



**ZAŁĄCZNIK 1**

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

**ZA OKRES**

**OD DNIA 1 STYCZNIA 2024**

**DO DNIA 31 GRUDNIA 2024**

## **SPIS TREŚCI**

1. Wstęp do sprawozdania	3
2. Podstawowe informacje o Spółce	3
3. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	5
4. Zdarzenia istotnie wpływających na działalność Spółki oraz Grupy, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	6
5. Przewidywany rozwój Emitenta i Grupy	8
6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	9
7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy	9
8. Nabycie udziałów (akcji) własnych	10
9. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).	10
10. Informacja o instrumentach finansowych oraz o przyjętych przez Emitenta celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym	10
11. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	11
12. Zasady ładu korporacyjnego	14
13. Inne istotne wydarzenia	17

## 1. WSTĘP DO SPRAWOZDANIA

Działając na podstawie art. 49 ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku (dalej „**Ustawa o rachunkowości**”) oraz stosując się do praktyki opisanej w § 5 pkt 6.1. oraz pkt 6.2. Załącznika nr 3 do Regulaminu ASO, zarząd Noobz from Poland S.A. (dalej „**Spółka**” lub „**Emitent**”) przedstawia sprawozdanie z działalności za okres od dnia 1 stycznia 2024 roku do dnia 31 grudnia 2024 roku obejmujące działalność Spółki oraz grupy kapitałowej Emitenta (dalej „**Grupa**”).

## 2. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

<b>Nazwa</b>	Noobz from Poland S.A.
<b>Forma prawna</b>	Spółka Akcyjna
<b>Kraj siedziby:</b>	Polska
<b>Adres siedziby:</b>	ul. Dawska 29/95, 02–202 Warszawa
<b>Poczta elektroniczna:</b>	info@noobzfrompoland.com
<b>Strona internetowa:</b>	www.noobzfrompoland.com
<b>Tel.:</b>	+48 502 369 960
<b>KRS:</b>	0000412949
<b>Oznaczenie Sądu:</b>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>REGON:</b>	146028130
<b>NIP:</b>	5252529725

Przedmiotem działalności Noobz from Poland S.A. jest produkcja gier komputerowych. Emitent jest producentem gry „Total Tank Simulator”, która jest symulatorem bitew osadzonym w realiach II Wojny Światowej.

Zgodnie z §3 statutu Spółki, czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

### Skład organów Spółki:

Zarząd Spółki (na dzień 31 grudnia 2024 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania):

- Jarosław Kotowski – prezes zarządu.

Rada nadzorcza Spółki (na dzień 31 grudnia 2024 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania):

- Kamil Jasiński – członek rady nadzorczej,
- Tomasz Nałęcz – członek rady nadzorczej,
- Michał Zawadzki – członek rady nadzorczej,
- Tomasz Andryszczyk – członek rady nadzorczej,
- Paweł Tymczyna – członek rady nadzorczej.

W dniu 5 kwietnia 2024 roku nadzwyczajne walne zgromadzenie Spółki odwołało ze składu rady nadzorczej Spółki pana Przemysława Kowalewskiego i powołało pana Kamila Jasińskiego do pełnienia funkcji członka rady nadzorczej Spółki.

### Kapitał zakładowy Spółki:

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 157.250,70 zł i jest podzielony na 1.572.507 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

1. 606.089 akcji zwykłych na okaziciela serii A;
2. 250.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B;
3. 14.285 akcji zwykłych na okaziciela serii C;
4. 205.815 akcji zwykłych na okaziciela serii D;
5. 31.250 akcji zwykłych na okaziciela serii E;
6. 320.00 akcji zwykłych na okaziciela serii F;
7. 70.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G;
8. 75.068 akcji zwykłych na okaziciela serii H.

W kwietniu 2025 roku zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego poprzez emisję 48.500 akcji zwykłych na okaziciela serii I. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania akcje serii I nie zostały zarejestrowane w KRS.

### Akcjonariat Spółki:

Struktura akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień 31 grudnia 2024 roku co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Udział w kapitale		Udział w głosach
		zakładowym	Liczba głosów	
Jarosław Kotowski	674 265	42,88%	674 265	42,88%
Agio Smart Money FIZ	235 764	14,99%	235 764	14,99%
Krzysztof Szczawiński	120 000	7,63%	120 000	7,63%
Pozostali	542 478	34,50%	542 478	34,50%
<b>Łącznie</b>	<b>1 572 507</b>	<b>100%</b>	<b>1 572 507</b>	<b>100%</b>

Struktura akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Udział w kapitale		Udział w głosach
		zakładowym	Liczba głosów	
Jarosław Kotowski	651 765	41,45%	651 765	41,45%
FRAM Fundacja Rodzinna	225 575	14,34%	225 575	14,34%
Krzysztof Szczawiński	120 000	7,63%	120 000	7,63%
Pozostali	575 167	36,58%	575 167	36,58%
<b>Łącznie</b>	<b>1 572 507</b>	<b>100%</b>	<b>1 572 507</b>	<b>100%</b>

### 3. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ, ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI

Na dzień 31 grudnia 2024 roku Emitent tworzył grupę kapitałową w rozumieniu przepisów Ustawy o rachunkowości w skład której wchodziły Noobz from Poland S.A. oraz Play of Battle S.A. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie tworzy już grupy z Play of Battle S.A. W związku z rejestracją w dniu 3 stycznia 2025 roku podwyższenia kapitału zakładowego Play of Battle S.A. w wyniku emisji akcji serii L, udział Emitenta w kapitale zakładowym Play of Battle S.A. spadł do 34,49%. Spółka Play of Battle S.A. od dnia rejestracji akcji serii L w KRS nie podlega konsolidacji.

#### **Play of Battle S.A.**

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

Przedmiotem działalności Play of Battle S.A. jest produkcja gier komputerowych. Spółka skupia się na tworzeniu debiutanckiego tytułu „Play of Battle”, łączącego gatunki gier strategicznych oraz RTS.

#### **Skład organów Play of Battle S.A.:**

Zarząd Play of Battle S.A.:

- Jacek Bartosiak – prezes zarządu,
- Jarosław Kotowski – wiceprezes zarządu,
- Krystian Zięć – członek zarządu.

Rada nadzorcza Play of Battle S.A.:

- Waldemar Skrzypczak – członek rady nadzorczej,
- Mikołaj Marchewka – przewodniczący rady nadzorczej,
- Błażej Kantak – członek rady nadzorczej,
- Przemysław Sowul – członek rady nadzorczej.

Ponadto na dzień 31 grudnia 2024 r. w skład rady nadzorczej Play of Battle S.A. wchodził Jarosław Grzywiński.

Emitent na dzień 31 grudnia 2024 roku posiadał 37,09% udziału w kapitale zakładowym oraz 37,09% głosów na walnym zgromadzeniu spółki Play of Battle S.A. (na dzień 31 grudnia 2024 r. zakończona została emisja akcji serii L Play of Battle S.A., ale nie została zarejestrowana w KRS). Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent posiada 650.753 akcje Play of Battle S.A., które stanowią 34,49% udziałów w kapitale zakładowym oraz 34,49% głosów na walnym zgromadzeniu spółki Play of Battle S.A. Obecnie przedmiotowa spółka stanowi jednostkę stowarzyszoną.

#### **4. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI ORAZ GRUPY, JAKIE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO**

**Najważniejsze zdarzenia w roku obrotowym oraz do dnia sporządzenia sprawozdania dotyczące Emitenta:**

##### **❖ Rezygnacja z projektów**

W dniu 12 lutego 2024 roku zarząd Emitenta podjął decyzję o rezygnacji z projektów: (i) Blitzverse, o którym Emitent informował raportem bieżącym ESPI nr 5/2022 z dnia 10 lutego 2022 roku w sprawie podjęcia decyzji o tworzeniu gier w oparciu o technologie Metaverse oraz NFT oraz (ii) UFO, w wyniku czego podjął decyzję o dokonaniu odpisu w pozycji zapasów w łącznej wysokości 275.480,86 zł. Odpis ten znalazł się w wyniku za rok 2023. W ocenie zarządu Emitenta dalszy rozwój projektów Blitzverse oraz UFO nie jest spójny ze strategią rozwojową Spółki oraz ma ograniczony potencjał sprzedażowy. Działania Spółki zostały skoncentrowane na rozwoju drugiej części gry Total Tank Simulator.

##### **❖ Dokonanie odpisu gry Total Tank Generals**

W dniu 29 maja 2025 r., w trakcie badania sprawozdania finansowego za 2024 r., zarząd Spółki podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizującego wartość zapasów dotyczących gry Total Tank Generals w wysokości 633.902,38 zł. Decyzja wynika z testów na utratę wartości oraz niższych od zakładanych przychodów ze sprzedaży gry, które według Spółki mają ograniczone perspektywy poprawy. Odpis ma charakter wyłącznie księgowy i nie wpływa na przepływy pieniężne ani płynność finansową Spółki.

##### **❖ Wdrożenie programu motywacyjnego opartego o akcje Emitenta**

W dniu 5 kwietnia 2024 roku nadzwyczajne walne zgromadzenie Emitenta podjęło uchwałę w sprawie wprowadzenia w spółce programu motywacyjnego na lata 2024-2026 skierowanego do pracowników i współpracowników Spółki. W związku z przyjęciem programu motywacyjnego, walne zgromadzenie podjęło także uchwałę w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie wyższą niż 10.500 zł poprzez emisję nie więcej niż 105.000 akcji zwykłych na okaziciela serii I. Wykonanie programu motywacyjnego nastąpi nie później niż do 31 grudnia 2027 roku. Warunki uprawniające uczestników programu do objęcia warrantów subskrypcyjnych, które uprawniają do objęcia akcji Spółki, zostały określone uchwałą nr 3 nadzwyczajnego walnego zgromadzenia Spółki z dnia 5 kwietnia 2024 roku. Zmiany statutu Spółki w związku z warunkowym podwyższeniem kapitału zakładowego zostały zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców w dniu 22 maja 2024 roku. Na datę niniejszego sprawozdania nie zostały jeszcze zawarte umowy z uczestnikami programu motywacyjnego.

##### **❖ Zmiana statutu Spółki – wprowadzenie upoważnienia dla zarządu do podwyższenia kapitału w ramach kapitału docelowego**

W dniu 27 czerwca 2024 roku zwyczajne walne zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 13 w sprawie zmiany statutu Spółki i wprowadzenia do statutu upoważnienia dla zarządu Spółki do podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego z wyłączeniem prawa poboru. Zarząd Spółki został upoważniony do podwyższenia kapitału zakładowego w ramach

kapitału docelowego o kwotę nie większą niż 15.000,00 zł poprzez emisję nie więcej niż 150.000 akcji. Powyższa zmiana statutu została zarejestrowana w KRS w dniu 5 lipca 2024 roku.

#### ❖ **Sprzedaż akcji spółki Rookiez from Warsaw S.A.**

W dniu 13 lipca 2024 roku Emitent zawarł z osobą fizyczną niepowiązaną ze Spółką umowę sprzedaży 1.955.875 akcji (tj. wszystkich posiadanych akcji) spółki Rookiez from Warsaw S.A. za cenę w wysokości 20 tys. zł za wszystkie akcje, przy czym strony postanowiły, że w przypadku pozyskania przez Rookiez from Warsaw S.A. najpóźniej do dnia 31 grudnia 2024 roku finansowania w wysokości powyżej 1,5 mln euro (w formie udziałowej lub w ramach umowy wydawniczej), to cena sprzedaży akcji zostanie podwyższona do wysokości 200 tys. zł za wszystkie akcje. Do końca 2024 roku powyższy warunek nie został spełniony. Zarząd Spółki podjął decyzję o sprzedaży wszystkich posiadanych akcji Rookiez from Warsaw S.A. w związku z brakiem zamiaru dalszego angażowania się finansowego oraz produkcyjnego w grę powstającą w tej spółce.

#### ❖ **Produkcja gier**

W 2024 roku Emitent skupiał się na produkcji gry Total Tank Simulator 2 w szczególności na optymalizacji z zakresu fizyki gry i przygotowaniu ostatecznego zakresu dema gry. Obecnie Spółka koncentruje swoje działania na przygotowaniu się do publikacji dema na platformie Steam, które planowane jest na przełomie II i III kwartału 2025 roku. Gra nie została jeszcze wydana i ewentualne przychody z jej sprzedaży pojawią się w przyszłych okresach, a prace nad jej produkcją wpływają na zwiększenie zapasów po stronie aktywów obrotowych (półprodukty i produkty w toku).

Zarówno w 2024 roku jak i 2025 roku Emitent kontynuuje prace związane z preprodukcją gry Total Tank World w celu weryfikacji wykonalności gry oraz potencjału rynkowego.

#### ❖ **Emisja akcji**

W dniu 11 kwietnia 2025 roku zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego poprzez emisję 48.500 akcji zwykłych na okaziciela serii I z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Cena emisyjna została ustanowiona w wysokości 8,25 zł za jedną akcję. W ramach oferty 24.250 akcji objął Jarosław Kotowski, prezes zarządu i jeden z większościowych akcjonariuszy Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania podwyższenie kapitału zakładowego Spółki nie jest jeszcze zarejestrowane w KRS. Celem emisji akcji serii I było dokapitalizowanie Spółki w związku z niskim stanem gotówki oraz potrzebą zapewnienia środków na dokończenie prac nad demo gry Total Tank Simulator 2.

#### **Najważniejsze zdarzenia w roku obrotowym oraz do dnia sporządzenia sprawozdania dotyczące Play of Battle S.A.:**

#### ❖ **Pozyskanie inwestorów przez Play of Battle S.A.**

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

a następnie w dniu 5 kwietnia 2024 roku inwestor objął kolejne 45.455 akcji serii H Play of Battle S.A za łączną kwotę 500.005 zł.

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

#### ❖ Kolejne emisje akcji spółki Play of Battle S.A.

W 2024 roku spółka Play of Battle S.A. przeprowadziła emisje akcji serii H, I, J, K i L, podnosząc swój kapitał zakładowy w ramach kapitału docelowego z wyłączeniem prawa poboru. Łącznie wyemitowanych zostało 45.455 akcji serii H po cenie emisyjnej 11,00 zł, 124.000 akcji serii I po cenie emisyjnej 12,00 zł, 74.250 akcji serii J po cenie emisyjnej 18,18 zł, 30.000 akcji serii K po cenie emisyjnej 10,00 zł oraz 132.114 akcji serii L po cenie emisyjnej 22,72 zł. Powyższe podwyższenia kapitału zakładowego zostały wpisane do KRS.

#### ❖ Prace nad grą Play of Battle

W 2024 roku spółka prowadziła dalsze prace nad swoim flagowym projektem o roboczej nazwie Play of Battle. W dniu 30 października 2024 roku w Multikinie Złote Tarasy w Warszawie odbyła się prezentacja demo gry. Gra nie została jeszcze wydana i ewentualne przychody z jej sprzedaży pojawią się w przyszłych okresach, a prace nad jej produkcją wpływają na zwiększenie zapasów po stronie aktywów obrotowych (półprodukty i produkty w toku) w sprawozdaniu skonsolidowanym. Spółka Play of Battle S.A. planuje wydanie gry nie wcześniej niż w IV kwartale 2026 roku, a w 2025 roku zaplanowała rozpoczęcie prowadzenia beta-testów gry oraz zaplanowała na październik 2025 roku publikację demo gry.

## 5. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA I GRUPY

Emitent prowadzi dalsze prace nad demem gry Total Tank Simulator 2 i aktywnie przygotowuje się do jego publikacji na platformie Steam, która planowana jest na przełomie II i III kwartału 2025 roku. Emitent optymalizuje autorskie rozwiązania z zakresu fizyki gry. Kontynuowane są prace nad technologią destrukcji opartej na fizyce, nad wprowadzeniem nowych elementów wizualnych takich jak: środowisko, architektura i inne, a także prace nad zachowaniami sztucznej inteligencji jednostek oraz działania nad trybami rozgrywki. Emitent prowadzi również dalsze prace nad budową i działaniem nowych jednostek oraz dodawaniem animacji opartych na fizyce. Spółka pozyskała około 400 tys. zł z emisji akcji serii I, które to środki pozwolą na pokrycie kosztów produkcji gry co najmniej do czasu publikacji demo.

Ponadto Emitent nadal kontynuuje prace związane z preprodukcją gry Total Tank World w celu weryfikacji wykonalności gry oraz potencjału rynkowego.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie tworzy już grupy kapitałowej z Play of Battle S.A. Obecnie Play of Battle S.A. stanowi jednostkę stowarzyszoną. Play of Battle S.A. kończy przygotowanie demo gry Play of Battle, które zostanie opublikowane w październiku 2025 roku. Demo Play of Battle przybliży zagadnienia typu: kurs walutowy, stopy procentowe czy relacje ekonomiczne z innymi państwami. W kwestiach wojskowych gracze poznają nowoczesną wojnę hybrydową oraz informacyjną jak również współczesne



pole walki. Warstwa RTS pozwoli na rozegranie realistycznych bitew w wiernie oddanych lokacjach takich jak Braniewo, Przesmyk Suwalski, Pilica, Warszawa – Żerań.

## **6. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU**

W 2024 roku Spółka jak i Grupa nie prowadziły prac badawczo-rozwojowych.

## **7. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI I GRUPY**

W 2024 roku Emitent wygenerował zysk w wysokości 1.168.302,56 zł, gdzie w 2023 roku osiągnął stratę w wysokości 1.640.173,95 zł. Przychody netto ze sprzedaży w ubiegłym roku wyniosły 480.835,96 zł, co oznacza spadek o 76% rok do roku (w 2023 roku przychody ze sprzedaży wyniosły 2.021.293,50 zł). Natomiast Emitent zmniejszył o ponad połowę koszty działalności w 2024 roku względem 2023 roku tj. w 2024 roku koszty wyniosły -1.128.843,40 zł, a w 2023 roku wyniosły -3.032.569,89 zł. Na zysk osiągnięty w 2024 roku wpływ miały inne przychody operacyjne, które wyniosły 2.702.019,52 zł.

Skonsolidowany wynik finansowy w 2024 roku wykazał stratę w wysokości -1.477.827,33 zł, wartość ta była porównywalna z wynikiem w 2023 roku (-1.442.487,99 zł). Grupa kapitałowa wypracowała w 2024 roku przychody w wysokości 3.320.866,32 zł, co stanowiło wzrost o 11% rok do roku. Koszty działalności również wzrosły rok do roku o niecałe 30% tj. z kwoty -4.549.788,03 zł w 2023 roku do kwoty -5.903.011,09 zł w 2024 roku.

Spółka prowadzi działalność w branży produkcji gier komputerowych. W chwili obecnej generuje ograniczone przychody.

Aktualnie Spółka koncentruje swoje zasoby na produkcji nowej gry: Total Tank Simulator 2, której przygotowanie wiąże się z istotnymi nakładami finansowymi, zarówno w zakresie kosztów osobowych, jak i zewnętrznych usług deweloperskich, marketingowych oraz technologicznych. Do momentu ukończenia prac nad wersją demonstracyjną (tzw. demo) gry, Spółka nie przewiduje istotnego wzrostu przychodów, a jej działalność będzie generować ujemne przepływy pieniężne z działalności operacyjnej.

Przychody z nowego tytułu (Total Tank Simulator 2) będą miały charakter przyszły i niepewny, uzależniony w szczególności od sukcesu gry po jej premierze, w tym odbioru przez graczy i recenzentów oraz skuteczności działań promocyjnych. Tym samym istnieje ryzyko, że poniesione nakłady nie zostaną zrekompensowane w przewidywalnym czasie lub w oczekiwanym zakresie. Spółka posiada akcje Play of Battle S.A., których wartość jest zależna od sukcesu komercyjnego produkowanej przez tę spółkę gry (planowana premiera w 2026 r.).

Emitent posiada zabezpieczone finansowanie w wysokości wystarczającej do pokrycia kosztów realizacji projektu co najmniej do momentu wydania wersji demonstracyjnej gry. Po publikacji dema oraz weryfikacji jego odbioru rynkowego poprzez peak graczy wersji demo, Spółka podejmie decyzję o dalszym finansowaniu produkcji.

W ocenie Zarządu obecny model finansowania, w połączeniu z bieżącą kontrolą kosztów, pozwala na kontynuację działalności przynajmniej do kluczowego momentu weryfikacji potencjału projektu. Dodatkowo Spółka posiada znaczący pakiet akcji w Play of Battle S.A., który może stanowić istotne aktywum z punktu widzenia przyszłych decyzji finansowych.

## 8. NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH

Nie dotyczy.

## 9. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

## 10. INFORMACJA O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH ORAZ O PRZYJĘTYCH PRZEZ EMITENTA CELACH I METODACH ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM

Spółka prowadzi działalność w branży gier komputerowych. Dotychczasowe produkcje zostały wydane, jednak przychody z ich sprzedaży są obecnie na niskim poziomie i nie zapewniają pełnego pokrycia kosztów związanych z realizacją nowego projektu (Total Tank Simulator 2). W celu finansowania bieżących prac rozwojowych Spółka pozyskała środki z emisji akcji o łącznej wartości 400 tys. zł. Po zaprezentowaniu wersji demonstracyjnej gry TTS 2 planowane jest podjęcie decyzji co do dalszych źródeł finansowania projektu, w tym możliwe jest rozważenie kolejnej emisji akcji lub alternatywnych form pozyskania kapitału.

Zidentyfikowane przez Spółkę istotne ryzyka finansowe obejmują:

**Ryzyko płynności.** Z uwagi na niewystarczający poziom bieżących przychodów oraz trwające prace produkcyjne nad nowym tytułem, Spółka narażona jest na ryzyko utraty płynności finansowej. Zarząd monitoruje poziom środków pieniężnych i na bieżąco podejmuje działania mające na celu zapewnienie finansowania dalszych etapów projektu.

**Ryzyko kredytowe.** Spółka nie posiada znaczących należności handlowych, a współpraca z podmiotami zewnętrznymi opiera się głównie na umowach o niskim poziomie ryzyka niewypłacalności. W związku z tym ryzyko kredytowe jest obecnie ograniczone.

**Ryzyko zmian stóp procentowych.** Spółka nie posiada zobowiązań finansowych (takich jak kredyty czy obligacje) oraz nie lokuje środków w instrumenty oprocentowane zmienną stopą, co powoduje, że ryzyko zmian stóp procentowych jest nieistotne.

**Ryzyko zmian cen.** Spółka posiada akcje Play of Battle S.A., która znajduje się na wczesnym etapie rozwoju. Wartość posiadanych akcji jest w znacznej mierze uzależniona od przyszłego sukcesu tej spółki i jej projektów, co powoduje, że Spółka narażona jest na ryzyko istotnych wahań wartości tego składnika aktywów w przypadku niepowodzenia projektu lub zmiany oczekiwań rynkowych.

**Ryzyko walutowe.** Spółka planuje sprzedaż gier na rynkach zagranicznych, co wiąże się z generowaniem przychodów w różnych walutach, głównie w euro oraz dolarach amerykańskich. W przypadku istotnych wahań kursów walutowych względem złotego, może to wpływać na wartość przychodów wyrażonych w polskiej walucie, a tym samym na wyniki finansowe Spółki. Obecnie Spółka nie stosuje instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym, jednak monitoruje sytuację na rynku walutowym i rozważa wdrożenie odpowiednich mechanizmów zabezpieczających w miarę wzrostu skali działalności eksportowej.

Spółka nie korzysta z pożyczek, kredytów bankowych ani obligacji. Zarząd na bieżąco analizuje sytuację finansową Spółki oraz ryzyka związane z finansowaniem projektów

i utrzymywaniem płynności operacyjnej, uwzględniając możliwość dostosowania struktury finansowania do zmieniających się warunków rynkowych i postępu prac nad grą.

## **11. CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI**

### **❖ Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier**

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

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

### **❖ Ryzyko nielegalnej dystrybucji**

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

### **❖ Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii**

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

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

Dla działalności Emitenta znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób zatrudnionych w Spółce, stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Emitenta. Odejście osób z wyżej wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Emitenta wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej zakończenia, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Emitenta. W celu zmniejszenia ryzyka utraty kluczowych członków zespołu w dniu 5 kwietnia 2024 roku nadzwyczajne walne zgromadzenie Spółki, podjęło uchwałę w sprawie przyjęcia programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników i współpracowników Spółki oraz spółek z jej grupy na lata 2024-2026. Program

ma na celu długoterminowe związanie kluczowych pracowników i współpracowników Spółki, poprzez wdrożenie systemu wynagradzania w formie papierów wartościowych Spółki opartego o kryterium lojalnościowe oraz kryterium wynikowe jego uczestników, co ma przyczynić się do zwiększenia efektywności działania i poprawy wyników finansowych Spółki. Program obejmuje lata obrotowe 2024-2026, z zastrzeżeniem że jego wykonanie nastąpi nie później niż do 31 grudnia 2027 r. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie zostały jeszcze zawarte umowy uczestnictwa w programie ani nie zostały przyznane warranty. Ponadto należy mieć na uwadze, że Jarosław Kotowski prezes zarządu i współzałożyciel studia Noobz from Poland jest jednocześnie głównym akcjonariuszem Spółki, co również stanowi czynnik zmniejszający ryzyko utraty kadry zarządzającej.

#### ❖ Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie oczekiwanych wyników finansowych. Ponadto, opóźnienia w produkcji gry oznaczają też zazwyczaj wzrost wydatków na dany projekt, co w skrajnych przypadkach może oznaczać wyczerpanie zasobów gotówkowych Emitenta oraz konieczność pozyskania zewnętrznego finansowania.

#### ❖ Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

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

#### ❖ Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Emitent nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace m.in. poprzez kontrakty cywilnoprawne tj. umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Emitenta 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 Emitenta.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest precyzyjne określenie pól eksploatacji, na których przeniesienie to następuje,

przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Istnieje ryzyko podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez spółkę, a tym samym potencjalne istnieje ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu/sporów dotyczących praw własności intelektualnej. Powyższe ryzyko odnosi się także do umów zawieranych przez Emitenta w ramach współpracy z innymi podmiotami z branży gier i podwykonawcami.

#### ❖ **Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników**

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

#### ❖ **Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Emitent w ramach realizacji strategii działalności, koncentruje się na produkcji globalnych gier wpisujących się w trendy na rynku gier, które mogą się dynamicznie zmieniać. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Emitenta ze względu na czynniki, których Emitent nie mógł przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Emitenta.

#### ❖ **Ryzyko związane z osiąganymi wynikami finansowymi**

Grupa kapitałowa Emitenta w 2024 roku osiągnęła stratę netto w wysokości 1.478 tys. zł. Sytuacja finansowa Emitenta oraz jego spółki stowarzyszonej Play of Battle S.A. jest charakterystyczna dla spółek działających w branży, które przygotowują się do wydania nowej gry. Osiągając ograniczone przychody ponoszą one znaczące koszty związane z zatrudnianiem specjalistów i rozwojem produktu. Pomimo, że w ocenie zarządu Spółki rozwój Emitenta odbywa się zgodnie z tempem powszechnym w branży gier komputerowych, nie można wykluczyć, że ze względu na wystąpienie nieprzewidzianych kosztów lub ze względu na nieprzewidziane obniżenie tempa pozyskiwania klientów oraz zmniejszenie dynamiki przychodów, czynników zwiększających każdorazowo zapotrzebowanie na finansowanie, sytuacja finansowa Emitenta istotnie odbiegnie od założeń, co może wywrzeć negatywny wpływ na działalność, perspektywy rozwoju, sytuację finansową.

#### ❖ **Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier**

Produkowana gra nie posiada wartości rynkowej możliwej do oceny w sposób obiektywny przed jej wydaniem i zaoferowaniem klientom. Możliwe są jedynie oszacowania biorące pod uwagę krąg potencjalnych odbiorców docelowych, jakość produktu, świadomość marki, zasięg

dystrybucji i marketingu i inne elementy przyjęte jako założenia projektu. Na wysokość sprzedaży, a tym samym przychodów trafiających do producenta, może wpływać szereg trudnych do przewidzenia czynników takich jak niezapowiedziane pojawienie się konkurencyjnych produktów, zmiana zainteresowania rynku daną tematyką, zwiększające się wymagania odbiorców odnośnie jakości produktu bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

#### ❖ Ryzyko konkurencji

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

## 12.ZASADY ŁADU KORPORACYJNEGO

Zarząd Spółki oświadcza, iż kontynuuje politykę w zakresie stosowania zasad obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu (rynek NewConnect), ujętych w dokumencie Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect.

W 2024 roku Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego, zawarte w załączniku do Uchwały nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 roku „Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect 2024”. Poniżej zostały przedstawione informacje o aktualnym stanie stosowania zasad ładu korporacyjnego:

Treść zasady	Stosowanie zasady TAK/NIE	Komentarz Spółki
1. Oprócz realizowania obowiązków informacyjnych określonych we właściwych przepisach prawa i regulacjach alternatywnego systemu obrotu spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej, w czytelnej formie i wyodrębnionym miejscu, oraz niezwłocznie aktualizuje:		
1.1. podstawowe informacje o spółce, opis jej działalności, a także informację na temat posiadanych spółek zależnych i przedmiocie ich działalności;	TAK	
1.2. krótki opis modelu biznesowego oraz przyjętej strategii biznesowej, z uwzględnieniem zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG;	TAK	Jednakże bez uwzględnienia zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG.
1.3. datę wprowadzenia akcji spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect (datę debiutu) oraz wszystkie wcześniejsze nazwy spółki, jeżeli od daty debiutu firma spółki uległa zmianie;	TAK	
1.4. skład zarządu i rady nadzorczej spółki oraz życiorysy zawodowe osób wchodzących w skład tych organów;	TAK	
1.5. informacje o spełnianiu przez każdego z członków rady nadzorczej kryteriów niezależności, o których mowa w pkt 3, w tym o rzeczywistych i istotnych powiązaniach z akcjonariuszem	TAK	

dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki;		
1.6. dokumenty korporacyjne spółki;	TAK	
1.7. udostępniane interesariuszom materiały informacyjne na temat spółki, przyjętej strategii i jej realizacji;	TAK	
1.8. wybrane dane finansowe i opublikowane prognozy;	NIE	Spółka odstępuje od stosowania tej zasady z uwagi na publikowanie danych finansowych w ramach raportów kwartalnych i raportu rocznego oraz brak publikowania prognoz.
1.9. aktualną strukturę akcjonariatu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce;	TAK	
1.10. dokumenty informacyjne spółki, prospekty wraz z suplementami oraz inne dokumenty będące podstawą oferty publicznej akcji lub wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu;	TAK	
1.11. raporty bieżące i okresowe opublikowane przez spółkę w ciągu ostatnich 5 lat;	TAK	
1.12. kalendarium publikacji raportów finansowych, publicznie dostępnych spotkań z inwestorami, analitykami i mediami oraz innych wydarzeń istotnych z punktu widzenia inwestorów;	TAK	
1.13. sekcję pytań zadawanych spółce zarówno przez akcjonariuszy, jak i osoby niebędące akcjonariuszami, wraz z odpowiedziami udzielonymi przez spółkę;	TAK	
1.14. informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy;	TAK	
1.15. opublikowane w ostatnim raporcie rocznym oświadczenie o stosowaniu przez spółkę zasad ładu korporacyjnego zawartych w niniejszym dokumencie;	TAK	
1.16. dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych w spółce za komunikację z inwestorami, ze wskazaniem dedykowanego adresu e-mail lub numeru telefonu.	TAK	
2. Zakres aktywności zawodowej osób wchodzących w skład zarządu lub rady nadzorczej powinien zapewnić sprawne i wydajne zarządzanie spółką oraz sprawowanie efektywnego nadzoru w zakresie realizacji celów strategicznych i osiągniętych wyników.	TAK	
3. Co najmniej dwóch członków rady nadzorczej powinno spełniać kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze	TAK	

publicznym, a także wykazywać się brakiem rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.		
4. Członek zarządu lub rady nadzorczej powinien unikać podejmowania aktywności zawodowej lub pozazawodowej, która mogłaby prowadzić do powstawania konfliktu interesów lub wpływać negatywnie na jego reputację jako członka organu spółki. O zaistniałym konflikcie interesów lub możliwości jego powstania członek zarządu lub rady nadzorczej niezwłocznie informuje pozostałych członków właściwego organu spółki oraz nie bierze udziału w dyskusji i głosowaniu nad uchwałą w sprawie, w której w stosunku do jego osoby może wystąpić konflikt interesów.	TAK	
5. Spółka zapewnia rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem, a także funkcję audytu wewnętrznego. Rozwiązania przyjęte przez spółkę w tym zakresie powinny być dostosowane do wielkości spółki oraz rodzaju i skali prowadzonej działalności, jak również do poziomu ryzyka związanego z jej prowadzeniem.	NIE	Spółka nie stosuje niniejszej zasady z uwagi na wielkość Spółki i skalę prowadzonej działalności.
6. Rada nadzorcza w ramach przysługujących jej uprawnień monitoruje proces sporządzania sprawozdań finansowych. W tym celu rada nadzorcza co najmniej zapoznaje się z harmonogramem prac koniecznych dla sporządzenia sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i omawia ten harmonogram z zarządem spółki, a także utrzymuje komunikację z biegłym rewidentem wybranym do badania sprawozdania finansowego.	NIE	Zasada nie jest stosowana w pełni, ponieważ wszyscy członkowie rady nadzorczej nie uczestniczą w monitorowaniu procesu sporządzania sprawozdań finansowych.
7. Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu.	TAK	
8. Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.	TAK	
9. W przypadku otrzymania przez zarząd informacji o zwołaniu walnego zgromadzenia na podstawie art. 399 § 2 - 4 Kodeksu spółek handlowych zarząd niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku zwołania walnego zgromadzenia na podstawie upoważnienia	TAK	



wydanego przez sąd rejestrowy zgodnie z art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.		
10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11. Żaden akcjonariusz nie powinien być uprzywilejowany w stosunku do pozostałych akcjonariuszy w zakresie transakcji zawieranych przez spółkę z akcjonariuszami lub podmiotami z nimi powiązanymi.	TAK	
12. Przed zawarciem przez spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce lub podmiotem z nim powiązaniem zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody dokonuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązкови nie podlegają transakcje typowe i zawierane na warunkach rynkowych w ramach prowadzonej działalności operacyjnej przez spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej spółki, które są objęte konsolidacją. W przypadku gdy decyzję w sprawie zawarcia przez spółkę istotnej umowy z podmiotem powiązanym podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki.	TAK	
13. W przypadku zgłoszenia przez inwestora żądania udzielenia informacji na temat spółki, spółka udziela odpowiedzi nie później niż w terminie 14 dni.	TAK	
14. W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	

### 13. INNE ISTOTNE WYDARZENIA

#### ❖ Skutki wojny w Ukrainie

W dniu 24 lutego 2022 roku rozpoczęła się inwazja zbrojna na terenie Ukrainy co miało negatywny wpływ na gospodarkę w regionie, w tym w Polsce. Angażując się w produkcję gier

wojennych z elementami geopolitycznymi, Emitent szczególnie uważnie obserwuje sytuację związaną z rozwojem wydarzeń na Ukrainie pod kątem zabezpieczenia działalności Spółki.

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

- zwiększenie dynamiki inflacji,
- obniżona akcja inwestycyjna.

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

#### ❖ **Przyspieszenie inflacji**

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

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

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

Warszawa, dnia 30 maja 2025 roku

Jarosław Kotowski – Prezes Zarządu Emitenta