

NOOBZ FROM POLAND

ZAŁĄCZNIK 2

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
I GRUPY NOOBZ FROM POLAND S.A.**

ZA OKRES

OD DNIA 1 STYCZNIA 2023

DO DNIA 31 GRUDNIA 2023

Spis treści

1. Wstęp do sprawozdania	3
1.1. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	3
2. Zdarzenia istotnie wpływających na działalność Spółki oraz Grupy, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.....	4
3. Przewidywany rozwój Grupy.....	6
4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	6
5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy	6
6. Nabycie udziałów (akcji) własnych	6
7. Informacja o instrumentach finansowych oraz o przyjętych przez Emitenta celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym.....	7
8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki.....	7
9. Zasady ładu korporacyjnego	9
10. Inne istotne wydarzenia.....	10

1. Wstęp do sprawozdania

Działając na podstawie art. 49 ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku oraz stosując się do praktyki opisanej w § 5 pkt 6.1. oraz pkt 6.2. Załącznika nr 3 do Regulaminu ASO, Zarząd Noobz from Poland S.A. (dalej „**Spółka**” lub „**Emitent**”) przedstawia sprawozdanie z działalności za okres od dnia 1 stycznia 2023 roku do dnia 31 grudnia 2023 roku obejmujące działalność Spółki oraz Grupy Kapitałowej Emitenta (dalej „**Grupa**”).

1.1. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji

Na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent tworzył grupę kapitałową w rozumieniu przepisów o rachunkowości w skład której wchodzi Noobz from Poland S.A. oraz Play of Battle S.A.

• **Noobz from Poland S.A.**

Adres siedziby: ul. Drowska 29/95, 02-202 Warszawa
Oznaczenie Sądu: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS: 0000412949
REGON: 146028130
NIP: 5252529725

Przedmiotem działalności Noobz from Poland S.A. jest produkcja gier komputerowych.

• **Play of Battle S.A.**

Adres siedziby: ul. Drowska 29/95, 02- 202 Warszawa
Oznaczenie Sądu: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS: 0000896572
REGON: 388748396
NIP: 7252308563

Emitent na dzień 31 grudnia 2023 roku posiadał 45,76% udziałów w kapitale zakładowym oraz 45,76% głosów na walnym zgromadzeniu spółki Play of Battle S.A. Na datę niniejszego sprawozdania Emitent posiada 41,06% udziałów w kapitale zakładowym oraz 41,06% głosów na walnym zgromadzeniu spółki Play of Battle S.A.

Przedmiotem działalności Play of Battle S.A. jest produkcja gier komputerowych.

W 2023 r. zarząd Emitenta zdecydował o zakończeniu od dnia 9 maja 2023 r. konsolidacji wyników finansowych Emitenta z wynikami spółki dotychczas zależnej od Emitenta, tj. Rookiez from Warsaw S.A. z siedzibą w Warszawie. Podjęcie przez zarząd Emitenta decyzji o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych Emitenta z wynikami finansowymi Rookiez from Warsaw S.A. było poprzedzone analizą wewnętrzną dot. faktycznej utraty sprawowania kontroli nad Rookiez from Warsaw S.A. wynikającej między innymi z podwyższenia kapitału zakładowego spółki Rookiez from Warsaw S.A. w wyniku, którego Emitent posiada obecnie poniżej 50% udziałów w kapitale zakładowym spółki Rookiez from Warsaw S.A.

2. Zdarzenia istotnie wpływających na działalność Spółki oraz Grupy, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

Najważniejsze zdarzenia w roku obrotowym oraz do dnia zatwierdzenia sprawozdania:

Wydanie DLC Japan – dodatku do gry Total Tank Simulator

W dniu 20 marca 2023 r. został wydany bezpłatny dodatek do gry Total Tank Simulator o tytule DLC Japan. Dodatek do gry wprowadził nową frakcję wojenną, umożliwiającą użytkownikom grę na japońskich mapach. Emitent otrzymał od wydawcy – 505 Games S.p.A. – opłatę deweloperską w wysokości 150.000 euro za przygotowanie tego dodatku.

Podjęcie decyzji o zakończeniu konsolidacji Rookiez from Warsaw S.A.

W dniu 9 maja 2023 r. Emitent podjął decyzję o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych Emitenta z wynikami Rookiez from Warsaw S.A. od wyników finansowych obejmujących I kwartał 2023 r. W związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Rookiez from Warsaw S.A., Emitent posiada poniżej 50% udziału w kapitale zakładowym Rookiez from Warsaw S.A.

Wypowiedzenie umowy wydawniczej przez 505 Games S.p.A.

W dniu 19 czerwca 2023 r. 505 Games S.p.A. wypowiedziała umowę wydawniczą, której przedmiotem była współpraca przy wydaniu gry Signum Temporis. W związku z powyższym:

1) własność intelektualna Signum Temporis przysługuje wyłącznie Emitentowi, co oznacza, że własność intelektualna Signum Temporis jest kontrolowana przez Emitenta;

2) Emitent nie jest zobowiązany do zwrotu środków otrzymanych od 505 Games S.p.A. poza dwoma przypadkami:

a. w przypadku gdyby Emitent podpisał umowę wydawniczą na Signum Temporis z innym wydawcą, wówczas środki pozyskane od innego wydawcy zaspokołyby 505 Games S.p.A. do wysokości środków przekazanych przez 505 Games S.p.A. na produkcję Signum Temporis;

b. w przypadku gdyby Emitent postanowił dokończyć i wydać Signum Temporis samodzielnie, wówczas środki uzyskane ze sprzedaży zaspokołyby 505 Games S.p.A. do wysokości środków przekazanych przez 505 Games S.p.A. na produkcję Signum Temporis.

Na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie podpisał umowy wydawniczej na Signum Temporis oraz nie postanowił dokończyć i wydać Signum Temporis samodzielnie.

Zmiana planów produkcyjnych Spółki

W dniu 29 czerwca 2023 r. Emitent podjął decyzję o zaprzestaniu prac nad produkcją gry Signum Temporis. Zarząd Spółki postanowił skupić wysiłki Spółki na produkcji gry Total Tank Simulator 2.

Rozpoczęcie współpracy z Games Operators S.A. przy preprodukcji gry

W dniu 28 lipca 2023 r. Emitent zawarł ze spółką Games Operators S.A. z siedzibą w Warszawie umowę o współpracy, na mocy której strony ustaliły zasady współpracy w zakresie preprodukcji gry o roboczym tytule Total Tank World. Total Tank World będzie zawierał rozwiązania obecne w grach Infection Free Zone oraz Total Tank Simulator. Gracz będzie w stanie toczyć bitwy w dowolnym mieście na świecie na trójwymiarowych mapach.

Celem preprodukcji jest weryfikacja wykonalności gry oraz potencjału rynkowego. W przypadku pozytywnej weryfikacji, Strony rozpoczną negocjacje dotyczące produkcji pełnej wersji gry. Preprodukcja zostanie sfinansowana przez Games Operators S.A.

Uregulowanie stosunków pomiędzy Emitentem a 505 Games S.p.A.

W dniu 29 sierpnia 2023 r. Emitent oraz 505 Games S.p.A. zawarli aneks do zawarych umów wydawniczych, zgodnie z którym:

1. Prawa przysługujące 505 Games S.p.A. zostają ograniczone wyłącznie do pierwszej części gry Total Tank Simulator oraz pierwszej części gry Total Tank Generals;
2. Wydawca zrzeka się wszelkich praw (w tym udzielonych licencji) do prac przyszłych odnoszących się do gier Total Tank Simulator oraz Total Tank Generals, które stanowią prequel, sequel oraz spin-off wymienionych tytułów. W efekcie Emitent może samodzielnie rozwijać i wydawać kolejne części tych gier, w tym bez ograniczeń nawiązać współpracę z wydawcą innym niż 505 Games S.p.A.

Zmiany dotyczące zarządu Play of Battle S.A. oraz decyzji o konsolidacji wyników finansowych

W dniu 17 października 2023 roku rada nadzorcza Play of Battle S.A. podjęła uchwałę w sprawie powołania Jarosława Kotowskiego na członka zarządu i powierzyła mu rolę wiceprezesa zarządu Play of Battle S.A. Ponadto w związku z tym wydarzeniem, Emitent podjął decyzję o rozpoczęciu konsolidacji wyników finansowych Spółki z Play of Battle S.A. począwszy od IV kwartału 2023 r.

Podjęcie decyzji w sprawie wniesienia aportu do spółki Play of Battle S.A.

W dniu 6 grudnia 2023 r. Emitent podjął decyzję w sprawie zwiększenia swojego zaangażowania kapitałowego w spółkę Play of Battle S.A. poprzez wniesienia aportu w postaci oprogramowania komputerowego. Przedmiot aportu stanowi oprogramowanie części gry komputerowej użytecznej produkcyjnie dla gry aktualnie produkowanej przez Play of Battle S.A. Wartość godziwa aportu została wyceniona przez zarząd Emitenta na łączną kwotę 2.460.058,93 zł, do czego Emitent uzyskał opinie niezależnego biegłego rewidenta potwierdzającą zasadność sporządzonej wyceny.

Pozyskanie inwestorów przez Play of Battle S.A.

W dniu 5 stycznia 2024 r. Play of Battle S.A. zawarła porozumienie inwestycyjne z inwestorem zewnętrznym, na mocy którego Play of Battle S.A. może pozyskać finansowanie w wysokości do 2.000.000 zł. W ramach porozumienia inwestycyjnego w dniu 5 stycznia 2024 roku inwestor objął 45.455 akcji Play of Battle S.A. za łączną kwotę 500.005 zł, a następnie w dniu 5 kwietnia 2024 r. inwestor objął kolejne 45.455 akcji Play of Battle S.A. za łączną kwotę 500.005 zł.

W dniu 26 kwietnia 2024 r. Play of Battle S.A. pozyskała kolejnego inwestora - Alioth Group sp. z o.o., który objął 124.000 nowych akcji za wkład pieniężny w kwocie 1.488.000 zł. W ramach współpracy z Inwestorem, Play of Battle S.A. zyska m.in. dostęp do wiedzy i ekspertów z dziedziny wojskowości oraz wsparcia merytorycznego projektu. Ponadto Krystian Zięć, prezes zarządu inwestora, został powołany do zarządu Play of Battle S.A.

Dokonanie odpisów aktualizujących

W dniu 12 lutego 2024 r. zarząd Emitenta podjął decyzję o rezygnacji z projektów: (i) Blitzverse o którym Emitent informował raportem bieżącym ESPI nr 5/2022 z dnia 10 lutego 2022 r. w sprawie podjęcia decyzji o tworzeniu gier w oparciu o technologie Metaverse oraz NFT oraz (ii) UFO, w wyniku czego podjął decyzję o dokonaniu odpisu w pozycji zapasów w łącznej wysokości 275.480,86 zł. W ocenie Zarządu dalszy rozwój projektów Blitzverse oraz UFO nie jest spójny ze strategią rozwojową Spółki oraz ma ograniczony potencjał sprzedażowy. Działania Spółki są obecnie skupione na rozwoju drugiej części gry Total Tank Simulator.

Wdrożenie programu motywacyjnego opartego o akcje Emitenta

W dniu 5 kwietnia 2024 r. nadzwyczajne walne zgromadzenie Emitenta podjęło uchwałę w sprawie wprowadzenia w spółce programu motywacyjnego na lata 2024-2026 skierowanego do pracowników i współpracowników Spółki. W związku z przyjęciem programu

motywacyjnego, walne zgromadzenie podjęło także uchwałę w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie wyższą niż 10.500 zł poprzez emisję nie więcej niż 105.000 akcji zwykłych na okaziciela serii I. Wykonanie programu motywacyjnego nastąpi nie później niż do 31 grudnia 2027 r. Warunki uprawniające uczestników programu do objęcia warrantów subskrypcyjnych, które uprawniają do objęcia akcji serii I, zostały określone uchwałą nr 3 nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 5 kwietnia 2024 r. Zmiany statutu Spółki w związku z warunkowym podwyższeniem kapitału zakładowego zostały zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców w dniu 22 maja 2024 r.

Zmiany w składzie rady nadzorczej Spółki

W dniu 5 kwietnia 2024 r. nadzwyczajne walne zgromadzenie Spółki postanowiło o odwołaniu Przemysława Kowalewskiego ze składu rady nadzorczej Spółki oraz powołaniu w jego miejsce Kamila Jasińskiego.

3. Przewidywany rozwój Emitenta i Grupy

W związku ze zmianami, które zaszły we współpracy z 505 Games S.p.A. (opisane powyżej w punkcie 2) zarząd Spółki postanowił skupić wysiłki Spółki na produkcji gry Total Tank Simulator 2. W 2023 roku Spółka realizowała pracę m.in. nad opracowaniem modułu Real Time Combat, designem ekonomii gry oraz designem trenowania jednostek w grze.

Ponadto w dniu 28 lipca 2023 r. Emitent zawarł ze spółką Games Operators S.A. z siedzibą w Warszawie umowę o współpracy, na mocy której strony ustaliły zasady współpracy w zakresie preprodukcji gry o roboczym tytule Total Tank World. Na datę sprawozdania Emitent kontynuuje prace związane z preprodukcją gry Total Tank World w celu weryfikacji wykonalności gry oraz potencjału rynkowego.

Spółka zależna Emitenta – Play of Battle S.A. prowadzi dalsze prace nad flagowym projektem o roboczej nazwie Play of Battle. Spółka pozyskała od Emitenta istotne IP, które przyspiesza prace nad projektem. Dodatkowo w 2024 r. spółka Play of Battle S.A. pozyskała dwóch zewnętrznych inwestorów, którzy dotychczas wnieśli 2,5 mln zł, które są przeznaczone na dalsze przygotowanie gry.

4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2023 roku Grupa nie prowadziła prac badawczo-rozwojowych.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy

W związku z wypowiedzeniem umowy przez 505 games S.p.A. (opisane powyżej w punkcie 2) Spółka podjęła działania mające na celu zmniejszenie bazy kosztowej i wydłużenie okresu płynności finansowej. Począwszy od drugiego kwartału 2023 roku zatrudnienie w Spółce zostało znacząco ograniczone do poziomu pozwalającego na dalszy rozwój drugiej części gry Total Tank Simulator, który jest obecnie głównym aktywnie realizowanym projektem. Wydanie gry Total Tank Simulator 2 planowane jest w modelu *self-publishing* co oznacza finansowanie produkcji środkami własnymi.

6. Nabycie udziałów (akcji) własnych

Nie dotyczy.

7. Informacja o instrumentach finansowych oraz o przyjętych przez Emitenta celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym

Nie dotyczy.

8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Spółka w ramach realizacji strategii działalności, koncentruje się na produkcji globalnych gier wpisujących się w międzynarodowe trendy na rynku gier. Przykładem takiego działania jest stworzona przez Spółkę gra Total Tank Simulator inspirowana zainicjowanym w 2019 roku Totally Accurate Battle Simulator. Dodatkowo w ramach Grupy rozwijane są tylko te projekty, które już na wstępnym etapie wzbudzają zainteresowanie graczy na całym świecie.

Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z branżą mediów oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. za pośrednictwem internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów a co za tym idzie - producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia wprowadzone przez producentów konsol. Opisany czynnik może jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową grupy kapitałowej Emitenta.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Dla działalności Emitenta i podmiotów z jego grupy znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób zatrudnionych w spółce, stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Emitenta i podmiotów z jego grupy. Odejście osób z wyżej wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Emitenta i jego grupę kapitałową wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej zakończenia, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Emitenta oraz wyniki grupy kapitałowej Emitenta.

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 może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie oczekiwanych wyników finansowych. Ponadto, opóźnienia w produkcji gry oznaczają też zazwyczaj wzrost wydatków na dany projekt, co w skrajnych przypadkach może oznaczać wyczerpanie zasobów gotówkowych Emitenta i jego grupy kapitałowej oraz konieczność pozyskania zewnętrznego finansowania.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

Prowadzona przez Emitenta i jego spółki zależnej działalność wiąże się z ryzykiem, iż osoby trzecie mogą podnosić kwestię posiadania przez nie określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta i jego spółkę zależną. Zamiarem Emitenta i jego spółki zależnej jest dążenie do uniknięcia takiej sytuacji, w swojej działalności, w której naruszałby on prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim poprzez wprowadzenie do sprzedaży określonych produktów. Ryzyko takie adresowane jest poprzez zawieranie odpowiednich umów licencyjnych oraz wewnętrzne wypracowywanie odpowiedniej własności intelektualnej. Mimo to, nie można wykluczyć, iż w przyszłości mogą pojawić się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich, w związku z wprowadzeniem nowych produktów. Zważywszy na to, istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej grupy kapitałowej Emitenta.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Emitent oraz jego spółkę zależną nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace m.in. poprzez kontrakty cywilnoprawne tj. umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez spółkę zależną umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Emitenta lub jego spółkę zależną, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznych przez Emitenta lub jego spółkę zależną.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest precyzyjne określenie pól eksploatacji, na których przeniesienie to następuje, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Istnieje ryzyko podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez spółkę zależną, a tym samym potencjalne istnieje ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich. Na dzień sporządzenia dokumentu informacyjnego Emitent ani jego spółka zależna nie są stroną żadnego sporu/sporów dotyczących praw własności intelektualnej. Powyższe ryzyko odnosi się także do umów zawieranych przez Emitenta w ramach współpracy z innymi podmiotami z branży gier i podwykonawcami.

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników

Potencjalni pracownicy powinni posiadać odpowiednie wykształcenie oraz doświadczenie w projektowaniu oraz programowaniu gier komputerowych. Jest to podyktowane specyficznymi wymaganiami rynku gier video dotyczącymi umiejętności merytorycznych kandydatów. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Spowodowane jest to głównie „raczkującym” systemem edukacji, który dopiero od kilku lat rozwija się w tym kierunku, a wykształcenie otrzymane przez absolwentów jest często czysto teoretyczne. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W związku z powyższym wyzwaniem staje się znalezienie specjalistów spełniających odpowiednie wymagania. Ryzykiem jest tutaj brak odpowiedniej ilości pracowników potrzebnych o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczającym do współpracy z dynamicznie rozwijającym się Emitentem i jego spółką zależną.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Emitent oraz jego spółka zależna w ramach realizacji strategii działalności, koncentrują się na produkcji globalnych gier wpisujących się w trendy na rynku gier, które mogą się dynamicznie zmieniać. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Emitenta lub jego spółki zależnej ze względu na czynniki, których Emitent lub jego spółka zależna nie mogli 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 grupy kapitałowej Emitenta.

Ryzyko związane z osiąganymi wynikami finansowymi

Grupa kapitałowa Emitenta w 2023 roku osiągnęła stratę netto w wysokości 1.442 tys. zł oraz wynik operacyjny w wysokości minus 1.809 tys. zł. Ujemny wynik operacyjny charakterystyczny jest dla przedsiębiorstw znajdujących się we wczesnej fazie rozwoju w sektorze produkcji gier komputerowych. Osiągając ograniczone przychody ponoszą one znaczące koszty związane z zatrudnianiem specjalistów i rozwojem produktu. Pomimo, że w ocenie Zarządu Spółki rozwój Grupy Kapitałowej Emitenta odbywa się zgodnie z tempem powszechnym w branży gier komputerowych, nie można wykluczyć, że ze względu na wystąpienie nieprzewidzianych kosztów lub ze względu na nieprzewidziane obniżenie tempa pozyskiwania klientów oraz zmniejszenie dynamiki przychodów, czynników zwiększających każdorazowo zapotrzebowanie na finansowanie, sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej Emitenta istotnie odbiegnie od założeń, co może wywrzeć negatywny wpływ na działalność, perspektywy rozwoju, sytuację finansową.

Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier

Produkowana gra nie posiada wartości rynkowej możliwej do oceny w sposób obiektywny przed jej wydaniem i zaoferowaniem klientom. Możliwe są jedynie oszacowania biorące pod uwagę krąg potencjalnych odbiorców docelowych, jakość produktu, świadomość marki, zasięg dystrybucji i marketingu i inne elementy przyjęte jako założenia projektu. Na wysokość sprzedaży, a tym samym przychodów trafiających do producenta, może wpływać szereg trudnych do przewidzenia czynników takich jak niezapowiedziane pojawienie się konkurencyjnych produktów, zmiana zainteresowania rynku daną tematyką, zwiększające się wymagania odbiorców odnośnie jakości produktu, bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

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.

9. Zasady ładu korporacyjnego

Zgodnie z oświadczeniem Zarządu Noobz From Poland S.A. z dnia 1.07.2021 r., Zarząd oświadcza, iż kontynuuje politykę w zakresie stosowania zasad obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu (rynek NewConnect), ujętych w dokumencie Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect. W nawiązaniu do oświadczenia, na dzień publikacji niniejszego sprawozdania z działalności nie są przestrzegane (lub są przestrzegane w mniejszym zakresie) następujące zasady:

Zasada 1: W ramach powyższej zasady Emitent stosuje wszystkie zapisy tego punktu z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez Internet, rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej. W opinii Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji posiedzeń walnego zgromadzenia przez

Internet są niewspółmierne do ewentualnych korzyści z tego wynikających. Dodatkowo Emitent chciałby zapewnić, iż wszelkie informacje dotyczące obrad Walnego Zgromadzenia będą publikowane przy wykorzystaniu raportów bieżących oraz strony internetowej Spółki.

Zasada 3.8.: Spółka nie planuje publikować prognoz finansowych. W przypadku gdyby Spółka zdecydowała się sporządzić i opublikować prognozy finansowe, opinia publiczna zostanie poinformowana przez Spółkę zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Zasada 3.13.: W ramach powyższej zasady Spółka zamierza udzielać wszelkich informacji na bieżąco w drodze stosownych raportów. W chwili obecnej nie ma natomiast ustalonego kalendarza konferencji prasowych czy spotkań z analitykami, inwestorami.

Zasada 5: Spółka nie wykorzystuje obecnie indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdującej się na stronie www.InfoStrefa.com, jednakże zapewnia wystarczający dostęp do informacji poprzez prowadzenie działu „Relacje inwestorskie” na stronie www.noobzfrompoland.com.

Zasada 9.2.: Kwestia wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy jest informacją poufną zawartą w umowie. Emitent nie publikuje takich informacji bez zgody Autoryzowanego Doradcy.

Zasada 11: Na dzień publikacji niniejszego oświadczenia, nie może zadeklarować, iż będzie przynajmniej 2 razy w roku, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, organizować publiczne dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami. Emitent nie wyklucza jednak zmiany swojego stanowiska odnośnie stosowania tej zasady w przyszłości. Emitent przy współpracy z Autoryzowanym Doradcą będzie jednak organizować spotkania z inwestorami, analitykami i mediami tak często, jak będzie to możliwe i niezbędne dla prawidłowego funkcjonowania Spółki.

Zasada 14: Spółka nie posiada narzędzi umożliwiających wymuszenie takich decyzji na akcjonariuszach. Organem decyzyjnym w zakresie wypłaty dywidendy jest Walne Zgromadzenie.

Zasada 16.: Z uwagi na fakt, iż publikowane raporty bieżące i okresowe zapewniają akcjonariuszom oraz inwestorom dostęp do informacji dających wystarczający obraz sytuacji Spółki, Zarząd Emitenta nie widzi w chwili obecnej konieczności publikacji raportów miesięcznych.

10. Inne istotne wydarzenia

Skutki wojny w Ukrainie

W dniu 24.02.2022 r. rozpoczęła się inwazja zbrojna na terenie Ukrainy co miało negatywny wpływ na gospodarkę w regionie, w tym w Polsce. Angażując się w produkcję gier wojennych z elementami geopolitycznymi, Emitent szczególnie uważnie obserwuje sytuację związaną z rozwojem wydarzeń na Ukrainie pod kątem zabezpieczenia działalności Grupy.

Spółka zidentyfikowała następujące negatywne skutki, które mogą mieć wpływ na działalność Emitenta jednocześnie adresując ryzyka w swojej strategii:

- zwiększenie dynamiki inflacji,
- obniżona akcja inwestycyjna.

W ramach strategii mitygacji ryzyk założono indeksację kosztów (w planowaniu płynności Grupy), która ma na celu odwzorować wzrost cen produktów oraz usług. W zakresie inwestycyjnym, w Grupie pozyskano finansowanie poprzez emisję akcji. Pozyskane środki przeznaczone są na zabezpieczenie ciągłości produkcyjnej oraz realizację przyszłych projektów.

Przyspieszenie inflacji

Obserwowane procesy inflacyjne, spotęgowane również przez wojnę w Ukrainie i związane z nią sankcje, niosą szereg ryzyk mogących mieć negatywny wpływ na działalność Spółki, m.in. poprzez:

- ograniczenie popytu, w rezultacie czego sprzedaż, choć nominalnie może nawet rosnąć, może obniżyć rentowność projektów,
- wpływ na kształtowanie się kosztów pieniądza przez wzrost stóp procentowych (wzrost kosztu finansowania kapitałami obcymi jak niezabezpieczone kredyty o zmiennej stopie procentowej, pożyczki czy leasing), opartymi w dużej mierze na wskaźnikach typu WIBOR,
- rosnącą presję płacową.

Wymienione zjawiska poszerzają obszar niepewności i mogą wpływać na sytuację ekonomiczną Grupy. Zarząd Emitenta monitoruje wpływ inflacji na obszary związane z działalnością operacyjną oraz dostosowuje strategię do okoliczności poprzez m.in. (i) brak ekspozycji na instrumenty dłużne o zmiennej stopie oprocentowania, (ii) założenie wzrostu cen wynagrodzeń w planowaniu finansowym.

Warszawa, dnia 31.05.2024 r.

Jarosław Kotowski – Prezes Zarządu Emitenta