

# SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

DARK POINT GAMES S.A.

za 2024 r.



**DARKPOINT**  
games

Toruń, 19 marca 2025 r.

## Spis treści

I. Podstawowe informacje dotyczące Spółki .....	3
I.I. Dane Spółki .....	3
I.II. Zarząd .....	3
I.III. Rada Nadzorcza .....	3
I.IV. Zawiązanie i rejestracja Spółki w KRS.....	4
I.V. Akcjonariat.....	4
II. Działalność Spółki .....	5
III. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki.....	7
IV. Istotne zdarzenia w Roku obrotowym .....	9
V. Badania i Rozwój .....	11
VI. Istotne zdarzenia po zakończeniu Roku obrotowego .....	11
VII. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń dla funkcjonowania Spółki .....	12
VIII. Przewidywany rozwój jednostki w przyszłości .....	16
IX. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	17
X. Udziały własne .....	18
XI. Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady).....	18
XII. Informacja o ryzykach z tytułu posiadania instrumentów finansowych.....	18

## I. Podstawowe informacje dotyczące Spółki

### I.I. Dane Spółki

<b>Firma:</b>	Dark Point Games S.A.
<b>Kraj siedziby:</b>	Polska
<b>Siedziba i adres:</b>	ul. Poznańska 154L, 87-100 Toruń
<b>Adres poczty elektronicznej:</b>	biuro@darkpointgames.com
<b>Strona internetowa:</b>	<a href="https://ir.darkpointgames.com/">https://ir.darkpointgames.com/</a>
<b>Sąd rejestrowy:</b>	Sąd Rejonowy w Toruniu, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS:</b>	0000884859
<b>REGON:</b>	384588435
<b>NIP:</b>	9562355598

### I.II. Zarząd

***Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Zarządu z działalności skład Zarządu Spółki był następujący:***

Paweł Waszak	– Prezes Zarządu
Daniel Mira	– Członek Zarządu
Wiesław Małek	– Członek Zarządu
Marcin Kamiński	– Członek Zarządu

### I.III. Rada Nadzorcza

***Rada Nadzorcza na dzień bilansowy 31.12.2024 r.:***

Karolina Kocot	– Przewodnicząca Rady Nadzorczej
Ryszard Brudkiewicz	– Członek Rady Nadzorczej
Ewa Waszak	– Członek Rady Nadzorczej
Zbigniew Pawłucki	– Członek Rady Nadzorczej
Tomasz Sugalski	– Członek Rady Nadzorczej

***Rada Nadzorcza na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania:***

Wojciech Ulanowski	– Przewodniczący Rady Nadzorczej
Ryszard Brudkiewicz	– Członek Rady Nadzorczej
Ewa Waszak	– Członek Rady Nadzorczej
Zbigniew Pawłucki	– Członek Rady Nadzorczej
Tomasz Sugalski	– Członek Rady Nadzorczej

## I.IV. Zawiązanie i rejestracja Spółki w KRS

Spółka Dark Point Games Sp. z o.o. została zawiązana w dniu 09 października 2019 roku. Tego dnia Spółka została wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Toruniu, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000808089.

Postanowienie o wpisie Dark Point Games S.A. do rejestru przedsiębiorców KRS zostało wydane przez Sąd Rejonowy w Toruniu, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 23 lutego 2021 r. Spółka została zarejestrowana pod numerem 0000884859.

## I.V. Akcjonariat

**Na dzień 31 grudnia 2024 r. akcjonariatu Spółki był następujący:**

Lp.	Akcjonariusz	Liczba akcji	% Akcji	Liczba głosów	% Głosów
1	OneTwoPlay S.A.	554.890	38,33%	554.890	38,33%
2	Paweł Waszak	144.031	9,95%	144.031	9,95%
3	Wiesław Małek	144.000	9,95%	144.000	9,95%
4	Marcin Kamiński	144.064	9,95%	144.064	9,95%
5	Daniel Mira	144.056	9,95%	144.056	9,95%
6	Agio Smart Money Fundusz Inwestycyjny Zamknięty	125.778	8,69%	125.778	8,69%
7	Pozostali Akcjonariusze < 5%	190.981	13,19%	190.981	13,19%
	<b>Razem</b>	<b>1.447.800</b>	<b>100%</b>	<b>1.447.800</b>	<b>100%</b>

**Akcjonariat na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania:**

Lp.	Akcjonariusz	Liczba akcji	% Akcji	Liczba głosów	% Głosów
1	OneTwoPlay S.A.	554.890	38,33%	554.890	38,33%
2	Paweł Waszak	144.031	9,95%	144.031	9,95%
3	Wiesław Małek	144.000	9,95%	144.000	9,95%
4	Marcin Kamiński	144.071	9,95%	144.071	9,95%
5	Daniel Mira	144.056	9,95%	144.056	9,95%
6	FRAM Fundacja Rodzinna	125.778	8,69%	125.778	8,69%
7	Pozostali Akcjonariusze < 5%	190.974	13,19%	190.974	13,19%
	<b>Razem</b>	<b>1.447.800</b>	<b>100%</b>	<b>1.447.800</b>	<b>100%</b>

## II. Działalność Spółki



Dark Point Games S.A. specjalizuje się w tworzeniu gier wideo z segmentu Premium Indie, opartych na własnej własności intelektualnej (IP). Spółka realizuje sprzedaż cyfrową swoich produktów na najważniejszych platformach sprzętowych, takich jak komputery i konsole, na całym świecie w formule self-publishingu.

### Globalny rynek gier wideo

Branża gier wideo to jeden z najszybciej rozwijających się sektorów przemysłu rozrywkowego na świecie, z globalnym rynkiem wartym 187,7 miliarda dolarów w 2024 roku, co oznacza wzrost o 2,1% rok do roku. Pomimo spadku średniego czasu gry od 2021 roku i rosnącej konsolidacji w branży, rynek wciąż notuje stabilny wzrost.

Według raportu Newzoo 2024 Global Games Market Report (sierpień 2024), liczba graczy na świecie osiągnie 3,42 miliarda w 2024 roku, co stanowi wzrost o 4,5% w porównaniu do roku poprzedniego. Kluczową rolę w tym wzroście odgrywa segment gier na PC, który w 2024 roku wygeneruje 43,2 miliarda dolarów, notując wzrost o 4,0% rok do roku. Po raz pierwszy w tym roku wzrost przychodów z gier na PC przewyższy wzrost przychodów z gier mobilnych i konsolowych, jednak od 2025 roku trend ten ponownie się odwróci na korzyść gier mobilnych.

Rynek gier konsolowych w 2024 roku odnotuje niewielki spadek, szacowany na -1,0% rok do roku, jednak prognozy wskazują na jego dynamiczny wzrost w 2025 roku. Po dwóch słabszych latach dla konsol, analitycy przewidują powrót do intensywnego wzrostu sprzedaży i premier nowych tytułów.

Liczba graczy dokonujących płatności za gry wzrośnie o 5,0%, osiągając 1,50 miliarda osób w 2024 roku, a do 2027 roku liczba ta wzrośnie do 1,67 miliarda. Przewiduje się, że globalny rynek gier będzie rósł w tempie 3,1% CAGR (2022-2027), osiągając wartość 213,3 miliarda dolarów do 2027 roku.

Segment Premium Indie, w którym działa Dark Point Games S.A., korzysta ze wzrostu liczby graczy na PC oraz rosnącej popularności wysokiej jakości gier niezależnych. Model Early Access, który umożliwia bezpośrednie zaangażowanie społeczności w rozwój gier, jest kluczowym elementem strategii niezależnych deweloperów. Pozwala on skutecznie pozyskiwać środki na dalszy rozwój projektów oraz budować lojalną bazę graczy już na wczesnym etapie produkcji.

Dzięki dystrybucji cyfrowej na platformach takich jak Steam, Epic Games Store, GOG oraz konsole PlayStation, Xbox i Nintendo, studia Indie mogą skutecznie docierać do szerokiej grupy odbiorców i maksymalizować swoje przychody.

## Strategia rozwoju Spółki

Strategia rozwoju Spółki zakłada regularną produkcję gier wideo, co zapewnia stabilność operacyjną oraz stałe źródła przychodów zarówno w krótkim, jak i długim okresie. Systematyczna rozbudowa portfolio gier umożliwia dywersyfikację źródeł przychodów oraz finansowanie dalszych projektów. Ważnym elementem strategii jest rozwój zespołu składającego się z doświadczonych specjalistów, jak również wdrażanie nowoczesnych technologii i autorskich rozwiązań technicznych w każdym projekcie.

## Model biznesowy Spółki

Model biznesowy Spółki opiera się na równoległej realizacji kilku projektów jednocześnie oraz długoterminowym wsparciu już wydanych tytułów poprzez regularne aktualizacje i dodatki poszerzające zawartość. Gry tworzone są we współpracy ze społecznością graczy, co realizowane jest m.in. przez wydawanie tytułów w formule wczesnego dostępu (Early Access). Produkty studia są dostępne na kluczowych platformach cyfrowych (Steam, Epic Games Store, GOG) oraz konsolach (Xbox One, Xbox Series S|X, PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch), co pozwala na maksymalizację ich potencjału sprzedażowego. Spółka współpracuje także z partnerami artystycznymi oraz agencjami marketingowymi i komunikacyjnymi, co istotnie wspiera promocję i sprzedaż gier.

## Produkty Spółki

Najważniejszym tytułem w portfolio Spółki jest **„Achilles: Legends Untold”** – gra akcji z elementami RPG, osadzona w świecie starożytnej Grecji. Gracz wciela się w postać Achillesa, legendarnego wojownika, mierząc się z potężnymi przeciwnikami i odkrywając sekrety mitologicznego świata. Gra oferuje dynamiczny system walki, rozbudowaną fabułę oraz bogaty, interaktywny świat pełen wyzwań. **„Achilles: Legends Untold”** dostępna jest na platformach PC (Steam, Epic Games Store, GOG, Stove), Xbox One, Xbox Series S|X, PlayStation 5, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Pełne wydanie gry (full release) miało miejsce 2 listopada 2023 roku, a gra zdobyła 79% pozytywnych recenzji na Steam. Tytuł był intensywnie rozwijany w 2024 roku i prace będą kontynuowane również w 2025 roku, co zapewni stabilne źródło przychodów Spółki.

Rok 2024 przyniósł również istotny postęp w rozwoju kolejnego projektu – **„Achilles: Survivor”**. Jest to dynamiczna jednoosobowa gra z gatunku bullet heaven, w której gracz stawia czoła tysiącom wrogów, buduje niszczycielskie struktury oraz rozwija swoją postać, by przetrwać kolejne fale przeciwników. Produkcja gry rozpoczęła się w kwietniu 2024 roku, a demo zostało zaprezentowane na Steam Next Fest w październiku tego samego roku, co pozwoliło na zebranie wishlisty oraz uzyskanie cennych opinii graczy. 29 stycznia 2025 roku **„Achilles: Survivor”** został wydany w formule Early Access na platformie Steam, spotykając się z bardzo pozytywnym przyjęciem (80% pozytywnych recenzji). Sprzedaż tego tytułu stanowi dodatkowe źródło przychodów i przyczynia się do finansowania przyszłych projektów. Pełna wersja gry oraz wydanie na konsole są obecnie w przygotowaniu.

Od początku 2024 roku Spółka rozwija również trzeci projekt pod kodową nazwą **„Brightness”**. Jest to kooperacyjna gra survivalowa, w której gracze wspólnie stawiają czoła zagrożeniom świata pogrążonego w tajemniczej ciemności. **„Brightness”** oferuje dwie warstwy rozgrywki: relaksującą oraz intensywną, pełną napięcia i wyzwań przygodę. Gra wykorzystuje autorski system GAIA, który umożliwia budowanie immersyjnych i dynamicznych światów. Produkcja wkracza obecnie w kluczową fazę rozwoju, skoncentrowaną na implementacji

kluczowych mechanik oraz wzbogacaniu rozgrywki o nowe elementy. „Brightness” zostanie wydana w formule Early Access na platformie Steam, a pełne wydanie gry nastąpi również na konsolach.

### III. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki

Rok 2024 przyniósł istotne zmiany w sytuacji finansowej Spółki. W niniejszym raporcie dokonano szczegółowej analizy wyników finansowych z porównaniem do 2023 roku, ze szczególnym uwzględnieniem kluczowych tendencji i ich wpływu na działalność Spółki.

#### Analiza przychodów i kosztów

W 2024 roku Spółka odnotowała przychody netto ze sprzedaży na poziomie 3,2 mln zł, co oznacza wzrost o 37,8% względem roku 2023 (2,3 mln zł). Przychody zostały w całości wygenerowane ze sprzedaży gry „Achilles: Legends Untold”, której pełna wersja została wydana na komputery osobiste oraz konsole najnowszej generacji w dniu 2 listopada 2023 roku. Sprzedaż miała miejsce na platformach cyfrowej dystrybucji takich jak Steam, Epic Game Store, GOG, PlayStation Store, Xbox Marketplace oraz STOVE. Wzrost ten wskazuje na dynamiczny rozwój działalności oraz zwiększone zainteresowanie produktami lub usługami oferowanymi przez Spółkę.

Jednocześnie koszty działalności operacyjnej wzrosły znacząco i osiągnęły 5,2 mln zł, czyli o 91% więcej niż w poprzednim roku (2,7 mln zł). Wzrost ten wynika przede wszystkim ze zwiększenia amortyzacji o 66,5% do poziomu 2,8 mln zł (1,7 mln zł w 2023 roku). Wysoki poziom amortyzacji w 2024 r. związany jest z rozliczaniem nakładów poniesionych na wytworzenie gry „Achilles: Legends Untold”, które do czasu premiery, zgodnie z obecnie obowiązującą ostrożną polityką rachunkowości, prezentowane były w pozycji bilansowej „długoterminowe rozliczenia międzyokresowe”. Wraz z premierą nakłady poniesione do czasu wytworzenia pełnej wersji zostały sklasyfikowane jako koszty zakończonych prac rozwojowych w wartościach niematerialnych i prawnych oraz obecnie są „aktywowane” poprzez ich amortyzację w rachunku zysków i strat. Pomimo odpisów amortyzacyjnych w 2024 roku, w związku z dynamicznym rozwojem Spółki oraz intensyfikacją prac nad nowymi produktami, koszty usług obcych wzrosły o 156,7%, osiągając poziom 1,1 mln zł (wobec 422 tys. zł w 2023 roku). Równocześnie koszty wynagrodzeń zwiększyły się o 114,1%, wynosząc 1,1 mln zł w porównaniu do 530 tys. zł w roku poprzednim. W efekcie wzrostu kosztów działalności operacyjnej, a także przyjmując ostrożnościowe podejście do wyceny, Spółka dokonała spisanania aktywa z tytułu podatku odroczonego do wysokości rezerwy na podatek odroczony. W konsekwencji Spółka odnotowała stratę netto w wysokości 2,1 mln zł, podczas gdy w 2023 roku osiągnęła zysk na poziomie 122 tys. zł.

Pomimo wysokiego poziomu amortyzacji, wynik EBITDA (przychody ze sprzedaży minus koszty operacyjne bez amortyzacji) wyniósł 806 tys. zł, co oznacza dodatni wynik operacyjny, jednak niższy niż w roku 2023, kiedy EBITDA wynosiła 1,3 mln zł. Spadek EBITDA rok do roku wyniósł zatem 37%.

#### Struktura aktywów i pasywów

##### Aktywa

Suma aktywów Spółki na koniec 2024 roku wyniosła 6,3 mln zł, co oznacza spadek o 27,2% w porównaniu do 2023 roku (8,6 mln zł).

Aktywa trwałe osiągnęły wartość 5,5 mln zł, co jest spadkiem o 15% w stosunku do roku poprzedniego (6,5 mln zł). Największy wpływ na tę zmianę miało zmniejszenie wartości niematerialnych i prawnych do poziomu 3 mln

zł (spadek o 48,4% z 5,8 mln zł w 2023 roku). Natomiast rzeczowe aktywa trwałe wzrosły do 32 tys. zł (20 tys. zł rok wcześniej).

Aktywa obrotowe wyniosły 786 tys. zł, co oznacza spadek o 55% w porównaniu do 2023 roku (1,8 mln zł). Zmiana ta jest efektem redukcji należności krótkoterminowych. Na koniec 2024 roku ich wartość wyniosła 369 tys. zł, co oznacza spadek w stosunku do roku 2023 (1,7 mln zł). Spółka posiadała również środki pieniężne w wysokości 408 tys. zł, co oznacza znaczną poprawę w porównaniu z rokiem poprzednim (25 tys. zł).

## Pasywa

Kapitał własny Spółki na koniec 2024 roku wyniósł 5,17 mln zł, co oznacza spadek o 4,3% w porównaniu do 2023 roku, kiedy wynosił 5,4 mln zł. Głównym powodem tego spadku była poniesiona strata netto w wysokości 2,1 mln zł. Mimo tego kapitał zapasowy wzrósł do 7,0 mln zł (z 3,9 mln zł w 2023 roku), co było efektem nadwyżki wartości emisyjnej nad wartością nominalną akcji, która zwiększyła się do 9,14 mln zł (z 6,03 mln zł w roku poprzednim).

Zobowiązania oraz rezerwy na zobowiązania znacząco się zmniejszyły o 65,5%, osiągając poziom 1,1 mln zł w porównaniu do 3,2 mln zł w roku poprzednim. Główną przyczyną tego spadku była redukcja zobowiązań krótkoterminowych, które zmniejszyły się z 2,3 mln zł w 2023 roku do 818 tys. zł w 2024 roku.

## Przepływy środków pieniężnych

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej były dodatnie i wyniosły 1,8 mln zł, co stanowi istotną poprawę wobec ujemnych przepływów na poziomie 88 tys. zł w roku 2023.

W działalności inwestycyjnej Spółka poniosła wydatki w wysokości 2,4 mln zł, co oznacza wzrost o 1,8% w stosunku do 2023 roku (2,3 mln zł). Wydatki te odzwierciedlają poziom nakładów poniesionych na rozwój produkowanych gier.

Przepływy netto z działalności finansowej wyniosły 908 tys. zł, co oznacza spadek o 61,8% względem roku poprzedniego (2,4 mln zł). Różnica ta wynika przede wszystkim ze spłaty zobowiązań wynikających z umów pożyczek.

## Ocena uzyskiwanych wyników

W 2024 roku Spółka odnotowała stabilny rozwój, co potwierdza znaczący, 37,8% wzrost przychodów netto ze sprzedaży w porównaniu z rokiem poprzednim. Pomimo wzrostu kosztów operacyjnych, głównie związanego z wyższą amortyzacją, wynik EBITDA pozostał dodatni, co świadczy o rentowności działalności operacyjnej. Dodatkowo, znaczne zmniejszenie zobowiązań krótkoterminowych oraz istotna poprawa przepływów pieniężnych z działalności operacyjnej przyczyniają się do poprawy sytuacji finansowej Spółki. Kluczowe w nadchodzącym okresie będzie dalsze doskonalenie efektywności kosztowej, co umożliwi osiągnięcie dodatniego wyniku netto i zapewni rentowność przedsiębiorstwa.

Biorąc pod uwagę etap rozwoju Spółki Zarząd pozytywnie ocenia uzyskane przez nią wyniki. Według oceny Zarządu Spółki posiada ona odpowiednie zasoby, w tym środki finansowe, na realizację planowanych przedsięwzięć w zakresie produkcji gier.

## Finansowe i niefinansowe wskaźniki efektywności oraz informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Jednym z kluczowych wskaźników wykorzystywanych w analizie efektywności finansowej Spółki jest EBITDA (Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization), definiowana jako wynik działalności operacyjnej przed odliczeniem kosztów odsetkowych, podatków oraz amortyzacji rzeczowych i niematerialnych aktywów trwałych. W omawianym okresie wskaźnik EBITDA osiągnął poziom 806 tys. zł, co wskazuje na dodatnią efektywność operacyjną spółki, jednakże wynik ten jest niższy w porównaniu do roku 2023, gdy EBITDA wyniosła 1,3 mln zł. W efekcie, spadek wartości EBITDA w ujęciu rok do roku wyniósł 37%.

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

- Wishlist additions, purchases, and deletions.
- DAU/MAU (Daily Active Users / Monthly Active Users).

Spółka analizuje wskaźnik rotacji kadr, aby lepiej zarządzać zasobami ludzkimi i optymalizować procesy rekrutacyjne. W 2024 roku rotacja pracowników wyniosła 12,12%, co przy jednoczesnym wzroście liczby zatrudnionych z 14 do 19 osób wskazuje na aktywną rekrutację i rozwój firmy. Analiza fluktuacji kadr oraz działania na rzecz retencji pracowników pozostają istotnym elementem polityki zarządzania zasobami ludzkimi w Dark Point Games S.A.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. Emitent zatrudniał 12 osób, co w przeliczeniu na pełne etaty odpowiadało 11,60 etatu. Dodatkowo, Emitent współpracował z 4 osobami na podstawie umów B2B oraz z 4 osobami na podstawie umów cywilnoprawnych.

Pracownicy	31.12.2024	31.12.2023
Umowa o pracę	12	12
Umowa cywilno-prawną	3	2
Umowa B2B	4	0
<b>RAZEM</b>	<b>19</b>	<b>14</b>

Spółka Dark Point Games S.A. konsekwentnie wdraża działania na rzecz ochrony środowiska, dążąc do zrównoważonego rozwoju i minimalizacji swojego wpływu na ekosystem. Choć nie jest bezpośrednio kojarzona z emisją dużych ilości CO<sub>2</sub>, podejmuje kroki mające na celu redukcję swojego śladu węglowego. W ramach strategii proekologicznej spółka inwestuje w energooszczędny sprzęt, co pozwala na zmniejszenie zużycia energii elektrycznej. Ponadto dba o odpowiedzialne zarządzanie odpadami elektronicznymi poprzez recykling zużytego sprzętu komputerowego oraz prowadzi systematyczną segregację odpadów. Dark Point Games S.A. aktywnie promuje również proekologiczne postawy wśród pracowników, zachęcając ich do korzystania z alternatywnych środków transportu, takich jak rowery oraz do pracy zdalnej, co przyczynia się do ograniczenia emisji związanych z codziennymi dojazdami.

## IV. Istotne zdarzenia w Roku obrotowym

Rok 2024 był dla Dark Point Games S.A. okresem intensywnego rozwoju i realizacji strategicznych celów związanych z produkcją oraz dystrybucją autorskich projektów. Emitent konsekwentnie pracował nad rozwojem swoich gier oraz pozyskiwaniem nowych rynków.

W pierwszym kwartale 2024 r. Spółka skoncentrowała się na produkcji dwóch nowych autorskich projektów o kodowej nazwie „Brightness” oraz „Achilles: Survivor”, a także na wsparciu gry „Achilles: Legends Untold”, która

została wydana w pełnej wersji w listopadzie 2023 r. Premiera tej produkcji na platformie GOG miała miejsce 18 stycznia 2024 r.

Ważnym krokiem rozwojowym było podpisanie w dniu 28 lutego 2024 r. umowy z firmą Crunching Koalas sp. z o.o. na portowanie „Achilles: Legends Untold” na konsole Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch, co otworzyło drogę do dalszej ekspansji.

W dniu 04.03.2024 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, na którym podjęto uchwałę w sprawie ubiegania się o wprowadzenie akcji Spółki serii A, B, C, D, E, F i G do obrotu zorganizowanego w Alternatywnym Systemie Obrotu (NewConnect).

W dniu 14 marca 2024 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję nie mniej niż 1 i nie więcej niż 100 000 akcji zwykłych na okaziciela serii H w ramach kapitału docelowego. Następnie, w dniu 23 maja 2024 r., Zarząd Emitenta złożył oświadczenie o wysokości objętego kapitału zakładowego i dookreśleniu jego wysokości w statucie w związku z emisją Akcji Serii H (akt notarialny – Rep. A nr 1691/2024). Poprzez emisję łącznie 74.800 Akcji Serii H Emitent pozyskał łącznie 1,87 mln zł. Akcje Serii H zostały zarejestrowane w KRS w dniu 17 czerwca 2024 r.

W dniu 10 kwietnia 2024 r. Spółka wzięła udział w wydarzeniu GPW Innovation Day, prezentując po raz pierwszy swoje nowe produkty inwestorom – gry: „Achilles: Survivor” oraz grę o kodowej nazwie „Brightness”.

W dniu 10 czerwca 2024 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta zatwierdziło sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2023. Z zatwierdzonego sprawozdania finansowego wynikał zysk netto w kwocie 121.832,11 zł. Akcjonariusze podjęli uchwałę w przedmiocie przeznaczenia w całości wypracowanego zysku na kapitał rezerwowy Spółki.

W III kwartale 2024 roku Emitent skoncentrował się na działaniach rozwojowych związanych z produkcją autorskich projektów: „Achilles: Survivor”, „Brightness” oraz dalszym wsparciem wydanego już tytułu „Achilles: Legends Untold”, który w dniu 16 lipca 2024 roku dostał aktualizację 1.4 wprowadzającą nowe mapy kooperacyjne.

W dniu 10 września 2024 roku Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę nr 1115/2024 o wprowadzeniu do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii B, C, D, E, F i G Spółki Dark Point Games S.A. Debiut akcji Spółki na rynku NewConnect miał miejsce w dniu 8 października 2024 r.

W dniu 12 września 2024 roku Spółka uruchomiła stronę sklepową na platformie Steam gry wideo „Achilles: Survivor” — swojego drugiego autorskiego projektu. Tego samego dnia Emitent zaprezentował oficjalny zwiastun produkcji, który został opublikowany na stronach czołowych mediów branżowych, w tym IGN.

Spółka w raporcie ESPI nr 1/2024 z dnia 13 września 2024 r. przekazała informację o wyznaczeniu daty premiery gry „Achilles: Legends Untold” na konsolach Xbox One oraz PlayStation 4 na dzień 18 września 2024 roku. Cena gry została ustalona na poziomie 24,99 USD. Tego samego dnia, tj. 18 września 2024 roku, Spółka wydała dużą aktualizację gry „Achilles: Legends Untold” o nazwie Fates of Moira (wersja 1.5) na platformy PC oraz konsole Xbox Series S|X, PlayStation 4 i Xbox One. Aktualizacja znacząco podniosła wartość dodaną dla użytkowników, co pozytywnie wpłynęło na wyniki Emitenta.

Podczas Steam Next Fest, który odbył się w październiku 2024 roku, demo gry „Achilles: Survivor” otrzymało znaczną ilość wartościowych opinii od graczy, które dostarczyły Zarządowi cennych informacji na temat potencjalnych usprawnień rozgrywki oraz aspektów, które mogą wymagać dalszych modyfikacji. W związku z tym Zarząd podjął decyzję o przesunięciu terminu wydania gry w wersji Early Access na pierwszy kwartał 2025 r., aby zapewnić najwyższą jakość produktu i sprostać oczekiwaniom społeczności graczy.

W IV kwartale spółka koncentrowała się na pracach produkcyjnych związanych z wydaniem gry „Achilles: Survivor” w wersji Early Access, czego efektem była jej premiera 29 stycznia 2025 r. na platformie Steam. Na dzień złożenia raportu gra posiada ponad 80% pozytywnych recenzji.

## V. Badania i Rozwój

W Badanym Okresie Spółka nie była zaangażowana w działania w zakresie badań i rozwoju.

## VI. Istotne zdarzenia po zakończeniu Roku obrotowego

W pierwszym kwartale 2025 roku Spółka Dark Point Games S.A. odnotowała szereg istotnych zdarzeń operacyjnych, które przyczyniły się do rozszerzenia oferty produktowej oraz wzmocnienia relacji z kluczowymi pracownikami i partnerami biznesowymi.

Zgodnie z raportem ESPI nr 1/2025 z dnia 8 stycznia 2025 roku, Spółka ogłosiła datę rozpoczęcia sprzedaży gry „Achilles: Legends Untold” na konsolę Nintendo Switch. Premiera odbyła się 23 stycznia 2025 roku na terytoriach Europy, Australii, Ameryki Północnej i Ameryki Południowej. Cena gry została ustalona na poziomie 24,99 USD oraz 99 PLN. Poszerzenie dostępności tytułu umożliwiło dotarcie do szerszego grona odbiorców oraz przyczyniło się do wzrostu przychodów Spółki.

W raporcie ESPI nr 2/2025 z dnia 15 stycznia 2025 roku Spółka poinformowała o planowanej sprzedaży gry „Achilles: Survivor” na platformie Steam w formule Early Access. Premiera odbyła się 29 stycznia 2025 roku, a cena gry została ustalona na poziomie 4,99 USD, 4,99 EUR oraz 19,99 PLN.

Na dzień publikacji raportu gra uzyskała ocenę 80% na Steam, co potwierdza jej pozytywne przyjęcie przez graczy. Po premierze zostały wprowadzone dwie aktualizacje, które poprawiły jakość gry oraz wzbogaciły ją o nową zawartość, w tym nowe mechaniki, przeciwników, moce, konstrukcje oraz postacie. Poprawiono również wydajność oraz stabilność gry w krótkim czasie po premierze. W pierwszym kwartale 2025 roku planowane jest wydanie trzeciej aktualizacji, która wprowadzi kolejne usprawnienia i dodatkowe treści dla graczy.

W raporcie ESPI nr 3/2025 z dnia 22 stycznia 2025 roku zarząd Dark Point Games S.A. poinformował, że Rada Nadzorcza zatwierdziła listę uczestników Programu Motywacyjnego 2023-2025 oraz określiła jego Szczegółowe Cele. Program ten obejmuje 18 pracowników, współpracowników i kluczowych partnerów, z wyłączeniem członków Zarządu, którzy zrezygnowali z uczestnictwa.

W ramach Transzy 1 przewidziano 95 340 akcji, z czego 87 585 akcji zostało już przydzielonych, a 7 755 akcji pozostaje do dalszego przydziału. Akcje będą obejmowane po cenie emisyjnej 0,10 PLN za sztukę. Realizacja celów programu zostanie zweryfikowana przez Radę Nadzorczą nie później niż do dnia 31 marca 2026 roku, a ostateczna lista uczestników uprawnionych do objęcia akcji zostanie zatwierdzona do 30 kwietnia 2026 roku. Szczegółowe informacje dotyczące Programu Motywacyjnego znajdują się w ww. raporcie bieżącym ESPI nr 3/2025 z dnia 22 stycznia 2025 roku oraz w Dokumencie Informacyjnym Spółki.

## VII. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń dla funkcjonowania Spółki

Do najważniejszych czynników ryzyka i zagrożeń dla Spółki należą:

### Ryzyko związane z krótkim okresem działalności Spółki

Zespół Emitenta zdobywa doświadczenie w branży gier od kilkunastu lat, jednak stosunkowo niedawno rozpoczął produkcję własnych tytułów. Działalność pod firmą Dark Point Games sp. z o.o. rozpoczęła w październiku 2019 r. Ze względu na krótki okres obecności na rynku oraz fakt, że na koniec 2024 r. Emitent wydał jeden produkt – grę „Achilles: Legends Untold” – Spółka nadal buduje swoją pozycję w branży. Gra „Achilles: Legends Untold” została wydana w wersji PC na platformach Steam, GOG, STOVE oraz mniejszych lokalnych platformach cyfrowej dystrybucji. Tytuł trafił również na konsole Xbox Series S|X, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. W 2024 r. Spółka prowadziła także zaawansowane prace nad kolejnymi tytułami, w tym nad grą „Achilles: Survivor”, która została wydana we wczesnym dostępie w styczniu 2025 r., oraz nad projektem pod kodową nazwą „Brightness”. Mimo wieloletniego doświadczenia założycieli i pracowników, Spółka nadal potrzebuje czasu, aby wypracować większą rozpoznawalność w branży. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie osiągnął jeszcze tak znaczącej pozycji na rynku, jaką posiadają inne podmioty, które działają dłużej i mają w swoim portfolio kilka wydanych gier.

Aby zminimalizować ryzyko wynikające z krótkiego okresu działalności, Dark Point Games S.A. konsekwentnie rozwija portfolio gier, ekspandując na różne platformy i wprowadzając nowe tytuły. Spółka intensywnie optymalizuje strategię marketingową, współpracuje z influencerami oraz mediami branżowymi, by zwiększyć rozpoznawalność marki. Nawiązuje partnerstwa biznesowe w zakresie dystrybucji i promocji, a także inwestuje w rozwój zespołu, pozyskując doświadczonych specjalistów. Spółka monitoruje także opinie graczy, wdrażając regularne aktualizacje swoich tytułów, co pozwala na poprawę jakości produktów i budowanie lojalnej społeczności. Dzięki tym działaniom Dark Point Games S.A. sukcesywnie wzmacnia swoją pozycję i minimalizuje ryzyko związane z krótkim okresem obecności na rynku.

### Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Wprowadzenie nowych gier na rynek wiąże się z koniecznością poniesienia kosztów związanych z produkcją, certyfikacją, promocją i dystrybucją. Ze względu na ogromną liczbę tytułów wydawanych codziennie istnieje ryzyko, że pomimo wysokiej jakości produktów Emitenta, ich widoczność na platformach PC (Steam, GOG, STOVE, Epic Games) oraz konsolowych (Xbox, PlayStation, Nintendo Switch) może okazać się niewystarczająca. W efekcie sprzedaż gier może być niższa od pierwotnie zakładanej. Taka sytuacja mogłaby uniemożliwić Spółce pokrycie kosztów produkcji i wymusić zmianę strategii rozwoju. W skrajnym przypadku Emitent może być zmuszony do zamknięcia danego projektu i skoncentrowania się na mniejszych produkcjach, które pozwolą utrzymać zdolności operacyjne Spółki.

Dark Point Games S.A. minimalizuje ryzyko wprowadzania nowych gier poprzez intensywną strategię marketingową, współpracę z influencerami i mediami branżowymi oraz angażowanie społeczności graczy. Regularne aktualizacje, testy beta i otwarta komunikacja zwiększają zainteresowanie tytułami jeszcze przed premierą.

Spółka dywersyfikuje kanały sprzedaży, udostępniając gry na PC (Steam, GOG, STOVE, Epic Games) oraz konsolach (Xbox, PlayStation, Nintendo Switch), oraz stosuje przemyślaną politykę cenową i promocje. Optymalizacja

kosztów i elastyczne dostosowanie strategii pozwalają na efektywne zarządzanie budżetem i reakcję na zmiany rynkowe.

## Ryzyko niepromowania gier Emitenta przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Spółki duży wpływ mają relacje wydawcy z kluczowymi dystrybutorami tj. platformami sprzedażowymi typu Steam lub Microsoft, Sony, Nintendo Switch. Większe zasięgi oraz możliwości dużych wydawców sprawiają, że promowane przez nich gry mogą uzyskać lepsze pozycjonowanie i być bardziej widoczne w kanałach cyfrowych sprzedaży, w tym w szczególności na platformie Steam, Xbox Store, PlayStation Store oraz Nintendo eShop. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień, poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie do pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Brak popytu ze strony konsumentów na daną grę może wpłynąć na brak działań ze strony dystrybutorów w celu promowania gier Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na realizację oczekiwań co do poziomu sprzedaży, a w konsekwencji na osiągnięte wyniki finansowe.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka oraz zapewnienia jak najlepszej widoczności gier „Achilles: Legends Untold” i „Achilles: Survivor” oraz przyszłego tytułu „Brightness” w kanałach społecznościowych, streamingowych oraz portalach branżowych, Spółka współpracuje z agencją marketingową – Evolve PR Inc. – która odpowiada za zbudowanie i realizację planu komunikacji, marketingu oraz strategię budowania społeczności wokół studia oraz jego produkcji. Emitent liczy, że doświadczenie Evolve PR Inc. w obszarze marketingu i komunikacji oraz wysoka jakość produkowanych gier ograniczą w przyszłości ryzyko ewentualnego niepromowania przez dystrybutorów (np. Steam, Microsoft, Sony, Nintendo Switch).

## Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej oraz kluczowych współpracowników

Sukces Emitenta w dużej mierze zależy od wiedzy, doświadczenia oraz motywacji zespołu. Spółka nawiązała współpracę z grupą twórców gier posiadających wieloletnie doświadczenie i znaczące osiągnięcia. Ich umiejętności obejmują kluczowe obszary niezbędne do realizacji planów Emitenta, takie jak: technologia, projektowanie mechanik gry i AI, opracowanie warstwy fabularnej i dźwiękowej, reżyseria scen i animacji, tworzenie modeli 3D otoczenia i obiektów, projektowanie postaci, zarządzanie produkcją oraz Quality Assurance. Emitent nie wyklucza możliwości dobrowolnego odejścia współpracowników ani w uzasadnionych przypadkach, zakończenia współpracy z jego inicjatywy. Ze względu na specyfikę branży gier, gdzie brakuje wysokiej klasy specjalistów, pozyskanie nowych współpracowników może być czasochłonne. Utrata kluczowych członków zespołu może prowadzić do opóźnień w produkcji, pogorszenia jakości gry lub wzrostu kosztów, co w konsekwencji może wpłynąć na przesunięcie planowanej premiery.

Należy podkreślić, że osoby wchodzące w skład kadry zarządzającej zespołem Emitenta (tj. Paweł Waszak, Daniel Mira, Marcin Kamiński oraz Wiesław Małek) są jednocześnie Założycielami Spółki oraz kluczowymi akcjonariuszami, posiadającymi każdy po 9,95% udziału w kapitale zakładowym i głosach na WZA Emitenta, co łącznie stanowi 39,8%.

Dzięki zaangażowaniu kapitałowemu kluczowej kadry menedżerskiej wzrasta jej motywacja oraz więź ze Spółką. Zdaniem Emitenta wysoki poziom kwalifikacji kadry zarządzającej, a także stabilność składu zarządu znacząco ograniczają ryzyko nagłej utraty pracowników posiadających kluczową wiedzę i doświadczenie w zakresie zarządzania oraz działalności operacyjnej.

## Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

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

- dostawców, którymi są utalentowani twórcy gier: programiści, graficy, designerzy itd., otrzymujący regularnie ciekawe oferty pracy od konkurencyjnych studiów w kraju i za granicą,
- odbiorców, rozumianych jako klienci końcowi, którzy poza okresem premierowym mają tendencję do kupowania gier głównie podczas wyprzedaży,
- nowych podmiotów, jako że cały czas pojawiają się nowi producenci gier, wspierani zarówno przez fundusze VC, jak i korzystający z rozmaitych dotacji,
- substytutów, którymi w pierwszym kręgu są inne gry, gry na inne platformy, a w kolejnych kręgach produkty z innych gałęzi rozrywki.

Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych i produkowanych przez Emitenta. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Emitent. Jednocześnie działa bardzo dużo podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Emitent. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

## Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier charakteryzuje się dynamicznym wzrostem, napędzanym przez rozwój technologiczny, czynniki makroekonomiczne oraz rosnącą popularność gier jako formy spędzania wolnego czasu. Jednocześnie branża ta jest obciążona wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności. Nie można wykluczyć, że jej koniunktura osłabnie, tempo wzrostu spowolni, a w skrajnym przypadku nastąpi załamanie rynku. Czynnikiem ograniczającym ryzyko jest dywersyfikacja geograficzna dystrybucji produktów Emitenta. Dzięki temu lokalne lub regionalne niekorzystne zjawiska mogą mieć jedynie ograniczony wpływ na wyniki Spółki. Dodatkowym zabezpieczeniem jest pozycjonowanie produktów w segmencie średnich cen. Gry oferowane przez Emitenta należą do kategorii relatywnie niskich wydatków w porównaniu z bardziej złożonymi i droższymi formami rozrywki. W efekcie pogorszenie koniunktury może mieć mniejszy wpływ na sprzedaż gier Emitenta niż na cały rynek rozrywki. Należy jednak podkreślić, że Emitent nie ma wpływu na kluczowe czynniki kształtujące sytuację w branży. Ich niekorzystne zmiany mogą negatywnie wpłynąć na poziom przychodów Spółki, a w konsekwencji na jej wyniki finansowe.

## Ryzyko związane z potrzebą pozyskania dodatkowych środków finansowych na produkcję i wydanie gier „Brightness” i „Achilles: Survivor”

Na datę niniejszego sprawozdania Zarząd Spółki nie identyfikuje dodatkowego zapotrzebowania kapitałowego w celu rozwoju gry „Achilles: Legends Untold” oraz pracy nad pełną wersją „Achilles: Survivor” oraz kolejnym projektem Emitenta – „Brightness”. Niemniej jednak bazując na zdobytym doświadczeniu przy wydaniu pełnej wersji gry „Achilles: Legends Untold”, rosnące koszty produkcji mogą wygenerować zapotrzebowanie Spółki na

pozyskanie dodatkowego kapitału do dalszego finansowania przedsięwzięć. W związku z powyższym Emitent stale analizuje różne możliwości pozyskania dodatkowego kapitału. Należy mieć na uwadze, że możliwość pozyskania dodatkowego kapitału na korzystnych warunkach może być ograniczona między innymi ze względu na: (i) przyszłą kondycję finansową Spółki oraz jej wyniki operacyjne; (ii) sentyment rynku do inwestowania w branżę GameDev; (iii) warunki rynkowe, gospodarcze, polityczne i inne, w kraju i na świecie determinujące pozyskiwanie kapitału przez podmioty gospodarcze.

W przypadku wystąpienia przedmiotowego zapotrzebowania na finansowanie, Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wykorzystanie zasobów pieniężnych od wydawców, z którymi Spółka prowadzi rozmowy dot. współpracy przy bieżących projektach, pożyczki od akcjonariuszy lub dodatkowe emisje akcji Spółki kierowane w pierwszej kolejności do obecnych akcjonariuszy.

## Ryzyko utraty płynności

W 2024 r. przychody ze sprzedaży wyniosły 3,2 mln zł i w całości pochodziły ze sprzedaży gry „Achilles: Legends Untold”. Na dzień 31 grudnia 2024 r. Emitent posiadał środki pieniężne w wysokości 408 tys. zł oraz należności krótkoterminowe wynoszące 369 tys. zł.

Pomimo istotnego spadku wartości należności krótkoterminowych względem poprzedniego roku oraz relatywnie wysokiego ich udziału w strukturze aktywów obrotowych Emitenta, Zarząd Spółki nie identyfikuje ryzyka ich niespłacenia jako istotnego. Specyfika działalności Emitenta oraz przyjęta strategia dystrybucji produktów sprawia, że sprzedaż koncentruje się przede wszystkim na cyfrowych kopiach gier dostępnych na renomowanych platformach PC (Steam, GOG, STOVE, Epic Games) oraz konsolowych (Xbox, PlayStation, Nintendo Switch). Dotyczy to zarówno gry „Achilles: Legends Untold”, jak również najnowszego produktu „Achilles: Survivor”, który został wprowadzony na rynek w formule Early Access w styczniu 2025 roku.

Ze względu na przyjęty model dystrybucji przepływy gotówkowe ze sprzedaży nie są natychmiastowe. Rozliczenia przychodów realizowane są zgodnie z umowami zawartymi z poszczególnymi platformami cyfrowymi w ustalonych interwałach czasowych, obejmując płatności zarówno miesięczne, jak i kwartalne. Zarząd ocenia, iż obecna struktura należności odzwierciedla poziom sprzedaży osiąganey przez Emitenta, a nie ryzyko związane z ich ściągalnością.

Dodatkowo Zarząd przewiduje, że dalsza sprzedaż gier „Achilles: Legends Untold” oraz „Achilles: Survivor” będzie generowała stabilne przepływy pieniężne, które zapewnią bieżące finansowanie kosztów operacyjnych, produkcyjnych oraz dalszy rozwój Emitenta. Pozytywny wpływ na płynność finansową mają również znacząco poprawione przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej, które w 2024 roku wyniosły 1,8 mln zł.

W efekcie, biorąc pod uwagę strategię dystrybucji, obecną sytuację finansową oraz planowane wpływy ze sprzedaży produktów, Zarząd Spółki ocenia ryzyko utraty płynności jako niskie i kontrolowane, zapewniające dalszy stabilny rozwój przedsiębiorstwa. Biorąc pod uwagę powyższe oraz strategię dystrybucji, Zarząd ocenia, że relatywnie wysoki poziom należności nie stanowi zagrożenia dla płynności finansowej Spółki, lecz odzwierciedla wysoki poziom sprzedaży produktów Emitenta.

## Ryzyko zmienności kursów walutowych

Działalność Spółki ma charakter eksportowy. Na datę sprawozdania Emitent w dominującym stopniu ponosi koszty działalności w walucie PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów ze sprzedaży realizowana jest w walutach USD oraz EUR. Ryzyko to dotyczy szczególnie kursu wymiany PLN w stosunku do USD, EUR. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem walutowym. Walutą bazową oraz sprawozdawczą pozostanie polski złoty.

Emitent zamierza redukować ryzyko kursowe poprzez stosowanie hedgingu naturalnego dostosowanego do planu przepływów finansowych. W razie potrzeby rozważy także stosowanie kontraktów terminowych do zabezpieczenia wartości odroczonej płatności znaczących kwot. Cały czas jednak będzie wystawiony na ryzyko długotrwałej erozji kursu wymiany ww. głównych walut do złotego.

## VIII. Przewidywany rozwój jednostki w przyszłości

Dark Point Games S.A. dynamicznie rozwija swoją pozycję na rynku gier wideo, skupiając się na produkcji ambitnych tytułów segmentu Premium Indie. Spółka planuje dalszą ekspansję poprzez wzrost zespołu oraz systematyczne wprowadzanie nowych, atrakcyjnych dla graczy projektów.

### Kontynuacja strategii Premium Indie

Dark Point Games S.A. konsekwentnie realizuje strategię opartą na produkcji gier Premium Indie z własnymi IP, które sprzedawane są globalnie w modelu self-publishingu. Debiutancka gra studia „Achilles: Legends Untold”, osadzona w mitologicznym świecie starożytnej Grecji, odniosła sukces komercyjny, generując 3,2 mln. zł przychodów w 2024 r., co uczyniło ją kluczowym źródłem przychodów Spółki. W 2025 roku tytuł będzie rozwijany poprzez regularne aktualizacje oraz wzbogacanie zawartości o nowe treści, aby utrzymać zainteresowanie graczy oraz maksymalizować przychody.

### Rozbudowa portfolio produktów

Spółka kontynuuje również rozwój gry „Achilles: Survivor”, która od swojej premiery w formule Early Access w styczniu 2025 roku zdobyła uznanie graczy, osiągając ponad 80% pozytywnych recenzji. Plany na rok 2025 obejmują dalsze rozwijanie gry poprzez regularne aktualizacje, nowe treści oraz wydanie pełnej wersji na platformy konsolowe.



Ważnym projektem pozostaje gra „Brightness”, ambitny kooperacyjny tytuł survivalowy oparty na autorskich technologiach GAIA, który wzbogaci portfolio firmy o produkt skierowany do szerokiej grupy odbiorców. Gra zostanie wprowadzona na rynek w formule Early Access, a jej pełna wersja będzie dostępna również na konsolach.

Spółka posiada także pomysły na kolejne tytuły, o których szczegółowo poinformuje w odpowiednim momencie.

### Rozwój zespołu i dywersyfikacja projektów

Dark Point Games S.A. zamierza systematycznie zwiększać zespół specjalistów, obecnie liczący 19 osób oraz jednocześnie prowadzić prace nad kilkoma projektami. Taki model pozwoli na regularne premiery nowych gier w cyklu 2-3 letnim, co zapewni stabilność i wzrost przychodów poprzez dywersyfikację portfolio produktowego.

### Strategiczne cele inwestycyjne

W 2025 roku, zgodnie z wcześniejszymi deklaracjami wobec inwestorów, Spółka zamierza wprowadzić akcje serii A oraz H do obrotu na rynku NewConnect. Dark Point Games S.A. zamierza nadal efektywnie korzystać ze wsparcia inwestorów, funduszy publicznych oraz aktywnej współpracy ze społecznością graczy, co pozwoli zachować elastyczność, wprowadzać innowacje oraz zwiększać atrakcyjność swoich produktów na konkurencyjnym rynku gier wideo.

## IX. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Dark Point Games S.A. specjalizuje się w tworzeniu gier wideo z segmentu Premium Indie, wykorzystując model self-publishingu. Spółka prowadzi równoczesne prace nad kilkoma projektami, co zapewnia dywersyfikację przychodów i stabilność operacyjną. W 2024 roku osiągnęła przychody netto ze sprzedaży na poziomie 3,2 mln zł, co stanowi wzrost o 37,8% względem 2023 roku. Jednocześnie koszty działalności operacyjnej wzrosły do 5,2 mln zł, głównie z powodu amortyzacji nakładów na grę „Achilles: Legends Untold” oraz wyższych kosztów usług obcych i wynagrodzeń. W konsekwencji Spółka odnotowała stratę netto w wysokości 2,1 mln zł, a EBITDA osiągnęła poziom 806 tys. zł. Przepływy operacyjne były dodatnie i wyniosły 1,83 mln zł, co stanowi istotną poprawę względem roku 2023, kiedy odnotowano ujemne przepływy na poziomie 88 tys. zł., a zobowiązania i rezerwy zmniejszyły się o 65,5%, osiągając 1,12 mln zł w porównaniu do 3,23 mln zł w roku poprzednim, co pozytywnie wpłynęło na płynność finansową.

Pomimo wzrostu kosztów, sytuacja finansowa Spółki pozostaje stabilna, a sukces gry „Achilles: Legends Untold” zapewnił solidne przychody. Optymalne wskaźniki płynności oraz efektywne zarządzanie należnościami pozwalają na dalszy rozwój działalności. W 2025 roku przewidywane jest zwiększenie przychodów dzięki premierze gry „Achilles: Survivor” oraz dalszemu rozwojowi „Achilles: Legends Untold” i nowego projektu „Brightness”. Kontynuowane będą działania zmierzające do optymalizacji kosztów i wzrostu rentowności operacyjnej.

Podsumowując, w opinii Zarządu Dark Point Games S.A. posiada stabilne fundamenty finansowe i korzystne perspektywy rozwoju. Systematyczna rozbudowa portfolio produktów oraz skuteczne zarządzanie środkami finansowymi powinny umożliwić realizację strategicznych celów Spółki.

## X. Udziały własne

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2024 r. ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała, nie posiadała oraz nie zbywała udziałów ani akcji własnych.

## XI. Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2024 r. ani po jego zakończeniu Spółka nie posiadała oddziałów ani zakładów.

## XII. Informacja o ryzykach z tytułu posiadania instrumentów finansowych

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2024 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej.

19 marca 2025 roku

### Zarząd Spółki:

\_\_\_\_\_  
Paweł Waszak

*Prezes Zarządu*

\_\_\_\_\_  
Wiesław Małek

*Członek Zarządu*

\_\_\_\_\_  
Marcin Kamiński

*Członek Zarządu*

\_\_\_\_\_  
Daniel Mira

*Członek Zarządu*