczbę projektów współfinansowanych przez podmioty trzecie. Ponadto, w każdym przypadku po stronie Spółki pozostaje decyzja co do projektów, które zostaną zaprezentowane inwestorowi oraz wspólnie z inwestorem, decyzja o przystąpieniu do etapu produkcji gry, po zakończeniu procesu pre-produkcji.

Ryzyko niepozyskania dodatkowych środków finansowych niezbędnych do prowadzenia działalności

Spółka na dzień 31 grudnia 2024 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 114 618,21 zł. Istnieje ryzyko, że kwota ta może być nie wystarczająca do sfinansowania nakładów na planowane gry, jednak bieżące wpływy ze sprzedaży gier pozwalają na kontynuowanie działalności. Niewielka poduszka finansowa, może doprowadzić do sytuacji, w której Emitent będzie potrzebował dodatkowych środków finansowych na niezakłócone prowadzenie działalności, w szczególności w przypadku braku realizacji zakładanych przychodów z wprowadzanych na rynek gier i konieczności finansowania kolejnych. Może to oznaczać spowolnienie rozwoju

Emitenta i pogorszenie jego pozycji konkurencyjnej, a w skrajnie negatywnym scenariuszu nawet konieczność zaprzestania prowadzenia działalności.

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 kluczowi członkowie zespołu Emitenta, w tym m.in. Pan Jacek Wyszyński, będący Prezesem Zarządu Spółki, są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Pyramid Games S.A., a także złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji. Ponadto Spółka nie wyklucza zaproponowanie kolejnym kluczowym członkom zespołu Emitenta objęcia pakietu akcji w ramach programu motywacyjnego. W 2024 roku żaden z kluczowych członków zespołu nie opuścił Spółki.

Ryzyko związane z działaniami wojennymi prowadzonymi na terytorium Ukrainy

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka odnotowała lekkie skutki związane z wpływem rosyjskiej agresji przeciwko Ukrainie. Użytkownicy z Rosji nie stanowią głównych odbiorców gier produkowanych przez Spółkę, ich udział w ogólnej liczbie użytkowników wynosi ok. 5-10%. W skali światowej Rosjanie stanowią 30% nabywców gier. Z uwagi na utrudnienia w dokonywaniu transakcji płatniczych oraz ograniczenie działalności właścicieli platform dystrybucji cyfrowej w Rosji można spodziewać się spadku liczby tych odbiorców.

Emitent rozlicza transakcje z platformami sprzedażowymi w euro lub dolarach amerykańskich, stąd spadek wartości rosyjskiego rubla bądź osłabienie się polskiego złotego nie ma negatywnego wpływu na wyniki finansowe Spółki.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamicznie zmieniającą się sytuację nie można w sposób jednoznaczny określić wpływu powyższych czynników na działalność, wyniki finansowe i perspektywę rozwoju Spółki. Nie można też wykluczyć, że polski rząd zdecyduje się na wprowadzenie stanu wyjątkowego czy też innych ograniczeń wynikających z bliskości strefy konfliktu.

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 opóźnieniami premier gier

Zgodnie z wiedzą Zarządu Spółki na sukces sprzedażowy danej gry istotnie wpływa odpowiedni termin jej premiery, dlatego Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wszystkie znane mu czynniki warunkujące optymalną datę startu sprzedaży. W związku z tym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery gry, co pozwoli na: lepsze dopracowanie gry, przeprowadzenie

efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej liczby graczy oczekujących na jej premierę. W takim wypadku, opóźnienie premiery gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż co będzie miało wpływ na 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 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 6 do 60 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 nowych produkcji lub znaczących aktualizacji, mających na celu pobudzić sprzedaż. 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 równoległe prace nad kilkoma grami oraz badanie rynku przez tworzenie preprodukcji. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta. Ponadto celem Spółki jest 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, na rynku gier PC wysoka sprzedaż występuje zwykle w okresie premierowym oraz przy dużych aktualizacjach czy promocjach. Przychody rosną również wraz ze wzrostem popularności, na co składa się szereg działań promocyjnych.

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

Dystrybucja gier odbywa się za pośrednictwem platform dystrybucyjnych: Google Play i App Store dla gier mobilnych oraz dedykowanej platformy dystrybucyjnej Steam, która jest największym dystrybutorem gier PC na świecie. Sprzedaż gier na PC odbywa się również poprzez platformę Steam, Humble Bundle Store, Genba, EPIC, GoG, Microsoft Store. Niektóre tytuły są również dostępne na konsolach Nintendo Switch, Xbox i PlayStation. Spółka posiada podpisane umowy na dystrybucję gier na konsole Xbox i PlayStation.

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. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Spółki ma platforma Steam, prowadzona przez Valve Corporation.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier - w tym w szczególności na platformie Steam. 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

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. Spółka na bieżąco śledzi opinie i reaguje na recenzje graczy, żeby zminimalizować to ryzyko.

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 w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

Z uwagi na zawieranie przez Spółkę umów zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

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 z 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 podstawie umów o współpracy między Spółką a osobami prowadzącymi działalność gospodarczą, 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. Spółka posiada jednak kopie zapasowe w 2 niezależnych od siebie serwerowniach.

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. Coraz więcej szkół wyższych w Polsce wprowadza kierunki związane z branżą gier, jednak jest to w fazie rozwoju. 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.

W celu minimalizacji tego czynnika ryzyka Spółka będzie dalej realizować projekt *Pyramid Games Academy*. Projekt zakłada poszukiwanie, a następnie szkolenie utalentowanych twórców oraz zespołów deweloperskich tworzących gry na terenie woj. lubelskiego. Spółka ściśle współpracuje z niektórymi z lubelskich uczelni wyższych przy realizacji praktyk i programów stażowych, konsultacji planu nauczania, proponowania tematów prac dyplomowych.

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 zaintrygować 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 współpracy z podmiotami powiązanymi prowadzącymi działalność na rynku gier wideo

Emitent współpracuje z podmiotami powiązanymi, w tym z: PlayWay S.A., prowadzącymi działalność na rynku gier wideo. PlayWay S.A. jest największym akcjonariuszem Spółki, pierwszym inwestorem Emitenta oraz wydawcą gier Emitenta.

Pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, współpraca Emitenta z ww. podmiotami układa się bardzo dobrze. Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku konkurencji w obszarze gier wideo, współpraca z ww. podmiotami ulegnie pogorszeniu, co może mieć w krótkim terminie wpływ na osiągane wyniki finansowe Spółki m.in. z tyt. działalności produkcji gier na zlecenie. W długim terminie brak współpracy z ww. podmiotami powiązanymi zostanie zastąpiona współpracą z innymi, niepowiązanymi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo. Ponadto należy wskazać, iż Emitent zawarł z Valve Corporation bezpośrednią umowę na dystrybucję gier na platformie Steam oraz z Microsoft Corporation umowę na dystrybucję gier na platformie Xbox, dlatego może być również wydawcą produkowanych przez siebie gier.

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

Pyramid Games 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 konkurencji pomiędzy jednostkami podporządkowanymi nie można uniknąć i jest ono wpisane w specyfikę podmiotów. Z kolei ryzyko konkurencji 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 niektórymi podmiotami podporządkowanymi z Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. oraz samym PlayWay S.A. prowadzona jest współpraca, która do dnia sporządzania sprawozdania układa się bardzo dobrze i ma pozytywny wpływ na sytuację finansową Spółki.

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 jej 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 z nauką, tak aby gracz, który spędza czas grając w gry Spółki korzystał również z ich aspektu edukacyjnego.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast część 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. W 2024 roku Spółka korzystała z usług profesjonalnego doradcy walutowego.

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. Spółka w 2024 roku uzyskała pozytywną interpretację podatkową, dotyczącą ulgi B+R oraz zapoznaje się ze zmianami w systemie podatkowym na bieżąco.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Na dzień sporządzenia sprawozdania 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 zablokowaniem konta wydawniczego Spółki na platformach dystrybucji cyfrowej

Platformy sprzedaży gier online mają ogólnie przyjęte zasady, mające zapobiegać m.in. wystawianiu opłaconych recenzji, manipulowaniu nimi czy wpływaniu na sprzedaż gier w nieuczciwy sposób. Ewentualne działania osób trzecich, odebrane jako niezgodne z regulaminem przez algorytmy tych platform mogą skutkować zablokowaniem konta wydawniczego Spółki, włącznie z usunięciem ze sprzedaży wszystkich wcześniej dostępnych tytułów.

Spółka wobec swoich pracowników prowadzi jasną politykę, zakazującą wystawiania ocen grom Spółki na platformach sprzedażowych. Spółka nigdy nie umieszcza fałszywych recenzji, nie kupuje recenzji, ocen, czy też followersów w mediach społecznościowych ani dodać do list życzeń.

W celu minimalizacji ryzyka zablokowania stron sprzedażowych Spółki, np. poprzez ataki botów bądź celowe działania osób trzecich, bądź podmiotów chcących zaszkodzić wiarygodności Spółki, Spółka na bieżąco monitoruje pojawiające się recenzje, oraz w przypadku podejrzanych działań lub zgłoszeń o podejrzanym działaniu, dąży do wyjaśnienia sprawy i niedopuszczenia do zablokowania konta.

Ryzyko związane z błyskawicznym rozwojem AI (sztucznej inteligencji)

Na dzień sporządzenia sprawozdania Emitent ostrożnie podchodzi do produkcji gier z wykorzystaniem treści generowanych przez AI, ze względu na brak odpowiednich regulacji prawnych, nie wyklucza jednak stosowania ich w przyszłości. Rynek gier może zostać zdominowany przez tworzone przez sztuczną inteligencję gry, których koszt produkcji będzie znacznie niższy. Przyglądamy się rozwojowi sytuacji i planujemy działać zwinnie, w zależności od sytuacji na rynku i uregulowań prawnych.

7. Czynniki związane z rynkiem kapitałowym i obrotem akcjami spółki**Ryzyko niedostatecznej płynności rynku i wahań cen akcji**

Istnieje ryzyko, że obrót akcjami na rynku NewConnect będzie się charakteryzował niską płynnością. Tym samym mogą występować trudności w sprzedaży dużej ilości akcji w krótkim okresie, co może powodować dodatkowo znaczne obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu, a nawet czasami brak możliwości sprzedaży akcji.

Ryzyko związane z zawieszeniem obrotu akcjami

Na podstawie §11 ust. 1 z zastrzeżeniem innych przepisów Regulaminu ASO Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi: na wniosek emitenta, jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwa obrotu lub interes jego uczestników lub jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie. Zgodnie z §11 ust. 1a Regulaminu ASO Organizator Alternatywnego Systemu zawieszając obrót instrumentami finansowymi może określić termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, odpowiednio, na wniosek emitenta lub jeżeli w ocenie Organizatora Alternatywnego Systemu zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu upływu tego terminu będą zachodziły przesłanki tzn., jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwa obrotu lub interes jego uczestników lub jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie. Ponadto zgodnie z §11 ust. 2 w

przypadkach określonych przepisami prawa Organizator Alternatywnego Systemu zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres wynikający z tych przepisów lub określony w decyzji właściwego organu. Wymienione powyżej przypadki zawieszenia notowań Akcji w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla Akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji.

Ryzyko związane z wykluczeniem z obrotu na NewConnect

Zgodnie z § 12 Regulaminu NewConnect, z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator ASO może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu:

- na wniosek emitenta akcji - w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym,
- jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie, – wskutek otwarcia likwidacji emitenta,
- wskutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem podziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

Z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator Alternatywnego Systemu wyklucza instrumenty finansowe z obrotu w Alternatywnym Systemie:

- w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności:
- w przypadku udzielenia przez Komisję Nadzoru Finansowego zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w alternatywnym systemie obrotu
- w przypadku akcji - po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta tych akcji lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości emitenta akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie kosztów postępowania,
- jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów.

Zgodnie z § 12 ust. 3 przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu oraz do czasu takiego wykluczenia, Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi.

Wymienione powyżej przypadki wykluczenia akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla Akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji Emitenta.

Ryzyko związane z zawieszeniem lub wykluczeniem z obrotu akcjami na podstawie ustawy o obrocie instrumentami finansowymi

Zgodnie z art. 78 ust. 2-3 oraz ust. 3a-3b ustawy o obrocie instrumentami finansowymi:

a) w przypadku, gdy wymaga tego bezpieczeństwo obrotu w alternatywnym systemie obrotu lub jest zagrożony interes inwestorów Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego wstrzymuje wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w tym alternatywnym systemie obrotu lub wstrzymuje rozpoczęcie obrotu wskazanymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 10 dni,

b) w przypadku, gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów, Komisja Nadzoru Finansowego może zażądać od firmy inwestycyjnej organizującej alternatywny system obrotu zawieszenia obrotu tymi instrumentami finansowymi. W żądaniu, o którym mowa powyżej, Komisja Nadzoru Finansowego może wskazać termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten

może ulec przedłużeniu, jeżeli zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu jego upływu będą zachodziły przesłanki stanowiące podstawę zawieszenia. Komisja Nadzoru Finansowego uchyla decyzję zawierającą żądanie, w przypadku, gdy po jej wydaniu stwierdza, że nie zachodzą przesłanki zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów. Komisja Nadzoru Finansowego podaje niezwłocznie do publicznej wiadomości informację o wystąpieniu z takim żądaniem do Organizatora Alternatywnego Systemu Obrotu.

Ponadto zgodnie z art. 78 ust. 4 ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, Na żądanie KNF Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję instrumenty finansowe, w przypadku, gdy obrót nimi zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu Alternatywnego Systemu Obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym Alternatywnym Systemie Obrotu lub powoduje naruszenie interesów inwestorów.

Na podstawie art. 78 ust. 4a Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu może podjąć decyzję o zawieszeniu lub wykluczeniu papierów wartościowych lub instrumentów finansowych niebędących papierami wartościowymi z obrotu, w przypadku, gdy instrumenty te przestały spełniać warunki obowiązujące na tym rynku, pod warunkiem, że nie spowoduje to znaczącego naruszenia interesów inwestorów lub zagrożenia prawidłowego funkcjonowania rynku. Organizator ASO informuje Komisję o podjęciu decyzji o zawieszeniu lub wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu i podaje tę informację do publicznej wiadomości.

Na podstawie art. 78 ust. 4d w przypadku zawieszenia lub wykluczenia z obrotu w ASO na podstawie ust. 4a lub 4c Komisja występuje do spółek prowadzących rynek regulowany, innych podmiotów prowadzących ASO oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, w przypadku gdy takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu związane jest z podejrzeniem wykorzystania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym zgodnie z przepisami art. 7 informacje poufne i art. 17 podawanie informacji poufnych do wiadomości publicznej Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Na podstawie art. 78 ust. 4e w przypadku otrzymania od właściwego organu nadzoru innego państwa członkowskiego sprawującego w tym państwie nadzór nad ASO informacji o wystąpieniu przez ten organ z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu określonego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego Komisja występuje do spółek prowadzących rynek regulowany, podmiotów prowadzących ASO, oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, jeżeli takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym zgodnie z przepisami art. 7 informacje poufne i art. 17 podawanie informacji poufnych do wiadomości publicznej Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Ryzyko związane z możliwością nałożenia kary upomnienia lub kary pieniężnej

Na podstawie § 17c Regulaminu ASO w przypadku nieprzestrzegania przez Emitenta zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu, bądź w przypadku nie wykonywania, lub nienależytego

wykonania obowiązków określonych w Rozdziale V Regulaminu NewConnect, Organizator ASO może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- 1) upomnieć Emitenta,
- 2) nałożyć na Emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000,00 zł.

Organizator ASO, podejmując decyzję o nałożeniu kary upomnienia lub kary pieniężnej może wyznaczyć Emitentowi termin na zaniechanie dotychczasowych naruszeń lub podjęcie działań mających na celu zapobieżenie takim naruszeniom w przyszłości, w szczególności może zobowiązać Emitenta do opublikowania określonych dokumentów lub informacji w trybie i na warunkach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu.

W przypadku gdy Emitent nie wykonuje nałożonej na niego kary lub pomimo jej nałożenia nadal nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu, bądź nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki określone w niniejszym rozdziale, lub też nie wykonuje obowiązków nałożonych na niego na podstawie §17c ust. 2 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu może nałożyć na Emitenta karę pieniężną, przy czym kara ta łącznie z karą pieniężną nałożoną na podstawie §17c ust. 1 pkt 2) Regulaminu ASO nie może przekraczać 50.000,00 zł.

W przypadku nałożenia kary pieniężnej na podstawie §17c ust. 3 Regulaminu ASO, postanowienia §17c ust. 2 Regulaminu ASO stosuje się odpowiednio.

Zgodnie z §17c ust. 10 Regulaminu ASO Emitent jest zobowiązany wpłacić pieniądze z tytułu nałożonej kary pieniężnej na wydodrębnione konto Fundacji GPW (numer KRS: 0000563300), dedykowane finansowaniu prowadzenia przez tę fundację działalności edukacyjnej w zakresie wspierania rozwoju rynku kapitałowego oraz promocji i upowszechniania wiedzy ekonomicznej wśród społeczeństwa w terminie 10 dni roboczych od dnia, od którego decyzja o jej nałożeniu podlega wykonaniu. Kopię dowodu wpłaty kwoty, o której mowa w zdaniu pierwszym, Emitent zobowiązany jest niezwłocznie przekazać Organizatorowi Alternatywnego Systemu.

Ryzyko dotyczące możliwości nałożenia na Emitenta kar administracyjnych przez KNF za niewykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa

Emitent, jako spółka publiczna w rozumieniu Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi podlega obowiązkom wynikającym z Rozporządzenia MAR, Ustawy o ofercie publicznej i Ustawy o obrocie. Komisja Nadzoru Finansowego uprawniona jest do nałożenia na Emitenta kar administracyjnych za niewykonywanie lub niewłaściwe wykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa, a w szczególności obowiązków wynikających powyższych regulacji. Na podstawie art. 10 ust. 5 Ustawy o ofercie publicznej, Emitent jest zobowiązany w terminie 14 dni od dnia:

- przydziału papierów wartościowych będących przedmiotem oferty publicznej,
- wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu papierów wartościowych,

do przekazania zawiadomienia do Komisji o wprowadzeniu papierów wartościowych celem dokonania wpisu do ewidencji, o której mowa w art. 10 ust. 1 Ustawy o ofercie publicznej. W przypadku, gdy Emitent nie wykonuje albo wykonuje nienależyście wskazany powyżej obowiązek, Komisja Nadzoru Finansowego może na podstawie art. 96 ust. 13 Ustawy o Ofercie Publicznej nałożyć karę pieniężną do wysokości 100.000 zł.

Zgodnie art. 96 Ustawy o Ofercie, w przypadku, gdy Emitent nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki wynikające z Ustawy o Ofercie oraz z Rozporządzenia MAR, Komisja Nadzoru Finansowego może podjąć decyzję o wykluczeniu akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu, albo nałożyć karę pieniężną (w zależności od typu i wagi naruszenia):

- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1-6, art. oraz art. 96 ust. 1c. Ustawy o Ofercie - do 1.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1b. Ustawy o Ofercie - do 5.000.000 zł;

- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1e. Ustawy o Ofercie - do 5.000.000 zł albo kwoty stanowiącej 5% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszenia obowiązków, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości dwukrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty albo zastosować wykluczenie z obrotu oraz karę pieniężną łącznie. W decyzji o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu Komisja określa termin, nie krótszy niż 14 dni, po upływie którego następuje wycofanie papierów wartościowych z obrotu.

Ponadto za niewywiązanie się z obowiązków w zakresie określonym w art. 96 ust. 1i. Ustawy o Ofercie, tj. za naruszenie przepisu dotyczącego obowiązku niezwłocznego przekazania informacji poufnej do wiadomości publicznej na podstawie art. 17 ust. 1 Rozporządzenia MAR, lub naruszenia trybu i warunków opóźnienia na własną odpowiedzialność publikacji informacji poufnej określonych w art. 17 ust. 4-8 Rozporządzenia MAR, KNF może nałożyć na danego Emitenta karę pieniężną w wysokości do 10.346.000 zł lub kwoty stanowiącej 2% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszenia tych obowiązków - karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

Przy wymierzaniu kary za naruszenia, Komisja bierze w szczególności pod uwagę:

- wagę naruszenia oraz czas jego trwania;
- przyczyny naruszenia;
- sytuację finansową podmiotu, na który nakładana jest kara;
- skalę korzyści uzyskanych lub strat unikniętych przez podmiot, który dopuścił się naruszenia, lub podmiot, w którego imieniu lub interesie działał podmiot, który dopuścił się naruszenia, o ile można tę skalę ustalić;
- straty poniesione przez osoby trzecie w związku z naruszeniem, o ile można te straty ustalić;
- gotowość podmiotu dopuszczającego się naruszenia do współpracy z Komisją podczas wyjaśniania okoliczności tego naruszenia;
- uprzednie naruszenia przepisów niniejszej ustawy, a także bezpośrednio stosowanych aktów prawa Unii Europejskiej, regulujących funkcjonowanie rynku kapitałowego, popełnione przez podmiot, na który jest nakładana kara.

Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o Obrocie w przypadku, gdy Emitent nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR, KNF może, w drodze decyzji, nałożyć karę pieniężną do wysokości 4.145.600 zł lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4.145.600 zł. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszeń, o których mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o Obrocie przytoczonym powyżej, zamiast kary, o której mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o Obrocie, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

W przypadku stwierdzenia naruszenia przepisów Rozporządzenia MAR w zakresie wskazanym powyżej (art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR) KNF może nakazać Emitentowi, który dopuścił się naruszenia, zaprzestania dalszego naruszania tych przepisów oraz zobowiązać go do podjęcia we wskazanym terminie działań, które mają zapobiegać naruszaniu tych przepisów w przyszłości. Środek ten może być stosowany bez względu na zastosowanie innych sankcji za naruszenie obowiązków, o których mowa w art. 176 Ustawy o Obrocie wskazanych powyżej. KNF, nakładając sankcję, o której mowa powyżej, uwzględnia okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 Rozporządzenia MAR. Ponadto zgodnie z art. 176a Ustawy o Obrocie, gdy Emitent lub sprzedający nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki wynikające z art. 5 Ustawy o Obrocie, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości 1.000.000 zł.

W przypadku nałożenia takiej kary obrót instrumentami finansowymi Emitenta może stać się utrudniony bądź niemożliwy. Ponadto nałożenie kary finansowej na Emitenta przez KNF może mieć istotny wpływ na pogorszenie wyniku finansowego za dany rok obrotowy.

Ryzyko związane z dokonywaniem inwestycji w akcje Emitenta

Inwestorzy przed nabyciem akcji Emitenta na rynku kapitałowym, powinni wziąć pod uwagę, iż ryzyko inwestycji w tego typu papiery wartościowe jest większe od inwestycji w papiery skarbowe czy też jednostki uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych. Trudno także przewidzieć, jak będzie kształtował się kurs akcji Emitenta w krótkim i długim okresie. Kurs i płynność akcji spółek notowanych na rynku NewConnect zależy od liczby oraz wielkości zleceń kupna i sprzedaży składanych przez inwestorów. Na zachowania inwestorów mają wpływ rozmaite czynniki, także niezwiązane bezpośrednio z sytuacją finansową Spółki, takie jak ogólna sytuacja makroekonomiczna Polski, czy też sytuacja na rynkach światowych. Ponieważ Emitent nie jest w stanie przewidzieć poziomu podaży i popytu swoich akcji po ich wprowadzeniu do obrotu, nie ma więc pewności, że osoba nabywająca akcje Emitenta będzie mogła je zbyć w dowolnym terminie i po satysfakcjonującej cenie. Emitent jednak jest spółką innowacyjną i dynamicznie się rozwijającą, i mając na uwadze planowaną sprzedaż stopa zwrotu z inwestycji w akcje Emitenta może zatem być bardzo satysfakcjonująca dla inwestorów.

8. 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. 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 2024 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 01.01.2024 r. do 31 grudnia 2024 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

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 Nr 1404/2023 Zarządu Giełdy z dnia 18 grudnia 2023 r. „Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect 2024”, stanowi element raportu rocznego Spółki za 2024 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu ASO.

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.

Jacek Wyszynski
Prezes Zarządu