



O X Y G E N

Sprawozdanie z działalności
OXYGEN SPÓŁKA AKCYJNA

oraz

GRUPY KAPITAŁOWEJ OXYGEN
za 2022 rok

tj. za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.

1. CHARAKTERYSTYKA JEDNOSTKI, JEJ DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW

1.1. Podstawowe informacje o Jednostce

Firma:	Oxygen S.A. (dalej „Emitent”, „Spółka”)
Zarząd:	Prezes Zarządu – Edward Mężyk
Siedziba:	Wrocław, Polska
Adres:	ul. Stanisława Leszczyńskiego 4/29, 50-078 Wrocław
KRS:	0000363503
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział KRS
REGON:	140027660
NIP:	5242525571
Przedmiot działalności:	Produkcja i dystrybucja gier na urządzenia mobilne
Nazwa skrócona / Ticker:	OXYGEN / OXY
e-mail:	biuro@oxygen.com.pl
www:	www.oxygen.com.pl

Spółka została zawiązana w dniu 14 stycznia 2005 r. pod firmą Smoke Shop Sp. z o.o.

W dniu 13 lipca 2010 r. została utworzona Smoke Shop S.A. poprzez przekształcenie spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną na podstawie przepisów Kodeksu spółek handlowych.

W dniu 8 grudnia 2010 r. spółka Smoke Shop S.A. zadebiutowała w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Był to 76 debiut na rynku NewConnect w 2010 roku oraz 176 debiut od uruchomienia rynku NewConnect.

W dniu 22 stycznia 2016 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały o: zmianie nazwy spółki na Exchange Invest Spółka Akcyjna oraz w przedmiocie wyrażenia zgody na zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa do spółki Promotorzy Trading Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowa z siedzibą w Warszawie.

Do 30 października 2016 r. model biznesowy Spółki koncentrował się na prowadzeniu sieci salonów pod marką Smoke Shop, zajmujących się detalicznym handlem artykułami tytoniowymi, w tym papierosami oraz akcesoriami do palenia tytoniu.

Zmiana akcjonariatu w 2016 roku zainicjowała zmianę profilu działalności Spółki. Stworzenie od podstaw holdingu strategicznego dedykowanego zbudowaniu silnej grupy kapitałowej w sektorze m.in. zarządzania i obsługi wierzytelności.

W dniu 3 lutego 2017 r. nastąpiła zmiany nazwy Emitenta z Exchange Invest S.A. na „Premium Fund Spółka Akcyjna”.

W 2019 roku rozpoczęto rozmowy dotyczące przejęcia udziałów pierwszej spółki gamingowej mającej wejść w skład Grupy Kapitałowej Premium Fund S.A. W listopadzie 2019 r. została podjęta decyzja o zmianie nazwy Spółki na Oxygen S.A. W marcu 2020 r. sfinalizowano rozmowy dotyczące przejęcia spółki Mousetrap Games sp. z o.o. oraz przeniesiono siedzibę Spółki do Wrocławia.

Od 17 marca 2020 r. spółka Oxygen S.A. jest w 100% właścicielem spółki gamingowej Mousetrap Games. W ślad za tym, zmienił się Zarząd spółki oraz skład Rady Nadzorczej.

W maju 2020 roku nabyto kolejną spółkę gamingową Glass Canonn Games sp. z o.o. We wrześniu 2020 roku ogłoszono 5 letnią strategię spółki Oxygen S.A., która potwierdza skupienie się Grupy Kapitałowej Oxygen S.A. na rynku gamingu. Z kolei w lipcu 2022 r. Oxygen S.A. nabył 51 udziałów udziałów w spółce Block Dog Sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu.

1.2. Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy Spółki wg stanu na 1 stycznia 2022 r. wynosił 9 123 860,10 zł i dzielił się na:

- 1) 2.500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 0000001 do 2500000;
- 2) 462.500 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 000001 do 42500;
- 3) 308.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 000001 do 308000;
- 4) 5.929.500 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 0000001 do 5929500;
- 5) 43.415.060 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 00000001 do 43415060;
- 6) 6.238.657 akcji zwykłych na okaziciela serii F, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 00000001 do 6238657;
- 7) 273.384.884 akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 00000001 do 273384884;
- 8) 5.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 00000001 do 5000000.

W dniu 4 sierpnia 2022 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego Spółki z kwoty 9.123.860,10 zł do kwoty 9.623.860,10 zł, dokonanego w drodze emisji 5.000.000 akcji serii I o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja.

Wobec powyższego, kapitał zakładowy Spółki wg stanu na 31 grudnia 2022 r. wynosił 9 623 860,10 zł i dzielił się na:

- 1) 2.500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 0000001 do 2500000;
- 2) 462.500 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 000001 do 42500;
- 3) 308.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 000001 do 308000;
- 4) 5.929.500 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 0000001 do 5929500;

- 5) 43.415.060 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 00000001 do 43415060;
- 6) 6.238.657 akcji zwykłych na okaziciela serii F, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 00000001 do 6238657;
- 7) 273.384.884 akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 00000001 do 273384884;
- 8) 5.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 00000001 do 5000000;
- 9) 5.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, oznaczonych numerami od 00000001 do 5000000.

Data WZA	Emisja akcji serii	Cena nominalna	Cena emisyjna	Kapitał zakładowy
13.07.2010	seria A - przekształcenie sp. z o.o. w S.A.	0,10 zł	0,10 zł	250.000,00 zł
31.08.2010	seria B - subskrypcja prywatna	0,10 zł	0,10 zł	46.250,00 zł
31.08.2010	seria C - subskrypcja prywatna	0,10 zł	1,30 zł	30.800,00 zł
22.06.2018	seria D - subskrypcja prywatna	0,10 zł	0,10 zł	592.950,00 zł
17.03.2020	seria E - subskrypcja prywatna	0,10 zł	0,25 zł	4.341.506,00 zł
03.03.2021	Seria F - subskrypcja publiczna	0,10 zł	0,25 zł	623.865,70 zł
02.04.2021	Seria G - subskrypcja prywatna	0,10 zł	0,25 zł	2.738.488,40 zł
10.12.2021	Seria H - subskrypcja prywatna	0,10 zł	0,50 zł	5.000.000,00 zł
26.10.2021	Seria I – subskrypcja prywatna	0,10 zł	0,50 zł	5.000.000,00 zł
Razem:				9.623.860,10 zł

1.3. Akcjonariat

Akcjonariat Spółki według stanu posiadania akcji i ich procentowego udziału w kapitale zakładowym Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. przedstawiał się następująco:

Lp.	Akcjonariusz	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów	% głosów na wza
1.	January Ciszewski i JR HOLDING ASI S.A.	5 261 669	5,47	5 261 669	5,47
2.	Tomasz Nietubyc	6 011 316	6,25	6 011 316	6,25
4.	Cshark sp z o.o.	8 013 202	8,33	8 013 202	8,33

5.	The Knights of Unity sp. z o. o.	14 346 404	14,91	14 346 404	14,91
6.	Tomasz Czechowski	12 291 366	12,77	12 291 366	12,77
7.	Edward Mężyk	14 261 624	14,82	14 261 624	14,82
8.	Adam Bicz	4 910 478	5,10	4 910 478	5,10
9.	Kajetan Maćkowiak	4 887 258	5,08	4 887 258	5,08
10.	Pozostali akcjonariusze	26 255 284	27,28	26 255 284	27,28
Razem:		96 238 601	100,00	96 238 601	100,00

Wobec zmian po okresie sprawozdawczym, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Akcjonariat Spółki według stanu posiadania akcji i ich procentowego udziału w kapitale zakładowym Spółki przedstawiał się następująco:

Lp.	Akcjonariusz	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów	% głosów na wza
1.	January Ciszewski i JR HOLDING ASI S.A.	5 261 669	5,47	5 261 669	5,47
2.	Tomasz Nietubyć	6 011 316	6,25	6 011 316	6,25
3.	Artur Górski	4 904 522	5,10	4 904 522	5,10
4.	Cshark sp z o.o.	8 013 202	8,33	8 013 202	8,33
5.	The Knights of Unity sp. z o. o.	14 346 404	14,91	14 346 404	14,91
6.	Tomasz Czechowski	12 291 366	12,77	12 291 366	12,77
7.	Edward Mężyk	14 261 624	14,82	14 261 624	14,82
8.	Adam Bicz	4 910 478	5,10	4 910 478	5,10
9.	Kajetan Maćkowiak	4 887 258	5,08	4 887 258	5,08
10.	Pozostali akcjonariusze	21 150 762	21,98	21 150 762	21,98
Razem:		96 238 601	100,00	96 238 601	100,00

1.4. Organy Spółki

Zarząd

W skład Zarządu Spółki w okresie sprawozdawczym oraz do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania wchodził:

- Pan Edward Mężyk – Prezes Zarządu

Po okresie sprawozdawczym nie było zmian w składzie Zarządu.

Rada Nadzorcza

W skład Rady Nadzorczej Spółki w okresie sprawozdawczym oraz do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania wchodził:

- Pan Michał Pawlik – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Pan Tomasz Nietubyć – Wice przewodniczący Rady Nadzorczej
- Pan Tomasz Filip Czechowski – Członek Rady Nadzorczej
- Pani Marcin Krok – Członek Rady Nadzorczej
- Pan Paweł Obara – Członek Rady Nadzorczej

Po okresie sprawozdawczym nie było zmian w składzie Rady Nadzorczej.

Walne Zgromadzenie

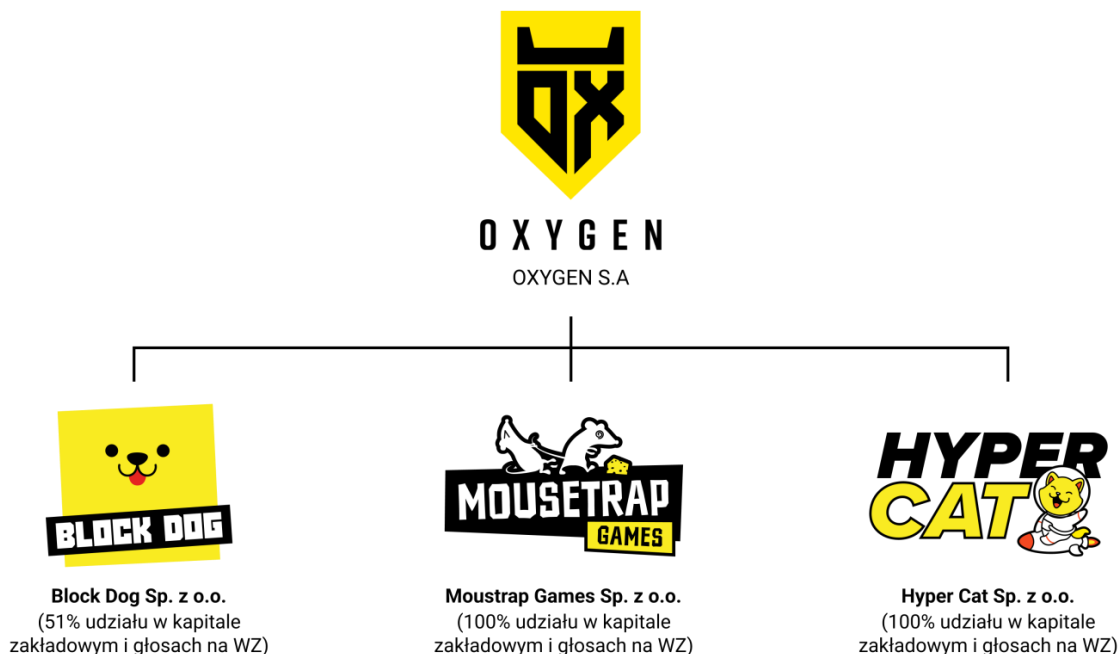
W 2022 roku odbyło się jedno Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 30 czerwca 2022 r.

1.5. Spółki grupy kapitałowej, do której należy Jednostka oraz jednostki współzależne i stowarzyszone

Na dzień 1 stycznia 2022 r. Oxygen Spółka Akcyjna tworzyła grupę kapitałową z Mousetrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu oraz HyperCat sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu.

Wyniki Mousetrap Games sp. z o.o. konsolidowane są z wynikami finansowymi Oxygen S.A. począwszy od danych sporządzanych za I kwartał 2020 roku, natomiast wyniki HyperCat sp. z o.o. (wcześniej Glass Cannon Games sp. z o.o.) konsolidowane są począwszy od danych sporządzanych za II kwartał 2020 roku.

W dniu 25 lipca 2022 r. Oxygen dokonała zakupu łącznie 51 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy, stanowiących 51% udziałów w kapitale zakładowym i głosach na zgromadzeniu wspólników NFT Capital Partners sp. z o.o. z siedzibą w Opolu (obecnie Block Dog sp. z o.o.). Tym samym, od 25 lipca 2022 r. Oxygen jest podmiotem dominującym wobec Block Dog sp. z o.o., a jej sprawozdania finansowe począwszy od raportu za III kwartał 2022 r. są konsolidowane ze sprawozdaniami finansowymi Oxygen. Udziały zostały zakupione za cenę równą ich wartości nominalnej. Block Dog sp. z o.o. skupia się na działalności opartej o nowe technologie i Web 3.0. Tworzone i współtworzone przedsięwzięcia szczególnie zorientowane będą na gaming w obszarze rynku kryptowalut i NFT (niewymienialne tokeny). Od początku 2022 r. Block Dog sp. z o.o. pracuje nad własnym projektem łączącym branżę NFT z gamingową.



Dane spółek zależnych:

1) Moustrap Games sp. z o.o.

W dniu 17 marca 2020 r. Oxygen S.A. nabył od dotychczasowych udziałowców 130 udziałów stanowiących 100% udziałów spółki Moustrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu. W dniu 30 czerwca 2020 r. nastąpiło zarejestrowanie podwyższenia kapitału zakładowego Moustrap Games sp. z o.o. z kwoty 6.500,00 zł do kwoty 10.600,00 zł, w drodze emisji 82 udziałów (łącna wartość pozyskanych środków przez Moustrap Games sp. z o.o. w drodze emisji tych udziałów wynosiła 2.694.925,00 zł). W dniach od 26 sierpnia 2020 r. do 8 września 2020 r. Oxygen S.A. nabył pozostałe 82 udziały Moustrap Games sp. z o.o. W dn. 14 stycznia 2022 r. Zgromadzenie Wspólników Moustrap Games sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego do kwoty 15.000,00 zł w drodze emisji 88 nowych udziałów o wartości nominalnej 50,00 zł każdy, które zostały objęte przez Emitenta w drodze konwersji udzielonych pożyczek w kwocie 3 mln zł. Powyższe podwyższenie kapitału zakładowego Moustrap Games sp. z o.o. zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dn. 8 kwietnia 2022 r. W związku z powyższym, Emitent posiada 300 udziałów w kapitale Moustrap Games sp. z o.o. stanowiących 100% udziałów.

Moustrap Games sp. z o.o. zajmuje się produkcją oraz wydawaniem gier mobilnych przeznaczonych na urządzenia z systemem iOS oraz Android. Spółka ta produkuje koncepty gier i gry na rynek mobile, pozytywnie oceniane przez użytkowników i jury międzynarodowych konkursów.

MOUSTRAP GAMES SP. Z O.O.

adres siedziby	ul. Stanisława Leszczyńskiego 4/29, 50-078 Wrocław
adres poczty elektronicznej	hello@moustrap.games
adres strony internetowej	www.moustrap.games
sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
data rejestracji	11 kwietnia 2017 roku

numer krs	0000673373
regon	367049230
nip	8943102623
zarząd	Edward Mężyk – Prezes Zarządu
posiadane udziały przez Emitenta	100%

2) HyperCat sp. z o.o. (wcześniej Glass Cannon Games sp. z o.o.)

W dniu 21 maja 2020 r. Oxygen S.A. zawarł z osobą fizyczną umowę, na podstawie której nabył 100 niepodzielnych i nieuprzywilejowanych udziałów w spółce HyperCat sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (wcześniej Glass Cannon Games sp. z o.o. z siedzibą w Ławie) o wartości nominalnej 50,00 zł każdy i łącznej wartości nominalnej 5.000,00 zł, stanowiących 100% kapitału zakładowego tej spółki i uprawniających do 100% głosów na jej zgromadzeniu wspólników, za łączną cenę 100,00 zł. W dn. 14 stycznia 2022 r. Zgromadzenie Wspólników HyperCat sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego do kwoty 10.000,00 zł, w drodze emisji 100 nowych udziałów o wartości nominalnej 50,00 zł każdy, które zostały objęte przez Emitenta w drodze konwersji udzielonych pożyczek w kwocie 500.000,00 zł (podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego rejestru Sądowego w dn. 26 kwietnia 2022 r.).

HyperCat sp. z o.o. to spółka z branży gamingowej, która pierwotnie pracowała nad grą pt. „Jars”. To midcore’owa gra o unikalnej grafice i rozbudowanej rozgrywce. Tytuł łączy w sobie cechy gry logicznej i mechanikę tower defendera. Od IV kwartału 2021 r., w związku z zakończeniem prac nad produkcją gry „Jars”, spółka ta prowadzi działalność wyłącznie w zakresie świadczenia usług projektowania oraz budowania gier dla podmiotów zewnętrznych.

HYPERCAT SP. Z O.O.

adres siedziby	ul. Stanisława Leszczyńskiego 4/29, 50-078 Wrocław
sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
data rejestracji	19 czerwca 2018 roku
numer krs	0000735542
regon	380541425
nip	7441819922
zarząd	Edward Mężyk – Prezes Zarządu
posiadane udziały przez Emitenta	100%

3) Block Dog sp. z o.o. (wcześniej NFT Capital Partners sp. z o.o.)

W dniu 25 lipca 2022 r. Oxygen S.A. dokonała zakupu łącznie 51 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy, stanowiących 51% udziałów w kapitale zakładowym i głosach na zgromadzeniu wspólników Block Dog sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (wcześniej NFT Capital Partners sp. z o.o. z siedzibą w Opolu). Tym samym, od 25 lipca 2022 r. Oxygen jest podmiotem dominującym wobec Block Dog sp. z o.o., a jej sprawozdania finansowe począwszy od raportu za III kwartał 2022 r. są konsolidowane ze sprawozdaniami finansowymi Oxygen. Udziały zostały zakupione za cenę równą ich wartości nominalnej.

Block Dog sp. z o.o. skupia się na działalności opartej o nowe technologie i Web 3.0. Tworzone i współtworzone przedsięwzięcia szczególnie zorientowane będą na gaming w obszarze rynku kryptowalut i NFT (niewymienne tokeny).

W dn. 29 listopada 2022 r. spółka ta rozpoczęła realizację swojego pierwszego projektu, w poprzez prowadzenie kampanii crowdfundingowej i sprzedaży tokenów niezamiennych (NFT). Celem sprzedaży NFT było pozyskanie środków na opracowanie i wydanie gry pod tytułem Fast Society, skupiającej się na samochodach (w której głównymi bohaterami i przedmiotami są samochody). NFT sprzedawane były przy użyciu technologii blockchain oraz inteligentnych kontraktów (programów komputerowych), które umożliwiają użytkownikom posiadanie i przenoszenie samego NFT wraz ze wszystkimi prawami z nim związanymi. Każdy NFT jest powiązany z graficzną reprezentacją samochodu. NFT sprzedawane były za cenę 200 USD za każdy NFT (po cenie 175 USD za każdy NFT w okresie pierwszych 24 godzin od rozpoczęcia kampanii crowdfundingowej). W ramach kampanii crowdfundingowej zaoferowanych zostało nie mniej niż 2.222 (stanowiących próg emisji) oraz nie więcej 8.888 NFT, co powinno przełożyć się na pozyskanie środków finansowych w przedziale od 388.850 USD - 1.777.600 USD. Kampania zakończyła się bez osiągnięcia progu sprzedaży 2.222 NFT. Zakup NFT nie oznaczał nabycia praw autorskich lub jakichkolwiek innych praw własności intelektualnej do gry - prawa te pozostają wyłączną własnością Block Dog sp. z o.o.

BLOCK DOG SP. Z O.O.	
adres siedziby	ul. Stanisława Leszczyńskiego 4/29, 50-078 Wrocław
sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
data rejestracji	28 lipca 2021 roku
numer krs	0000913686
regon	389543319
nip	7543343104

1.6. Oddziały i zakłady Jednostki

Spółka nie posiada oddziałów ani zakładów.

1.7. Akcje własne

Spółka nie posiada akcji własnych.

1.8. Zasoby: ludzkie, rzeczowe oraz niematerialne i prawne

Na dzień 31 grudnia 2022 r. Emitent nie zatrudniał nikogo w oparciu o umowę o pracę.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. Grupa Kapitałowa Oxygen zatrudniała 11 osób na umowę o pracę (w przeliczeniu na 11 pełnych etatów). Na umowy cywilnoprawne (umowy zlecenie, umowy o dzieło) Grupa Kapitałowa zatrudniała 4 osoby.

1.9. Wpływ działalności przedsiębiorstwa na środowisko naturalne

Działalność Spółki nie wpływa ujemnie na środowisko naturalne.

1.10. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka nie prowadzi prac badawczych i rozwojowych.

1.11. Informacje na temat działalności Jednostki, branży i czynnikach makroekonomicznych

Spółka działa na podstawie przepisów Kodeksu Spółek Handlowych oraz w oparciu o statut.

1.12. Informacje o segmentach działalności oraz sezonowości

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie występują segmenty działalności. Sezonowość nie dotyczy działalności Spółki ani tworzonej przez Spółki Grupy Kapitałowej.

2. RYZYKA I ZAGROŻENIA, NA JAKIE JEST NARAŻONA JEDNOSTKA

2.1. Ryzyka i zagrożenia

Opisane poniżej czynniki ryzyka nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Działalność oraz plany rozwojowe Emitenta obarczone są czynnikami ryzyka opisanymi poniżej. Kolejność w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

2.2 Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Grupa Oxygen prowadzi działalność

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Działalność oraz rozwój Emitenta ściśle skorelowane są z sytuacją gospodarczą zarówno Polski jak również ogólnosiątkową, w związku z międzynarodowymi dystrybucjami gier produkowanych przez Emitenta. Do głównych czynników kształtujących sytuację ekonomiczną należy zaliczyć: poziom PKB, poziom średniego wynagrodzenia brutto, poziom inflacji, poziom inwestycji podmiotów gospodarczych, stopień zadłużenia jednostek gospodarczych i gospodarstw domowych.

Dynamika wzrostu gospodarczego zależy od wartości głównych zagregowanych wskaźników makroekonomicznych, w których skład wchodzi: PKB per capita, poziom bezrobocia, efektywność pracy, wartość konsumpcji, wartość inwestycji, wartość oszczędności, wartość eksportu netto, podaż pieniądza, poziom inflacji i wartość stóp procentowych.

Sytuacja makroekonomiczna ma wpływ na działalność Emitenta, przede wszystkim na jego wyniki finansowe i tworzonej przez niego Grupy Kapitałowej. Czynniki takie jak dynamika wzrostu produktu krajowego brutto, poziom podstawowych stóp procentowych, czy też sytuacja finansowa konsumentów oraz ich nastroje zakupowe i inwestycyjne mogą wpłynąć na pogorszenie lub poprawę wyników finansowych Emitenta.

Istnieje ryzyko, że spowolnienie tempa wzrostu gospodarczego czy wzrost zadłużenia jednostek gospodarczych może mieć negatywny wpływ na działalność oraz sytuację finansową Spółki, poprzez obniżenie zasobów finansowych osób bądź podmiotów będących klientami Emitenta, co w konsekwencji może przełożyć się na pogorszenie wyników finansowych. Istnieje ryzyko, że takie zmiany wpłyną negatywnie na skalę działalności Spółki, perspektywy jej rozwoju oraz osiągnięte wyniki finansowe. Wskazane czynniki, jak również kierunek ich zmian mają wpływ na realizację założonej przez Emitenta strategii.

Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą zarówno w Polsce jak i w skali makro z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię do występujących zmian. Zarząd Emitenta dostrzegając zmiany, wychodzi naprzeciw oczekiwaniom różnych grup interesariuszy, dostosowując swoją ofertę, stwarzając jednocześnie różnorodne przewagi konkurencyjne.

Ryzyko związane ze zmianami przepisów prawa, w tym: podatkowego, pracy i ubezpieczeń społecznych, handlowego oraz zagranicznych systemów prawnych

W sektorze gospodarki w którym Emitent prowadzi działalność, występuje duża zmienność przepisów prawa oraz brak jednoznacznej ich interpretacji.

Emitent, jak każdy podmiot działający na terenie i w zgodzie z prawem Rzeczypospolitej Polskiej podlega zobowiązaniom podatkowym. Wysokość tych podatków uzależniona jest od sytuacji finansowej gospodarki oraz warunków politycznych. Konieczność ciągłego dostosowywania budżetu państwa do zmieniających się realiów, w szczególności w

przypadku globalnego kryzysu, stwarza ryzyko częstej zmiany wysokości podatków, w tym stawki podatku VAT, podatku dochodowego czy specjalnych podatków nałożonych na Spółkę. Podatki te są ważnym czynnikiem determinującym działalność Emitenta, co z kolei powoduje, iż funkcjonowanie w ciągłej niepewności może prowadzić do formułowania mylnych prognoz oraz strategii, oraz negatywnie wpłynąć na sytuację przedsiębiorstwa. Emitent stara się brać pod uwagę możliwość zmian podatkowych i implementować tę wiedzę w swoich planach.

Niekorzystny czynnik dla stabilności prowadzenia działalności stanowią zmieniające się przepisy prawa pracy, systemu ubezpieczeń społecznych, prawa gospodarczego, cywilnego czy handlowego. Niestabilność przepisów prawa i ich wykładni może utrudniać prowadzenie działalności gospodarczej. Ze względu na nieograniczony terytorialnie zakres działalności Spółki i całej Grupy Kapitałowej, duży wpływ na działalność mogą mieć także zmiany przepisów prawa (w szczególności regulacji prawa autorskiego dotyczących programów komputerowych, w tym gier) w innych państwach.

Problemem są również zmiany obowiązujących Emitenta norm prawnych, wynikające z procesów zachodzących na scenie politycznej, związane głównie z polaryzacją idei i koncepcją rozwoju kraju.

Zaistnienie powyższych czynników, może przyczynić się do możliwości wejścia w życie regulacji niekorzystnych dla Emitenta, co w konsekwencji może przełożyć się to na konieczność zmodyfikowania przez Emitenta procesów organizacyjnych przedsiębiorstwa, generując tym samym niespodziewane koszty. Istotne zmiany przepisów prawnych mogą zmusić Spółkę do modyfikacji oferty w celu dopasowania jej do otoczenia prawnego, co może przełożyć się na konieczność zwiększenia wydatków.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent na bieżąco stara się monitorować zmiany przepisów prawnych, poczynając od projektów zmian na poziomie prac sejmowych, które dotyczą prowadzonej przez niego działalności jak i orzecznictwa dotyczącego branży, oraz dodatkowo dostrzegając szanse wynikające z obowiązujących regulacji prawnych, wprowadza nowe rozwiązania. Jednocześnie Emitent stara się dostosowywać swoją ofertę i zapisy umowne do wymogów prawnych już w momencie, gdy organy ustawodawcze są na etapie pracy nad nowymi regulacjami. Ponadto, Emitent korzysta z bieżącej pomocy prawnej, co umożliwiłoby szybkie zidentyfikowanie ryzyka wynikającego ze zmian prawnych oraz podjęcie możliwie wcześnie odpowiednich działań w celu jego minimalizacji.

Ponadto, Polska przystępując do Unii Europejskiej, zobowiązała się do wprowadzenia odpowiednich zmian w przepisach oraz nowych, zgodnych z prawem unijnym regulacji prawnych. Zaistnienie opisanych czynników, pojedynczo bądź łącznie, skutkować może ograniczeniem działań oraz pogorszeniem się kondycji finansowej Emitenta.

Ryzyko związane z interpretacją przepisów podatkowych

Ryzyko z punktu widzenia działalności Spółki funkcjonującej w oparciu o przepisy prawa polskiego, wiąże się z częstotliwością zmian zachodzących w przepisach fiskalnych oraz ich niejednoznacznym sformułowaniem. Duży kłopot przy interpretacji przepisów stanowi brak ich spójnej wykładni. Mogą pojawić się regulacje zwiększające obciążenia podatkowe nałożone na Spółkę, a także kolizje między interpretacją przyjętą przez Spółkę, a interpretacją wskazaną przez organy administracji skarbowej. Konsekwencją może być odmienne interpretowanie odpowiednich kwestii podatkowych w stosunku do organów podatkowych, co skutkować może nałożeniem na Spółkę znacznych zobowiązań fiskalnych. Czynnikiem zwiększającym ryzyko jest także konieczność dostosowywania polskiego prawa podatkowego do prawa Unii Europejskiej, co może przyczyniać się do dokonywania częstych zmian w jego brzmieniu oraz interpretacji.

Ponadto, Emitent oferuje swoje produkty w wielu jurysdykcjach, w których występować może dodatkowe opodatkowanie produktów cyfrowych. Spółka nie może wykluczyć zmian w przepisach podatkowych mogących mieć niekorzystny wpływ na działalność Emitenta.

Istnieje ryzyko potencjalnego wpływu niniejszych czynników na Emitenta, w tym przede wszystkim na jego wyniki finansowe, narażając go na niebezpieczeństwo związane z płynnością.

Celem ograniczenia niniejszego ryzyka Emitent korzysta z bieżącej obsługi księgowej i podatkowej, co umożliwiłoby szybkie zidentyfikowanie ryzyka wynikającego ze zmian obowiązującego systemu podatkowego oraz podjęcie możliwie wcześnie odpowiednich działań w celu jego minimalizacji.

Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych

Sektor IT jest jednym z kluczowych sektorów gospodarki nie tylko krajowej, ale także międzynarodowej, co powoduje, iż przepisy Wspólnoty Europejskiej oraz innych organizacji międzynarodowych w znacznym stopniu regulują funkcjonowanie branży IT. To z kolei powoduje, że polskie regulacje prawne są w znacznej mierze odzwierciedleniem przepisów europejskich oraz międzynarodowych, co niesie ze sobą element niepewności, co do zmian w tych przepisach i konieczność monitorowania aktualnego stanu prawnego jak również tendencji rozwojowych europejskich regulacji prawnych. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów prawa europejskiego i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ponadto, z uwagi na współpracę Emitenta z wydawcami będącymi podmiotami zagranicznymi, Emitent pośrednio narażony jest również na zmiany regulacji prawa w tych krajach, przede wszystkim w zakresie prowadzenia działań wydawniczych przez te podmioty. Może to mieć przełożenie na wielkość sprzedaży produkowanych przez Emitenta gier, a w konsekwencji na osiągnięte przychody.

Ryzyko związane z wojną w Ukrainie

Działalność Spółki narażona jest na wystąpienie zdarzeń losowych, do których należy zaliczyć czynniki pogodowe (np. powódzie), czynniki polityczne (np. konflikty zbrojne) czy też czynniki środowiskowe (np. epidemiologiczne). Obecnie, obok pandemii COVID-19, istotną niepewność powoduje konflikt zbrojny w Ukrainie, spowodowany napaścią Rosji na ten kraj. Należy jednak zaznaczyć, iż rynki rosyjski, białoruski i ukraiński nie są rynkami docelowymi dla oferty Grupy Kapitałowej Oxygen.

W wyniku nakładanych sankcji, sklepy Google Play i AppStore zostały wyłączone w Rosji. Pomimo, że Spółka nigdy nie targetowała rynków wschodnich, mogą pojawić się konsekwencje innej natury. Osoby, które będą chciały grać, będą szukać innej drogi dotarcia do tytułów, dlatego też należy spodziewać się, że:

- część osób będzie wykorzystywała narzędzia typu VPN, aby nadal mieć dostęp do całej oferty gier, omijając tym samym bariery związane z dostępnością gier w danym kraju,
- część osób zacznie korzystać z oferty innych sklepów, które będą posiadały kopie tytułów z Google Play i AppStore (przy braku możliwości weryfikacji legalności ich pochodzenia, więc pewien procent graczy zniknie z oficjalnego rynku gier),
- w wyniku zmniejszenia ilości graczy w oficjalnych sklepach takich jak Google Play i AppStore, wzrośnie koszt pozyskania użytkownika CPI.

Zarząd wskazuje jednak, że nawet zmniejszenie rynku światowego o wymienione powyżej kraje, nie powoduje dla Spółki istotnego zagrożenia ani strat, z uwagi na fakt, iż Grupa Kapitałowa Oxygen nie wysyciła jeszcze możliwości globalnego rynku.

Niniejsze ryzyko należy również rozpatrywać w kategoriach dostępności programistów czy grafików. Zakładając starty ludzkie w wyniku konfliktu, ilość osób do pracy na rynku globalnym zmniejszy się (ludobójstwo i straty w żołnierzach, które największe są po stronie młodych mężczyzn, będący najczęstszym profilem programisty). Dlatego, globalnie w dłuższej perspektywie istnieje ryzyko jeszcze większego niedoboru pracowników. Biorąc pod uwagę powszechną odbudowę Ukrainy po wojnie, można założyć, że osoby te będą zaangażowane w jej odbudowę również po konflikcie. Jest jednak rozpatrywany również scenariusz, który zakłada, że część uchodźców z Ukrainy pozostanie w Polsce, co wpłynie lokalnie na zwiększenie ilości osób z wykształceniem technicznym w naszym kraju.

Ryzyko związane z wysoką inflacją

Na działalność Spółki wpływ ma sytuacja gospodarcza, w tym m.in. inflacja. Ryzyko inflacyjne w przypadku Grupy Kapitałowej Oxygen skupia się na nienaturalnym zwiększaniu się oczekiwań pracowników i osób współpracujących wobec wysokości uzyskiwanego wynagrodzenia. Brak spełnienia oczekiwań płacowych może skutkować odejściami kluczowych pracowników lub ich przejściu przez firmy zagraniczne operujące w mocnych walutach.

Ryzyko to jest mitygowane przez duże doświadczenie Zarządu w zarządzaniu ludźmi oraz stosowanie odpowiednich systemów motywujących. Dodatkowo, Spółka większość przychodów z działalności gamingowej uzyskuje w walutach

obcych, co umożliwi – w przypadku pogarszającej się kondycji złotówki wobec innych walut - na realizowanie wypłat w innych walutach.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Działalność Emitenta w istotnym stopniu uzależniona jest od bieżącej i przyszłej koniunktury w branży gier, z której Emitent osiąga przychody. Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z samą branżą oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu, co może bezpośrednio przełożyć się na zainteresowanie i popyt grami oferowanymi przez Spółkę. W konsekwencji może to wpłynąć na zmniejszenie się liczby klientów zainteresowanych poszczególnymi produkcjami, co będzie miało negatywny wpływ na przychody osiągane z przysługujących Emitentowi tantiem, a w dalszej kolejności na końcowy wynik finansowy.

Zespół Emitenta dysponuje doświadczeniem i znajomością rynku gier, co pozwala na minimalizację ryzyka niepowodzenia. Emitent zamierza przygotowywać i oferować gry z gatunków, których popularność nieustannie rośnie. Emitent w kolejnych latach planuje prowadzić prace nad projektami gier dystrybuowanych w wiodących serwisach przeznaczonych dla graczy. Wykorzystanie najnowszych i najlepszych technologii do tworzenia gier, przy odpowiednio zorganizowanej produkcji umożliwia elastyczne zarządzanie zasobami i osiąganie najwyższej liczby graczy i jakości audiowizualnej produkowanych gier.

Ponadto, niniejsze ryzyko dotyczy również z punktu widzenia dystrybuowania przez Emitenta gier poprzez globalne platformy dystrybucyjne, przez co swoją ofertę kieruje do odbiorców na całym świecie. Zróżnicowany poziom przychodów z poszczególnych regionów świata wynika m.in. z dysproporcji pomiędzy stopniem nasycenia rynków urządzeniami mobilnymi i komputerami PC, uwarunkowaniami kulturowymi, czy modelami spędzania wolnego czasu. Istotnym czynnikiem jest również poziom rozwoju danego regionu, który determinuje zdolność mieszkańców do określonych poziomów konsumpcji. W krajach wysokorozwiniętych mieszkańcy są w stanie przeznaczyć większą część dochodu rozporządzalnego na rozrywkę. Z kolei największym rynkiem pozostaje rynek chiński, z uwagi na liczbę ludności. Układ rozwoju regionów na świecie nieustannie ewoluuje. Zróżnicowane tempo wzrostu poszczególnych gospodarek może wpłynąć na zmiany w poziomie zamożności regionów, stąd głównymi odbiorcami produktów Emitenta w przyszłości mogą stać się zupełnie inne kraje, co będzie wymagało od Spółki dostosowania oferty do oczekiwań odbiorców w tych krajach.

Ryzyko związane z konsolidacją w branży

Procesy konsolidacyjne w branży gier, w której funkcjonuje Emitent, łączenie firm, przejęcia krajowych firm przez podmioty zagraniczne polegające bądź na łączeniu się firm, bądź na tworzeniu grup firm ściśle ze sobą współpracujących (również w ramach międzynarodowych sieci firm) mogą spowodować pogorszenie sytuacji na rynkach, na których działa Emitent oraz powstanie lub umocnienie się na tych rynkach innych firm, konkurencyjnych dla Emitenta. Na rynku obserwowana jest tendencja dążenia do szybszego wzrostu poprzez przejęcia firm niszowych przez renomowane firmy światowe. Sytuacja ta może zagrazić pozycji rynkowej Emitenta.

Istnieje ryzyko, iż w przypadku umocnienia się na rynku polskim przedsiębiorstwa z międzynarodową pozycją oraz wysokimi możliwościami finansowymi, bądź też wejścia na rynek polski takiego przedsiębiorstwa, popyt na gry oferowane przez Spółkę ulegnie zmniejszeniu, co przełoży się na przychody z tantiem uzyskiwanych przez Spółkę.

Ryzyko związane z działalnością firm konkurencyjnych

Rynek gier, na którym działa Emitent jest segmentem gospodarki, na którym występuje ryzyko walki konkurencyjnej między podmiotami poprzez konkurencję technologiczną, cenową oraz promocyjną. Prowadzić to może do trudności w pozyskiwaniu nowych graczy oraz zmniejszenia liczby graczy dotychczas zaangażowanych w gry wyprodukowane przez Spółkę. W konsekwencji, walka konkurencyjna może doprowadzić do redukcji rentowności branży.

Emitent prowadzi działania na rzecz zwiększania atrakcyjności i funkcjonalności oferowanych gier, w szczególności w obszarze konkurencji technologicznej.

Istnieje również ryzyko wejścia na Polski rynek podmiotów zagranicznych, posiadających znaczące zaplecze technologiczne, kapitałowe, doświadczenie i większą siłę przetargową niż Emitent. Wszystkie te zdarzenia mogą w konsekwencji wpływać na sytuację finansową, zdolność do kontynuacji działalności oraz perspektywę rozwoju Emitenta. Ryzyko to dotyczy również atrakcyjności wyprodukowanych przez Emitenta gier, a tym samym Emitenta jako producenta gier, w kategoriach przyszłych umów współpracy z wiodącymi wydawcami nad nowymi projektami.

Podjęcie błędnych decyzji w kwestii polityki konkurencyjnej może przyczynić się do obniżenia pozycji konkurencyjnej Emitenta, co może mieć wpływ na osiągnięte przez niego wyniki finansowe. Dodatkowo istnieje ryzyko wejścia nowych podmiotów. W konsekwencji może to mieć wpływ na zmniejszenie popytu na oferowane przez Emitenta produkcje, realizację założonej przez Emitenta strategii oraz osiągnięte wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Sprzedaż gier prowadzona jest przez Spółkę za pośrednictwem globalnych internetowych platform sprzedaży takich jak Google Play, App Store oraz poprzez innych dystrybutorów co powoduje, że istotna część przychodów Spółki realizowana jest w euro i dolarach amerykańskich. Równocześnie większość kosztów ponoszona jest w Polsce i rozliczana w walucie krajowej (tj. koszty pracownicze). Taka sytuacja powoduje narażenie Emitenta na zmienność przychodów z tytułu wahań kursów walut obcych wobec złotego. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Spółka nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Celem ograniczenia opisanego powyżej ryzyka Emitent, na bieżąco monitoruje wahania kursów walut obcych oraz kurs PLN. W sytuacji znacznych wahań kursu walut, Emitent rozważy możliwość stosowania strategii zabezpieczającej przed nadmiernymi wahaniami cen waluty obcej.

2.3 Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną Grupy Oxygen

Ryzyko utraty płynności finansowej

Zarządzanie należnościami i zobowiązaniami jest jednym z kluczowych elementów utrzymania określonego poziomu płynności finansowej. W przypadku występowania nieprzewidzianych zdarzeń w zakresie sprzedaży produktów czy usług dla klientów, przedłużania płatności zobowiązań, a także w przypadku podjęcia błędnych decyzji w procesie administrowania finansami Spółki, istnieje możliwość zagrożenia płynności finansowej. Zarząd w celu minimalizacji ryzyka utraty płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania bieżących zobowiązań.

Ryzyko związane z niezrealizowaniem wizji rozwoju działalności

Głównym celem Emitenta jest m.in. uzyskanie znaczącej pozycji zarówno w Polsce jak i na świecie w zakresie produkcji i sprzedaży gier. Z uwagi jednak na zdarzenia niezależne od Emitenta, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Emitent może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej wizji rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym, Emitent będzie zmuszony dostosować lub zmienić swoje cele i plany rozwoju. Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji wizji rozwoju działalności przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację wizji rozwoju i spowodować osiągnięcie mniejszych korzyści (bądź też nieosiągnięcie żadnych korzyści) niż pierwotnie zakładane.

Ryzyko związane z tworzeniem i wdrożeniem nowych gier

Emitent zamierza ciągle poprawiać katalog oferowanych produktów. Rozszerzanie katalogu oraz poszerzanie bazy klientów wymaga m.in. wyprzedzenia działań konkurencji oraz skutecznego zaspokajania rosnących potrzeb klientów. Wprowadzanie gier wiąże się z kosztami, ponoszonymi na opracowanie ich koncepcji, czy wdrożenie. Nie można wy-

kluczyć przypadku, w którym nowe, nowo wytworzone przez Emitenta tytuły przyniosą słabsze niż oczekiwane rezultaty ekonomiczne.

Nie można również wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Powyższe wskazane elementy niniejszego ryzyka zależą bezpośrednio od działań wydawcy, jednak celem ograniczenia możliwości bądź intensywności ich wystąpienia, Emitent nawiązuje współpracę z partnerami, którzy mają odpowiednie środki, zaplecze organizacyjne, know-how czy doświadczenie.

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

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 przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych i mobile cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo, strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produkcjami. 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 przez wydawców na produkcję gry (a tym samym atrakcyjność Emitenta jako partnera w nowych projektach) lub na dobry wynik sprzedażowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier zarówno komputerowych jak i na urządzenia mobilne jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz, co z kolei może przełożyć się na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu.

Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych wyników sprzedażowych, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka produkuje gry dystrybuowane przez siebie oraz wydawców zasadniczo kanałami cyfrowymi, jednakże nie wyklucza również w przyszłości dystrybucję kanałami tradycyjnymi, w formie nośników fizycznych. Istnieje zatem ryzyko podjęcia przez Zarząd Emitenta lub wydawców błędnych decyzji w zakresie kanałów dystrybucji danego tytułu.

Możliwość wystąpienia i intensywność wskazanego ryzyka, zależy od podejmowanych decyzji, a konsekwencje tych decyzji mogą mieć wpływ na osiągnięte przez Emitenta przychody z tytułu sprzedaży gier.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Proces rozpoczynający się od produkcji gry do jej wprowadzenia na rynek jest wieloetapowy, co wielokrotnie powoduje wydłużenie czasu wymaganego na przejście danej gry od producenta do ostatecznego użytkownika. Podyktowane jest to kontrolami jakości oraz testowaniem produktu przed wprowadzeniem na daną platformę sprzętową. Kolejnym czynnikiem wpływającym na ten proces jest fakt, iż gry podlegają ocenie organizacji nadających kategorie wiekowe oraz dopuszczających (bądź nie) do dystrybucji w danym kraju. Należy wziąć pod uwagę fakt, że istnieje ryzyko znacznie dłuższego niż zakładano procesu certyfikacji danej gry. Ponadto, istnieje zagrożenie, że dana produkcja nie przejdzie takowej certyfikacji bądź otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową.

Niniejsze ryzyko związane jest również z opracowaniem planu promocji gry, która może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu. Może być to związane ze znacznie niższym budżetem na promocję niż optymalny na danym rynku.

Ryzykiem jest również fakt, że produkt może zostać wprowadzony ostatecznie na tylko jedną platformę dystrybucyjną.

W konsekwencji przychody Emitenta z tytułu sprzedaży gier mogą być niższe aniżeli założono w planach budżetowych, bądź nawet w ogóle Emitent może nie osiągnąć żadnych przychodów z tego tytułu.

Ryzyko związane z terminami premier konkurencyjnych gier oraz ich ilością

Rynek gier cechuje dynamiczny rozwój, na co wpływ mają niskie bariery wejścia dla nowych podmiotów oraz łatwy dostęp do globalnej dystrybucji za pośrednictwem platform typu Steam, Google Play, App Store oraz Nintendo eShop. W związku z tym, kluczową rolę odgrywa umiejętność tworzenia produktów, które zainteresują dużą liczbę graczy oraz osiągną takie parametry monetyzacji, które uzasadnią nakłady marketingowe na globalną promocję gry. Ze względu na dużą liczbę premier gier konkurencyjnych, należy podczas ustalania planów wydawniczych brać pod uwagę terminy tych premier. Strategia Emitenta w zakresie rozbudowy portfolio gier na różne platformy (App Store i Google Play), wprowadzanie aktualizacji do własnych gier, a także oparcie nowych gier na analizie danych pozyskiwanych z innych gier, umożliwi Emitentowi skutecznie rywalizować z innymi dystrybutorami i producentami gier.

Należy jednak pamiętać, że Emitent nie ma wpływu na zewnętrzne firmy działające w obszarze gamingu, a ich sukces może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną Spółki oraz jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane z platformami dystrybucyjnymi oraz ich monopolizacją

Rynek gier mobilnych jest oparty o trendy rynkowe, które przesuwają się ze sprzedaży gier w tradycyjnym modelu, w stronę ich dystrybucji na platformach globalnych tj. Google Play, App Store oraz innych podobnych. Platformy te pobierają opłaty od każdego wygenerowanego za ich pośrednictwem przychodu.

Istnieje ryzyko znaczącego podniesienia prowizji od sprzedaży przez te platformy, co może wyeliminować małe i średnie przedsiębiorstwa zajmujące się produkcją i wydawnictwem gier mobile z rynku. Niniejsze ryzyko wydaje się stosunkowo niskie, gdyż każdego z tych podmiotów sukces bazuje na dostępności i różnorodności tytułów tam publikowanych.

Ryzyko związane ze wzrostem popularności digital marketingu oraz wrażliwości na zmianę parametrów kampanii marketingowych prowadzonych w świecie cyfrowym

Ze względu na model prowadzonej działalności przez Emitenta, czyli dystrybucję opartą o platformy w pełni cyfrowe (tj. Google Play, App Store, itp.), kluczowym czynnikiem kosztowym jest koszt prowadzenia kampanii marketingowych. Kampanie te prowadzi się głównie w świecie cyfrowym, poprzez wykupowanie powierzchni reklamowej w sieciach afiliacyjnych, platformach programistycznych, domach mediowych, agencjach kreatywnych oraz na platformach specjalizujących się w prowadzeniu cyfrowych kampanii marketingowych (np. Facebook, Google, itp.). Jest to rynek bardzo dynamiczny, na którym co chwilę pojawiają się nowe metody dotarcia do użytkowników. Optymalizacja tych kosztów jest podstawową umiejętnością jaką powinien posiadać dystrybutor gier mobilnych. Dodatkowo, należy ciągle aktualizować swoje podejście i strategię do nowo pojawiających się platform oraz rozwiązań marketingowych. Drobne zachwianie wskaźników cenowych lub wpływających na cenę kampanii marketingowej, tj. ilość dostępnej powierzchni reklamowej, cen wyświetlenia reklamy, konwersji z jednej kreacji reklamowej oraz szeregu innych wskaźników reklamowych może mieć znaczący wpływ na wyniki finansowe Emitenta.

Spółka mityguje te ryzyka, poprzez skupienie działań na pozyskiwaniu danych, ich analizie, zakupie dostępu do zewnętrznych platform analitycznych i zewnętrznych danych, posiadaniu wysoko wykwalifikowanej kadry z zakresu mediów cyfrowych oraz ciągłym rozwoju w zakresie pozyskiwania użytkowników oraz metod marketingu cyfrowego.

Ryzyko błędów na etapie procesu wydawniczego gry/ Ryzyko uzależnienia od wydawców

Gry produkowane przez Grupę Kapitałową Oxygen wydawane są bezpośrednio spółkę zależną Mousetrap Games sp. z o.o. bądź też w oparciu o umowy wydawnicze, zawierane z wyspecjalizowanymi podmiotami.

Istnieje zatem ryzyko błędów związanych z realizacją procesu wydawniczego, które należy rozpatrywać w następujących sferach:

- błędnego wyboru okna czasowego na promocję i premierę gier,
- przeznaczenie niewystarczających środków na promocję i marketing gier, a przez to generowanie odpowiedniego zasięgu dystrybucji gry,
- błędne opracowanie i oszacowanie planu marketingowego włącznie z prognozowaną ilości sprzedaży egzemplarzy danej gry,
- niewłaściwe pozycjonowanie gier poprzez budowanie niewystarczającego obrazu w mediach i wśród odbiorców.

O ile w przypadku gier wydawanych własnym nakładem, wszelkie działania są podejmowane i kontrolowane przez Emitenta, a podejmowane decyzje wydawnicze są wynikiem przeprowadzonych wewnętrznie analiz, posiadanej wiedzy i doświadczenia oraz zaplecza finansowego, o tyle w przypadku działań wydawniczych realizowanych przez podmioty zewnętrzne Emitent ma niewielki wpływ bądź w ogóle nie ma wpływu na realizację tych procesów. Poza zapisami w umowach wydawniczych, w których Spółka może ustalić z wydawcą i zagwarantować realizację pewnych elementów procesu wydawniczego, Spółka nie ma wpływu na możliwość redukcji niniejszego ryzyka.

Błędy w procesie wydawniczym mogą mieć zasadniczy wpływ na wielkość sprzedaży danej gry, a tym samym osiągnięte przez Emitenta przychody.

Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmienią swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczyć scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałoby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Emitent ogranicza niniejsze ryzyko poprzez produkowanie gier, dla określonych i zdefiniowanych grup docelowych, których potrzeby i oczekiwania, na podstawie testów i badań prowadzonych przez Emitenta, są na bieżąco aktualizowane.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Emitenta gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na gry komputerowe oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane z funkcjonowaniem sprzętu komputerowego i systemów informatycznych

Emitent w swojej działalności wykorzystuje sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie służące do produkcji gier zarówno w sferze wizualnej jak i programistycznej. Istnieje ryzyko nieprawidłowego funkcjonowania sprzętu komputerowego i oprogramowania (np. spowolnienia, zawieszenia pracy). Istnieje również ryzyko awarii, czasowego zatrzymania pracy lub nawet zniszczenia sprzętu komputerowego Emitenta.

W przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, Spółka może zostać zmuszona do czasowego wstrzymania części swojej działalności, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może

doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad daną grą. Przerwa w działalności lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów wydawniczych, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. Wystąpienie powyższych zdarzeń może również spowodować wydłużenie realizacji prac projektowych. W konsekwencji opisywane ryzyko może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, sytuację finansową Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki.

W celu zapobieżenia wpływowi powyższych ryzyk na działalność Emitenta, prowadzone są działania dywersyfikujące lokalizację serwerów, wybieranie sprawdzonych dostawców hostingowych, zabezpieczenie kopii zapasowej danych (backup) baz danych i materiałów, czy stosowanie oprogramowania antywirusowego. Emitent prowadzi również politykę bezpieczeństwa opartą na podmiotach zewnętrznych specjalizujących się w bezpiecznym przechowywaniu danych.

Ryzyko związane z błędami ludzkimi

Charakter prowadzonej przez Emitenta działalności wiąże się z potrzebą zatrudnienia bądź nawiązania współpracy z wykwalifikowanymi pracownikami. Błędy lub niedopatrzenia mogą doprowadzić z jednej strony do błędów technologicznych lub awarii wykorzystywanych systemów niezbędnych do prowadzenia podstawowej działalności operacyjnej Emitenta, z drugiej z kolei do błędów na etapie projektowym czy programistycznym danej produkcji. Może to nieść za sobą ryzyko wzrostu niezadowolenia klientów, wpływając negatywnie na wizerunek Spółki.

Ponadto, w działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych, co rodzi ryzyko 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.

Nakłady finansowe poniesione przez Spółkę na odpowiednie szkolenie osób zatrudnionych i współpracujących oraz w miarę potrzeb na rozbudowę kadry pracowniczej ograniczają do pewnego stopnia ryzyko powstawania tego typu problemów. Ponadto, Emitent przeprowadza cykliczne audyty wewnętrzne, których konsekwencją jest opracowanie procedur mających za zadanie ograniczenie możliwości występowania błędów ludzkich.

Ryzyko związane z pogorszeniem lub utratą reputacji

Rozwój prowadzonej przez Emitenta działalności, ściśle powiązany jest z jakością świadczonych usług i oferowanych gier stanowiących portfolio Emitenta, a tym samym postrzeganiu Emitenta przez klientów. Na wizerunek Emitenta istotny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w internecie, szczególnie za pośrednictwem platform dystrybuujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są platformy Google Play oraz App Store, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i partnerów biznesowych Emitenta oraz na pogorszenie jego reputacji. Utrata reputacji w tym zakresie może więc w istotnym stopniu wpłynąć na wyniki ekonomiczne Emitenta. Osoby kwestionujące jakość dostarczanych treści, mogą dochodzić swoich praw i oczekiwać odszkodowania za spowodowane szkody. Niezależnie od ilości zdarzeń, pojawienie się zarzutów w stosunku do Spółki może negatywnie wpłynąć na ocenę i wizerunek Spółki, co w konsekwencji może skutkować obniżeniem jej przychodów. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. Emitent dokłada wszelkich starań, aby świadczone przez niego usługi i dostarczane produkcje odznaczały się najwyższą jakością i profesjonalizmem.

Ponadto, w Spółce jest zatrudniona osoba, której zadaniem jest m.in. monitorowanie mediów społecznościowych w zakresie postrzegania Spółki przez bieżących oraz potencjalnych odbiorców jej gier.

Ryzyko związane z utratą klientów

Ryzyko to powiązane jest z posiadaną reputacją na rynku oraz relacjami z klientami. Odbiorcami gier Emitenta są osoby indywidualne z sektora B2C. Istnieje ryzyko, iż popełnione błędy w zakresie prowadzonej działalności, w tym przede wszystkim podejmowane decyzje osób zarządzających, wpłyną negatywnie na postrzeganie oferty Spółki.

Spółka zapobiega powyższym zagrożeniom poprzez systematyczny wzrost jakości produkowanych gier, czy rozszerzenie oferty o nowe tytuły.

Dodatkowo Emitent nieustannie sprawdza poziom zadowolenia klientów i dostosowuje ofertę do zgłaszanych przez nich sugestii.

Ryzyko potencjalnych roszczeń konsumentów

Działalności Emitenta, związana jest z ryzykiem ewentualnych roszczeń konsumentów w kwestii jakości dostarczanych produktów, w tym przede wszystkim dostarczanych treści. Korzystający z produkcji Emitenta, zgodnie z polskim prawem, mogą dochodzić roszczeń za spowodowane szkody. Niezależnie od ilości zdarzeń pojawienie się zarzutów ze strony klientów, może negatywnie wpłynąć na ocenę i wizerunek firmy Emitenta i oferowanych przez niego gier, co w konsekwencji będzie skutkowało obniżeniem przychodów Spółki.

Niniejsze ryzyko może dotyczyć również szkód graczy natury psychicznej lub zdrowotnej, w wyniku ponadnormatywnego zaangażowania gracza w dany tytuł wyprodukowany przez Spółkę.

Celem ograniczenia niniejszego ryzyka, każda z gier na platformach dystrybucyjnych ma przypisaną kategorię wiekową, wskazującą na minimalny wiek gracza, do którego dana gra jest skierowana. Ponadto, przed instalacją lub uruchomieniem niektórych gier, pojawiają się dodatkowo informacje o kategorii wiekowej.

Ryzyko potencjalnych roszczeń sądowych i administracyjnych

Podmiot prowadzący działalność gospodarczą, narażony jest na postępowania sądowe na gruncie prawa gospodarczego, cywilnego, administracyjnego, prawa pracy oraz innych. Spółka może występować zarówno jako strona pozywająca, jak i pozwana. W związku z powyższym Spółka narażona jest na ponoszenie kosztów związanych z samymi postępowaniami, jak również z ewentualnymi roszczeniami koniecznymi do zapłaty. Ryzyko ewentualnych spraw sądowych w zakresie prowadzonej działalności, oprócz możliwych przy prowadzeniu każdej działalności gospodarczej, w przypadku Spółki dotyczyć może przede wszystkim roszczeń dotyczących sporów, wynikających z umów najmu lokali, postępowania odwoławczego w stosunku do instytucji kontrolnych uprawnionych do nadzoru nad działalnością Emitenta, sporów w relacji pracodawca – pracownik, sporów z podwykonawcami czy bezpośrednio związanych z wykonywaną przez Emitenta działalnością, tj. ewentualnymi roszczeniami klientów w odniesieniu do wytworzonych gier. Istnieje w związku z tym ryzyko powstania ewentualnych sporów i roszczeń na tle umów handlowych. Powstałe spory lub roszczenia mogą w negatywny sposób wpłynąć na renomę Spółki, a w konsekwencji na jej wyniki finansowe.

Ponadto, w przypadku znaczących kwot spornych bądź dużej liczby postępowań wytoczonych przeciwko Emitentowi w krótkim okresie, sytuacja finansowa oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe mogą ulec pogorszeniu.

Przestrzeganie prawa oraz wewnętrznych standardów i kultury organizacji obowiązującej w Spółce, w opinii Emitenta gwarantuje unikanie roszczeń sądowych.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Emitent, nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne tj. umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Emitenta, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznionych przez Spółkę. 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”. Z uwagi na zawierane przez Emitenta, jak również poprzednika prawnego Emitenta, umowy zawierające klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez Emitenta, a tym samym potencjalne istnienie ryzyka podniesienia roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko to związane jest również z potencjalnym wyciekiem danych dotyczących danej gry produkowanej przez Spółkę, a której właścicielem jest inny podmiot.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

Prowadzona przez Emitenta działalność wiąże się z ryzykiem, iż osoby trzecie mogą wejść w posiadanie określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta. Emitent dąży do uniknięcia w swojej działalności takiej sytuacji, w której naruszałby prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim poprzez wprowadzenie do sprzedaży określonych produktów. Niemożliwe jest jednak całkowite wykluczenie możliwości wnoszenia przeciwko Emitentowi zarzutów dotyczących naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich, w związku z wprowadzeniem nowych produktów. Konsekwencją może być konieczność zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej Emitenta.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy, np. za pośrednictwem internetu. Nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a w konsekwencji 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.

Obecnie Spółka posiada informację o nielegalnej dystrybucji gry „Jars”, poprzez ogólnie dostępne platformy wykorzystywane do tego celu. Ponadto, niniejsze ryzyko związane jest również z kopiowaniem projektów Emitenta oraz dystrybuowaniem ich za pośrednictwem oficjalnych kanałów dystrybucyjnych.

Opisany czynnik może mieć wpływ na osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta, a w konsekwencji perspektywy rozwoju.

Spółka ma bardzo małe możliwości egzekwowania swoich praw, a możliwymi kanałami ograniczania tej nielegalnej dystrybucji jest zgłoszenie łudząco podobnej gry w platformie sprzedażowej, bądź bezpośrednio zgłoszenie roszczeń do wydawcy danej gry.

Ryzyko utraty i trudności w pozyskaniu nowych pracowników

Działalność Emitenta, uzależniona jest w dużym stopniu od prawidłowego wykonywania zadań zarówno przez osoby zatrudnione w Spółce, jak również z nią współpracujące. Istotne znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Emitent, z uwagi na specyfikę swojej działalności, celem prawidłowego funkcjonowania zatrudnia oraz współpracuje z osobami specjalizującymi się w branży gier. Ważne zatem jest, aby osoby te posiadały odpowiednie kwalifikacje oraz doświadczenie. Zakres działań prowadzonych przez Emitenta wymaga zatrudnienia wykwalifikowanych specjalistów, którzy swoją wiedzą i umiejętnościami wpływają na satysfakcję społeczności internetowej.

Dynamiczny rozwój zwiększa zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników. Potencjalnie lepsze warunki pracy, zaproponowane przez konkurencyjną firmę, mogą skłonić kluczowych pracowników lub współpracowników do odejścia i w dalszej perspektywie osłabienia pozycji rynkowej Emitenta. Przystąpienie Polski do struktur Unii Europejskiej oraz otwarcie rynków pracy przez niektóre kraje Wspólnoty Europejskiej, spowodowało emigrację części pracowników, w tym także pracowników wykwalifikowanych. W związku z powyższym, istnieje ryzyko odejścia aktualnych pracowników, a także możliwych trudności związanych z zatrudnieniem odpowiednio wykwalifikowanej kadry.

Odejście osób z wymienionych grup, może wiązać się z utratą przez Emitenta wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania i produkcji gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej oddania, a przez to na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Ponadto, braki kadrowe (niekontrolowane odejścia, nieskuteczne rekrutacje) mogą powodować obniżenie zdolności akwizycyjnych nowych kontraktów, a nawet utratę klientów. Jako konsekwencja powyższych zjawisk występuje presja płacowa ze strony pracowników.

Z uwagi na fakt, że Emitent prowadzi działalność operacyjną z Polski, tj. rynku, który z jednej strony charakteryzuje się bardzo dobrą ceną za roboczogodzinę do jakości dostarczanej pracy, rynek ten został zauważony przez rynki zagra-

niczne, na których często ten wskaźnik jest znacznie gorszy. Powoduje to, iż polski rynek programistów jest obciążony dużym ryzykiem zbyt niskiej dostępności programistów w stosunku do popytu na ich usługi, a przez to znacznym wzrostem pensji podstawowych zasobów, co może przełożyć się na wyniki ekonomiczne Emitenta. Emitent mityguje to ryzyko, poprzez współpracę z jednym z czołowych podmiotów outsourcingujących programistów gamingowych w Polsce, co zapewnia szybki dostęp do zasobów na preferencyjnych warunkach. Niniejszy aspekt tego ryzyka związany jest również z otwieraniem w Polsce oddziałów bądź filii przez duże podmioty zagraniczne, dysponujące znacznymi środkami finansowymi na produkcję gier.

Powyżej opisane czynniki mogą mieć wpływ na pozycję konkurencyjną Emitenta, a w konsekwencji obniżyć dynamikę jego rozwoju. Istnieje zatem ryzyko, iż w przypadku odejścia któregokolwiek z kluczowych pracowników lub współpracowników działalność Emitenta zostanie zachwiana.

Mając na uwadze niniejsze ryzyko, w Spółce realizowana jest odpowiednia polityka zatrudnienia i współpracy, która daje bezpieczeństwo dla obu stron. Emitent stara się zapobiegać utracie kluczowej części kadry poprzez stosowanie premii motywacyjnych oraz udostępnianie możliwości uczestniczenia w dodatkowych, specjalistycznych szkoleniach.

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu wykwalifikowanych pracowników

Potencjalni pracownicy Emitenta powinni posiadać odpowiednie wykształcenie oraz doświadczenie w projektowaniu oraz programowaniu gier komputerowych. Jest to podyktowane specyficznymi wymaganiami rynku gier video dotyczącymi umiejętności merytorycznych kandydatów. Zapotrzebowanie rynku gier jest nieadekwatne do ilości dostępnych wykwalifikowanych pracowników. Spowodowane jest to głównie niewielką liczbą szkół wyższych w Polsce oferujących kierunki 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 wystarczającym do podjęcia współpracy. Ryzykiem, jest brak odpowiedniej liczby pracowników, adekwatnej dla dynamiki rozwoju. Spółka wskazuje, iż od początku prowadzonej działalności, udało się wypracować procedury umożliwiające wyszukiwanie i szkolenie wartościowych pracowników posiadających odpowiednią wiedzę i doświadczenie. Dodatkowo, Spółka prowadzi stałą współpracę z wyspecjalizowanymi podmiotami odpowiedzialnymi za pozyskiwanie nowych pracowników.

Ryzyko związane z możliwością prowadzenia działalności konkurencyjnej przez pracowników oraz współpracowników Emitenta

Pracownicy zatrudnieni przez Emitenta oraz podmioty z nim na stałe współpracujące, posiadają dużą wiedzę specjalistyczną i często wieloletnie doświadczenie na rynku gier, co pozwala na systematyczne wdrażanie nowych rozwiązań. Istnieje ryzyko odejścia pracowników i współpracowników uczestniczących w rozwijaniu i ulepszaniu produkcji Spółki w celu założenia własnej działalności, konkurencyjnej wobec Emitenta.

Emitent ogranicza niniejsze ryzyko poprzez indywidualne motywowanie pracowników, dbałość o atmosferę pracy, rozwój kompetencji, regularne podwyżki czy premiowanie pracy.

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 czy 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 do jakości produktu, bądź też zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

Emitent realizuje szereg działań minimalizujących te czynniki ryzyka:

- ryzyko konkurencyjności innych produktów ograniczane jest poprzez badania rynku i realizowanie projektów, na które istnieje wyraźne zapotrzebowanie rynkowe, a jednocześnie, co do których nie jest prognozowane nasycenie rynku w

momencie premiery danego produktu. Jednocześnie wysoka jakość produktów Emitenta pozwala pozycjonować je w tych segmentach rynku, w których nie funkcjonują mniej doświadczone i słabsze podmioty,

- wysoka jakość produktów Emitenta jest zapewniana przez doświadczone zespoły produkcyjne, efektywne struktury organizacyjne, bogate know-how i dostęp do najnowszych technologii,
- ryzyko spadku zainteresowania produktami Emitenta związanego z możliwym pogorszeniem się sytuacji gospodarczej na rynkach docelowych, minimalizowane jest poprzez sprzedawanie produktów po konkurencyjnych cenach, a także dodawaniem darmowej i płatnej (opcjonalnej) zawartości dodatkowej.

Ryzyko związane ze zmiennością osiągnięcia przychodów z gier

Osiągane przez Emitenta przychody ze sprzedaży, realizowane są przez spółki zależne, w szczególności przez Mouse-trap Games sp. z o.o. Przychody te nie podlegają procesom sezonowości. Działalność sprzedażowa prowadzona przez Emitenta opiera się ściśle na współczynnikach rynkowych takich jak CPI (Cost Per Instalation), tj. miary niskiego proggu dotarcia do graczy oraz LTV (Life Time Value) - miary jakościowej tytułu. Dzieląc LTV przez CPI, otrzymuje się wskaźnik rentowności danej gry. Sprzedaż maksymalizowana jest poprzez kampanie marketingowe realizowane dla gry, której wskaźnik rentowności $LTV/CPI > 1$. Wtedy następuje zwrot zainwestowanych w działania marketingowe środków finansowych i wtedy też następuje zwiększona sprzedaż produktów. Jest to proces niezależny od sezonowości.

Cykl życia gier produkowanych przez Emitenta charakteryzuje się pewną specyfiką generowania przychodów ze sprzedaży. Większość z wyprodukowanych przez Spółkę gier, z racji faktu, iż są to gry mobilne, dostępnych jest z modelu F2P (free to play), tj. udostępniana jest graczom za darmo, a przychody generowane są przez graczy z dokonywanych mikrotransakcji podczas grania. Wielkość tych transakcji w pewnym stopniu uzależniona jest od realizowanych działań promocyjnych. Charakterystyka okresów osiągnięcia przychodów jest przy tym typowa dla gier dystrybuowanych w modelu F2P.

Prawidłowość osiągnięcia przychodów powiązana jest z organizacją platform sprzedażowych oraz decyzjami w zakresie dystrybucji i promocji gier podejmowanymi zarówno przez Emitenta jak również wydawców gier Emitenta. Ponadto, w przypadku gry „Jars” wydawanej na platformach innych aniżeli mobilnych, w każdym roku występują okresy zwiększonej sprzedaży, np.: Halloween, Black Friday, nowy rok chiński, początek wiosny, początek lata.

Ryzyko związane z brakiem przychodów z gier

Głównym z źródeł przychodów osiągniętych przez Emitenta są przychody z działalności „gry”, na które składają się sprzedaż reklam i licencji, sprzedaż wewnątrz tytułów. Same gry mobilne dystrybuowane są w modelu F2P (free-to-play), tj. za darmo, a przychody osiągnięte są m.in. z mikrotransakcji zawieranych już podczas grania.

Obecnie, znacząca większość gier Emitenta nie osiągnęła żadnych przychodów. Istnieje zatem ryzyko, iż nakłady poniesione na wytworzenie tych gier bądź na ich zakup nie zostaną pokryte przychodami wygenerowanymi przez te gry.

Niniejsze ryzyko ograniczane jest poprzez uruchomienie linii biznesowej, polegającej na tworzeniu gier na zlecenie podmiotów trzecich bądź też modyfikacji gier wyprodukowanych przez podmioty trzecie oraz możliwe późniejsze działania wydawnicze realizowane na zlecenie podmiotów trzecich, w oparciu o ich środki finansowe.

Ryzyko związane z sytuacją finansową

W 2020 r., tj. pierwszym roku funkcjonowania Grupy Kapitałowej Oxygen, przychody netto wyniosły 887.946,44 zł, przy stracie ze sprzedaży w wysokości -2.011.853,97 zł oraz stracie netto na poziomie -13.085.285,32 zł. Strata netto spowodowana była dokonaniem odpisów aktualizujących wartość posiadanych przez Emitenta udziałów Mousetrap Games sp. z o.o. w kwocie 5.598.425,30 zł oraz odpisów aktualizujących nakłady na prace rozwojowe Mousetrap Games sp. z o.o. związanych z likwidacją wyrobu gotowego Run The Beat w wersji F2P (w kwocie 1.689.034,33 zł) oraz wycofania silnika do gier z użytkownika (na dzień dokonania odpisu niezamortyzowana część wycofanej licencji wyniosła 739.020,04 zł), co księgowane było w pozostałych kosztach operacyjnych.

Z kolei w okresie od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 r. Grupa Kapitałowa Oxygen osiągnęła przychód w wysokości 2.057.385,83 zł, generując stratę ze sprzedaży na poziomie -1.636.413,06 zł oraz stratę netto w wysokości -

5.066.681,53 zł, natomiast w okresie od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. osiągnęła przychodów w wysokości 1.861.381,85 zł, przy stracie ze sprzedaży -2.109.272,89 zł oraz stracie netto -8.387.409,53 zł.

Ponadto, wartość zobowiązań i rezerw na zobowiązania Grupy Kapitałowej Oxygen na 31 grudnia 2022 r. wyniosła 5.265.981,80 zł, wobec 2.885.684,87 zł na 31 grudnia 2021 r. Wzrost wysokości zobowiązań i rezerw na zobowiązania ma związany jest z finansowaniem działalności w drodze pożyczek zarówno wewnątrz Grupy jak również od podmiotów zewnętrznych.

Z uwagi na strukturę holdingową Grupy Kapitałowej Oxygen, w której działalność operacyjna realizowana jest przez spółki zależne, tj. Mousetrap Games sp. z o.o. w zakresie produkcji, wydawnictwa oraz dystrybucji gier oraz HyperCat sp. z o.o. w zakresie realizowania usług produkcji gier na zlecenie podmiotów trzecich (Block Dog sp. z o.o. obecnie wyłącznie przygotowuje kolejną kampanię crowdfundingową w celu pozyskania środków na produkcję nowej gry), niniejsze ryzyko należy również rozpatrywać z punktu widzenia wyników finansowych generowanych przez spółki zależne. Żadna z trzech wymienionych spółek zależnych, nie odnotowała zysku z prowadzonej działalności. HyperCat sp. z o.o. w roku 2022 r., przy przychodach netto w wysokości 1.251.386,97 zł, uzyskała stratę netto w kwocie -603.955,89 zł, natomiast rok wcześniej, przy przychodach netto za 2021 r. w kwocie 69.545,00 zł spółka ta wygenerowała stratę w kwocie -210.622,46 zł. Mousetrap Games sp. z o.o. w roku 2022 r. osiągnął przychody w kwocie 2.026.032,21 zł i stratę netto -2.522.859,60 zł oraz w 2021 r. przy przychodach netto 2.059.375,83 zł wygenerował stratę netto w kwocie -1.291.179,95 zł, natomiast Block Dog sp. z o.o. z uwagi na realizację kampanii crowdfundingowej, (oraz w związku z faktem, że pierwszy rok obrotowy tej spółki kończy się 31 grudnia 2022 r.), nie osiągnęła przychodów, a strata netto wyniosła -338.166,69 zł. Ponadto, należy zwrócić uwagę na istotne zobowiązania tych spółek, które na 31 grudnia 2022 r. kształtują się następująco: HyperCat sp. z o.o. w kwocie 2.581.233,07 zł, Mousetrap Games sp. z o.o. w kwocie 7.413.515,10 zł oraz Block Dog sp. z o.o. w kwocie 402.975,63 zł. Istotną część tych zobowiązań stanowią pożyczki zaciągnięte na finansowanie działalności gospodarczej, w tym pożyczki udzielane w ramach Grupy Kapitałowej.

Istnieje ryzyko, iż Spółka bądź jej spółki zależne nie będą w stanie w dalszym ciągu wygenerować odpowiedniej wielkości przychodów, które pokrywałyby koszty funkcjonowania oraz posiadane zobowiązania, co mogłoby mieć wpływ na możliwość kontynuowania działalności przez poszczególne jednostki Grupy.

W dalszym horyzoncie czasowym istnieje ryzyko, iż Emitent pomimo podejmowania działań zmierzających do poprawy sytuacji Spółki oraz jej spółek zależnych, nie będzie mógł pokryć tej straty osiąganymi zyskami w ciągu najbliższych lat. Może to w konsekwencji powodować brak możliwości realizacji nowych perspektywicznych projektów, wymagających zaangażowania znacznych środków własnych Emitenta.

Ryzyko związane z finansowaniem działalności / Ryzyko związane z wysokością aktywów obrotowych

Przychody Grupy Kapitałowej Oxygen w 2022 r. (1 861 381,85 zł) nie pokryły kosztów prowadzonej działalności gospodarczej w tym okresie (3 970 654,74 zł). Wobec powyższego, Zarząd do czasu osiągnięcia odpowiedniej wartości przychodów skupiał się na finansowaniu bieżącej działalności ze źródeł zewnętrznych, w tym przede wszystkim z emisji akcji w ramach podwyższenia kapitału zakładowego (w 2022 r. Emitent w drodze emisji akcji serii I, pozyskał 2,5 mln zł), realizacji zakontraktowanych projektów finansowanych przez podmioty zewnętrzne oraz pożyczek uzyskanych od osób i jednostek spoza Grupy Kapitałowej Oxygen (których saldo do spłaty na dzień sporządzenia raportu wynosi 2.718.589,99 zł).

Istnieje ryzyko, iż Emitent planując kolejną rundę finansowania, nie pozyska zakładanej wysokości środków finansowych, bądź też nie osiągnie progu emisji NFT w ramach kolejnych kampanii (co spowoduje, że zbiórka środków w ramach kampanii crowdfundingowej nie dojdzie do skutku), co może mieć wpływ na realizację kolejnych projektów, bądź nawet spowodować (z uwagi na brak możliwości pełnego finansowania działalności w drodze przychodów uzyskiwanych z tytułu sprzedaży gier i wykonywanych w ramach gier mikrotransakcji) istotne problemy płynnościowe.

Emitent nie uzależnia finansowania działalności od jednego tylko źródła, a stara się je dywersyfikować w oparciu zarówno o finansowanie dłużne (które systematycznie pozyskuje) jak również finansowanie udziałowe realizując kolejne emisje akcji.

Ryzyko związane z przeszacowaniem wartości wkładu niepieniężnego na pokrycie akcji serii E i G

Akcje Emitenta serii E oraz G zostały opłacone w postaci wkładu niepieniężnego odpowiednio 130 (seria E) oraz 82 (seria G) udziałów spółki Mousetrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu. Akcje te stanowią na dzień sporządzenia raportu odpowiednio 45,11% oraz 28,46%, tj. łącznie 73,57% kapitału zakładowego Emitenta.

Na potrzeby emisji akcji serii E, udziały Mousetrap Games sp. z o.o. zostały wycenione metodą dochodową zdyskontowanych przepływów pieniężnych, zgodnie ze stanem wiedzy na dzień 30 września 2019 r. Wycenę sporządzono w oparciu o 5 letni horyzont prognoz, gdzie założono wzrost wartości sprzedaży w okresie referencyjnym od 1.493 tys. zł (w 2020 r.) do 10.700 tys. zł (w 2024 r.). Przy czym dynamika sprzedaży nie miała charakteru ustabilizowanego, chociaż w latach 2022-2024 sięgała wąskiego zakresu ok. 59% r/r. (w pierwszych trzech latach przychody i EBIT kształtowały się następująco: 2020 r. przychody: 1.493 tys. zł, EBIT: -2.335 tys. zł; 2021 r. przychody 3.035 tys. zł, EBIT -1.091 tys. zł; 2022 r. przychody 4.729 tys. zł, EBIT 562 tys. zł). Wartość 130 udziałów Mousetrap Games sp. z o.o. na podstawie tak przyjętych założeń wyniosła 11.400.000,00 zł, tj. 87.692,54 zł każdy udział.

Z kolei na potrzeby emisji akcji serii G, udziały Mousetrap Games sp. z o.o. zostały oszacowane zgodnie ze stanem wiedzy na dzień 30 czerwca 2020 r. w oparciu o metodę dochodową zdyskontowanych przepływów pieniężnych (18.500 tys. zł), metodę zdyskontowanych dywidend (21.600 tys. zł) oraz metodę mnożnikową (16.500 tys. zł). Wycenę metodą dochodową sporządzono w oparciu o 5 letni horyzont prognoz, gdzie założono wzrost wartości sprzedaży w okresie referencyjnym od 760 tys. zł (w 2020 r.) do 15.137 tys. zł (w 2024 r.). Podobnie jak w poprzednim modelu wyceny, dynamika sprzedaży nie miała charakteru ustabilizowanego, chociaż w latach 2022-2024 sięgała wąskiego zakresu 60-68% r/r. (w pierwszych trzech latach prognozy przychodów i EBIT kształtowały się następująco: 2020 r. przychody 760 tys. zł, EBIT -1 tys. zł; 2021 r. przychody 3.365 tys. zł, EBIT -3.632 tys. zł; 2022 r. przychody 5.656 tys. zł, EBIT -2.293 tys. zł). Wartość wszystkich udziałów Mousetrap Games sp. z o.o. na podstawie tak przyjętych założeń wyniosła 18.500.000,00 zł, tj. 87.264,15 zł każdy udział (przy zastosowaniu wag odpowiednio: 50% dla metody dochodowej, 30% dla metody mnożnikowej i 20% dla metody zdyskontowanych dywidend).

Należy przy tym wskazać, iż faktycznie osiągnięte wyniki finansowe przez Mousetrap Games sp. z o.o. są niższe, aniżeli przyjęte na potrzeby pokrycia akcji serii E i G (przychody za 2020 r. wyniosły 1.034 tys. zł, EBIT -4.824 tys. zł; za 2021 r. przychody wyniosły 2.059 tys. zł, EBIT -1,242 tys. zł, za 2022 r. przychody wyniosły 2.026 tys. zł, EBIT -1.780 tys. zł). Implikuje to ryzyko przeszacowania w prognozach finansowych założeń zarówno przychodowych jak i na poziomie rentowności w stosunku do faktycznie osiągniętych przez Mousetrap Games sp. z o.o. wyników finansowych oraz w konsekwencji ryzyko, iż wartość Mousetrap Games sp. z o.o. jest niższa aniżeli przyjęta do celów opłacenia akcji serii E i G. Na ryzyko to zwrócił uwagę biegły rewident w sprawozdaniach z badań sprawozdań finansowych za lata 2020, 2021 i 2022, co zostało szczegółowo opisane w ryzyku poniżej „Ryzyko wynikające z zastrzeżeń biegłego rewidenta / Ryzyko związane z wartością wyceny podmiotu zależnego Mousetrap Games sp. z o.o.”.

Na etapie sporządzania sprawozdania finansowego Spółki za 2022 r., Zarząd podjął decyzję do odpisania wartości Mousetrap Games sp. z o.o. do kwoty 2.059.000,00 zł. Pomimo tego odpisu, biegły rewident badający sprawozdanie finansowe wskazał, że zgodnie z przeprowadzonym testem na utratę wartości, wycena taka byłaby zasadna w przypadku pozyskania przez Mousetrap Games sp. z o.o. finansowania w wysokości 2.700 tys. złotych, a ponadto zawarcia porozumień z wierzycielami odnośnie wymagalnego zadłużenia oraz konwersji zadłużenia powiązanego na kapitał własny Mousetrap Games sp. z o.o. Spełnienie jednak wszystkich tych warunków, uznał za istotnie wątpliwe, co w jego opinii spowodowałoby, że wartość wyceny Mousetrap Games sp. z o.o. spadłaby do 206 tys. zł.

Ryzyko wynikające z zastrzeżeń biegłego rewidenta/ Ryzyko związane z wartością wyceny podmiotu zależnego Mousetrap Games sp. z o.o.

W 2020 r. Emitent nabył 100% udziałów w spółce Mousetrap Games sp. z o.o. Udziały te nabywane były w dwóch rundach, za łączną kwotę 18.009.425,30 zł, w postaci aportu na pokrycie wyemitowanych akcji serii E oraz G w podwyższonym kapitale zakładowym Emitenta. W rezultacie przeprowadzanego przeglądu ksiąg rachunkowych w związku ze sporządzeniem sprawozdania finansowego Oxygen za rok 2020 oraz skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Oxygen za rok 2020, w dniu 28 maja 2021 r. Zarząd Emitenta podjął decyzję o dokonaniu odpisów aktualizujących w łącznej wysokości 8.026.479,67 zł, w tym w kwocie 5.598.425,30 zł na posiadane udziały w Mousetrap Games sp. z o.o., obniżając tym samym ich wartość bilansową do 12.411.000,00 zł. Decyzja ta była następstwem

przeprowadzonego testu na utratę wartości tych udziałów, w konsekwencji wykonanej na zlecenie Zarządu przez Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k. wyceny.

W sprawozdaniach z badań sprawozdań finansowych za lata 2020 oraz 2021 biegły rewident wskazał zastrzeżenia dotyczące wartości posiadanych przez Emitenta udziałów w spółce zależnej Mousetrap Games sp. z o.o. Zastrzeżenia te zostały oparte na zrealizowanej na zlecenie biegłego przez inny podmiot (ValMax sp. z o.o.) wycenie, której wartość końcowa na potrzeby sprawozdania finansowego za 2020 r. wyniosła 7.214.400,00 zł (która następnie została podniesiona przy przeprowadzaniu testu na utratę wartości na potrzeby sprawozdania finansowego za 2021 r. do 8.054.500,00 zł). Zdaniem biegłego, wartość posiadanych udziałów powinna zostać wykazana w oparciu o wycenę zrealizowaną przez ValMax sp. z o.o., wskazując jednocześnie, że spowodowałoby to powiększenie straty netto zarówno za 2020 r. jak i 2021 r. o różnicę w wycenach Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k. i ValMax sp. z o.o., wpływając jednocześnie na obniżenie wartości sumy bilansowej i kapitału własnego. Różnice w wycenach udziałów Mousetrap Games sp. z o.o. sporządzonych przez powyższe podmioty, nie wynikały z zastosowania innej metody (obie wyceny zostały przeprowadzone metodą zdyskontowanych przepływów pieniężnych), a z podejścia do oceny ryzyk rynkowych, a tym samym zrealizowania przez tą spółkę zakładanych prognoz, w tym przyjętych współczynników dyskontowych.

Analizując szczegółowo zastrzeżenia audytora, dotyczące przyjętej przez Zarząd w księgach rachunkowych wartości godziwej 12.411.000,00 zł spółki Mousetrap Games sp. z o.o., bazującej na podstawie wyceny sporządzonej przez Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k., Zarząd wziął pod uwagę zdanie zarówno audytora, Rady Nadzorczej jak i podmiotów przeprowadzających wyceny. Zastrzeżenia dotyczące wyceny wynikają z różnic w spostrzeganiu ryzyk rynkowych przez podmiot audytujący i podmiot wyceniający z Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k. Przy sporządzaniu sprawozdania finansowego za 2020 r. Zarząd postanowił przyjąć wycenę renomowanego wyceniającego, gdyż według oceny Zarządu i Rady Nadzorczej, dostarczone przez wyceniającego uzasadnienie stanowiska, było rzetelne choć w dalszym ciągu powściągliwe i konserwatywne. Sporządzając z kolei sprawozdanie finansowe za 2021 r., pomimo, iż wartość godziwa zdaniem podmiotu audytującego uległa podwyższeniu (z 7,214 mln zł w 2020 r. do 8,055 mln zł w 2021 r.), Zarząd postanowił odstąpić od dokonywania ponownej wyceny przez inny podmiot i utrzymać przyjętą w roku poprzednim wartość na poziomie 12.411.000,00 zł. Działania Zarządu zarówno przy sporządzaniu sprawozdania finansowego za 2020 r. jak również 2021 r. pozytywnie oceniła Rada Nadzorcza Emitenta wskazując, iż w jej opinii, Zarząd Spółki dołożył należytej staranności w wyborze podmiotu przeprowadzającego wycenę, wybierając podmiot z tzw. wielkiej czwórki, jak również przy sporządzeniu danych stanowiących podstawę dokonanej wyceny. Biorąc pod uwagę renomę Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k. oraz kluczowych osób zaangażowanych w przeprowadzenie wyceny, jak również przyjętą metodologię wyceny, dane stanowiące jej podstawę i wyjaśnienia złożone przez Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k. w ocenie Rady Nadzorczej, Zarząd Spółki był w pełni uprawniony do przyjęcia wyżej powołanej wartości i pozytywnie zaopiniowała podjęte w tym zakresie przez Zarząd działania.

Ponadto, na etapie sporządzania sprawozdania finansowego Spółki za 2022 r., Zarząd podjął decyzję do odpisania wartości Mousetrap Games sp. z o.o. do kwoty 2.059.000,00 zł. Pomimo tego odpisu, biegły rewident badający sprawozdanie finansowe wskazał, że zgodnie z przeprowadzonym testem na utratę wartości, wycena taka byłaby zasadna w przypadku pozyskania przez Mousetrap Games sp. z o.o. finansowania w wysokości 2.700 tys. złotych, a ponadto zawarcia porozumień z wierzycielami odnośnie wymagalnego zadłużenia oraz konwersji zadłużenia powiązanego na kapitał własny Mousetrap Games sp. z o.o. Spełnienie jednak wszystkich tych warunków, uznał za istotnie wątpliwe, co w jego opinii spowodowałoby, że wartość wyceny Mousetrap Games sp. z o.o. spadłaby do 206 tys. zł.

Należy przy tym zwrócić uwagę, iż pierwotne wyceny Mousetrap Games sp. z o.o. zrealizowane na potrzeby emisji akcji serii E oraz akcji serii G w żaden sposób nie zostały zakwestionowane przez akcjonariuszy, a ponadto zostały zaakceptowane przez akcjonariuszy wyrażających zgodę na podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta w drodze jego pokrycia aportem w postaci udziałów w Mousetrap Games sp. z o.o. w oparciu o te wyceny, jak również nie zostały wniesione głosy sprzeciwu podczas Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe Emitenta oraz skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Oxygen za 2020 r.

Ponadto, biegły rewident w sprawozdaniach z badań sprawozdań finansowych za lata 2020 oraz 2021 wskazywał na zagrożenie kontynuacji działalności, z uwagi na generowane straty netto, brak rentowności prowadzonej działalności oraz kapitałochłonność prowadzonej działalności.

Ryzyko związane z obecnością na rynku NFT

W dn. 29 listopada 2022 r. spółka zależna Emitenta, tj. Block Dog sp. z o.o. rozpoczęła kampanię crowdfundingową i sprzedaż tokenów niezamiennych (NFT). Celem sprzedaży NFT było pozyskanie środków na opracowanie i wydanie gry pod tytułem Fast Society. NFT są sprzedawane przy użyciu technologii blockchain oraz inteligentnych kontraktów (programów komputerowych), które umożliwiają użytkownikom posiadanie i przenoszenie samego NFT wraz ze wszystkimi prawami z nim związanymi. W ramach kampanii crowdfundingowej zaoferowanych zostało nie mniej niż 2.222 (próg emisji) oraz nie więcej 8.888 NFT, co miało przełożyć się na pozyskanie środków finansowych w przedziale od 388.850 USD - 1.777.600 USD. Kampania zakończyła się w wyniku nie osiągnięcia progu emisji.

Obecność na rynku NFT wiąże się z następującymi ryzykami:

- ryzyko rynkowe: rynek NFT jest wciąż rynkiem rozwijającym się i podlega wyjątkowej zmienności. Ceny NFT wobec walut tradycyjnych mogą znacząco wzrosnąć lub spaść w krótkim czasie, generując tym samym znaczne straty;
- ryzyko technologiczne: NFT są zbudowane na technologii blockchain, która sama w sobie jest stosunkowo nową i niesprawdzoną technologią, co może implikować problemy technologiczne lub zagrożenia bezpieczeństwa;
- ryzyko reputacji: NFT są często związane z kontrowersjami i spekulacjami. Jeśli firma jest postrzegana jako zaangażowana w działania związane z NFT, może wystąpić negatywny wpływ na jej reputację;
- ryzyko finansowe: NFT mogą być kosztowne w produkcji i utrzymaniu, co w konsekwencji może uniemożliwić odzyskanie poniesionych nakładów inwestycyjnych, jeśli kolekcja nie okaże się popularna. Ponadto mogą wystąpić dodatkowe koszty w postaci opłat prawnych i innych.

Niniejsze ryzyko należy rozpatrywać przede wszystkim z punktu widzenia finansowego, wynikającego ze zmienności wartości NFT (a w zasadzie waluty ADA, na podstawie której NFT były emitowane) wobec USD oraz innych walut, z czym związana jest zarówno wartość pozyskanych ostatecznie środków finansowych, jak również kwota do ewentualnego zwrotu nabywcom NFT, w przypadku niepowodzenia emisji. Celem ograniczenia niniejszego ryzyka, Zarząd do czasu osiągnięcia co najmniej progu emisji, nie będzie dokonywał wymiany środków pozyskanych przez emisję NFT w postaci waluty ADA na USD lub na inne tradycyjne waluty.

Niniejsze ryzyko, należy rozpatrywać z punktu widzenia kolejnych kampanii, które mogą być realizowane w przyszłości, w oparciu o instrumenty NFT.

2.5. Instrumenty finansowe

W roku od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych przede wszystkim w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

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

We wrześniu 2021 r. spółka Mousetrap Games sp. z o.o. otrzymała postanowienie o zajęciu komorniczym dokonany na podstawie wyroku w sprawie, o której nie miała wiedzy, że się toczy. Sprawa dotyczy zamkniętej umowy podwykonawczej z 2018 r. W styczniu 2019 r. umowa została zamknięta poprzez podpisanie protokołu odbioru i opłaconą. Jednak podwykonawca w lipcu 2019 r. bez zgody Mousetrap Games sp. z o.o. wystawił bezpodstawnie korygującą fakturę, na którą Zarząd Mousetrap Games sp. z o.o. kategorycznie nie wyraził zgody. W grudniu 2020 r. podwykonawca wniósł sprawę do sądu. W wyniku niedopatrzenia listonosza lub osoby odpowiedzialnej za odbieranie przesyłek pod adresem biura na ul. Świstackiego we Wrocławiu, korespondencja związana z procesem nie była dostarczana do Mousetrap Games sp. z o.o., w wyniku czego spółka nie wiedziała nawet o toczącym się postępowaniu. W konsekwencji, Mousetrap Games sp. z o.o. nie była w stanie obronić swoich racji, a sąd wydał wyrok zaocznie. W związku z opisaną powyżej sytuacją Mousetrap Games sp. z o.o. wniosła zażalenie na postanowienie i wniosła o zawieszenie postępowania egzekucyjnego oraz dopuszczenie do procesu oraz ponowne przeprowadzenie postępowania. W wyniku rozpoznania przez Sąd w II instancji tego zażalenia, sprawa została skierowana ponownie do rozpatrzenia przez Sąd I

instancji, w celu przywrócenia terminu toczącego postępowania, w celu umożliwienia spółce obrony. Całkowita kwota wraz z odsetkami zasądzona na niekorzyść Mousetrap Games sp. z o.o. wynosi 341.669,45 zł.

Ponadto, Mousetrap Games sp. z o.o. jest stroną postępowania przez Zakładem Ubezpieczeń Społecznych, w sprawie wymiaru dodatkowej opłaty z tytułu nieopłacenia składek wg stanu na 19 kwietnia 2023 r. w kwocie 351.919,85 zł, która zostanie powiększona o należne odsetki. Niniejsze postępowanie decyzją Zakładu Ubezpieczeń Społecznych zostało zawieszono do 25 sierpnia 2023 r.

3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI, SYTUACJA FINANSOWA I MAJĄTKOWA JEDNOSTKI

3.1. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność w roku obrotowym i ocena uzyskanych efektów:

Obszar pozyskiwania środków, finansowania działalności operacyjnej oraz rozwój Grupy Kapitałowej Oxygen.

Od początku 2022 r. Spółka kontynuowała przyjętą w 2020 roku strategię, realizowaną zarówno w latach 2020 jak i 2021.

W dniu 15 kwietnia 2022 r. po kilku miesiącach przygotowań, został złożony Dokument Informacyjny w celu wprowadzenia do obrotu akcji serii D, F oraz H. Było to wydarzenie z punktu widzenia administracyjnego Spółki bardzo ważne, z uwagi na fakt, iż było mocno wyczekiwane przez inwestorów. Dodatkowo w dniu 9 maja 2022 r. spółka dokonała podsumowania subskrypcji emisji akcji serii I, a 4 sierpnia 2022 r. nastąpiło zarejestrowanie tych akcji w rejestrze przedsiębiorców KRS. Wpływy z emisji akcji serii I były istotne dla zapewnienia środków na finansowanie działalności operacyjnej Grupy.

Aby zapewnić środki na finansowanie działalności operacyjnej całej Grupy Oxygen, Zarząd spółki dominującej podjął działania w celu pozyskania zarówno wydawców jak i klientów dla Grupy. Działania te zostały potwierdzone podpisaniem dnia 9 marca 2022 r. umowy z DinoLabs sp. z o.o., dla którego realizowany jest projekt komercyjny oraz podpisaniem umowy wydawniczej dnia 18 lipca 2022 r. z Emay Network Technology Development Co., Ltd., spółki zarejestrowanej w Chińskiej Republice Ludowej. Spółki z Grupy podpisały również umowy na wydanie tytułów innych deweloperów w dniach 11 stycznia 2022 r. oraz 28 czerwca 2022 r., co zostało zrealizowane w terminach określonych w tych umowach.

Aby zwiększyć szanse na pozyskanie kapitału, zostały też uruchomione narzędzia z rynku kryptowalut. W tym celu, dnia 25 lipca 2022 r., Oxygen przejął większościowy pakiet udziałów w spółce NFT Capital Partners sp. z o.o., która w dniu 29 listopada 2022 r. rozpoczęła kampanię crowdfundingową i sprzedaż tokenów niezamiennych (NFT). Celem sprzedaży NFT było pozyskanie środków na opracowanie i wydanie gry pod tytułem Fast Society. Kampania miała przełożyć się na pozyskanie środków finansowych w przedziale od 388.850 USD - 1.777.600 USD. Kampania ta jednak zakończyła się w wyniku nie osiągnięcia progu emisji.

Dodatkowo Zarząd, aby zapewnić płynność finansową całej Grupie, pozyskiwał kapitał dłużny w formie pożyczek od inwestorów oraz zintensyfikował działania mające na celu pozyskanie inwestorów branżowych.

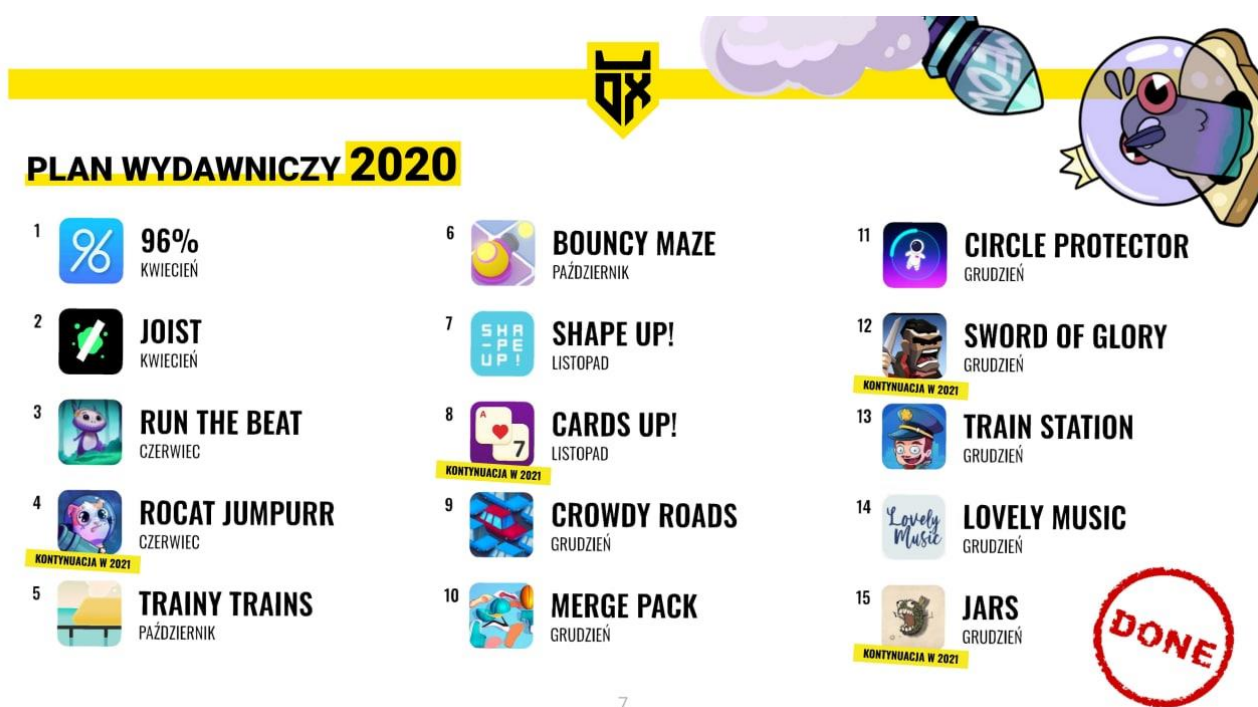
Należy podkreślić, że otoczenie rynku inwestorów od połowy roku 2022 r. znacznie się pogorszyło, w wyniku czego czas przeznaczany przez pracowników Spółki na pozyskanie środków finansowych znacząco wzrósł. Trudność w pozyskaniu środków finansowych przełożyła się również na stopniową redukcję zatrudnienia w Grupie Kapitałowej, szczególnie w kwartale czwartym 2022 r. oraz kwartale pierwszym 2023 r.

Niezależnie od trudności, Zarząd Oxygen, jako jednostki dominującej w Grupie stale pracuje nad pozyskaniem inwestorów do Grupy, nie tylko na gruncie czysto inwestycyjnym, ale również działa w celu pozyskania partnerstw,

które mogą być substytutem finansowania. Ogłoszona dnia 9 maja 2023 r. umowa z Salestube, z grupy mediowej Group One jest tego przykładem.

Obszar produkcji i wydawania gier

W 2022 roku, zgodnie z założeniami strategicznymi, Spółka kontynuowała intensywne rozwijanie portfolio gier mobilnych oraz gromadziła doświadczenia w pozyskiwaniu użytkowników do swoich produktów (dalej: User Acquisition). Na przestrzeni roku w pełni zrealizowane zostały założenia kolejnego (przewidzianego na 2022 rok) pierwszego etapu strategii – opublikowania 20 wysokiej jakości tytułów. Ponadto, udało się również rozwinąć 8 tytułów opublikowanych w latach 2020 oraz 2021. Wszystkie powyżej opisane osiągnięcia zrealizowane zostały w założonym budżecie oraz czasie. Poniżej trzy listy tytułów: lista z 2020 roku, pokazująca które tytuły były rozwijane w 2021 r., lista tytułów wydanych w 2021 r. z zaznaczeniem, które tytuły rozwijane były w 2022 r. oraz lista tytułów wydanych w 2022 r.



Grafika 1: Plan wydawniczy zrealizowany w 2020 r. z zaznaczonymi tytułami rozwijanymi w 2021 r.



O X Y G E N

 PLAN WYDAWNICZY
2021

- | | | | | | |
|---|---|----|--|----|--|
| 1 | POCKET CUTE CATS
KONTYNUACJA W 2022 | 7 | POOL CLEANER | 13 | PUZZLE TILE DEFENCE
KONTYNUACJA W 2022 |
| 2 | DINO DINER | 8 | BEE MERGE
KONTYNUACJA W 2022 | 14 | FALL AND ROLL |
| 3 | COLORWAY | 9 | GREEN THUMB
KONTYNUACJA W 2022 | 15 | RAGE SQUAD
KONTYNUACJA W 2022 |
| 4 | MONEY MERGE | 10 | MINION MASH
KONTYNUACJA W 2022 | 16 | CREW RUSH |
| 5 | GRAB A CRAB! | 11 | GROW, SHRINK, RUN! | 17 | CAR WASH RUN |
| 6 | SHAKY RIDE | 12 | CUT AND MULTIPLY | | |



Grafika 2: Plan wydawniczy zrealizowany w 2021 r. z zaznaczonymi tytułami rozwijanymi w 2022 r.



O X Y G E N

 PLAN WYDAWNICZY
2022

NASZE PRODUKCJE

- | | | | | | |
|---|--|----|--|--------------------|---|
| 1 | My Dream Room
Simulation | 8 | Juicy Slide!
Hypercasual | 15 | Idle Tile Craft*
Hypercasual |
| 2 | Match Hero*
Puzzle | 9 | Crazy Shopping Spree
Hypercasual | 16 | Rooms of Dread
Puzzle |
| 3 | Aqua Balls
Hypercasual | 10 | Office Wrecker
Hypercasual | WYDAWNICTWO | |
| 4 | Ladder Surfer
Hypercasual | 11 | Fire Fighters Run
Hypercasual | 17 | Bounce Dash
Hypercasual |
| 5 | Draw and Fall
Hypercasual | 12 | Bouncy Fight
Hypercasual | 18 | Pick it Out
Puzzle |
| 6 | Eco Island
Hypercasual | 13 | Bounce Factory
Hypercasual | 19 | Space Bullets*
Action Shooter |
| 7 | Color Pencil Slide
Hypercasual | 14 | Blind Rank
Hypercasual | 20 | Heroes of Dima
Action RPG |



*Tytuł może ulec zmianie

Grafika 3: Plan wydawniczy zrealizowany w 2022 r.

Oprócz sukcesów wydawniczych, Spółka utrzymywała silny nacisk na pozyskanie mocnych partnerów zewnętrznych, dzięki którym tytuły mogą dotrzeć do szerszego grona użytkowników. Do grona wydawców w 2022 r. oraz w pierwszych miesiącach 2023 r. dołączyli Chiński Emay, Estoński Meedlight oraz Koreański Monday Off. Są to ważne partnerstwa, które otwierają nie tylko nowe możliwości, ale również poszerzają strumienie wiedzy, z których Grupa może czerpać wiedzę na temat obecnego stanu rynku.

Warto podkreślić, że rynek gier mobilnych jest rynkiem niezwykle dynamicznym i zapewnienie dopływu nowych tytułów, produkowanych nie tylko przez Grupę, ale również przez partnerów zewnętrznych, jest bardzo ważnym celem strategicznym. Dlatego systematycznie tak jak w latach, poprzednich poszerzano pulę studiów współpracujących

cych, których gry są wydawane przez Grupę. Dzięki tym działaniom udało się pozyskać dwa nowe studia, z którymi wydane zostały tytuły Pick it Out, Heroes of Dima, czy Space Bullets. Warto podkreślić, że są to tytuły z różnych gatunków, dzięki czemu wachlarz tytułów posiadanych w wydawnictwie Grupy został powiększony do zakładanych 3 lata temu ilości. Zgodnie z założeniami strategii, tytuły te pomagają czerpać wiedzę o tym jak funkcjonują gatunki gier, których wcześniej Spółka nie miała w portfolio oraz zwiększają szansę na znalezienie się z właściwym tytułem we właściwym momencie.

Dzięki profesjonalizmowi oraz jakości jaką reprezentują posiadane przez Grupę gry, Grupa jest zauważana na szeroko pojętym rynku gier. Nie tylko jako producent czy wydawca, ale również jako wysokojakościowy podwykonawca, który nie tylko wie jak dobrze technicznie wykonać tytuł, ale również potrafi je wydać. Posiadanie tych dwóch kompetencji (produkcja oraz wydawnictwo) w Grupie sprawia, że zgłaszają się klienci, którzy poszukują kompleksowej obsługi swoich pomysłów. Dzięki temu, wśród klientów Spółki pojawiły się również firmy, które produkują tytuły na rynek NFT, który co prawda w 2022 roku przeżywał kryzys, jednak nadal predykcje globalnych biur analitycznych estymują ogromny wzrost tego runku. Dzięki temu, od połowy 2021 roku Grupa zaczęła systematycznie pojawiać się na rynku gier opartych o NFT oraz kryptowaluty, a od pierwszego kwartału 2022 r. czynnie wykonuje gry na rynek NFT.

Niezależnie od pozytywnych wydarzeń opisanych powyżej, należy mieć na uwadze, że (ze względu na cykl wydawniczy, jakim rządzą się tytuły na rynku mobile) pełną niezależność finansową Zarząd planuje osiągnąć w drugim etapie strategii, który zaczął się już w kwartale pierwszym 2023 r., o czym informowaliśmy komunikatem z dnia 6 lutego 2023 r.

Warto pamiętać, że wyniki na rynku gier mobilnych nie opierają się na debiutach, które wymagają jeszcze wielu iteracji zanim osiągną odpowiednie współczynniki - opierają się natomiast na wynikach tytułów dojrzałych, które przeszły fazę „soft launch”, czyli tych produktów, które w ostatnich miesiącach były zmieniane w oparciu o dane statystyczne zbierane od graczy i rynku. Spółka zakłada, że wpływ na wzrost przychodów w tym roku będą miały głównie tytuły z lat poprzednich zaś produkcje wydane w roku 2022, będą generowały przychody w latach kolejnych. Warto również podkreślić, że rozmiar tytułu także ma wpływ na długość okresu, po którym należy spodziewać się przychodów, jak i długość okresu, w którym te przychody będą generowane. Im większa gra, tym dłuższa faza „soft launch”, a w związku z tym, okres od wydania tytułu do efektów ekonomicznych jest dłuższy niż w przypadku tytułu typu hypercasual, które mają znacznie krótszy czas inkubacji, przez co również okres generowania przychodów jest krótszy. Dlatego też portfolio zawiera zarówno tytuły małe (hypercasual), jak i tytuły większe (casual, mid-core), aby zarządzać czasem zwrotu z inwestycji i nie odkładać generowania przychodów na następne lata, tylko pokazywać wzrosty przychodów wcześniej.

Dokonanie odpisów aktualizujących nakłady na prace rozwojowe oraz na zamknięte tytuły

Zarząd Mousetrap Games sp. z o.o. podjął decyzję o wycofaniu tytułów oraz silników gier z użytkowania o całkowitej wartości brutto 1 197 782,08 PLN. Przyczyną wycofania gier jest wysokie prawdopodobieństwo braku możliwości pokrycia kosztów wytworzenia produktów przychodami z ich sprzedaży, w związku z wysokimi kosztami marketingu i utrzymania oraz przewidywanym istotnym spadkiem popytu na te produkty w związku z ich wycofaniem. Wycofanie silników gier z użytkowania, podyktowane było względami ekonomicznymi tj. wysokimi kosztami, zarówno utrzymania, jak i dostosowania technologicznego.

Zarząd jest przekonany, że brak kontynuacji prac nad ww. projektami, w związku z obraną strategią koncentracji na grach których wskaźniki rokuje sukces ekonomiczny, jest najbardziej korzystny z punktu widzenia Spółki i jej Akcjonariuszy.

Dokonanie odpisów aktualizujących dotyczących pożyczek udzielonych przez Spółkę podmiotom zależnym

Zarząd Oxygen S.A. mając na uwadze zasadę ostrożności podjął decyzję o dokonaniu odpisów aktualizacyjnych w związku z pożyczkami udzielonymi przez Spółkę do podmiotów zależnych, tj. Mousetrap Games sp. z o.o., HyperCat sp. z o.o. oraz Block Dog sp. z o.o., na łączną sumę 6 277 874,37 zł.

Jako spółka matka, Oxygen wywiązywała się z zadania udzielania wsparcia finansowego podległym spółkom produkcyjnym, aby umożliwić im kontynuowanie ich działań biznesowych oraz umocnienie pozycji na rynku. W związku ze starannością nadzorczą oraz mając na uwadze wspomnianą wyżej zasadę ostrożności, wykonano dokładną analizę finansową tych spółek i ze względu na aktualne trudne warunki rynkowe, podjęto decyzję, że kwoty te wymagają aktualizacji.

W wyniku powyższego, podjęta została decyzja o dokonaniu odpisów aktualizacyjnych związanych z tymi pożyczkami, co po uwzględnieniu w jednostkowym bilansie Oxygen za rok 2022 obniżyło wynik finansowy za ten rok, jednak przygotowuje bilans na kolejne lata, w których Grupa ma nadzieję osiągać znacznie lepsze parametry przychodowe niż w latach poprzednich.

Warto zaznaczyć, że w przyszłości Zarząd planuje skonwertować te pożyczki na kapitał spółek zależnych.

Przyjęcie wartości godziwej spółki Mousetrap Games sp. z o.o. na podstawie wyceny z 2023 roku.

W latach 2020-2022 Spółka przeprowadzała wielokrotnie, z 3 różnymi rzeczoznawcami wyceny udziałów Mousetrap Games sp. z o.o. Również i w tym roku dokonano takiej wyceny. Każdy z podmiotów przeprowadzających wyceny przedstawił różne podejście do wyceny, tj.:

- aktualne, skrajnie negatywne (0,205 mln zł) zakładające podejście likwidacyjne,
- negatywne z ubiegłego roku (8,054 mln zł),
- przyjęte przez Zarząd w latach poprzednich (12,41 mln zł),
- pozytywne (18,5 mln zł).

W 2022 roku ponownie wykonany został test na utratę wartości posiadanych udziałów w Mousetrap Games sp. z o.o. z podmiotem, który dostarczył w ubiegłym roku podejścia negatywnego. Podejście to zostało zweryfikowane negatywnie dla Spółki. Uzyskana wycena punktowa w roku 2023 wyniosła 0,205 mln zł oraz jej wersja przy założeniu kontynuowania działalności spółki, która wynosi 2,059 mln zł. Zarząd w uzgodnieniu z Radą Nadzorczą oraz biegłym rewidentem postanowił przyjąć wycenę przy założeniu kontynuowania działalności spółki, gdyż pomimo ciężkich warunków rynkowych, Grupa będzie kontynuowała wysiłki dotyczące zarówno realizacji strategii jak i pozyskania finansowania dla kontynuowania działalności operacyjnej Grupy. Przyjęcie nowej wartości dotyczącej wyceny spółki Mousetrap Games sp. z o.o. na 2,059 mln zł w sprawozdaniu finansowym za 2022 r. powoduje dodatkowe pomniejszenie wyniku, a w konsekwencji sumy bilansowej o 13,351 mln zł, co sumarycznie z odpisami dotyczącymi umów pożyczek, odpisów prac rozwojowych i zamkniętych tytułów, należności pomiędzy podmiotami grupy (66 637,56 zł) oraz wartości spółki Hypercat sp z o.o. (500 100,00 zł) daje całkowitą kwotę obniżenia jednostkowego wyniku finansowego Spółki Oxygen S.A. 21 393 785,56 zł.

Powyżej opisywane wydarzenia są ściśle księgowe, które w żaden sposób nie wpływają na operacyjną działalność Spółki i całej Grupy Kapitałowej ani zdolności do realizowania założeń biznesowych. Są to działania podyktowane bardzo restrykcyjnymi i wymagającymi procesami rachunkowymi oraz konserwatywnym podejściem księgowym do możliwości generowania przychodów. Biznesowo, zdolność do generowania zysków jest wciąż bardzo wysoka, w szczególności biorąc pod uwagę umowę dot. finansowania kampanii marketingowych.

- **Zawarcie przez Mousetrap Games sp. z o.o. umowy o opracowanie i publikację gry**

W dniu 11 stycznia 2022 r. spółka zależna Oxygen S.A., tj. Mousetrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: MTG) zawarła z Triple Pawns z siedzibą w Indonezji (dalej: Deweloper) umowę (dalej: Umowa) w zakresie prowadzenia działań wydawniczych gry (dalej: Gra) dostarczonej od Dewelopera. MTG ma prawo, ale nie jest zobowiązana do publikacji gry.

wiązany do rozpoczęcia kampanii promocyjnej i marketingowej Gry opublikowanej w sklepach internetowych i mobilnych sklepach z aplikacjami (takich jak Apple App Store, Google Play Store, Facebook) lub dowolnej witrynie, jeśli uzna to za stosowne, pod nazwą MTG. Ponadto, MTG zobowiązany jest promować i wprowadzać na rynek Grę w dowolny sposób i w momencie, gdy uzna to za stosowne, przy czym MTG będzie miał pełną kontrolę nad promocją i marketingiem Gry. Strony uzgadniają, że wszystkie koszty promocji i marketingu ponosi MTG. Umowa reguluje sposób i zakres współpracy między Stronami, w tym dostarczanie Gry od Dewelopera oraz kwestie dotyczące wsparcia w zakresie utrzymania i rozwoju Gry. Na mocy Umowy Deweloper udziela MTG wyłącznej, nieodwołalnej, wieczystej sublicencjonowanej zbywalnej, ogólnowiatowej licencji na używanie, reprodukcję, rozpowszechnianie, przesyłanie, tworzenie kopii zapasowej, tłumaczenie, publiczne wykonywanie, publiczne wyświetlanie lub w inny sposób udostępnianie, modyfikowanie, publikowanie, przechowywanie i tworzenie dzieł pochodnych oraz wykonywanie pochodnych praw autorskich do Gry i treści związanych z Grą (oraz wszelkie uaktualnienia, ulepszenia, modyfikacje takich treści Gry, które zostały dokonane w trakcie i po okresie rozwoju, bez uszczerbku dla postanowień mających zastosowanie do aktualizacji) oraz praw własności intelektualnej w celu publikacji i marketingu Gry (dalej: Licencja). Umowa zawiera postanowienia dotyczące wyłączności dla MTG w zakresie Gry obowiązujące od dnia jej dostarczenia (lub jej wydania, w zależności co nastąpi wcześniej) i tak długo, jak Licencja udzielona MTG na podstawie Umowy pozostaje w mocy. Po premierze Gry, MTG przysługuje 90% udziału w przychodach netto z jej sprzedaży, a po odzyskaniu nakładów poniesionych na Grę, w wysokości 50% udziału w przychodach netto. Umowa przewiduje zwolnienie MTG od roszczeń i szkód z tytułu naruszenia prawa własności intelektualnej osób trzecich do treści gier dostarczanych przez Dewelopera. Umowa wchodzi w życie z dniem jej podpisania i pozostaje w mocy przez okres 5 lat i jest automatycznie odnawiana na okresy jednego 1 roku, chyba że zostanie zakończona zgodnie z postanowieniami Umowy. Ponadto Strony mają prawo do wypowiedzenia Umowy. Zakładana data premiery Gry została określona na 28 lutego 2022 r.

- **Zawarcie umowy ramowej o tworzenie gier**

W dniu 8 marca 2022 r. spółka zależna Oxygen S.A., tj. Hypercat sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: Hypercat) zawarła z Dinolabs sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej: Dinolabs) ramową umowę o tworzenie gier. W oparciu o zapisy tej umowy, Hypercat po zaakceptowaniu danego projektu przedstawionego przez Dinolabs będzie wykonywał na zlecenie Dinolabs gry oraz - po otrzymaniu wynagrodzenia - przekaze na jego rzecz wszelkie autorskie prawa majątkowe w tym kod źródłowy do tych gier. Wynagrodzenie liczone będzie w oparciu o stawki godzinowe, ustalone na zasadach rynkowych. Umowa zawiera zastrzeżenia, że Dinolabs może odstąpić od złożonego zamówienia na grę, w przypadku istotnych opóźnień w rozpoczęciu produkcji lub wykończeniu danej gry, lub gdy zaistnieją obiektywne przesłanki, że jej ukończenie w umówionym terminie będzie niemożliwe. Odpowiedzialność Hypercat została ograniczona do faktycznie poniesionej straty Dinolabs, jednak kwoty nie wyższej niż faktycznie otrzymane wynagrodzenie. Wyłączona została odpowiedzialność z tytułu utraconych korzyści. Niniejsza umowa nie określa liczby gier ani też wartości projektów, które będą w oparciu o tą umowę realizowane, ani też nie zobowiązuje Dinolabs do składania zamówień na produkcję gier. Umowa została zawarta na czas nieokreślony, z możliwością jej rozwiązania przez każdą ze stron z zachowaniem 1-miesięcznego okresy wypowiedzenia.

- **Zawarcie umowy wydawniczej przez spółkę zależną**

W dniu 25 marca 2022 r. spółka zależna Oxygen S.A., tj. Mousetrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: MTG) zawarła z Goobsta Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: Goobsta) umowę wydawniczą, na podstawie której została podjęta współpraca w zakresie wydania, promocji, dystrybucji i świadczenia usług wsparcia (suportu) gry na urządzenia mobilne pt. Billion Bullets (tytuł roboczy; dalej: Gra). MTG odpowiadać będzie za produkcję tej Gry oraz udzieli Goobsta wyłącznej, bezterminowej (wieczystej) licencji na jej wydanie, natomiast Goobsta odpowiadać będzie za jej wydanie, dystrybucję, promocję i marketing. Ponadto, Goobsta będzie partycypować w kosztach wytworzenia Gry stanowiących ok. 50% (tj. w kwocie 192.000,00 zł) zakładanego budżetu produkcyjnego Gry.

MTG zobowiązała się ukończyć Grę do 24 grudnia 2022 r. Zarówno wynagrodzenie MTG za udzielenie licencji Goobsta, jak i wynagrodzenie Goobsta za wszelkie usługi, które zobowiązuje się świadczyć w ramach niniejszej umowy, stanowiąc będzie udział w przychodach z dystrybucji Gry, które Strony podzielą po równo między siebie, tj. po 50% dla każdej ze Stron. Umowa wchodzi w życie w dniu jej zawarcia i obowiązuje przez czas nieokreślony. Strony mają prawo do wypowiedzenia umowy w oparciu o przesłanki związane z wywiązywaniem się Stron z postanowień umowy. W przypadku rozwiązania umowy licencja udzielona Goobsta wygasa.

- **Złożenie wniosku o wprowadzenie akcji serii D, E, F i H na rynek New Connect**

W dniu 15 kwietnia 2022 r. do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Emitent złożył wniosek o wprowadzenie 5.929.500 akcji serii D, 6.238.657 akcji serii F oraz 5.000.000 akcji serii H do alternatywnego systemu obrotu na rynek NewConnect.

- **Zawarcie aneksu do umowy dystrybucyjnej**

W dniu 25 kwietnia 2022 r. spółka zależna Oxygen S.A., tj. Mousetrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: MTG) zawarła z INLOGIC software s.r.o. spółką prawa słowackiego (dalej: INLOGIC) aneks do umowy dystrybucyjnej (o zawarciu której Emitent informował raportem ESPI nr 36/2020 z dn. 30 września 2020 r.), w zakresie podziału przychodów ze sprzedaży gry "Rocat Jumpurr". W drodze aneksu, strony zmieniły podział wynagrodzenia z pierwotnie przyjętego w równych wartościach wynoszących po 50% przychodów generowanych z pobrań tej gry, na podział wynoszący 60% tych przychodów przypadających dla MTG oraz 40% dla INLOGIC.

- **Zawarcie umowy na produkcję gier**

W dniu 25 kwietnia 2022 r. spółka zależna Oxygen S.A., tj. HyperCat sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: HyperCat) zawarła z blocsport.one AG z siedzibą w Zurychu (dalej: blocsport.one) ramową umowę na produkcję gier. W oparciu o niniejszą umowę, blocsport.one będzie zlecać HyperCat w drodze odrębnych zleceń wykonanie gier lub ich elementów, za co przysługiwać będzie wynagrodzenie, obliczane na podstawie liczby roboczogodzin przepracowanych w danym miesiącu oraz ustalonej stawki za roboczogodzinę. Niniejsza umowa weszła w życie z chwilą jej podpisania i obowiązuje tak długo, jak HyperCat będzie wykonywać zlecenia dla blocsport.one. Każda ze stron może rozwiązać niniejszą umowę (w tym wszystkie realizowane zlecenia), jeśli druga strona naruszy jakiegokolwiek istotne warunki umowy i nie usunie takiego naruszenia w ciągu trzydziestu dni od pisemnego powiadomienia o tym od strony nienaruszającej.

- **Zawarcie umowy wydawniczej**

W dniu 28 czerwca 2022 r. spółka zależna Oxygen, tj. Mousetrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: MTG) zawarła z Ububoo games sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku (dalej: Partner) umowę wydawniczą (dalej: Umowa), której przedmiotem jest podjęcie przez Strony odpłatnej współpracy w zakresie wydania, promocji, dystrybucji i świadczenia usług wsparcia gry pt. "Heroes of Dima" (dalej: Gra) na urządzenia mobilne. Mocą Umowy, Partner zobowiązany jest do 1 grudnia 2022 r. dostarczyć MTG gotową Grę oraz udzieli MTG wyłącznej, bezterminowej (wieczystej) licencji na Grę dla celów realizacji przedmiotu Umowy. MTG z kolei zobowiązała się m.in. do wydania Gry na urządzenia mobilne wraz z dystrybucją (samodzielnie lub we współpracy z właścicielami platform dystrybucyjnych i zewnętrznymi dystrybutorami), określenia grupy docelowej Gry, promocji oraz marketingu Gry, przeprowadzenia procesu jej lokalizacji oraz przeprowadzenia kontroli jakości. Stronom będzie przysługiwać wynagrodzenie z tytułu realizacji Umowy stanowiące udział w przychodach ze sprzedaży Gry, dzielony co do zasady po 50% dla każdej ze Stron. Umowa została zawarta na czas nieokreślony, z możliwością jej rozwiązania przez każdą ze Stron przy zachowaniu terminów określonych w Umowie.

- **Zawarcie umowy na wydanie gier przez spółkę zależną Mousetrap Games Sp. z o.o.**

W dniu 18 lipca 2022 r. spółka zależna, tj. Mousetrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: MTG) zawarła z Emay Network Technology Development Co., Ltd. (spółka zarejestrowana w Chińskiej Republice Ludowej; dalej: Emay) umowę, na podstawie której MTG zobowiązał się udzielić Emay wyłącznego prawa (w tym licencji) do publikowania i udostępniania niektórych gier wyprodukowanych przez MTG na obszarze działania Emay (obejmujące ich modyfikowanie, powielanie i formatowanie). W oparciu o zapisy umowy, MTG zobowiązana jest dostarczyć kompletne gry Emay, ich aktualizowanie oraz wprowadzanie niezbędnych poprawek, a Emay odpowiada za modyfikację gier w celu ich dystrybucji na obszarze prowadzonej działalności, a także zobowiązana jest ponosić koszty promocji i marketingu tych gier w celu ich dystrybucji. MTG z tytułu wykonywania umowy uprawniona jest do udziału w zyskach ze sprzedaży gier. Zarówno podział zysków jak i okres udzielonej licencji ustalone będą odrębnie dla poszczególnych gier. Niniejsza umowa weszła w życie z chwilą jej podpisania i obowiązuje do czasu wygaśnięcia licencji udzielonej przez MTG dla ostatniej z udostępnionych gier. Strony ustaliły również zasady rozwiązania niniejszej umowy oraz kwestie odpowiedzialności za jej realizację. Umowa jest co do zasady umową ramową, jednak w chwili podpisania, jej zapisami objęte zostały gra pt.: "Bouncy Maze" oraz "Eco Island".

- **Zakup udziałów w spółce NFT Capital Partners Sp. z o.o.**

W dniu 25 lipca 2022 r. Spółka dokonała zakupu łącznie 51 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy, stanowiących 51% udziałów w kapitale zakładowym i głosach na zgromadzeniu wspólników NFT Capital Partners sp. z o.o. z siedzibą w Opolu (w trakcie zmiany nazwy na Block Dog sp. z o.o.). Tym samym, od 25 lipca 2022 r. Oxygen jest podmiotem dominującym wobec NFT Capital Partners sp. z o.o., a jej sprawozdania finansowe począwszy od raportu za III kwartał 2022 r. będą konsolidowane ze sprawozdaniami finansowymi Oxygen. Udziały zostały zakupione za cenę rów-

na ich wartości nominalnej. NFT Capital Partners sp. z o.o. skupia się na działalności opartej o nowe technologie i Web 3.0. Tworzone i współtworzone przedsięwzięcia szczególnie zorientowane będą na gaming w obszarze rynku kryptowalut i NFT (niewymienne tokeny). Od początku 2022 r. NFT Capital Partners sp. z o.o. pracuje nad własnym projektem łączącym branżę NFT z gamingową. Dołączenie NFT Capital Partners sp. z o.o. do Grupy Kapitałowej Oxygen, która ma duże doświadczenie na rynku gier, to ważny punkt dla obu podmiotów i ich współpracy w zakresie tworzonych projektów.

- **Spółka zależna od Emitenta, Block Dog Sp. z o.o. (poprzednia nazwa NFT Capital Partners Sp. z o.o.) podjęła decyzję o kampanii crowdfundingowej i sprzedaży tokenów NFT**

W dniu 28 listopada 2022 roku Zarząd spółki zależnej, tj. Block Dog sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu podjął decyzję, o rozpoczęciu w dn. 29 listopada 2022 r. kampanii crowdfundingowej i sprzedaży tokenów niezamiennych (dalej: NFT). Celem sprzedaży NFT jest pozyskanie środków na opracowanie i wydanie gry pod tytułem Fast Society, skupiającej się na samochodach, w której głównymi bohaterami i przedmiotami są samochody; (dalej: Gra).

NFT będą sprzedawane przy użyciu technologii blockchain oraz inteligentnych kontraktów (programów komputerowych), które umożliwiają użytkownikom posiadanie i przenoszenie samego NFT wraz ze wszystkimi prawami z nim związanymi. Każdy NFT jest powiązany z graficzną reprezentacją samochodu. NFT sprzedawane będą za cenę 200 USD za każdy NFT (po cenie 175 USD za każdy NFT w okresie pierwszych 24 godzin od rozpoczęcia kampanii crowdfundingowej). W ramach kampanii crowdfundingowej zaoferowanych zostanie nie mniej niż 2.222 (próg emisji) oraz nie więcej 8.888 NFT, co powinno przełożyć się na pozyskanie środków finansowych w przedziale od 388.850 USD - 1.777.600 USD.

Kampania zakończy się w momencie sprzedaży 8.888 NFT lub nie później niż 30 czerwca 2023 r. Posiadaczom NFT będzie przysługiwało ponadto prawo do udziału w tantiemach uzyskiwanych ze sprzedaży Gry. Zakup NFT nie oznacza nabycia praw autorskich lub jakichkolwiek innych praw własności intelektualnej do Gry - prawa te pozostają wyłączną własnością Block Dog. Kampania została zamknięta w wyniku nieosiągnięcia progno emisji.

3.2. Opis sytuacji finansowej spółki wraz ze wskazaniem wskaźników finansowych istotnych dla oceny sytuacji finansowej Jednostki.

Występuje zagrożenie kontynuacji działalności spółki

W ciągu 2022 roku rynek gamingowy doznał spowolnienia. Jednak warto podkreślić, że pomimo spowolnienia w 2022 roku rynek gamingowy osiągnął wyniki lepsze niż w 2020 roku, który silnie wzrósł w wyniku pandemii. Grupa mimo spowolnienia kontynuowała swoją strategię wydawania i rozwijania mobilnych gier, pozyskiwania użytkowników oraz dalszej ekspansji.

Niemniej jednak, w ciągu roku występowały wyzwania, na które Grupa starała się odpowiedzieć. Przede wszystkim otoczenie rynku inwestorów znacząco się pogorszyło, co wpłynęło na utrudnienia w pozyskaniu środków finansowych. Trudności te przełożyły się na stopniową redukcję zatrudnienia w Grupie w czwartym kwartale 2022 roku i pierwszym kwartale 2023 roku. Dodatkowym silnym efektem ubocznym trudności w pozyskaniu kapitału, był brak budżetu marketingowego na skalowanie istniejących już produktów. Ten problem został zaadresowany dopiero w maju 2023 roku, wraz z pozyskaniem partnera finansującego kampanie marketingowe. Dzięki zwinnemu zarządzaniu oraz bardzo zaangażowanym pracownikom, Spółka w pełni utrzymała operacyjność oraz 100% realizację postawionych celów.

W związku z powyższym, należy wskazać na istotne zagrożenia dla kontynuacji działania Oxygen jako podmiotu dominującego, jak i całej tworzonej przez Oxygen Grupy Kapitałowej. Według danych Newzoo, rynek gamingowy w 2022 roku osiągnął wartość 183 miliardów dolarów, co jest niższym wynikiem niż estymowany wynik branży. Taki stan rynku może wpłynąć negatywnie na nastroje inwestorów, a co za tym idzie, brak możliwości lub duże utrudnienia w

możliwości pozyskania finansowania dla Grupy. Brak finansowania natomiast może wpłynąć negatywnie na możliwości kontynuowania działalności operacyjnej lub może się przyczynić do znaczącej redukcji działalności operacyjnej.

Spółka jednak nie jest w sytuacji bez wyjścia i aktywnie od miesięcy pozyskuje inwestorów profesjonalnych oraz partnerstwa mające na celu redukcję negatywnych scenariuszy. Działania jakie Grupa podejmuje w celu redukcji prawdopodobieństwa wystąpienia negatywnego scenariusza dzielą się na następujące obszary:

- Przychody z tytułów:
 - Zgodnie z przedstawionymi dokumentami, rozpoczęta została współpraca z domem mediowym z grupy Group One, w ramach której Oxygen ma do dyspozycji początkową kwotę 600 000 PLN na realizację kampanii marketingowych swoich najlepszych tytułów (m.in. Green Thumb, Sword of Glory, CardsUp!). Na podstawie posiadanych statystyk tych tytułów Zarząd przewiduje, że w wyniku kampanii w Grupie w ciągu najbliższego kwartału pojawi się wzrost przychodu. W celu optymalizacji efektywności tej kampanii zdecydowano się wykorzystać rozszerzone wersje zewnętrznych narzędzi analitycznych, w celu lepszej identyfikacji potencjalnych użytkowników i skuteczniejszej dystrybucji reklam. Silna współpraca z działem Performance grupy Group One, również silnie wpływa na zwiększenie szans zrealizowania tego scenariusza.
- Pozyskanie kapitału dłużnego:
 - Zarząd Oxygen nieustannie prowadzi rozmowy w celu pozyskania również kapitału dłużnego do Grupy, który pozwoli na realizację zadań opisanych powyżej oraz redukcję zobowiązań krótkoterminowych.
- Pozyskanie inwestora zewnętrznego:
 - W ramach tego obszaru Zarząd Oxygen prowadzi szeroko zakrojoną kampanię pozyskania inwestora. Realizuje to na podstawie bazy inwestorów, którzy w ciągu ostatnich sześciu miesięcy inwestowali w spółki gamingowe na świecie. Kampania jest realizowana z wsparciem trzech pośredników (jednego z USA, jednego z Polski i jednego z Wielkiej Brytanii). W celu maksymalizacji skuteczności tej aktywności stosuje nowoczesne narzędzia internetowe oraz zaplanowaną strategię marketingową, mającą na celu skuteczną prezentację profilu biznesowego Oxygen potencjalnym inwestorom. Według oceny Zarządu, szanse pozyskania inwestora tą ścieżką są wysokie, szczególnie że po odbytych już spotkaniach z potencjalnie zainteresowanymi inwestycją w Grupę Kapitałową Oxygen widoczne jest zainteresowanie działalnością, portfolio gier oraz osiągnięciami Grupy.

Zarząd Oxygen ma nadzieję, że te inicjatywy pomogą Grupie stawić czoła zagrożeniom i utrzymać jej stabilność finansową. Ponadto, Grupa nadal będzie monitorować sytuację na rynku i dostosowywać strategię w celu osiągnięcia długoterminowej przewagi konkurencyjnej.

Grupa Kapitałowa Oxygen poniosła za 2022 r. skonsolidowaną stratę netto w wysokości -8 387 409,53 PLN.

Oxygen S.A. w jednostkowym sprawozdaniu finansowym wykazała stratę netto wysokości -18 286 486,60 zł. Strata ta jest podyktowana holdingowym charakterem Spółki oraz odpisami szczegółowo odpisanymi powyżej. Spółka jest jednostką dominującą w grupie kapitałowej, w związku z czym większość przychodów operacyjnych jest generowana w spółkach zależnych tj. Mousetrap Games sp. z o.o. oraz Hypercat sp. z o.o., co widać na sprawozdaniu skonsolidowanym.

Wskaźniki finansowe dla sprawozdania jednostkowego

Rachunek Zysków I Strat Oxygen SA skrócony	01.01.2021-31.12.2021	01.01.2022-31.12.2022	01.01.2021-31.12.2021	01.01.2022-31.12.2022
	w złotych		w euro	

Przychody netto ze sprzedaży	38 181,30	183 857,10	8 341,08	39 216,16
Koszty działalności operacyjnej	563 715,15	722 372,60	123 149,13	154 079,86
Zysk (strata) ze sprzedaży	-525 533,85	-538 515,50	-114 808,05	-114 863,70
Pozostałe przychody operacyjne	1,98	5,77	0,43	1,23
Pozostałe koszty operacyjne	2,81	67 007,41	0,61	14 292,47
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-525 534,68	-605 517,14	-114 808,23	-129 154,95
Przychody finansowe	235 305,16	269 181,92	51 404,73	57 415,68
Koszty finansowe	88 012,48	20 291 436,94	19 227,19	4 328 101,22
Zysk (strata) brutto	-378 242,00	-20 627 772,16	-82 630,69	-4 399 840,49
Zysk (strata) netto	-396 770,00	-20 613 861,16	-86 678,32	-4 396 873,31

Bilans Oxygen SA skrócony	31.12.2021	31.12.2022	31.12.2021	31.12.2022
	w złotych		w euro	
Aktywa trwałe	17 537 660,81	2 091 130,45	3 813 032,31	445 879,54
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności długoterminowe	0,00	2500,00	0,00	533,06
Inwestycje długoterminowe	17 529 776,81	2 062 158,45	3 811 318,17	439 702,01
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	5 384,00	26 472,00	1 170,59	5 644,47
Aktywa obrotowe	43 586,30	75 566,53	9 476,52	15 424,89
Zapasy	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	33 753,76	75 549,63	7 338,73	16 112,44
Inwestycje krótkoterminowe	5 133,54	16,90	1 116,13	3,60
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	4 699,00	0,00	1 021,65	0,00
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktywa razem	17 581 247,11	2 166 696,98	3 822 508,83	461 992,15
Kapitał (fundusz) własny	16 610 023,65	- 2 662 036,51	3 611 345,75	-567 610,50-
Kapitał (fundusz) podstawowy	9 123 860,10	9 623 860,10	1 983 706,59	2 052 039,51
Kapitał (fundusz) zapasowy	14 127 901,84	16 119 702,84	3 071 683,66	3 437 110,14
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	13 899 208,73	15 891 009,73	3 021 961,28	3 243 725,19
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	1 150 000,00	0,00	250 032,61	0,00

- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	0,00	0,00	0,00	0,00
- na udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-7 394 968,29	-7 791 738,29	-1 607 811,52	-1 661 386,87
Zysk (strata) netto	-396 770,00	-	-86 265,60	- 4 395 373,28
		20 613 861,16		
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	971 223,46	4 828 733,49	211 163,08	1 029 602,65
Rezerwy na zobowiązania	62 416,00	84 093,00	13 570,47	17 930,66
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	908 807,46	4 744 640,49	197 592,61	1 011 672,00
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Pasywa razem	17 581 247,11	2 166 696,98	3 822 508,83	461 992,15

Wskaźniki finansowe dla sprawozdania skonsolidowanego.

Rachunek Zysków i Strat Grupy Kapitałowej Oxygen SA skrócony	01.01.2021-31.12.2021	01.01.2022-31.12.2022	01.01.2021-31.12.2021	01.01.2022-31.12.2022
	w złotych		w euro	
Przychody netto ze sprzedaży	2 057 385,83	1 861 381,85	449 456,22	397 027,04
Koszty działalności operacyjnej	3 693 798,89	3 970 654,74	806 946,78	846 928,47
Zysk (strata) ze sprzedaży	-1 636 413,06	- 2 109 272,89	-357 490,56	-449 901,43
Pozostałe przychody operacyjne	1 621,38	49 584,67	354,21	10 576,26
Pozostałe koszty operacyjne	404 257,72	5 945 434,31	88 314,08	1 268 142,89
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-2 039 049,40	- 8 005 122,53	-445 450,44	-1 707 468,07
Przychody finansowe	0,00	6 886,13	0,00	1468,79
Koszty finansowe	140 482,13	197 000,93	30 689,71	42 019,69
Zysk (strata) brutto	-5 347 640,65	- 8 195 237,33	-1 168 244,82	-1 748 018,97
Zysk (strata) netto	-5 066 681,53	- 8 387 409,53	-1 106 866,53	-1 789 008,71

Bilans Grupy Kapitałowej Oxygen SA skrócony	31.12.2021	31.12.2022	31.12.2021	31.12.2022
	w złotych		w euro	
Aktywa trwałe	6 396 208,13	1 669 417,24	1 390 661,42	355 960,09
Wartości niematerialne i prawne	1 302 629,62	1 646 442,24	283 217,29	351 061,27
Wartość firmy jednostek podporządkowanych	4 697 929,35	0,00	1 021 422,22	0,00

Rzeczowe aktywa trwałe	8 526,24	0,00	1 853,77	0,00
Należności długoterminowe	2 500,00	2500,00	543,55	533,06
Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	384 622,92	20 475,00	83 624,59	4 365,76
Aktywa obrotowe	1 327 452,04	1 229 079,65	288 614,18	262 069,48
Zapasy	1 049 058,37	614 549,65	228 085,92	131 036,83
Należności krótkoterminowe	249 811,67	576 247,64	54 313,97	122 869,92
Inwestycje krótkoterminowe	13 674,32	8 521,16	2 973,07	1 816,92
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	14 907,68	29 761,20	3 241,22	6 345,81
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktywa razem	7 723 660,17	2 898 496,89	1 679 275,59	618 029,57
Kapitał (fundusz) własny	4 837 975,30	- 2 204 233,23	1 051 870,96	-469 995,78
Kapitał (fundusz) podstawowy	9 123 860,10	9 623 860,10	1 983 706,59	2 052 039,51
Kapitał (fundusz) zapasowy	14 201 970,78	16 193 771,78	3 087 787,71	3 452 903,43
<i>- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)</i>	<i>13 973 277,67</i>	<i>15 965 078,67</i>	<i>3 038 065,33</i>	<i>3 404 140,53</i>
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
<i>- z tytułu aktualizacji wartości godziwej</i>	<i>0,00</i>	<i>0,00</i>	<i>0,00</i>	<i>0,00</i>
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	1 150 000,00	3400,00	250 032,61	724,96
<i>- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki</i>	<i>0,00</i>	<i>0,00</i>	<i>0,00</i>	<i>0,00</i>
<i>- na udziały (akcje) własne</i>	<i>0,00</i>	<i>0,00</i>	<i>0,00</i>	<i>0,00</i>
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-14 571 174,05	-19 637 855,58	-3 168 059,76	-4 187 265,31
Zysk (strata) netto	-5 066 681,53	- 8 387 409,53	-1 101 596,19	-1 788 398,53
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	00,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 885 684,87	5 265 981,80	627 404,63	1 122 834,56
Rezerwy na zobowiązania	109 632,80	49 512,00	23 836,33	10 557,15
Zobowiązania długoterminowe	0,00	790 453,31	0,00	168 543,74
Zobowiązania krótkoterminowe	2 776 052,07	4 426 016,49	603 568,31	943 733,66
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Pasywa razem	7 723 660,17	2 898 496,89	1 679 275,59	618 029,57

3.3. Istotne zdarzenia po dniu bilansowym

W pierwszych miesiącach 2023 roku, zgodnie z założeniami strategii, Spółka zakończyła badania wskaźników większości tytułów posiadanych w portfolio. Na tej podstawie spółka wybrała tytuły rozwijane w pierwszych miesiącach 2023 roku. Poniżej zaprezentowano wybrane tytuły do rozwoju w Q1 2023 wraz z najlepszymi wskaźnikami: o Green Thumb – Retencja na rynku US – D1: 31,8%, D7: 15,1%, D30: 4%

o CardsUp! - Retencja na rynku US – D1: 34,1%, D7: 11,9%

o Sword of Glory – Zwrot z kapitału zainwestowanego w marketing ROI D14 – 137%

o 96% – Silny wzrost ruchu generycznego na przełomie roku 2022 oraz 2023

- **Zakończenie pierwszego etapu i przystąpienie do drugiego etapu realizacji strategii Oxygen S.A.**

W dniu 6 lutego 2023 roku, w konsekwencji zakończenia analizy wszystkich zebranych do tej pory danych dotyczących wyprodukowanych i wydanych gier podjął decyzję o rozpoczęciu drugiego etapu realizacji strategii oraz jej oparciu o dalszy rozwój w pierwszej kolejności 3 gier: Green Thumb, Sword of Glory i Cards Up!. Gry te uzyskały najlepsze wskaźniki retencji (współczynnik LTV) w czasie soft launchu (wskaźnik powracania gracza do rozgrywki, który bada się po dniu, tygodniu, miesiącu i roku od zainstalowania gry; kiedy jest niski, zatrzymuje się promocję tytułu i go poprawia; istotne, aby po pierwszym dniu wróciło przynajmniej 20% graczy, a kiedy jest to więcej niż 30%, uznaje się tytuł za bardzo obiecujący i sprawdza się, jak radzi sobie po 7 i 30 dniach od pobrania), a tym samym zdaniem Zarządu uzyskały największą szansę na sukces komercyjny.

Pierwszy etap przyjętej strategii, realizowany w latach 2020 - 2022 zakładał wydanie minimum 15 tytułów w roku 2020, 17 tytułów w roku 2021 oraz 20 tytułów w roku 2022. Etap ten zarówno terminowo jak również w zakresie liczby tytułów został zrealizowany w całości, zgodnie z przyjętymi założeniami.

W drugim etapie, który realizowany będzie w latach 2023 - 2025, Grupa przystąpi do stopniowego wdrażania wyników analiz przeprowadzonych w ramach pierwszego etapu oraz zebrane w jego ramach dane, wykorzystując je do rozwoju trzech najbardziej perspektywicznych tytułów: Green Thumb, Sword of Glory i Cards Up! (w dalszych krokach, rozwijane będą również kolejne tytuły). Kontynuowane będą również działania wydawnicze w dotychczasowym zakresie w celu uzupełniania i aktualizacji posiadanych danych.

Głównym celem jest jednak doprowadzenie do wydania tytułu o wysokim współczynniku LTV na rynku gamingu mobilnego. Głównym założeniem jest takie wykorzystanie wyników przeprowadzanych analiz danych pozyskanych w pierwszym etapie i pozyskiwanych nadal w ramach drugiego etapu, aby maksymalnie ograniczyć ryzyko niedopasowania produktu, w konsekwencji wyboru niewłaściwej kategorii, gatunku lub modelu monetyzacji. Dodatkowymi wnioskami płynącymi z prowadzonych analiz, będzie nakierowanie na mechanikę i stylistykę gry, która ma doprowadzić do zwiększenia szans na sukces finansowy tytułu.

W ramach drugiego etapu, Grupa będzie badać również najlepsze mechaniki gier dla świata Web 3.0, który w opinii Zarządu jest bardzo perspektywiczny, tak, aby w 2025 roku wydać przynajmniej jeden duży tytuł mobilny i zrobić soft launch kolejnych projektów z wykorzystaniem NFT.

PLAN WYDAWNICZY 2022

O X Y G E N

NASZE PRODUKCJE

- 1 **My Dream Room**
Simulation
- 2 **Match Hero***
Puzzle
- 3 **Aqua Balls**
Hypercasual
- 4 **Ladder Surfer**
Hypercasual
- 5 **Draw and Fall**
Hypercasual
- 6 **Eco Island**
Hypercasual
- 7 **Color Pencil Slide**
Hypercasual

- 8 **Juicy Slide!**
Hypercasual
- 9 **Crazy Shopping Spree**
Hypercasual
- 10 **Office Wrecker**
Hypercasual
- 11 **Fire Fighters Run**
Hypercasual
- 12 **Bouncy Fight**
Hypercasual
- 13 **Bounce Factory**
Hypercasual
- 14 **Blind Rank**
Hypercasual

- 15 **Idle Tile Craft***
Hypercasual
- 16 **Rooms of Dread**
Puzzle
- 17 **Bounce Dash**
Hypercasual
- 18 **Pick it Out**
Puzzle
- 19 **Space Bullets***
Action Shooter
- 20 **Heroes of Dima**
Action RPG

WYDAWNICTWO



*Tytuł może ulec zmianie

Grafika 4, przedstawia ukończony plan wydawniczy 2022

- **Zawarcie ramowej umowy dystrybucyjnej Oxygen S.A.**

W dniu 7 lutego 2023 roku Spółka zawarła z podmiotem z branży gamingowej umowę ramową, której przedmiotem jest podjęcie przez strony współpracy w zakresie dystrybucji i świadczenia usług wsparcia dla gier, stanowiących portfolio Grupy Kapitałowej Oxygen. Mocą umowy, partner zobowiązał się do dokonania optymalizacji marketingu i parametrów monetyzacji gier. Oxygen z kolei zobowiązał się m.in. do udzielenia dostępu do kodów gier, umożliwiających ich zmianę lub przegląd, a także dostęp do kont reklamowych w danych grach umożliwiających edytowanie oraz zmianę zawartych w nich treści reklamowych. Wszelkie wyłączne prawa do gier, a także powiązane prawa własności intelektualnej gier stanowią własność Oxygen. Partner z kolei otrzymał wyłączność w zakresie dystrybucji danych gier, w ramach których realizowana jest współpraca na podstawie umowy. Stronom będzie przysługiwać wynagrodzenie z tytułu realizacji umowy stanowiące udział w przychodach ze sprzedaży poszczególnych gier, które będą realizowane w ramach niniejszej umowy. Umowa została zawarta na okres jednego roku oraz będzie odnawiana automatycznie na kolejne okresy roczne, z możliwością jej rozwiązania przez każdą ze stron przy zachowaniu terminów określonych w umowie. Pierwszą grą realizowaną na podstawie umowy będzie "Heroes of Dima".

- **Zawarcie umowy inwestycyjnej związanej z nabyciem 100% udziałów spółki War Bear Games**

Zarząd Emitenta poinformował, że w dniu 27 kwietnia 2023 roku została zawarta umowa inwestycyjna z udziałowcami posiadającymi 196 udziałów, tj. 100% udziałów w spółce War Bear Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: WBG), w sprawie nabycia tych udziałów. Nabycie udziałów WBG zostanie dokonane w drodze objęcia przez udziałowców WBG nowych akcji serii J Spółki w liczbie 8.111.091 akcji oraz cenie emisyjnej 0,55 zł każda, które pokryte zostaną wkładem niepieniężnym w postaci udziałów WBG, a także postaci dopłat gotówkowych stanowiących różnicę pomiędzy wyceną WBG sporządzoną przez podmiot uprawniony, a wartością objętych akcji serii J (na zabezpieczenie roszczeń z tytułu dopłat gotówkowych, Spółka zobligowana jest złożyć inwestorom w terminie kolejnych 14 dni oświadczenia o poddaniu się egzekucji w trybie art. 777 §1 pkt 5 kodeksu postępowania cywilnego, do łącznej kwoty 5,7 mln zł z klauzulą wykonalności do 31 grudnia 2025 r.). Umowa została zawarta z warunkami zawieszającymi, związanymi przede wszystkim z przygotowaniem transakcji przez strony, w tym uzyskaniem odpowiednich zgód sprzedających na zbycie tych udziałów i podjęciem przez Walne Zgromadzenie Spółki uchwały o podwyższeniu kapitału zakładowego na warunkach ustalonych w niniejszej umowie, a także pod warunkiem uzyskania opinii co do wartości udziałów WBG w kwocie umożliwiającej pełne pokrycie nowych akcji serii J przy jednostkowej cenie emisyjnej nie niższej niż 0,55 zł. Jeżeli którykolwiek z warunków zawieszającym nie ziści się do dnia 28 lutego 2024 rroku, wówczas każda ze stron może odstąpić od niniejszej umowy w terminie kolejnych 30 dni, przy czym odstąpienie od umowy przez jedną ze stron odnosić będzie skutek wobec wszystkich stron. Strony uzgodniły, że transakcja zostanie zrealizowana nie wcześniej niż 30 czerwca 2023 roku i nie później niż 1 marca 2024 roku

- **Zawarcie ramowej umowy współpracy w zakresie promowania gier**

Zarząd Oxygen S.A. z siedzibą we Wrocławiu poinformował, że w dniu 9 maja 2023 roku spółka zależna Oxygen S.A., tj. Mousetrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: MTG) zawarła z SalesTube sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (jest to spółka zależna od Groupe One S.A. z siedzibą w Warszawie; dalej: SalesTube) umowę, której przedmiotem jest promowanie przez SalesTube gier stworzonych przez MTG, tj. przede wszystkim: Green Thumb, CardsUp!, 96%, Sword of Glory. SalesTube będzie świadczył na rzecz MTG usługi marketingowe w postaci prowadzenia i obsługi kont marketingowych na platformach online (w szczególności Google Ads, Facebook Ads). Działania te w pierwszej kolejności będą realizowane za pośrednictwem kont Google i Meta należących do SalesTube w oparciu o plan działań akceptowany przez MTG. SalesTube zapewni, z wykorzystaniem własnych środków finansowych, pokrycie wydatków na realizację działań reklamowych wynikających z przyjętego przez Strony planu działań, w zamian za udział we wpływach z dystrybucji i eksploatacji gier.

Umowa wchodzi w życie z dniem podpisania i jest zawarta na czas nieokreślony. Każda ze Stron może rozwiązać umowę z zachowaniem 1-miesięcznego okresu wypowiedzenia, przy czym z uwagi na nakłady finansowe, poczynione przez SalesTube w celu realizacji umowy, MTG nie może wypowiedzieć jej przed dniem 31 grudnia 2023 r. SalesTube jest uprawniony do zaprzestania kontynuowania działań marketingowych w każdym czasie, w szczególności gdy prowadzone działania reklamowe nie przynoszą estymowanych przez MTG korzyści finansowych dla SalesTube.

- **Zawarcie umowy licencyjnej i wydawniczej w zakresie dystrybucji gry**

10 maja 2023 roku Zarząd Oxygen S.A. poinformował, iż spółka zależna Oxygen S.A., tj. Mousetrap Games sp. z o.o. zawarła z MondayOFF, Inc., z siedzibą w Seulu, Korea Południowa; (dalej: MondayOFF) umowę, której przedmiotem jest udzielenie MondayOFF nieprzenoszalnej, niepodlegającej sublicencjonowaniu wyłącznej licencji na wydanie i dystrybucję na całym świecie gry, której właścicielem jest MTG, pt. "Fall and Roll". Dobór metod, środków oraz zaprojektowanie materiałów służących do dystrybucji i promowania tej gry pozostają do decyzji MondayOFF. MTG zobligowany jest do dostarczenia gry oraz jej dostosowania m.in. w zakresie języka, czy zgodności z przepisami prawa kraju w którym będzie dystrybuowana, na potrzeby jej dystrybucji przez MondayOFF.

- **Zawarcie Term-Sheet w sprawie współpracy przy produkcji gier**

6 czerwca 2023 roku Zarząd Oxygen S.A. poinformował, iż spółka zależna Oxygen S.A., tj. Hypercat Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: HC) zawarła z podmiotem z siedzibą w Stanach Zjednoczonych Ameryki (Partner), Term-Sheet, w którym Strony wyraziły chęć nawiązania współpracy na zasadzie partnerstwa, dzięki której HC uzyska dostęp do technologii Partnera i jej partnerów, a także przy wykorzystaniu własnych zasobów będzie produkować dla Partnera gry. Współpraca ta rozpoczyna się w dniu podpisania niniejszego Term-Sheet i będzie trwała przez okres jednego roku, z możliwością przedłużenia na kolejny rok (maksymalnie do dwóch dodatkowych lat). Każda ze Stron może wypowiedzieć niniejszy Term-Sheet po uprzednim pisemnym powiadomieniu drugiej strony z trzydziestodniowym wyprzedzeniem.

Niniejszy Term Sheet nie jest wiążące i stanowi wyłącznie oświadczenie woli. Żadne wiążące zobowiązania nie powstają, dopóki ostateczne umowy dotyczące współpracy nie zostaną podpisane przez obie Strony.

4. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI

Oxygen S.A. jako podmiot dominujący w Grupie Kapitałowej Oxygen planuje utrzymać obraną w 2020 roku strategię działania całej Grupy. W szczególności zamierza realizować cele strategii, ze szczególnym uwzględnieniem ograniczenia ryzyka zmiany trendów gamingowych związanego z bardzo dynamicznie zmieniającym się rynkiem. Grupa Kapitałowa Oxygen od kwartału pierwszego 2023 r. znajduje się w Etapie 2 strategii.

Uwzględniając wszystkie informacje zaprezentowane powyżej oraz prowadzoną działalność, Spółka w 2023 roku będzie koncertowała się na drugim etapie strategii przyjętej w 2020 roku. W 2023 roku rozwijane są intensywnie wybrane tytuły o obecnie najlepszych KPI, tj. te które posiadają wsparcie wydawców lub te, za które Grupa otrzymuje wynagrodzenie. Tytuły obecnie rozwijane przedstawione zostały na grafice poniżej.

OXYGEN
ROZWÓJ NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW

1		Green Thumb	2		CardsUp!	3		Sword of Glory
4		Fast Society	5		Investing Town	6		Crypto Dino

WSPÓŁPRACA Z PUBLISHERAMI

*Tytuł może ulec zmianie

Grafika 5: Plan rozwoju tytułów w 2023 r.

Warte podkreślenia jest, że zgodnie z informacją opublikowaną 9 maja 2023 r., Zarząd Grupy podpisał bardzo ważną umowę dotyczącą finansowania budżetów marketingowych z firmą będącą częścią grypy mediowej Group One, a środki zapewniane przez tą umowę będą wykorzystane na prowadzenie kampanii wskazanych powyżej tytułów, w szczególności tytułów tj. Green Thumb, Sword of Glory oraz Cards Up!

Grupa Kapitałowa Oxyen będzie kontynuować działania wydawnicze w dotychczasowym zakresie w celu uzupełniania i aktualizacji posiadanych danych. Głównym celem będzie jednak doprowadzenie do wyskalowania tytułu o wysokim współczynniku LTV na rynku gamingu mobilnego.

Założeniem Grupy jest takie wykorzystanie wyników przeprowadzanych analiz danych pozyskanych w Etapie 1 i pozyskiwanych nadal w Etapie 2, aby maksymalnie ograniczyć ryzyko niedopasowania produktu poprzez wybór niewłaściwej kategorii, gatunku lub modelu monetyzacji. Dodatkowymi wnioskami płynącymi z prowadzonych analiz będzie nakierowanie na mechanikę i stylistykę gry, która ma doprowadzić do zwiększenia szans na sukces finansowy tytułu. W całym okresie realizacji, strategia zakłada prowadzenie działalności akwizycyjnej zarówno w kierunku pozyskania tytułów, które będą tylko wydawane przez Grupę Kapitałową Oxyen, a produkowane przez zewnętrzne podmioty, jak i akwizycji tytułów będących w trakcie procesu produkcji, które będą dokańczane wewnątrz Grupy Kapitałowej Oxyen i wydawane przez Grupę. Zwiększanie liczby wydawanych tytułów będzie się odbywało poprzez pozyskiwanie z rynku tytułów:

- posiadających potencjał na innowacje w rozgrywce lub potencjał bardzo wysokiej jakości wykonania, jednak które z różnych powodów nie mogą być dokończone i wydane;
- od zespołów które nie posiadają wiedzy ani środków, aby przeprowadzić wydawnictwo swojego tytułu;
- o dużym potencjale wynikającym z innych wyżej niewymienionych okoliczności.

Ważnym założeniem strategii jest brak ograniczenia w zapraszaniu do wydawania tytułów podmiotów zewnętrznych. Grupa nie chce się ograniczać jedynie do „self-publishingu”, lecz również zamierza korzystać z podmiotów zajmujących się wydawnictwem i dystrybucją gier należących do spółek Grupy Kapitałowej Oxyen.

5. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W przedmiocie stosowania przez Spółkę w roku obrotowym 2022 zasad określonych w Załączniku Nr 1 do Uchwały Nr 795/2008 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie SA z dnia 31.10.2008 r. „Dobre praktyki

spółek notowanych na NewConnect”, w sprawie przyjęcia zbiorów zasad dobrych praktyk obowiązujących na rynku NewConnect (zmienionej Uchwałą Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie SA z dnia 31.03.2010 r. w sprawie zmiany dokumentu „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”).

DOBRA PRAKTYKA SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT (Zgodnie z tekstem jednolitym dokumentu „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect” stanowiącym załącznik do uchwały nr 293/2010)	STANOWISKO SPÓŁKI Wyłączenia, uwagi
<p>1. Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka, korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.</p>	<p>TAK Spółka stosuje zasady opisane w tym punkcie, z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez Internet oraz rejestrowania przebiegu obrad i publikowania go na stronie internetowej.</p>
<p>2. Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.</p>	<p>TAK</p>
<p>3. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa), 3.2. Opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów, 3.3. Opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku, 3.4. Życiorysy zawodowe członków organów spółki, 3.5. Powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki, 3.6. Dokumenty korporacyjne spółki, 3.7. Zarys planów strategicznych spółki, 3.8. Opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent publikuje prognozy), 3.9. Strukturę akcjonariatu emitenta, wraz ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie, 3.10. Dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami, 	<p>TAK Z wyłączeniem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych (3.13), ponieważ Spółka na bieżąco odpowiada na pytania inwestorów, analityków i mediów z wykorzystaniem ogólnodostępnych środków komunikacji oraz organizując spotkania indywidualne.

<p>3.11. (skreślony)</p> <p>3.12. Opublikowane raporty bieżące i okresowe,</p> <p>3.13. Kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,</p> <p>3.14. Informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,</p> <p>3.15. (skreślony),</p> <p>3.16. Pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,</p> <p>3.17. Informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,</p> <p>3.18. Informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,</p> <p>3.19. Informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,</p> <p>3.20. Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,</p> <p>3.21. Dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,</p> <p>3.22. (skreślony).</p> <p>Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.</p>	
<p>4. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.</p>	<p>TAK W języku polskim.</p>
<p>5. Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą się na stronie www.gpwinfostrefa.pl.</p>	<p>TAK/NIE W chwili obecnej Spółka nie zamierza wykorzystywać do celów informacyjnych sekcji „relacje inwestorskie” znajdującą się na stronie www.infostrefa.com.</p>

	Spółka prowadzi własną korporacyjną stronę internetową, która zawiera zakładkę „relacje inwestorskie” ze wszystkimi ważnymi dla inwestorów informacjami. Sekcja ta odpowiada oczekiwaniom inwestorów i jest na bieżąco uzupełniana o informacje zgodnie z uwagami inwestorów.
6. Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK
7. W przypadku, gdy w Spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie Emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, Emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK
8. Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK
9. Emitent przekazuje w raporcie rocznym: 9.1. Informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej, 9.2. Informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od Emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	TAK/NIE Spółka nie publikuje wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy z uwagi na poufność danych.
10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK
11. Przynajmniej 2 razy w roku Emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE Spółka na bieżąco odpowiada na pytania inwestorów, analityków i mediów wykorzystując ogólnodostępne środki komunikacji oraz organizując spotkania indywidualne. Nie wyklucza się organizowania spotkań publicznych po zdiagnozowaniu

	takiej potrzeby.
12. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	NIE DOTYCZY W 2022 roku walne zgromadzenie Spółki nie podjęło uchwały w sprawie emisji akcji z zachowaniem prawa poboru. W przypadku podjęcia takiej uchwały, Spółka zamierza stosować tę zasadę.
13. Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK
13a. W przypadku otrzymania przez Zarząd Emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, Zarząd Emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	NIE DOTYCZY W 2022 roku do Spółki nie wpłynęły informacje o których mowa w punkcie 13a. W przypadku wpłynięcia takich informacji w przyszłości Spółka zamierza stosować tę zasadę.
14. Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	NIE DOTYCZY W 2022 roku walne zgromadzenie nie podjęło uchwały w sprawie wypłaty dywidendy.
15. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	NIE DOTYCZY W 2022 roku walne zgromadzenie nie podjęło uchwały w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej.
16. Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> • informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, • zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emiten- 	NIE Spółka nie będzie publikować raportów miesięcznych, z uwagi na fakt, iż w Spółce nie zachodzą na tyle dynamiczne zmiany wymagające publikacji danych finansowych na koniec każdego miesiąca.

<p>ta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</p> <ul style="list-style-type: none"> informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego. 	<p>Spółka publikuje raporty kwartalne, zawierające wszelkie informacje pozwalające na bieżąco oceniać działalność i sytuację finansową Spółki.</p>
<p>16a. W przypadku naruszenia przez Emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu ("Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect") Emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	<p>TAK</p>
<p>17. (skreślony)</p>	<p>---</p>

6. POZOSTAŁE INFORMACJE DOTYCZĄCE JEDNOSTKI

6.1. Dodatkowe wyjaśnienia do kwot wykazanych w sprawozdaniu finansowym

Nie dotyczy.

6.2. Pozostałe istotne informacje

Nie dotyczy.

Wrocław, dn. 7 czerwca 2023 roku

Prezes Zarządu
Edward Mężyk