



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
THE FARM 51 GROUP SPÓŁKA AKCYJNA
Z SIEDZIBĄ W GLIWICACH
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2025 ROKU
DO 31 GRUDNIA 2025 ROKU**

01 CZERWCA 2026 ROKU

SPIS TREŚCI

1. INFORMACJE PODSTAWOWE	3
2. WŁADZE SPÓŁKI.....	3
3. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI	4
4. INFORMACJE O STANIE FINANSOWYM SPÓŁKI.....	7
5. INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2025 R.	7
5.1 DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA I PRODUKTOWA W 2025 R.	7
5.2 FINANSOWANIE DZIAŁALNOŚCI I DZIAŁANIA KAPITAŁOWE.....	8
5.3 SYTUACJA FINANSOWA I OPERACYJNA SPÓŁKI W 2025 R.....	10
5.4 PROJEKTY PARTNERSKIE, DYSTRYBUCYJNE I B+R.	10
5.5 PROJEKT WARDEVIL I POZOSTAŁY PIPELINE..	11
5.6 ZDARZENIA PO ZAKOŃCZENIU ROKU OBROTOWEGO.....	11
5.7 WPŁYW ZDARZEŃ NA DALSZĄ DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI.	12
6. INFORMACJE O ZMIANACH W POWIĄZANIACH ORGANIZACYJNYCH LUB KAPITAŁOWYCH	13
7. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE RYZYKA: ZMIANY CEN, KREDYTOWEGO, ISTOTNYCH ZAKŁUCEŃ ORAZ UTRATY PŁYNNOSCI FINANSOWEJ, NA JAKIE NARAŻONA JEST SPÓŁKA	13
8. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE PRZYJĘTYCH PRZEZ JEDNOSTKĘ CELACH I METODACH ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM, ŁĄCZNIE Z METODAMI ZABEZPIECZENIA ISTOTNYCH RODZAJÓW PLANOWANYCH TRANSAKCJI, DLA KTÓRYCH STOSOWANA JEST RACHUNKOWOŚĆ ZABEZPIECZEŃ	13
9. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU.....	14
10. INFORMACJE NA TEMAT PRZEWIDYWANYCH KIERUNKÓW ROZWOJU SPÓŁKI.....	14
11. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, JAKIE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA SRAWOZDANIA.....	14
12. CZYNNIKI RYZYKA I OPIS ZAGROŻEŃ.....	14
13. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ŁADU KORPORACYJNEGO	21

1. Informacje podstawowe

Nazwa i siedziba spółki/emitenta

Pełna nazwa: „The Farm 51 Group Spółka Akcyjna”

Skrót firmy: „The Farm 51 Group S.A.”

Siedziba: Ligocka 60D, 44-105 Gliwice, Spółka nie posiada oddziałów

KRS: 0000383606

NIP: 631 263 18 19

REGON: 241925607

Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy na dzień 31.12.2025 wynosił 692 347,80 zł i dzielił się na 6.923.478 akcji po 0,1 zł każda.

Emitent nie posiada akcji własnych.

Zmiany w kapitale

W 2025 r. wystąpiły zmiany w wysokości kapitału zakładowego. W dniu 29-07-2025 Zarząd podjął uchwałę o podwyższeniu kapitału o 50 000 PLN

Przyjęte zasady polityki rachunkowości

Sprawozdania finansowe Spółki sporządzane są w oparciu o przepisy ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości (Dz.U. z 2023 r. poz.120 ze zmianami) („Ustawa o rachunkowości”)

Potwierdzenie zgodności danych i informacjami zawartymi w sprawozdaniu finansowym

Potwierdza się poza wszelką wątpliwość, iż informacje uwzględnione w sprawozdaniu z działalności są zgodne z danymi zawartymi w sprawozdaniu finansowym.

Działalność podstawowa

Działalnością podstawową jest działalność w zakresie produkcji i wydawania gier komputerowych.

Oddziały Spółki

Spółka nie posiada oddziałów.

2. Władze Spółki

Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 31.12.2025 r. skład Rady Nadzorczej przedstawiał się następująco:

- Karol Przeliorz - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Maciej Gdula - Członek Rady Nadzorczej
- Andrzej Kierzkowski - Członek Rady Nadzorczej
- Michał Pietrzakiewicz - Członek Rady Nadzorczej (odwołany 25.03.2026)
- Robert Wist - Członek Rady Nadzorczej (odwołany 06.03.2026)

Na dzień 01.06.2026 roku skład Rady Nadzorczej przedstawiał się następująco:

- Karol Przeliorz - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Maciej Gdula - Członek Rady Nadzorczej
- Andrzej Kierzkowski - Członek Rady Nadzorczej
- Arkadiusz Korneman - Członek Rady Nadzorczej (powołany 25.03.2026)
- Maksymilian Sieklicki - Członek Rady Nadzorczej (powołany 06.03.2026)

Zarząd Spółki

Na dzień 31.12.2025 roku skład Zarządu przedstawiał się następująco:

- Wojciech Pazdur - Prezes Zarządu
- Robert Siejka - Wiceprezes Zarządu (odwołany 05.03.2026)
- Artur Fojcik - Wiceprezes Zarządu

Na dzień 01.06.2026 roku skład Zarządu przedstawiał się następująco:

- Wojciech Pazdur - Prezes Zarządu
- Artur Fojcik - Wiceprezes Zarządu
- Adam Straczyński - Wiceprezes Zarządu (powołany 05.03.2026)

3. Przewidywany rozwój jednostki

W kolejnym okresie sprawozdawczym rozwój The Farm 51 Group S.A. będzie skoncentrowany na odbudowie stabilności operacyjnej i finansowej, ochronie kluczowych aktywów Spółki oraz przygotowaniu podstaw do dalszej komercjalizacji projektów o największym znaczeniu dla jej przyszłej sytuacji ekonomicznej. W związku z prowadzonym procesem restrukturyzacyjnym oraz koniecznością zachowania ścisłej dyscypliny kosztowej Zarząd będzie prowadził działalność w sposób etapowy, selektywny i podporządkowany bieżącej kontroli płynności.

Podstawowym celem Spółki pozostaje utrzymanie pozycji niezależnego dewelopera i wydawcy gier komputerowych oraz dalsze wykorzystanie kompetencji w obszarach produkcji gier premium, technologii immersyjnych, symulacyjnych oraz rozwiązań o potencjale podwójnego zastosowania. Spółka będzie kontynuowała działania zmierzające do ochrony i monetyzacji posiadanego portfolio produktowego, rozwoju projektów o potwierdzonym lub możliwym do potwierdzenia potencjale komercyjnym oraz budowy modeli współpracy z partnerami ograniczających ryzyko finansowe po stronie Spółki.

Strategia rozwoju Spółki będzie opierała się na trzech głównych obszarach. Pierwszym z nich będzie działalność stabilizująca przepływy pieniężne, obejmująca dalszą sprzedaż i promocję istniejących produktów, wybrane projekty kontraktowe jak RDS oraz działania wspierające bieżące wpływy operacyjne. Drugim obszarem będzie działalność wzrostowa, skoncentrowana przede wszystkim wokół marki Chernobylite dalszego potencjału jej komercjalizacji. Trzecim obszarem będą projekty technologiczne, symulacyjne, dronowe, VR/AR oraz dual-use, rozwijane przede wszystkim w formule partnerskiej, pilotażowej, dotacyjnej lub kontraktowej.

Najważniejszym projektem rozwojowym Spółki pozostaje Chernobylite 2: Exclusion Zone. Po udostępnieniu gry w formule Early Access Spółka przeanalizowała odbiór produktu, opinie graczy, parametry jakościowe, zakres niezbędnych zmian oraz obszary wymagające dalszego dopracowania. Na tej podstawie Zarząd i zespół produkcyjny określili plan działań koniecznych do poprawy jakości tytułu, zwiększenia jego atrakcyjności rynkowej oraz przygotowania do dalszej komercjalizacji.

Spółka posiada zidentyfikowaną ścieżkę dalszego rozwoju Chernobylite 2, obejmującą w szczególności poprawę kluczowych elementów rozgrywki, optymalizację techniczną, dopracowanie zawartości, poprawę pierwszych godzin gry, usprawnienia UX, balans, usunięcie najistotniejszych błędów oraz przygotowanie kolejnych etapów komunikacji i działań marketingowych. Zarząd ocenia, że wykonanie tych prac może istotnie zwiększyć potencjał komercyjny tytułu oraz poprawić jego odbiór przez graczy i rynek.

W związku z istotnym ograniczeniem dostępnych zasobów finansowych oraz koniecznością redukcji kosztów działalności Spółka dostosowała skalę zespołu produkcyjnego do aktualnej sytuacji płynnościowej. W konsekwencji bieżące prace produkcyjne nad Chernobylite 2 zostały czasowo ograniczone do zakresu niezbędnego dla zabezpieczenia projektu, utrzymania kontroli nad jego aktywami, dokumentacją, kodem źródłowym oraz możliwością wznowienia prac po uzyskaniu odpowiedniego finansowania.

Realizacja planu dalszego rozwoju Chernobylite 2 wymaga pozyskania środków finansowych ze źródeł zewnętrznych (od inwestorów, z emisji akcji, finansowania dłużnego, partnerstwa wydawniczego, finansowania pomostowego lub innych dostępnych źródeł). Zarząd prowadzi i będzie kontynuował działania zmierzające do zabezpieczenia finansowania niezbędnego do wznowienia prac nad projektem oraz realizacji planu jego poprawy i komercjalizacji. Dalsze tempo prac będzie uzależnione również od rozstrzygnięć dotyczących potencjalnego finansowania oraz od wyników prowadzonych rozmów z inwestorami.

Czasowe ograniczenie prac nad Chernobylite 2 nie oznacza rezygnacji z projektu, lecz stanowi działanie ochronne wynikające z konieczności zachowania dyscypliny kosztowej i niedopuszczenia do dalszego pogorszenia sytuacji płynnościowej. Z perspektywy Spółki i jej akcjonariuszy projekt pozostaje jednym z kluczowych aktywów wzrostowych. Celem Zarządu będzie takie prowadzenie procesu, aby po pozyskaniu finansowania Spółka mogła możliwie sprawnie wznowić prace, wykorzystać dotychczas poniesione nakłady oraz zrealizować przygotowany plan poprawy produktu.

Równolegle Spółka będzie prowadziła działania związane z dalszą monetyzacją pierwszej części gry Chernobylite. Produkt ten pozostaje istotnym aktywem katalogowym Spółki i będzie wspierał bieżące przepływy pieniężne poprzez promocje, wyprzedaje, pakiety sprzedażowe, działania cross-promocyjne, rozwój społeczności oraz dalsze wykorzystanie rozpoznawalności marki. Spółka zakłada długofalowe wsparcie sprzedaży obu tytułów funkcjonujących w uniwersum Chernobylite, w tym poprzez działania marketingowe, techniczne i społecznościowe prowadzone w sposób skoordynowany.

Ważnym kierunkiem rozwoju pozostanie również działalność kontraktowa i partnerska. Spółka będzie rozwijała projekty, które umożliwiają wykorzystanie kompetencji zespołu, poprawiają przewidywalność przychodów oraz ograniczają zależność od jednego projektu własnego. Do tej kategorii należy w szczególności projekt RDS, realizowany w modelu produkcji etapowej i partnerskiej. Projekty tego typu będą wspierały bieżącą działalność operacyjną, utrzymanie zespołu produkcyjnego oraz budowę wiarygodności Spółki jako partnera zdolnego do realizacji projektów w modelu milestone-based.

Spółka będzie także kontynuowała rozwój kompetencji w obszarze technologii symulacyjnych, dronowych i dual-use. Zarząd postrzega ten obszar jako istotne uzupełnienie podstawowej działalności gamingowej oraz potencjalne źródło dodatkowej wartości strategicznej. Rozwój projektów z tego segmentu będzie prowadzony przede wszystkim w formule współpracy z partnerami technologicznymi, instytucjonalnymi lub branżowymi, a także w oparciu o programy dotacyjne i B+R. Celem Spółki będzie wykorzystanie doświadczenia w tworzeniu realistycznych środowisk, technologii immersyjnych, fotogrametrii, Unreal Engine, VR/AR oraz symulacji w projektach posiadających zastosowanie zarówno rozrywkowe, jak i specjalistyczne.

Spółka będzie rozwijała również wybrane projekty badawczo-rozwojowe, w tym inicjatywy możliwe do finansowania z programów wsparcia dla branży gier oraz innowacyjnych technologii. Projekty B+R będą służyły utrzymaniu i rozwojowi kompetencji technologicznych, testowaniu nowych koncepcji oraz budowie przyszłego pipeline'u produktowego. Zarząd będzie koncentrował się na tych projektach, które posiadają realną możliwość finansowania zewnętrznego, potencjał komercjalizacji lub znaczenie dla długoterminowej pozycji technologicznej Spółki.

Projekt Wardevil pozostaje koncepcją rozwijaną historycznie jako projekt FPS / military-survival z elementami kooperacji, taktyki, realizmu, stealth, customizacji oraz craftingu. W obecnej sytuacji Spółki dalszy status tego projektu będzie przedmiotem odrębnej analizy strategicznej, produkcyjnej i finansowej. Zarząd będzie ocenił, czy projekt może być kontynuowany w dotychczasowej lub zmodyfikowanej formule, czy zasadne będzie ograniczenie zakresu prac, poszukiwanie partnera zewnętrznego, monetyzacja wybranych aktywów projektu, wykorzystanie jego elementów technologicznych lub kreatywnych w innych przedsięwzięciach, czy też czasowe wstrzymanie dalszego rozwoju.

Decyzje dotyczące Wardevil będą podejmowane z uwzględnieniem aktualnej sytuacji płynnościowej Spółki, priorytetów restrukturyzacyjnych, dostępności finansowania, potencjalnego zainteresowania partnerów oraz relacji pomiędzy niezbędnymi nakładami a możliwym efektem ekonomicznym. Projekt nie będzie traktowany jako priorytet inwestycyjny w okresie stabilizacji, o ile nie zostanie potwierdzony model jego finansowania lub komercjalizacji ograniczający ryzyko gotówkowe po stronie Spółki.

W perspektywie najbliższych dwunastu miesięcy Zarząd będzie koncentrował działania na stabilizacji płynności, realizacji procesu restrukturyzacyjnego, ochronie kluczowych aktywów, pozyskaniu finansowania, zabezpieczeniu możliwości wznowienia prac nad Chernobylite 2, dalszej monetyzacji Chernobylite, realizacji projektów kontraktowych oraz rozwoju wybranych partnerstw technologicznych. W perspektywie średnioterminowej Spółka zakłada przejście od fazy stabilizacji do fazy odbudowy wartości poprzez pełniejszą komercjalizację projektów własnych, zwiększenie udziału przychodów etapowych i partnerskich oraz rozwój kompetencji technologicznych możliwych do wykorzystania poza klasycznym rynkiem gier.

Zarząd zakłada, że dalszy rozwój jednostki będzie ściśle powiązany z powodzeniem działań restrukturyzacyjnych, utrzymaniem kluczowego zespołu, kontrolą kosztów, pozyskaniem finansowania oraz uporządkowaniem sytuacji prawnej dotyczącej kluczowych aktywów. Spółka będzie prowadziła działania zmierzające do ograniczenia ryzyk płynnościowych, prawnych i operacyjnych, jednocześnie zachowując zdolność do realizacji projektów, które mogą przyczynić się do odbudowy przychodów i wartości Spółki.

Podsumowując, przewidywany rozwój The Farm 51 Group S.A. będzie oparty na koncentracji, dyscyplinie kosztowej oraz selektywnym wykorzystaniu posiadanych aktywów i kompetencji. Spółka będzie rozwijała działalność w sposób zorientowany na poprawę płynności, dalszą komercjalizację marki Chernobylite, realizację projektów kontraktowych oraz wykorzystanie kompetencji technologicznych w obszarach symulacyjnych, dronowych, VR/AR i dual-use. Celem Zarządu będzie odbudowa stabilności operacyjnej i finansowej Spółki oraz stworzenie podstaw do dalszego wzrostu w kolejnych okresach.

4. Informacje o stanie finansowym Spółki.

Na dzień 31.12.2025 r. wysokość kapitałów własnych Spółki wynosiła 21 434,47 tys. zł, wobec 19 931,77 tys. zł na koniec 2024 r. Zobowiązania krótkoterminowe wynosiły 12 042,33 tys. zł (8 692,09 tys. zł na koniec 2024 r.) a długoterminowe wynosiły zero.

Wartość aktywów trwałych wyniosła na koniec 2025 r. 6 072,90 tys. zł, wobec 11 379,48 tys. zł na koniec 2024 r. Wartość aktywów obrotowych na koniec 2025 r. wyniosła 27 571,28 tys. zł, wobec 17 258,13 tys. zł na koniec 2024 r.

W analizowanym okresie The Farm 51 Group S.A. zaksięgowała 17 084,98 tys. zł przychodów (22 625,27 tys. zł na koniec 2024 r.), z czego 4 545,31 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów, plus 12 539,67 tys. zł zmiana stanu produktów. W analizowanym okresie Spółka zanotowała 230,89 tys. zł zysku na działalności operacyjnej (3 347,68 tys. zł zysku w 2024 r.) oraz 1 185,41 tys. zł straty netto (2 419,93 tys. zł zysku netto w 2024 r.).

5 Informacje o działalności Spółki w 2025 r. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.

W 2025 r. działalność The Farm 51 Group S.A. koncentrowała się na dalszym rozwoju i komercjalizacji projektów własnych, w szczególności gry Chernobylite 2: Exclusion Zone, utrzymaniu sprzedaży i monetyzacji dotychczasowego portfolio, prowadzeniu działań zmierzających do pozyskania finansowania oraz rozwijaniu wybranych kierunków technologicznych, w tym obszaru symulacyjnego, dronowego i dual-use.

Rok 2025 był dla Spółki okresem istotnych wyzwań operacyjnych, finansowych i rynkowych. Z jednej strony Spółka zrealizowała kluczowy etap rozwoju najważniejszego projektu własnego, tj. udostępniła grę Chernobylite 2: Exclusion Zone w formule Early Access na platformie Steam. Z drugiej strony odbiór komercyjny i wizerunkowy tej premiery, ograniczony budżet marketingowy, presja płynnościowa oraz trudne warunki finansowania działalności wymusiły rewizję założeń dotyczących dalszego harmonogramu, finansowania i zakresu prac nad projektem.

W porównaniu z kierunkami prezentowanymi w poprzednich latach, w szczególności z założeniami dotyczącymi umacniania pozycji niezależnego dewelopera i wydawcy, rozwoju marki Chernobylite, prac nad nowym projektem typu FPS oraz rozwoju technologii podwójnego zastosowania, rok 2025 przyniósł zmianę akcentów. Spółka nadal traktuje te obszary jako istotne z punktu widzenia długoterminowego potencjału, jednak w aktualnej sytuacji priorytetem stały się stabilizacja finansowa, ochrona kluczowych aktywów, ograniczenie kosztów i koncentracja na projektach o największym znaczeniu dla odbudowy wartości.

5.1 Działalność operacyjna i produktowa w 2025 r.

Najważniejszym wydarzeniem produktowym 2025 r. była premiera gry Chernobylite 2: Exclusion Zone na platformie Steam w formule Early Access. Projekt ten stanowił w 2025 r. główny projekt rozwojowy Spółki i najważniejsze aktywo wzrostowe w jej portfelu. Gra została zaprojektowana jako produkcja o większej skali niż

pierwsza część serii, obejmująca rozbudowany świat, szerszy zakres mechanik, elementy RPG, eksploracji, craftingu, zarządzania drużyną oraz rozgrywki w formule single player i co-op.

Po premierze Early Access Spółka przeanalizowała odbiór produktu, opinie społeczności graczy, parametry jakościowe, zakres niezbędnych zmian oraz obszary wymagające dalszego dopracowania. W ocenie Zarządu premiera potwierdziła potencjał marki Chernobylite, ale jednocześnie wykazała konieczność dalszej pracy nad jakością produktu przed jego pełną komercjalizacją. Zidentyfikowane obszary wymagające poprawy obejmują w szczególności jakość rozgrywki, balans, pierwsze godziny gry, optymalizację techniczną, UX, stabilność, zawartość, komunikację marketingową oraz sposób prezentacji wartości produktu społeczności graczy.

Spółka posiada plan działań koniecznych do poprawy jakości i potencjału komercyjnego Chernobylite 2. Plan ten obejmuje dalsze dopracowanie kluczowych elementów rozgrywki, poprawę odbioru pierwszych godzin gry, optymalizację techniczną, usunięcie najistotniejszych błędów, usprawnienia UX, rozwój zawartości, poprawę balansu oraz przygotowanie kolejnych etapów komunikacji i działań marketingowych. Realizacja tego planu wymaga jednak pozyskania środków finansowych.

W związku z istotnym ograniczeniem dostępnych zasobów finansowych oraz koniecznością redukcji kosztów działalności, Spółka dostosowała skalę zespołu produkcyjnego do aktualnej sytuacji płynnościowej. W konsekwencji bieżące prace produkcyjne nad Chernobylite 2 zostały czasowo ograniczone do zakresu niezbędnego dla zabezpieczenia projektu, utrzymania kontroli nad jego aktywami, dokumentacją, kodem źródłowym oraz możliwością wznowienia prac po uzyskaniu odpowiedniego finansowania. Czasowe ograniczenie prac stanowi działanie ochronne wynikające z konieczności zachowania dyscypliny kosztowej i niedopuszczenia do dalszego pogorszenia sytuacji płynnościowej.

Równolegle Spółka prowadziła działania związane z dalszą monetyzacją pierwszej części gry Chernobylite oraz utrzymaniem sprzedaży long-tail posiadanych tytułów. Chernobylite pozostaje istotnym aktywem katalogowym Spółki i marką rozpoznawalną na rynku międzynarodowym. W 2025 r. działania wokół tego tytułu miały znaczenie zarówno sprzedażowe, jak i wizerunkowe, ponieważ wspierały dalszą rozpoznawalność uniwersum Chernobylite oraz budowanie społeczności wokół drugiej części gry.

5.2 Finansowanie działalności i działania kapitałowe.

W 2025 r. Spółka podejmowała działania mające na celu pozyskanie finansowania na dalszy rozwój projektów, w szczególności Chernobylite 2, oraz na zabezpieczenie bieżącej działalności operacyjnej. Istotnym zdarzeniem było zawarcie w dniu 6 czerwca 2025 r. umowy inwestycyjnej ze Smart Money Fundusz Inwestycyjny Zamknięty, reprezentowanym przez AgioFunds Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. Umowa przewidywała pozyskanie przez Spółkę finansowania poprzez emisję akcji serii K oraz warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia akcji serii J.

W wykonaniu tej umowy Spółka przeprowadziła emisję akcji zwykłych na okaziciela serii K. Pozyskane środki zostały przeznaczone na finansowanie działalności Spółki oraz strategicznych projektów, w szczególności dalszych prac nad Chernobylite 2. Jednocześnie część zakładanych działań finansujących nie została zrealizowana w oczekiwanej skali. Spółka prowadziła w 2025 r. również działania związane z kolejnymi próbami pozyskania środków z rynku kapitałowego, w tym poprzez emisję akcji z prawem poboru, jednak realizacja tych inicjatyw

była ograniczona przez sytuację rynkową, poziom kursu akcji, presję płynnościową oraz czynniki związane z bieżącą sytuacją prawną i zadłużeniową Spółki.

W 2025 r. oraz po zakończeniu roku obrotowego istotnym elementem sytuacji prawnej i finansowej Spółki pozostawały relacje z podmiotami z grupy Fingames, tj. Fingames Lending sp. z o.o. oraz Fingames Fund I sp. z o.o., związane z finansowaniem udzielonym Spółce oraz dokumentacją dotyczącą zabezpieczeń na autorskich prawach majątkowych do gier Chernobylite 1 oraz Chernobylite 2.

W grudniu 2025 r. Spółka podpisała dokumenty dotyczące ustanowienia zastawów cywilnych i rejestrowych na autorskich prawach majątkowych do gier Chernobylite 1 oraz Chernobylite 2. Z uwagi na to, że dokumenty te dotyczyły kluczowych aktywów własności intelektualnej Spółki, kwestia ta miała istotne znaczenie dla sytuacji prawnej, finansowej i transakcyjnej Spółki.

Po zakończeniu roku obrotowego Spółka zakwestionowała skutki prawne wskazanych czynności oraz stanowisko podmiotów z grupy Fingames co do istnienia, skuteczności i zakresu przysługujących im praw. W dniu 22 lutego 2026 r. Spółka złożyła wobec Fingames Lending sp. z o.o. oraz Fingames Fund I sp. z o.o. oświadczenie o uchyleniu się w całości od skutków prawnych wybranych oświadczeń woli, które — zgodnie ze stanowiskiem Spółki — zostały złożone pod wpływem błędu. Oświadczenie Spółki obejmowało czynności prawne dotyczące umów pożyczek, umowy status quo oraz umów zastawu cywilnego i rejestrowego na autorskich prawach majątkowych do gier Chernobylite 1 oraz Chernobylite 2. Spółka wezwała również wskazane podmioty do zwrotu płatności, które w ocenie Spółki stanowią świadczenia nienależne.

Następnie Spółka podjęła dalsze działania prawne zmierzające do ochrony swoich interesów oraz uporządkowania stanu prawnego dotyczącego kluczowych aktywów. W dniu 27 marca 2026 r. Spółka wniosła do Sądu Okręgowego w Warszawie pozew przeciwko Fingames Lending sp. z o.o. oraz Fingames Fund I sp. z o.o. o ustalenie nieistnienia praw z zastawów rejestrowych oraz zastawów cywilnych ustanowionych na autorskich prawach majątkowych do gry Chernobylite, obejmujących prawa do Chernobylite 1 oraz Chernobylite 2. Spółka złożyła również wniosek o udzielenie zabezpieczenia na czas trwania postępowania.

W toku sporu Spółka otrzymała również od podmiotów z grupy Fingames wezwanie do zapłaty oraz noty obciążeniowe wystawione z tytułu rzekomego naruszenia umowy o zachowanie status quo. Spółka nie uznała tych roszczeń i zakwestionowała zarówno ich zasadność, jak również podstawę prawną ich dochodzenia.

W dniu 9 kwietnia 2026 r. Spółka poinformowała o otrzymaniu dwóch postanowień Sądu Rejonowego Katowice-Wschód w Katowicach, IX Wydział Gospodarczy Rejestru Zastawów, z których wynikało, że sąd uchylił postanowienia w przedmiocie wpisu do rejestru zastawów odpowiednio z dnia 6 lutego 2026 r. oraz z dnia 4 lutego 2026 r. i umorzył oba postępowania. Postanowienia dotyczyły Fingames Lending sp. z o.o. oraz Fingames Fund I sp. z o.o. i na dzień publikacji właściwego raportu bieżącego nie były prawomocne.

Z perspektywy Zarządu opisane zdarzenia mają istotne znaczenie dla Spółki, ponieważ dotyczą aktywów własności intelektualnej o podstawowym znaczeniu dla dalszej działalności, procesu restrukturyzacyjnego, możliwości pozyskania finansowania oraz dalszej komercjalizacji marki Chernobylite. Spółka będzie kontynuowała działania prawne i organizacyjne zmierzające do ochrony swoich interesów, zabezpieczenia praw do kluczowych projektów oraz uporządkowania relacji z wierzycielami. Do czasu prawomocnego lub

ostatecznego rozstrzygnięcia właściwych postępowań kwestia relacji z podmiotami z grupy Fingames będzie pozostawała istotnym obszarem ryzyka prawnego, finansowego i transakcyjnego Spółki.

5.3 Sytuacja finansowa i operacyjna Spółki w 2025 r.

W 2025 r. sytuacja finansowa Spółki pozostawała pod istotną presją. Na działalność Spółki wpływały przede wszystkim ograniczona dostępność finansowania, koszty obsługi zobowiązań, konieczność finansowania prac nad projektami własnymi, niższa od oczekiwanej efektywność premiery Early Access Chernobylite 2 oraz trudne otoczenie rynkowe w branży gier. Presja płynnościowa miała bezpośredni wpływ na skalę prowadzonej działalności oraz na decyzje dotyczące kosztów, zatrudnienia i priorytetów produkcyjnych.

W odpowiedzi na te okoliczności Zarząd podejmował działania dostosowujące poziom kosztów do dostępnych zasobów finansowych. Działania te obejmowały ograniczenie kosztów operacyjnych, redukcję skali zaangażowania w wybrane projekty, priorytetyzację wydatków niezbędnych dla utrzymania ciągłości działania oraz koncentrację na zabezpieczeniu aktywów i utrzymaniu możliwości wznowienia kluczowych prac po pozyskaniu finansowania.

Działania Zarządu w 2025 r. były ukierunkowane na zachowanie ciągłości operacyjnej, ochronę kluczowych aktywów, utrzymanie możliwości kontynuacji najważniejszych projektów oraz poszukiwanie finansowania zewnętrznego. W ocenie Zarządu, mimo trudnej sytuacji płynnościowej, Spółka zachowała istotne aktywa produktowe, kompetencje produkcyjne oraz potencjał do dalszej działalności, pod warunkiem skutecznego uporządkowania sytuacji zadłużeniowej i pozyskania środków na realizację planu naprawczego.

5.4 Projekty partnerskie, dystrybucyjne i B+R.

W 2025 r. Spółka prowadziła działania zmierzające do poszerzenia możliwości komercjalizacji swoich produktów oraz kompetencji. Obejmowały one w szczególności rozmowy i uzgodnienia dotyczące dystrybucji, portingu, współpracy wydawniczej oraz rozwoju projektów technologicznych. Spółka rozwijała także kierunek obejmujący technologie symulacyjne, dronowe i rozwiązania o potencjale podwójnego zastosowania.

Istotne znaczenie miały projekty B+R oraz działania związane z pozyskaniem finansowania dotacyjnego. Spółka rozwijała koncepcje wykorzystujące kompetencje w zakresie tworzenia realistycznych środowisk, fotogrametrii, Unreal Engine, VR/AR, symulacji oraz technologii immersyjnych. Obszary te pozostają zgodne z długoterminowym profilem kompetencyjnym Spółki i mogą być wykorzystywane zarówno w działalności gamingowej, jak i w projektach specjalistycznych, szkoleniowych, przemysłowych oraz dual-use.

Ze względu na sytuację finansową i konieczność koncentracji zasobów, dalszy rozwój projektów technologicznych i B+R będzie prowadzony selektywnie. Spółka będzie koncentrowała się na projektach posiadających finansowanie zewnętrzne, partnera branżowego, realny potencjał komercjalizacji lub znaczenie dla utrzymania i rozwoju kluczowych kompetencji. Celem tego podejścia jest ograniczenie obciążenia gotówkowego Spółki przy jednoczesnym zachowaniu potencjału technologicznego i strategicznego.

5.5 Projekt Wardevil i pozostały pipeline.

W 2025 r. Spółka kontynuowała analizę możliwości dalszego wykorzystania koncepcji projektu Wardevil, rozwijanego historycznie jako projekt FPS / military-survival z elementami kooperacji, taktyki, realizmu, stealth, customizacji oraz craftingu. Projekt ten pozostawał na etapie koncepcyjnym / Proof of Concept i był przedmiotem rozmów oraz analiz dotyczących potencjalnych modeli dalszego rozwoju lub monetyzacji.

W związku z sytuacją rynkową w branży gamedev, wysokimi wymaganiami kapitałowymi projektów tej skali oraz aktualną sytuacją finansową Spółki, dalszy status Wardevil wymaga pogłębionej analizy strategicznej, produkcyjnej i finansowej. Spółka będzie oceniała, czy projekt może być kontynuowany w zmienionej formule, czy możliwe będzie pozyskanie partnera lub finansowania zewnętrznego, czy zasadne będzie ograniczenie zakresu, monetyzacja wybranych aktywów projektu, wykorzystanie jego elementów technologicznych lub kreatywnych w innych przedsięwzięciach, czy też dalsze wstrzymanie prac.

Projekt Wardevil nie stanowił w 2025 r. priorytetu inwestycyjnego Spółki w rozumieniu bieżącej alokacji środków. Priorytetem pozostawały działania związane z Chernobylite 2, stabilizacją finansową, utrzymaniem sprzedaży katalogowej oraz poszukiwaniem projektów i partnerstw mogących wspierać bieżące przepływy pieniężne.

5.6 Zdarzenia po zakończeniu roku obrotowego.

Po zakończeniu roku obrotowego 2025 r. do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego nastąpiły zdarzenia istotnie wpływające na sytuację Spółki, jej działalność, strukturę organizacyjną, sytuację prawną oraz perspektywy dalszego rozwoju.

W styczniu 2026 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę dotyczącą podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii L w trybie subskrypcji zamkniętej z zachowaniem prawa poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy. Celem planowanej emisji było pozyskanie środków na potrzeby dalszej działalności Spółki, w szczególności na działania związane z Chernobylite 2 oraz stabilizacją finansową. Do dnia złożenia sprawozdania emisja ta nie doszła do skutku.

W lutym 2026 r. Spółka zawarła umowę z nadzorcą układu i rozpoczęła postępowanie o zatwierdzenie układu. Działania te miały na celu uporządkowanie sytuacji zadłużeniowej Spółki oraz stworzenie ram dla dalszego prowadzenia działalności operacyjnej i rozmów z wierzycielami oraz inwestorami. Priorytetem Spółki pozostaje przeprowadzenie postępowania o zatwierdzenie układu i zawarcie układu z wierzycielami.

W marcu 2026 r. nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki. Rada Nadzorcza odwołała Pana Roberta Siejkę z funkcji Wiceprezesa Zarządu oraz powołała Pana Adama Stefana Straczyńskiego do Zarządu, powierzając mu funkcję Wiceprezesa Zarządu. Zmiany te były związane z trwającym procesem restrukturyzacyjnym oraz potrzebą wzmocnienia zarządzania finansowego, kontrolingu, relacji inwestorskich i działań naprawczych.

Istotne zdarzenia po zakończeniu roku obrotowego dotyczyły również sporu z podmiotami z grupy Fingames oraz statusu zabezpieczeń ustanowionych na autorskich prawach majątkowych do gier Chernobylite 1 i Chernobylite 2. W marcu 2026 r. Spółka otrzymała dokumenty dotyczące przejęcia na własność przedmiotu zastawu rejestrowego przez wierzycieli, przy czym przedmiotem tych dokumentów były autorskie prawa

majątkowe do gier Chernobylite 1 oraz Chernobylite 2. Spółka podjęła działania prawne w celu ochrony swoich interesów i kluczowych aktywów.

W kwietniu 2026 r. Spółka otrzymała postanowienia Sądu Rejonowego Katowice-Wschód w Katowicach, IX Wydział Gospodarczy Rejestru Zastawów, z których wynikało, że sąd uchylił postanowienia w przedmiocie wpisu do rejestru zastawów i umorzył oba postępowania. Postanowienia dotyczyły FIN GAMES LENDING sp. z o.o. oraz FIN GAMES FUND I sp. z o.o. i na dzień raportu nie były prawomocne. Informacja ta miała istotne znaczenie z uwagi na jej związek z autorskimi prawami majątkowymi do gier Chernobylite 1 oraz Chernobylite 2, stanowiącymi istotne aktywa Spółki.

W marcu 2026 r. Spółka zawarła z ANRAGA STUDIOS sp. z o.o. umowę dotyczącą realizacji projektu gry pod roboczą nazwą RDS. Projekt realizowany jest w modelu produkcji etapowej i partnerskiej, z budżetem wypłacanym zgodnie z realizacją i akceptacją kolejnych kamieni milowych. Umowa przewiduje również udział Spółki w przychodach netto generowanych przez grę po odzyskaniu przez wydawcę kosztów podlegających mechanizmowi recoup. Projekt RDS ma znaczenie stabilizujące dla Spółki, ponieważ pozwala wykorzystywać kompetencje zespołu, poprawia widoczność przychodów oraz potwierdza zdolność Spółki do realizacji projektów w modelu milestone-based.

W kwietniu 2026 r. Spółka złożyła wniosek o ogłoszenie upadłości wraz z wnioskiem o wstrzymanie jego rozpoznania na podstawie art. 9a ust. 2 Prawa upadłościowego. Złożenie wniosku miało charakter ostrożnościowy i prewencyjny oraz służyło dochowaniu obowiązków wynikających z przepisów prawa. Spółka podkreśla, że priorytetem pozostaje przeprowadzenie postępowania o zatwierdzenie układu i zawarcie układu z wierzycielami. Równoległe Spółka prowadzi rozmowy z potencjalnymi inwestorami w zakresie pozyskania finansowania na potrzeby procesu restrukturyzacji oraz bieżącej działalności operacyjnej, w tym w szczególności finansowania przeznaczonego na pokrycie części wierzytelności oraz zapewnienie środków niezbędnych do przygotowania gry Chernobylite 2 do dalszej komercjalizacji.

5.7 Wpływ zdarzeń na dalszą działalność Spółki.

Zdarzenia, które wystąpiły w 2025 r. oraz po jego zakończeniu, mają istotny wpływ na dalszą działalność Spółki. Najważniejsze znaczenie mają: sytuacja płynnościowa, przebieg postępowania restrukturyzacyjnego, rozmowy z inwestorami, status prawny kluczowych aktywów, możliwość pozyskania finansowania oraz zdolność do wznowienia i kontynuacji prac nad Chernobylite 2.

Spółka posiada zidentyfikowany plan działań koniecznych do poprawy jakości i potencjału komercyjnego Chernobylite 2. Realizacja tego planu wymaga jednak pozyskania środków finansowych z zewnętrznych źródeł finansowania. Do czasu zabezpieczenia odpowiednich środków Spółka prowadzi działalność w modelu podporządkowanym ochronie płynności, ograniczeniu kosztów oraz zabezpieczeniu najważniejszych aktywów.

W ocenie Zarządu kluczowe znaczenie dla dalszej działalności Spółki będzie miało powodzenie działań restrukturyzacyjnych, porozumienie z wierzycielami, pozyskanie finansowania pomostowego lub inwestorskiego, utrzymanie kluczowych kompetencji oraz ochrona praw do najważniejszych projektów. Równoległe Spółka będzie rozwijała projekty kontraktowe i partnerskie, takie jak RDS, oraz wybrane inicjatywy technologiczne i B+R, które mogą wspierać przepływy pieniężne i ograniczać zależność od jednego projektu własnego.

Podsumowując, rok 2025 oraz zdarzenia po dniu bilansowym były dla Spółki okresem istotnej transformacji. Spółka przeszła od fazy intensywnego rozwoju Chernobylite 2 do fazy wymagającej zabezpieczenia finansowania, restrukturyzacji zobowiązań oraz koncentracji na ochronie wartości. Dalsza działalność Spółki będzie uzależniona od skuteczności działań restrukturyzacyjnych, powodzenia rozmów z inwestorami oraz możliwości finansowania projektów posiadających największe znaczenie dla odbudowy przychodów i wartości Spółki.

6. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych

W 2025 r. nie miały miejsce zmiany w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych Spółki.

7. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

- Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Spółki, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników. Spółka podejmuje niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom oddziaływania wskazanych czynników, m.in. poprzez prowadzenie działalności na całym świecie (negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów nie muszą oddziaływać na inne rejony), opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwiającej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.
- Ryzyko zmiany kursów walutowych — Spółka minimalizuje to ryzyko poprzez posiadanie rachunków w walutach obcych i dokonywanie przewalutowań środków wyłącznie po korzystnym dla nas kursie.
- Czynniki związane z działalnością Spółki — Spółka działa na bardzo wymagającym rynku elektronicznej rozrywki, cechującym się dużą zmiennością trendów oraz konkurencją. Istnieje ryzyko, że nowowprowadzony produkt nie spotka się z pozytywnym odbiorem ze strony rynku, a tym samym nie przyniesie zakładanych przychodów. Spółka minimalizuje powyższe ryzyko poprzez bieżące śledzenie trendów panujących w branży, oraz organizację grup focusowych i focus — testów jeszcze w procesie powstawania gry, aby przez cały okres jej produkcji zbierać informacje od graczy na temat ich odbioru gry.

8. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka swoją płynnością zarządza poprzez bieżące monitorowanie poziomu wymagalnych zobowiązań, prognozowanie przepływów pieniężnych oraz odpowiednie dysponowanie środkami pieniężnymi. Spółka inwestuje wolne środki pieniężne w bezpieczne, krótkoterminowe instrumenty finansowe, które mogą być w każdej chwili wykorzystane do obsługi zobowiązań.

Spółka podejmuje działania mające na celu monitorowanie zmian w otoczeniu zewnętrznym dalszym i bliższym oraz analizę sytuacji wewnątrz Spółki w celu identyfikacji potencjalnych ryzyk i zagrożeń oraz następnie dokonuje

ich oceny i podejmuje działania zmierzające do minimalizacji ewentualnych negatywnych skutków. Działania skoncentrowane są na odpowiedniej polityce zarządzania płynnością, monitoringu instrumentów finansowych oraz zarządzaniu kapitałem.

9. Informacje o zatrudnieniu

W analizowanym okresie spółka współpracowała średnio z ok 48 współpracownikami na podstawie umów cywilno-prawnych oraz zatrudniała 17 osób na umowę o pracę.

10. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju Spółki

Spółka zamierza w kolejnych latach kontynuować realizację dotychczasowej strategii rozwoju.

11. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

- Wpływ wojny na Ukrainie na sytuację firmy.

Firma nie odnotowała w 2025 roku żadnych skutków, które można by przypisać wojnie na Ukrainie. Jedynie dokonaliśmy darowizny rzeczowej dla ludności terenów objętych wojną.

- Wpływ inflacji.

Trudno oszacować wpływ inflacji na poziom kosztów w firmie. Wzrosły jednostkowe koszty materiałów i energii, ale w 2025 roku firma ograniczyła proces modernizacji komputerów i wprowadziła plan oszczędzania energii, co zmniejszyło wydatki. Zwiększyły się koszty pozostałych usług obcych jak: usługi prawne, placowo-zusowskie, czynsze, sprzątanie."

- Wpływ wojny na bliskim wschodzie na sytuację firmy

Firma nie odnotowała w 2025 roku żadnych skutków, które można by przypisać wojnie na Bliskim Wschodzie.

12. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń

Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Spółka (dalej także jako: „Emitent”) prowadzi działalność

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Emitent prowadzi lub planuje prowadzenie działalności ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Emitenta. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Emitenta. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Emitenta.

Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta:

- na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą w Polsce oraz za granicą z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian,
- planuje dywersyfikację geograficzną działalności tak, aby uniezależnić się od regionalnych (kontynentalnych) wahań koniunktury.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Regulacje prawne w Polsce oraz innych krajach, w których Emitent prowadzi lub zamierza prowadzić działalność mogą być przedmiotem zmian legislacyjnych. Istotne ryzyko dla dynamiki i rozwoju działalności Emitenta mogą stanowić zmiany przepisów prawa lub różne jego interpretacje, w szczególności w zakresie prawa podatkowego, prawa handlowego, prawa prowadzenia działalności gospodarczej, uregulowań dotyczących ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy lub przepisów dotyczących rynku kapitałowego. Każda zmiana przepisów może powodować negatywne skutki dla działalności Emitenta, w tym ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej, a tym samym spadek wartości aktywów Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Emitenta decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych

Sektor IT jest jednym z kluczowych sektorów gospodarki nie tylko krajowej, ale także międzynarodowej, co powoduje, iż przepisy Unii 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.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Zespół Emitenta dysponuje ogromnym doświadczeniem i znajomością rynku gier, co pozwala na minimalizację ryzyka niepowodzenia. Emitent zamierza przygotowywać i oferować gry z gatunków, których popularność stale rośnie. Emitent specjalizuje się w tworzeniu gier 3D (dalej także jako „gry”) z gatunku first-person-shooter (FPS) oraz third-person action/RPG (TPP), które zaliczają się do najbardziej oczekiwanych przez graczy i najlepiej sprzedających się gatunków na świecie. Emitent wykorzystuje najnowsze i najlepsze technologie do tworzenia gier przy odpowiednio zorganizowanej produkcji, co umożliwia elastyczne zarządzanie zasobami i osiąganie najwyższej jakości audiowizualnej projektowanych gier.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

Segment rynku IT, na którym działa Emitent, charakteryzuje się szybkim rozwojem stosowanych technologii i rozwiązań informatycznych. Dynamiczny rozwój produktów powoduje potrzebę ciągłego dostosowywania się do rosnących potrzeb rynku oraz klientów poprzez opracowywanie nowoczesnych rozwiązań i oferowanie coraz bardziej zaawansowanych produktów. Zmiany technologiczne mogą wywierać wpływ na sposoby dostarczania gier klientom. Ewentualne niedostosowanie działalności Emitenta do najnowszych rozwiązań technologicznych może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta.

Emitent minimalizuje ryzyko zmienności technologii poprzez:

- stale monitorowanie zmian na rynku i testowanie pakietów ewaluacyjnych (wersji testowych udostępnianych nieodpłatnie potencjalnym klientom) dla nowych technologii w celu oceny ich możliwości i potencjału rynkowego,
- prowadzenie we własnym zakresie prac o charakterze badawczo-rozwojowym, polegających na rozbudowywaniu własnych i licencjonowanych technologii o elementy mogące mieć znaczenie dla potencjału przyszłych projektów w sytuacjach, gdy aktualnie dostępne technologie nie posiadają zaimplementowanych tych elementów. Dotyczy to na przykład niestandardowych systemów fizyki i interakcji, efektów wizualnych wykraczających poza możliwości sprzętowe obecnej generacji konsol, czy też mechaniki rozgrywki orientowanej na platformy, które dopiero mają pojawić się na rynku itp.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi w branży

Obecnie na świecie istnieje tendencja do konsolidacji spółek działających na rynku producentów i dystrybutorów gier przeznaczonych na komputery typu PC oraz na konsole. Procesy konsolidacyjne w branży mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej kilku silnych producentów lub dystrybutorów i jednocześnie spadek znaczenia mniejszych podmiotów. Ponadto procesy konsolidacji mogą przyczynić się do utraty kluczowych dostawców w wyniku zmiany partnera handlowego wymuszonej decyzjami spółki przejmującej. Aby nie dopuścić do utraty swojej pozycji rynkowej Emitent podejmuje działania, które pozwolą na poszerzenie dystrybucji bezpośredniej (bez udziału podmiotów zewnętrznych) oraz wykorzystanie (a w kolejnym etapie kreowanie) nowych form sprzedaży gier.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. w handlu bazarowym lub za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a co za tym idzie, producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Opisany czynnik może jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta. Działaniem minimalizującym wpływ tego czynnika ryzyka ze strony Emitenta będzie stosowanie w grach zabezpieczeń antypirackich oraz skupianie się na projektach, które w dużej części dystrybuowane będą przez kanały elektroniczne (w tym kanały sprzedaży gier konsolowych), gdzie piractwo jest mniej rozpowszechnione.

Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Emitent planuje wprowadzanie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Wytworzenie gry wiąże się z poniesieniem nakładów na jej produkcję, certyfikację i promocję. Proces przejścia danej gry od producenta do ostatecznego użytkownika często ulega wydłużeniu z uwagi na konieczność uzyskania tzw. zgody na wprowadzenie danej gry na wybraną platformę sprzętową (polega to na przejściu wewnętrznego systemu testowania i zapewnienia jakości). Dodatkowo konieczność dokonania opłat za tzw. certyfikację gry może spowodować wzrost kosztów produkcji. Ponadto część wydawców jak i dystrybutorów gier na interesujące Emitenta platformy sprzętowe wprowadza wyłącznie tytuły wysokobudżetowe lub wykazujące się skuteczną promocją, co oznacza wcześniejsze poniesienie odpowiednio wysokich kosztów na promocję własnego tytułu. Gry podlegają także ocenie organizacji nadających kategorie wiekowe i dopuszczających lub nie do dystrybucji na poszczególnych terytoriach. Nie można wykluczyć

ryzyka, iż nowo wyprodukowana przez Emitenta gra będzie podlegać certyfikacji znacznie dłuższej, niż planowano lub też nie przejdzie przez którykolwiek z systemów certyfikacji albo otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową. Ponadto promocja gry może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu czy też budżet Emitenta przeznaczony na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Istnieje także ryzyko, iż konkretna gra zostanie wprowadzona tylko na jedną platformę sprzętową. Opisane powyżej czynniki ryzyka mogą mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Emitent ponosi nakłady na wytworzenie produktów, które nie zostały jeszcze ukończone i wprowadzone do dystrybucji. Stopień zaawansowania projektów jest różny, od gotowych pojedynczych elementów, poprzez działające prototypy. Nie można wykluczyć ryzyka, iż ww. projekty nie przyniosą spodziewanych przychodów, przyniosą je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do założonego przez Emitenta harmonogramu lub też nie zostaną skierowane do dystrybucji czy też ostatecznie ukończone.

Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców

Emitent działa na bardzo konkurencyjnym rynku gier, będącym wraz z rynkiem filmów na DVD, muzyki i książek częścią rynku tzw. domowej rozrywki. Gusta i preferencje ostatecznych klientów (graczy), zarówno co do elementów graficznych, artystycznych, fabuły, jak i co do jakości rozwiązań technicznych gier zmieniają się bardzo szybko. Ponadto o uwagę klientów zabiegają różnego rodzaju platformy sprzętowe, na których można korzystać z gier (komputery, niekompatybilne konsole różnych producentów, platformy mobilne). Klienci mogą też bardzo szybko zmienić preferowany sposób rozrywki, przerzucając uwagę na film, muzykę czy książkę. Nie można wykluczyć ryzyka, że gry, które zaproponuje Emitent, nie trafią w zmieniające się gusta klientów lub też, że nie będą w stanie skutecznie konkurować z innymi formami domowej rozrywki, co miałoby negatywny wpływ na zdolność Emitenta do odzyskania poniesionych nakładów. Należy jednak podkreślić, że tendencja w ostatnich latach jest odwrotna – większość innych form domowej rozrywki traci na popularności w stosunku do gier, lub jest konsolidowana z grami i platformami do gier. Większość platform domowej rozrywki (telewizory, odtwarzacze, sprzęt hi-fi) coraz mocniej wspiera rozrywkę związaną z grami.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji poszczególnych gier

Gry w trakcie realizacji podlegają licznym przeobrażeniom związanym z koniecznością dostosowywania poszczególnych ich elementów do badanych na bieżąco oczekiwań odbiorców. W długim cyklu produkcyjnym wymagane jest uwzględnienie wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców (klientów), a także dokonywanie korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu. Dość często w trakcie produkcji danej gry okazuje się, że technologia wykorzystana do jej realizacji wymaga uaktualnienia związanego z pojawieniem się na rynku nowych platform sprzętowych lub dystrybucyjnych bądź zmieniających się wymagań technologicznych platform sprzętowych. Każdy z tych czynników stanowi potencjalne źródło opóźnienia projektu w stosunku do jego pierwotnych założeń, jednakże nie uwzględnianie tych czynników powodowałoby znaczące ograniczenie potencjału rynkowego gry, a tym samym mocno zaważyłoby na możliwości uzyskania satysfakcjonujących przychodów. Co do zasady opóźnienia pojawiające się przy produkcji gry mają negatywny wpływ na sytuację finansową dewelopera gier. Przyczyną są rosnące koszty wytworzenia związane z koniecznością utrzymania zespołu produkcyjnego przez dłuższy czas niż zakładano.

Przy realizacji projektów Emitent stara się zminimalizować ryzyko opóźnień poprzez:

-planowanie produkcji w oparciu o tak zwane „zwinne” (ang. „agile”) metodologie planowania i prowadzenia projektów informatycznych, które pozwalają na elastyczne zmienianie niektórych założeń już w trakcie ich realizacji, co pozwala z wyprzedzeniem eliminować lub korygować te elementy projektu, których wykonanie może prowadzić do nieprzewidzianych na starcie projektu opóźnień; jednocześnie metody te służą maksymalizacji wysiłków w celu spełnienia najważniejszych rynkowo założeń, wokół których płynnie steruje się realizacją mniej priorytetowych zadań,

- planowanie posiadanie dwóch odrębnych zespołów pracowników specjalizujących się w przygotowaniu gier, z których każdy realizuje projekty będące w różnych stadiach produkcji,, dzięki takiemu rozwiązaniu Emitent uelastycznia zdolności produkcyjne w przypadku rosnących obciążeń zespołów związanych z możliwymi opóźnieniami.

Ryzyko związane z konkurencją

Ze względu na globalizację branży gier, poszczególne podmioty zajmujące się bezpośrednio wytwarzaniem gier (tzw. deweloperzy gier) stosunkowo rzadko konkurują ze sobą w sposób bezpośredni lub lokalny w zakresie poszczególnych produktów. Deweloperzy gier z danego kraju lub regionu zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców bądź na różne platformy sprzętowe. Konkurencja na rynku gier ma więc charakter globalny, co oznacza, iż produkty z danego regionu konkurują z odpowiadającymi im produktami z całego świata, ponieważ klienci (gracze) mają dostęp do katalogów gier różnych wydawców i dystrybutorów, którzy te same tytuły starają się udostępnić w tym samym czasie na różnych rynkach. Gracze mają także możliwość dokonania zakupu przez Internet gier, które nigdy nie zostały wydane w rodzimym kraju klienta. Konieczny jest zatem marketing o zasięgu globalnym - posiadanie możliwości dystrybucji produktów bez ograniczeń terytorialnych.

Konsekwencją wymienionych wyżej czynników jest konieczność niezwykle starannego pozycjonowania produktów na rynku. Ze względu na dość ograniczoną liczbę gatunków gier cieszących się dużą popularnością, większość popularnych nisz tematycznych jest stale zapełniana produktami, które konkurują ze sobą jakością, a nie prezentowanymi w nich treściami. Próby wprowadzania nowych gatunków gier na rynek są bardzo ryzykowne, ponieważ gracze najchętniej kupują produkty ze swoich ulubionych kategorii, które od konkurencji odróżnia interesująca forma, wysoka jakość i spektakularna oprawa audiowizualna. Przenosząc to na grunt konkurencyjności i eliminowania ryzyka, najważniejsze dla wypozyjonowania nowego produktu na rynku jest znalezienie odpowiednio atrakcyjnej formy prezentacji i metod promocji dla produktu, który jest mocno osadzony w jednym z popularnych gatunków i prezentuje odpowiednio wysoką jakość wykonania.

Ponadto deweloperzy gier z danego kraju lub regionu konkurują między sobą w zakresie pozyskiwania pracowników. Bardzo wysokie wymagania odnośnie kwalifikacji i rzadkie specjalizacje zawodowe związane ze specyfiką tworzenia gier sprawiają, że w chwili obecnej większość wytwórców gier stale poszukuje nowych specjalistów w tym zakresie celem wzmocnienia swoich zespołów produkcyjnych. Konkurencyjność w tworzeniu gier wiąże się więc także z dostępnością wykwalifikowanej kadry pracowniczej.

Ponieważ produkcja pojedynczej gry trwa zazwyczaj długo (od kilku miesięcy do kilku lat) i większość kosztów musi zostać poniesiona w trakcie jej trwania, istotnym dla konkurencyjności czynnikiem jest sposób pozyskania środków na sfinansowanie produkcji. W przeszłości dominował model finansowania określany z angielskiego „advances against royalties”, w którym firma działająca na rynku globalnym (wydawca) finansowała wytworzenie gry, płacąc deweloperowi gier zaliczki (advances) na poczet przyszłych zysków ze sprzedaży (royalties), jednocześnie uzyskując pełne prawa do tytułu i zazwyczaj przejmując kontrolę nad projektem zarówno w sferze organizacyjnej, jak i finansowej. Dawało to deweloperowi gier środki na bieżącą działalność i pewien udział w zyskach ze sprzedaży, ale pozbawiało praw do większych zysków i decydowania o przyszłości marki. Obecnie liczący się deweloperzy gier coraz częściej pozyskują kapitał ze źródeł nie związanych z branżą, aby nie ograniczać możliwości maksymalizowania własnych zysków ze sprzedaży, budować własność intelektualną - prawo do dowolnego dysponowania produktem oraz jego elementami w przyszłości - a także móc decydować o optymalnej dla dewelopera gier strategii sprzedaży.

Mając na uwadze przedmiotowe ryzyko, Emitent realizuje plany i strategie umożliwiające utrzymywanie i podnoszenie konkurencyjności w stosunku do innych podmiotów poprzez:

- zespoły produkcyjne - funkcjonują w stałej strukturze organizacyjnej od kilku lat, zebrane dotychczas doświadczenia i rozwinięte umiejętności pozwoliły na wytwarzanie produktów o najwyższej jakości, porównywalnych z tytułami produkowanymi przez najbardziej uznane światowe firmy z branży,
- pozyskiwanie i utrzymywanie kontaktów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata - Emitent regularnie uczestniczy w branżowych imprezach o zasięgu międzynarodowym (udział w targach i spotkaniach branżowych), gdzie nawiązuje nowe kontakty i prowadzi rozmowy na temat potencjalnej współpracy z wydawcami i dystrybutorami oraz rozwoju branży i innych istotnych aspektów działalności na rynku gier,

- lokalizację biur produkcyjnych na południu Polski - koszty wytwarzania gier (w 90 proc. są to koszty pracownicze) są w Polsce o około 75 proc. niższe niż w krajach Europy Zachodniej i USA, gdzie funkcjonuje większość firm deweloperskich wytwarzających konkurencyjne produkty. Jednocześnie koszty produkcyjne w miastach, których zlokalizowane są biura Emitenta są około 25 proc. niższe niż w dużych miastach Polski (Warszawa, Kraków, Wrocław), gdzie znajdują się biura większości polskich deweloperów gier,
- stałą współpracę z uczelniami technicznymi i artystycznymi - pozwala to na selekcjonowanie i pozyskiwanie najlepszych specjalistów z dziedzin wymaganych w procesie tworzenia gier, a dzięki systemowi praktyk, stypendiów i staży studenckich współfinansowanych przez Unię Europejską możliwe jest także rozwijanie zespołu produkcyjnego bez ponoszenia znacznych kosztów,
- pozyskanie dodatkowego kapitału poprzez nowe emisje akcji - umożliwi to Emitentowi realizację projektów bez udziału inwestorów branżowych i tym samym umożliwi posiadanie znaczącego zasobu własności intelektualnych oraz uzyskiwanie wyższych zysków ze sprzedaży.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

W związku z prowadzoną przez Emitenta działalnością istnieje ryzyko, iż osoby trzecie mogą być w posiadaniu określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta. Emitent w swojej działalności zmierza do uniknięcia sytuacji, w której naruszałby - poprzez wprowadzanie do sprzedaży określonych produktów - prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim. Nie można jednak wykluczyć, iż w przyszłości w stosunku do nowych produktów mogą pojawić się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich. W związku z tym istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej Emitenta.

Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier /projektów

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

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,
- w celu uniknięcia braku zainteresowania rynku grami sezonowymi, Emitent realizuje projekty o ugruntowanej i popularnej tematyce, na które przewiduje się wyłącznie wzrost zainteresowania klienta w następnych latach,
- wysoka jakość produktów Emitenta jest zapewniana przez doświadczone zespoły produkcyjne, efektywne struktury organizacyjne, bogate know-how i dostęp do najnowszych technologii,
- aby uniknąć ryzyka spadku zainteresowania produktami Emitenta związanego z możliwym pogorszeniem się sytuacji gospodarczej na rynkach docelowych, planowane jest sprzedawanie produktów po konkurencyjnych cenach, co możliwe jest dzięki wysokiej efektywności kosztowej wynikającej z lokalizacji biur produkcyjnych w Polsce. Wytworzenie gry w Polsce możliwe jest przy kilkukrotnie niższych kosztach niż w krajach Europy Zachodniej i USA, gdzie powstaje większość konkurencyjnych produktów. Pozwala to uzyskać zadowalające wpływy pomimo obniżenia ceny jednostkowej produktu lub pomimo sprzedaży mniejszej liczby kopii niż w przypadku projektów o wyższych kosztach wytworzenia.

Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta (ryzyko nieosiągnięcia celów strategicznych)

Z uwagi na fakt, iż Emitent działa na rynku, który jest w dużym stopniu obciążony ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności, Emitent narażony jest na ryzyko związane z nietrafnością przyjętych założeń strategicznych, dotyczących m.in. rozwijanych usług i produktów oraz przyszłego zapotrzebowania na nie ze strony klientów. Powyższe wpływa także na ryzyko niezrealizowania możliwych do osiągnięcia przychodów i wyników finansowych.

Czynniki ryzyka o charakterze finansowym

Ryzyko utraty płynności

Emitent narażona jest na ryzyko utraty płynności finansowej wynikające z wysokich nakładów ponoszonych na produkcję gier przy jednoczesnym odroczeniu przychodów do momentu ich premiery i komercjalizacji. Opóźnienia w realizacji projektów, niższa od oczekiwanej sprzedaż nowych tytułów lub ograniczony dostęp do zewnętrznych źródeł finansowania mogą prowadzić do niedoboru środków pieniężnych niezbędnych do terminowego regulowania zobowiązań oraz finansowania bieżącej działalności operacyjnej spółki.

Ryzyko walutowe

Działalność Spółki ma i będzie miała charakter eksportowy. Emitent w dominującym stopniu ponosi koszty działalności w walucie PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów osiąganych ze sprzedaży gier jest i będzie realizowana w walutach obcych, stąd kurs walut ma znaczący wpływ na poziom osiąganych przychodów przez Emitenta. Uwaga ta dotyczy szczególnie kursu wymiany PLN w stosunku do USD i EUR, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów Spółki. Aprecjacja PLN w stosunku do USD i EUR może negatywnie wpłynąć na generowane przychody ze sprzedaży, co przy kosztach prowadzenia działalności, ponoszonych w większości w PLN, może również negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. Z tego powodu wyniki Spółki będą wystawione na wahania kursowe.

13. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Zarząd Spółki oświadcza, że w 2025 r. stosował zasady ładu korporacyjnego, o których mowa w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”, uchwalonym uchwałą Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych nr 795/2008 z dnia 31 października 2008 roku, zmienioną następnie uchwałą Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 roku, zgodnie z poniższą tabelą.

Pkt	Dobra praktyka	Oświadczenie o stosowaniu	Uwagi
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, umożliwiając transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK	Spółka w 2025 r. stosowała wszystkie zapisy tego punktu z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez Internet, rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej. W opinii Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji posiedzeń walnego zgromadzenia przez Internet były niewspółmierne do ewentualnych korzyści z tego wynikających.
2	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:		
3.1	Podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa)	TAK	
3.2	Opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	TAK	
3.3	Opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na rynku,	TAK	
3.4	Życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
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,	TAK	
3.6	Dokumenty korporacyjne spółki	TAK	

3.7	Zarys planów strategicznych spółki,	TAK	
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),	NIE	W 2025 r. Spółka nie publikowała prognoz finansowych.
3.9	Strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
3.10	Dane oraz kontakt z do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakt z mediami,	TAK	
3.11	(skreślony)	-	
3.12	Opublikowane raporty bieżące i okresowe	TAK	
3.13	Kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	
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 zamieszczone w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
3.15	(skreślony)	-	
3.16	Pytania dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	NIE	Spółka uważa, iż publikacja pytań mogłaby naruszyć interesy akcjonariuszy.
3.17	Informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	
3.18	Informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
3.19	Informacje 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,	TAK	
3.20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
3.21	Dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
3.22	(skreślony)	-	
	Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji	TAK	

	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.		
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.	TAK	
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	NIE	W 2025 r. Spółka nie wykorzystywała indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdujących się na stronie www.GPWInfoStrefa.pl , jednakże zapewniała wystarczający dostęp do informacji poprzez prowadzenie działu „Relacje Inwestorskie” na stronie www.thefarm51.com
6	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakt 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 powiadomi 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	Informacje na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	NIE	Kwestia wynagrodzeń członków zarządu oraz członków rady nadzorczej jest informacją poufną. Emitent bez zgody członków organów spółki nie publikował takich informacji.

9.2	Informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie	NIE	Kwestia wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy jest informacją poufną zawartą w umowie. Emitent nie publikował takich informacji bez zgody Autoryzowanego Doradcy.
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.	TAK	
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.	TAK	
13	Uchwała walnego zgromadzenia powinna zapewnić 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 są rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
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.	TAK	

15	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
16	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <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 emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, • 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. 	NIE	W 2025 r. Spółka nie stosowała tej zasady, z uwagi na fakt, iż publikowane raporty bieżące i okresowe zapewniają akcjonariuszom oraz inwestorom dostęp do kompletnych i wystarczających informacji dających pełny obraz sytuacji Spółki.
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.	TAK	
17	(skreślony)	-	