

# **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.**

**za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023**



**Gdańsk, 20 marca 2024 r.**

## **Spis treści**

|  |    |
|--|----|
| 1. Wybrane dane finansowe  | 3  |
| 2. Charakterystyka Spółki  | 3  |
| 2.1. Informacje Podstawowe   | 3  |
| 2.1.1. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki   | 4  |
| 2.1.2. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości) oraz opis metod ich finansowania | 5  |
| 2.1.3. Zarząd Spółki dominującej   | 6  |
| 2.1.4. Rada Nadzorcza Spółki dominującej   | 6  |
| 2.2. Zakres działalności Emitenta  | 6  |
| 2.2.1. Profil działalności   | 6  |
| 2.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży  | 7  |
| 2.2.3. Produkty planowane do sprzedaży   | 7  |
| 2.2.4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego   | 8  |
| 3. Przewidywany rozwój Spółki  | 9  |
| 4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki   | 9  |
| 5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki   | 10 |
| 6. Pozostałe informacje  | 16 |

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

**1. Wybrane dane finansowe**

| WYBRANE DANE FINANSOWE                                       | od         | od         | od         | od         |
|--|------------|------------|------------|------------|
|  | 01.01.2023 | 01.01.2022 | 01.01.2023 | 01.01.2022 |
|  | do         | do         | do         | do         |
|  | 31.12.2023 | 31.12.2022 | 31.12.2023 | 31.12.2022 |
|  | PLN`000    | PLN`000    | EUR`000    | EUR`000    |
| Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów | 3091       | 3165       | 683        | 675        |
| Zysk (strata) z działalności operacyjnej                     | 186        | 742        | 41         | 158        |
| EBITDA   | 237        | 870        | 52         | 185        |
| Zysk (strata) brutto   | 161        | 803        | 36         | 171        |
| Zysk (strata) netto  | 204        | 739        | 45         | 157        |
| Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej         | 725        | 427        | 160        | 91         |
| Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej       | -21        | 118        | -5         | 25         |
| Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej          | -534       | 7          | -118       | 2          |
| Przepływy pieniężne netto – razem                            | 171        | 552        | 38         | 118        |
| Aktywa / Pasywa razem  | 2724       | 2791       | 626        | 595        |
| Aktywa trwałe  | 99         | 110        | 23         | 23         |
| Aktywa obrotowe  | 2625       | 2681       | 604        | 572        |
| Kapitał własny   | 2212       | 2509       | 509        | 535        |
| Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania                       | 511        | 283        | 118        | 60         |
| Zobowiązania długoterminowe                                  | 0          | 0          | 0          | 0          |
| Zobowiązania krótkoterminowe                                 | 231        | 245        | 53         | 52         |
| Średnioważona liczba akcji                                   | 1 000 000  | 1 000 000  | 1 000 000  | 1 000 000  |
| Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł / EUR )            | 0,20       | 0,74       | 0,04       | 0,16       |
| Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR )                 | 2,21       | 2,51       | 0,51       | 0,53       |

**2. Charakterystyka Spółki**

**2.1. Informacje Podstawowe**

**CONSOLE LABS S.A.**

CONSOLE LABS S.A. z siedzibą w Gdańsku (dalej: **Spółka**, **Emitent** lub **Jednostka**) została zawiązana 29.10.2018 roku.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

Przedmiotem przeważającej działalności Spółki jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych, w ramach której spółka portuje oraz produkuje i wydaje własne gry komputerowe na różne platformy.

Spółka jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier lub posiada stosowne licencje, a dotychczasowy model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Największym akcjonariuszem Spółki jest spółka PlayWay S.A. – jeden z czołowych producentów gier komputerowych i mobilnych, notowany na rynku głównym GPW.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz. U. z 2019 r., poz. 505, ze zm.).

*Podstawowe dane o Emitencie*

|                                     |                                |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| <b>Firma:</b>                       | <b>CONSOLE LABS S.A.</b>       |
| <b>Forma prawna:</b>                | Spółka Akcyjna                 |
| <b>Siedziba:</b>                    | Gdańsk                         |
| <b>Adres:</b>                       | ul. Lęborska 3B, 80-386 Gdańsk |
| <b>Telefon:</b>                     | +48 601 77 33 44               |
| <b>Adres poczty elektronicznej:</b> | contact@console-labs.com       |
| <b>Adres strony internetowej:</b>   | http://console-labs.com/       |
| <b>NIP:</b>                         | 5842780219                     |
| <b>REGON:</b>                       | 382174209                      |
| <b>KRS:</b>                         | 0000764563                     |

*Źródło: Spółka*

### **2.1.1. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym**

#### **Zgromadzeniu Spółki**

Na dzień 31 grudnia 2022 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 100.000,00 zł (słownie: sto tysięcy złotych) i dzielił się na 1.000.000 (słownie: jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda.

#### **Kapitał zakładowy Spółki dominującej**

| <b>Seria akcji</b> | <b>Liczba akcji (szt.)</b> | <b>Udział w kapitale zakładowym (%)</b> | <b>Liczba głosów</b> | <b>Udział w ogólnej liczbie głosów (%)</b> |
|--------------------|----------------------------|---|----------------------|--|
| <b>Seria A</b>     | <b>1.000.000</b>           | <b>100,00%</b>                          | <b>1.000.000</b>     | <b>100,00%</b>                             |

*Źródło: Spółka*

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

**Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu**

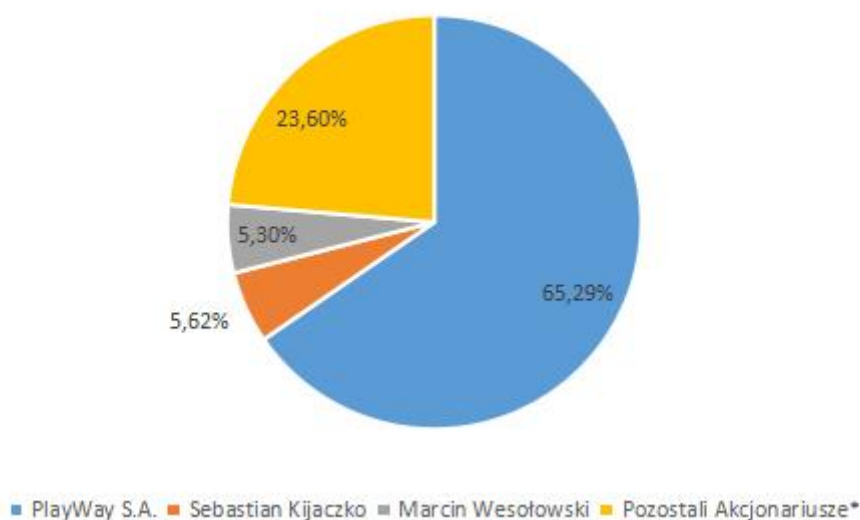
| Akcjonariusz       | Liczba akcji     | Udział w ogólnej liczbie akcji (%) | Liczba głosów    | Udział w ogólnej liczbie głosów (%) |
|--------------------|------------------|------------------------------------|------------------|-------------------------------------|
| PlayWay S.A.       | 652 947          | 65,29%                             | 652 947          | 65,29%                              |
| Sebastian Kijaczko | 56 203           | 5,62%                              | 56 203           | 5,62%                               |
| Marcin Wesołowski  | 52 989           | 5,30%                              | 52 989           | 5,30%                               |
| Pozostali*         | 237 861          | 23,79%                             | 237 861          | 23,79%                              |
| <b>Suma</b>        | <b>1.000.000</b> | <b>100,00%</b>                     | <b>1.000.000</b> | <b>100,00%</b>                      |

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

Źródło: Spółka

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

**Struktura własnościowa Emitenta**



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

Źródło: Spółka

**2.1.2. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości) oraz opis metod ich finansowania**

Jednostka jest spółką należącą do Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., w której PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: PlayWay S.A.), na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania posiada 65,29% udziału w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

---

Ponadto z PlayWay S.A. Spółkę łączą powiązania majątkowe i organizacyjne. Spółka zawiera umowy na produkcję lub dystrybucję gier komputerowych, na podstawie których akcjonariusz PlayWay S.A. pełni funkcję wydawcy lub współwydawcy gier produkowanych przez Emitenta.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała istotnych inwestycji w środki trwałe, ani w wartości niematerialne i prawne oraz inwestycji zagranicznych.

### **2.1.3. Zarząd Spółki dominującej**

Na dzień 1 stycznia 2023 r. skład Zarządu Spółki dominującej był następujący:

Marcin Wesołowski - Prezes Zarządu.

W ciągu roku obrotowego 2023 w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki prezentuje się następująco:

Marcin Wesołowski - Prezes Zarządu.

### **2.1.4. Rada Nadzorcza Spółki dominującej**

Na dzień 1 stycznia 2023 r. skład Rady Nadzorczej Emitenta był następujący:

- Tomasz Olejniczak - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Piotr Karbowski - Członek Rady Nadzorczej,
- Grzegorz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,
- Ewa Kruchelska - Członek Rady Nadzorczej,
- Krzysztof Kruchelski - Członek Rady Nadzorczej.

W ciągu roku obrotowego 2023 w składzie Rady Nadzorczej Spółki nie zaszły żadne zmiany.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Rady Nadzorczej Emitenta był następujący:

- Tomasz Olejniczak - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Piotr Karbowski - Członek Rady Nadzorczej,
- Grzegorz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,
- Ewa Kruchelska - Członek Rady Nadzorczej,
- Krzysztof Kruchelski - Członek Rady Nadzorczej.

## **2.2. Zakres działalności Emitenta**

### **2.2.1. Profil działalności**

Przedmiotem działalności Spółki jest produkcja własnych gier komputerowych oraz portowanie gier w obszarze platform konsolowych, ze szczególnym uwzględnieniem platform Xbox oraz PlayStation. Portowanie gier polega na dostarczeniu przez oryginalnego twórcę kodu źródłowego na bazie, którego Spółka tworzy nowe wersje gry zgodne z platformami konsolowymi takimi jak Xbox, PlayStation, czy Nintendo Switch.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

Emitent jest licencjobiorcą portowanych gier i właścicielem praw autorskich, a funkcjonujący w Spółce model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług renomowanego wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży.

Spółka sprzedaje gry na całym świecie za pośrednictwem sprzedażowych platform internetowych. Podstawowym rynkiem zbytu jest platforma Xbox One oraz PlayStation4, jak również inne platformy internetowe.

### **2.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży**

W okresie od dnia 1 stycznia 2023 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Jednostka wydała (w tym przeznaczyła do sprzedaży) 6 gier komputerowych, które przedstawiono w poniżej tabeli, opisującej produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

*Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2023 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania*

| <b>Tytuł Gry</b>                              | <b>Platforma sprzedażowa</b>                    | <b>Termin wydania (premiera)</b>  |
|---|---|---|
| <b>Go All Out</b>                             | PlayStation 4                                   | PS4 - 10.2023   |
| <b>Skinny &amp; Franko: Fists of Violence</b> | PC, Xbox One, PlayStation 4,<br>Nintendo Switch | PC - 04.2023<br>Xbox One - 04.2023<br>Nintendo Switch – 04.2023<br>PS4- 04.2023 |
| <b>Dieselpunk Wars</b>                        | Nintendo Switch                                 | Nintendo Switch - 04.2023   |
| <b>Succubus</b>                               | PlayStation 4                                   | PS4 – 03.2023   |
| <b>Thief Simulator Luxury Houses DLC</b>      | Xbox,<br>PlayStation 4                          | Xbox - 11.2023<br>PS4 - 11.2023   |
| <b>Prison Simulator</b>                       | PlayStation 4                                   | PS4 - 02.2023   |
| <b>Farm Simulator</b>                         | PlayStation4                                    | PS4 - 12.2023   |

*Źródło: Spółka*

### **2.2.3. Produkty planowane do sprzedaży**

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Spółka ustala terminy wydania gier po analizie sytuacji rynkowej.

Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na postanowienia umów z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta, znajdują się w niniejszym planie.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

*Planowane premiery gier*

| Tytuł Gry                              | Planowany termin premiery gry  |
|--|--|
| <b>Farm Tycoon</b>                     | Xbox One/Series - 2Q   |
| <b>Espresso Tycoon</b>                 | Xbox One/Series - 2Q 2024<br>PlayStation4/5 - 2Q 2024<br>Nintendo Switch - 2Q 2024   |
| <b>Bum Simulator</b>                   | Xbox One/Series- 2Q 2024<br>PlayStation4/5 - 2Q 2024   |
| <b>Robin Hood</b>                      | Xbox Series - 2Q 2024<br>PlayStation5 - 2Q 2024  |
| <b>Junkyard Simulator</b>              | Xbox Series - 2Q/3Q 2024<br>PlayStation5 - 2Q/3Q 2024  |
| <b>„Killer Clowns” – Nazwa robocza</b> | PC - 2024<br>Xbox Series - 2024<br>PlayStation5 - 2024   |
| <b>Contraband Police</b>               | Xbox One - 3Q 2024<br>Xbox Series X/S - 3Q 2024<br>PlayStation 4 - 3Q 2024<br>PlayStation 5 - 3Q 2024<br>Nintendo Switch - 3Q 2024 |

*Źródło: Spółka*

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

W dniu 19 kwietnia 2023 Spółka zawarła umowę ze studiem Rebelia Games Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach w przedmiocie wykonania portu gry komputerowej pod nazwą „Junkyard Simulator” na platformy Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation5.

W dniu 17 sierpnia 2023 Spółka zawarła umowę ze studiem Dreamway Games S.A. z siedzibą we Wrocławiu w przedmiocie wykonania portu gry „Espresso Tycoon” na platformy Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation5 oraz Nintendo Switch.

W dniu 15 grudnia 2023 Spółka zawarła umowę ze studiem Ragged Games S.A. z siedzibą w Warszawie w przedmiocie wykonania portu gry „Bum Simulator” na platformy Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation5 oraz Nintendo Switch.



### **3. Przewidywany rozwój Spółki**

Strategia rozwoju Spółki zakłada dalszy rozwój działalności oparty na:

- 1) Pozyskanie kolejnych gier do portowania
- 2) Zwiększenie ilości wydawanych i portowanych gier na platformy nowej generacji tj. Xbox Series X/S oraz PlayStation5.

#### **3.1. Działalność produkcyjna.**

Portowanie wielu gier oraz tworzenie gier o zróżnicowanej tematyce w celu sprawdzenia ich potencjału produkcyjnego.

Optymalizacja polityki budżetowej, co przełoży się na produkcję większej liczby tytułów przy znacznie ograniczonych kosztach działalności.

Współpraca z Grupą Kapitałową PlayWay S.A. przy sprawdzaniu potencjału sprzedażowego, testowaniu gier przez PlayWay Testing Center oraz wsparcie w zakresie marketingu, wydawnictwa, sprzedaży i kontaktów międzynarodowych.

#### **3.2. Działalność wydawnicza.**

Wydawnictwo gier konsolowych na PC, konsole starej i nowej generacji, a także pozyskiwanie nowych tytułów do portowania oraz wydawania na platformy konsolowe.

#### **3.3. Wpływ działań wojennych prowadzonych na terytorium Ukrainy na sytuację Spółki**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowała skutków związanych z wpływem rosyjskiej agresji przeciwko Ukrainie. Użytkownicy z Rosji stanowią marginalny procent odbiorców gier produkowanych przez Spółkę. Z uwagi na utrudnienia w dokonywaniu transakcji płatniczych oraz ograniczenie działalności właścicieli platform dystrybucji cyfrowej w Rosji można spodziewać się spadku liczby tych odbiorców. Spółki rozliczają 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.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi. Na dzień sporządzenia sprawozdania, z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki, tj. m.in. wprowadzenia kolejnych sankcji wobec Rosji i Białorusi, negatywne oddziaływanie wojny na gospodarkę Rosji, masową migrację uchodźców z terytorium Ukrainy do Polski i innych krajów sąsiadujących, wpływ agresji rosyjskiej na światową gospodarkę oraz sytuację makroekonomiczną w Polsce, nie można w sposób jednoznaczny określić wpływu powyższych czynników na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

### **4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki**

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim Spółki w 2023 r. wyniosła 3.175.806,32 zł, co w porównaniu z 2022 r., gdy ich wartość wyniosła 3.722.263,60 zł wskazuje spadek o 546.457,28 zł.

W 2023 r. Spółka osiągnęła zysk ze sprzedaży w wysokości 435.695,32 zł. Główny wpływ miał na to spadek sprzedaży mniejszych tytułów na konsolach poszczególnych producentów oraz fakt zwiększenia się konkurencyjności na rynku konsolowym związany z większą ilością wydawanych produkcji przez dużych wydawców.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.**  
**ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

---

Zysk netto Spółki za 2023 rok obrotowy wyniósł 203.758,22 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2023 r. wyniosła 2.723.623,56 zł i jest o 67.519,97 zł niższa od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 2.791.143,53 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 202 r. wyniosły 2.212.361,40 zł, tym samym były niższe o 296.241,78 zł od wartości kapitałów własnych wykazanych przez Spółkę na koniec 2022 r. które wynosiły 2.508.603,18 zł.

## **5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki**

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

### **Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Na działalność Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadra kierownicza. Spółka w większości współpracuje z osobami na umowy cywilnoprawne, a łącznie nad produktami Spółki pracuje obecnie około 11 osób. Odejście tych osób może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania i portowania 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.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

### **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. Zazwyczaj rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji gry możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie ukończenia całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Spółki.

### **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 skutkować podjęciem decyzji o rezygnacji z danego projektu.

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 12 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed lub dopiero po ich ukończeniu. Zarząd 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,

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

---

przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do założonego planu lub też nie zostanie w ogóle skierowana do dystrybucji lub ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

**Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier**

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji od 3 do 6 gier rocznie, które sprzedawane są na międzynarodowych rynkach. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów zarówno na ich produkcję, w tym testy i certyfikacje, jak i promocję oraz 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 nieadekwatny do 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 ich produkcję. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki, która w celu jego minimalizacji zakłada produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie.

**Ryzyko związane ze strukturą przychodów**

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

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

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

**Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dystrybucja gier odbywa się głównie przez platformę Microsoft Store, prowadzoną przez Microsoft co daje 35% przychodu, platformę PlayStation Store prowadzoną przez Sony co daje 35% przychodu oraz eShop, prowadzoną przez Nintendo co daje 20% przychodu. Dodatkowo Spółka prowadzi dystrybucję na platformę Steam, prowadzoną przez Valve co daje 10% przychodu. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

**Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów**

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

---

wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

**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 reputacji. Taka sytuacja wymagałaby przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

**Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące zakresu i sposobu realizacji umowy, ale także przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również klauzule regulujące zakaz konkurencji lub postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych drugiej stronie, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest zawarcie umowy w formie pisemnej oraz dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”.

Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę, które zawierają 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 jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność finansową Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

W celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, Zarząd 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 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.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

---

**Ryzyko czynnika ludzkiego**

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące z nią na podstawie umów cywilnoprawnych, 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 Spółkę, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

**Ryzyko podlegania umów prawu obcemu**

W ramach swojej działalności Spółka zawiera także umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką oraz jego 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 zespołów deweloperskich**

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

**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 Spółki i jej 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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

---

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 i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

**Ryzyko konkurencji**

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

**Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych**

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

**Ryzyko związane z 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 oraz 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 produkowane przez Spółkę, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

**Ryzyko walutowe**

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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

---

**Ryzyko zmienności stóp procentowych**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd 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 czy prawa podatkowego.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów 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 Spółkę 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 Spółki, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

**Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną**

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

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

Sytuacja na świecie, związana z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się SARS-CoV-2 (od ang. Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2), który wywołuje ostrą chorobę układu oddechowego – COVID-19, tzw. koronawirus, nie ma negatywnego wpływu na sytuację finansową Spółki.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

---

Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku ewentualnego przywrócenia stanu epidemii i związanych z nim ograniczeń, które mogą skutkować pogorszeniem się ogólnej koniunktury gospodarczej, co w konsekwencji wpłynie na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Spółkę. Zarząd Spółki stale monitoruje potencjalny wpływ i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić jej negatywne skutki.

## **6. Pozostałe informacje**

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

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

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

W roku obrotowym 2023 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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

W roku obrotowym 2023 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

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

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów) samobilansujących w rozumieniu Ustawy o rachunkowości.

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 2023 roku obrotowym Spółka nie posiadała instrumentów finansowych nabytych na rynku regulowanym. Spółka na dzień bilansowy 31.12.2023 r. nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów długo- lub krótkoterminowych.

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.

**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.



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2023 ROKU**

---

Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

**Zatrudnienie**

Spółka w 2023 współpracowała z 27 osobami w oparciu o umowy cywilnoprawne. Spółka od września 2023 zatrudniała 4 osoby w oparciu o umowy o pracę. W strukturach Spółki w 2023 r. pozostawał 1-osobowy Zarząd oraz 5-osobowa Rada Nadzorcza.

---

**Marcin Wesółowski**  
*Prezes Zarządu*  
*Console Labs S.A.*