



# VRFACTORY

**VR FACTORY GAMES**  
SPÓŁKA AKCYJNA

## **SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZA ROK 2023**

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

Warszawa, dn. 29 kwietnia 2024 r.

## 1. INFORMACJE PODSTAWOWE

VR Factory Games Spółka Akcyjna (wcześniej: Surfland Systemy Komputerowe Spółka Akcyjna) powstała z przekształcenia Surfland - Systemy Komputerowe spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu. Spółka ta została zawiązana 12 grudnia 1997 roku i następnie wpisana do rejestru handlowego dział B Ns Rej. H 7554 przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia - Fabrycznej VI Wydział Gospodarczy Rejestrowy w dniu 16 lutego 1998 roku. W dniu 19 czerwca 2001 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników podjęło uchwałę o przekształceniu formy prawnej działalności w spółkę akcyjną, a następnie w dniu 13 sierpnia 2001 roku została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia - Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000023205.

Spółka od 2011 roku jest spółką publiczną - pierwszym dniem notowania Spółki w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect był 5 sierpnia 2011 roku.

Realizując proces wydzielenia dotychczasowej działalności Spółki do nowo powołanego podmiotu, Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, działając na podstawie art. 393 pkt 3) Kodeksu spółek handlowych podjęło w dniu 20 sierpnia 2020 r. uchwałę nr 4 o wyrażeniu zgody na zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa, prowadzonej przez Spółkę w rozumieniu art. 55<sup>1</sup> Kodeksu cywilnego, w postaci „Działu Realizacji Projektów i Usług IT”. Zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa nastąpiło poprzez jej przeniesienie z dniem 01 września 2020 r. na rzecz spółki Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, wpisanej do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000849845, w formie wkładu niepieniężnego na pokrycie 4.950 (słownie: cztery tysiące dziewięćset pięćdziesiąt) nowych udziałów w kapitale zakładowym Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu o wartości nominalnej 100,00 zł (słownie: sto złotych) każdy udział i łącznej wartości nominalnej 495.000,00 zł (czterysta dziewięćdziesiąt pięć tysięcy złotych). Objęcie przez Spółkę wyżej wymienionych udziałów nastąpiło w dniu 31 sierpnia 2020 r. Przeniesione składniki majątkowe były od początku września 2020 r. wykorzystywane przez Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. do kontynuacji działalności gospodarczej związanej z oferowaniem, projektowaniem, dostawą rozwiązań i systemów IT, realizacją projektów oraz świadczeniem szerokiego wachlarza usług IT. Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. stała się więc kontynuatorem działalności prowadzonej dotychczas w tym zakresie przez Surfland Systemy Komputerowe SA.

W dniu 15 września 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Surfland Systemy Komputerowe S.A. oraz Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie podjęły uchwały, w sprawie połączenia obu podmiotów, zgodnie z uzgodnionym i przyjętym przez Zarządy obu spółek w dniu 29 grudnia 2020 r. (aneksowanym 8 kwietnia 2021 r.) planem połączenia. Następnie, w dniu 17 listopada 2021 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego postanowił zarejestrować połączenie. Połączenie nastąpiło w trybie przewidzianym w art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h. tj. przez przeniesienie całego majątku VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej) na Spółkę (jako spółkę przejmującą), w zamian za nowo wyemitowane akcje zwykłe na okaziciela serii L, które Spółka wydała wspólnikom VR Factory Games sp. z o.o. na zasadach określonych w planie połączenia. W związku z połączeniem, zmieniona została firma na VR Factory Games Spółka Akcyjna, siedziba na Warszawę oraz podwyższona została wartość kapitału zakładowego z kwoty 4.927.366,00 zł do kwoty 32.847.366,00 zł, tj. o kwotę 27.920.000,00 zł w drodze emisji 27.920.000 sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1,00 zł każda, wyemitowanych trybie subskrypcji prywatnej na rzecz wspólników VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej). Wspólnikom VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej) wydane zostały akcje serii L zgodnie ze stosunkiem wymiany akcji 1 : 2792 (tj. na jeden udział VR Factory Games sp. z o.o. - jako spółki przejmowanej, przypada 2.792 akcji nowej emisji).

W dniach 27 i 30 września 2021 r. Spółka zbyła posiadane przez siebie 100% udziałów w spółce Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu.

W wyniku powyższych działań, Spółka prowadzi działalność przede wszystkim w obszarze działalności prowadzonej dotychczas przez VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej), związanej z tworzeniem, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych oraz aplikacji marketingowych (B2C lub B2B) wykorzystujących technologię wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości.

### **Informacje o prowadzonej działalności**

W wyniku połączenia, obecnie prowadzona przez VR Factory Games S.A. działalność skupia się na projektowaniu, produkcji, wydawaniu i wsparciu sprzedaży gier i aplikacji na najbardziej popularne platformy VR. Spółka posiada umowy z wiodącymi globalnymi platformami dystrybucyjnymi takimi jak Sony Corporation (właściciel PlayStation VR), Meta Platforms Technologies, Inc. (wcześniej Facebook, Inc. - właściciel Meta Quest i App Lab), Valve Corporation (właściciela Steam), Vive Port (właściciel HTC) czy Pico VR (spółka nabyta przez właściciela platformy Tik-Tok). Spółka podpisała również umowę wyrażającą chęć współpracy z producentem zestawów VR Pimax, który tworzy swój własny sklep z grami na wzór sklepów Vive Port czy Oculus Store.

W dniu 2 grudnia 2022 r. Spółka podpisała z Meta Platforms Technologies, LLC, umowy wydawnicze, na dystrybucję autorskich gier stworzonych przez Spółkę, tj. "Zombie Bar Simulator" i "Bartender VR Simulator". Wersje gier na Meta Quest różnią się od wersji dotychczas wydanych na takie platformy jak PlayStation VR, Steam czy Oculus Rift. W konsekwencji ustaleń realizowanych do celów podpisania tych umów, Spółka wraz z menadżerami z Meta Platforms Technologies, LLC, wypracowała katalog prac ukierunkowany na znaczący rozwój tych gier. W ramach umów wydawniczych, Spółka uzyskała od Meta Platforms Technologies, LLC, m.in. finansowanie bezzwrotne na prace rozwojowe gier, rozbudowany program QA oraz działania marketingowe wspierające sprzedaż tych gier. Dystrybucja "Zombie Bar Simulator" i "Bartender VR Simulator" w głównym sklepie Meta Quest, który jest zarazem najpopularniejszą platformą dystrybucyjną gier VR na świecie, zapewnia Spółce znacznie szerszy zasięg dystrybucyjny tych gier wśród potencjalnych graczy.

W portfolio Spółki na dzień sporządzenia niniejszego raportu znajdują się gry już wydane, jak i te, które są w fazie rozwoju, testowania gameplay czy fazie prototypowania. Do tej pory Spółka wydała na zasadach self publishingu następujące gry:

- „**Bartender VR Simulator**” - na takie platformy jak: Steam, Vive Port, Oculus Store Rift, PlayStation VR, PlayStation PSVR2, Pico VR; gra uzyskała wiele międzynarodowych nagród, w tym na GDC czy przyznaną przez VRARA; gra ta w drugim kwartale 2022 roku miała również premierę na urządzenia Oculus Quest, za pośrednictwem platformy sprzedażowej App Lab należącej do Meta Platforms, Inc. Z kolei w dn. 8 czerwca 2023 r. „Bartender VR Simulator” miał premierę na urządzenia Oculus Quest w głównym sklepie Meta Quest, a 8 i 9 lutego 2024 r. miał premiery na nową generację okularów PSVR2, współpracujących z konsolą nowej generacji PlayStation 5;
- „**Zombie Bar Simulator**” – pierwotnie wyprodukowana i dystrybuowana pod nazwą „Horror Bar VR”; gra nominowana do tytułu "VR Game of the Year"; gra została wydana na takie platformy jak: Steam, Vive Port, Pico VR, Oculus Rift, PlayStation PSVR2; w drugim kwartale 2022 r. gra uzyskała certyfikację na platformę PlayStation VR; gra jest również gotowa do wydania na platformę Meta App Lab. Z kolei w dniu 25 maja 2023 r. „Zombie Bar Simulator” miała premierę na urządzenia Oculus Quest w głównym sklepie Meta Quest, a 19 kwietnia 2024 r. miała premierę na nową generację okularów PSVR2, współpracujących z konsolą nowej generacji PlayStation 5;

- „**Guns and Notes**” - gra wydana na Oculus Rift i Vive Port. Gra jest w końcowej fazie całkowitego przeprojektowania rozgrywki, który inspirowany jest grą odnoszącą bardzo duże sukcesy, tj. Fruit Ninja. „Guns and Notes” została zaakceptowana przez Sony Corporation do wydania na platformie PlayStation VR; zmiana zasad rozgrywki spowodowała, że gra została również zoptymalizowana pod kątem możliwości wydania jej na platformie Meta Quest.

Spółka poza wydanymi wskazanymi powyżej trzema tytułami, które na bieżąco stara się rozwijać oraz portować na najbardziej popularne platformy sprzedażowe VR i wspierać marketingowo, jest również autorem aplikacji do organizowania esportowych turniejów barmańskich „Bartender VR League” i aplikacji eventowej „VR Bar”. Sprzedaż tych produktów została wstrzymana pandemią COVID-19, a wznowienie miało miejsce we wrześniu 2022 r.

W dniu 19 sierpnia 2022 r. Spółka zawarła umowę, na mocy której otrzymała wyłączne upoważnienie do korzystania z gry „Workshop Simulator”, w tym do korzystania z kodów i plików źródłowych, w celu wykonania portingu tej gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości oraz jej wydania na platformach softwareowo-sprzętowych prowadzących dystrybucję gier w wersji VR.

### Dane podstawowe

#### VR FACTORY GAMES Spółka Akcyjna

<i>adres siedziby</i>	<b>ul. Rakowiecka 34/5, 02-532 Warszawa</b>
<i>numer telefonu</i>	<b>+48 502 637 363</b>
<i>numer faksu</i>	-----
<i>adres poczty elektronicznej</i>	<b>hello@vrfactory.pro</b>
<i>adres strony internetowej</i>	<b>www.vrfactory.pro</b>
<i>sąd rejestrowy</i>	<b>Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego</b>
<i>data rejestracji</i>	<b>13 sierpnia 2001 r.</b>
<i>numer krs</i>	<b>0000023205</b>
<i>regon</i>	<b>931153964</b>
<i>nip</i>	<b>8951592263</b>
<i>zarząd</i>	<b>Sławomir Matul – Prezes Zarządu</b>

### Organy VR Factory Games SA

#### Zarząd:

W 2023 roku nie było zmian w składzie Zarządu Spółki. Na 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład Zarządu Spółki przedstawia się następująco:

- Sławomir Matul – Prezes Zarządu

#### Rada Nadzorcza:

W 2023 roku nie było zmian w składzie Rady Nadzorczej Spółki. Na 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawia się następująco:

- Dariusz Korecki - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Robert Skolimowski - Sekretarz Rady Nadzorczej
- Łukasz Błażejczyk - Członek Rady Nadzorczej
- Tomasz Rutkowski - Członek Rady Nadzorczej
- Jakub Łukomski - Członek Rady Nadzorczej

**Akcjonariat VR Factory Games SA**

Na dzień 31 grudnia 2023 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 32.847.366,00 zł i dzielił się na:

- a) 1.099.400 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- b) 11.400 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- c) 11.400 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- d) 1.433.966 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- e) 80.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- f) 250.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- g) 475.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- h) 200.000 akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- i) 566.200 akcji zwykłych na okaziciela serii J, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- j) 800.000 akcji zwykłych na okaziciela serii K, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- k) 27.920.000 akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja.

W 2023 r. nie było zmian w strukturze akcjonariatu Spółki.

Wobec powyższego, na dzień 31 grudnia 2023 r. skład akcjonariatu powyżej 5% przedstawiał się następująco:

Akcjonariusze	Liczba akcji	Udział w kapitale (%)	Liczba głosów	Udział w głosach (%)
Sławomir Matul	20 373 044	62,02%	20 373 044	62,02%
Pozostali (rozproszeni)	17 396 438	37,98%	17 396 438	37,98%
<b>Razem</b>	<b>32 847 366</b>	<b>100,00%</b>	<b>32 847 366</b>	<b>100,00%</b>

Po dniu bilansowym do daty sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności, również nie było zmian w akcjonariacie Spółki.

**2. KOMENTARZ DOTYCZĄCY AKTUALNEJ I PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI FINANSOWEJ**

Pierwszy kwartał 2023 roku był kolejnym okresem w działalności Spółki (po połączeniu z VR Factory Games sp. z o.o.), w trakcie którego Spółce udało się osiągnąć zbliżoną (w stosunku do poprzednich trzech kwartałów 2022 r.) wartość przychodów ze sprzedaży, na poziomie powyżej 500 tys. zł (tj. dokładnie 506 046,55 zł, wobec 510 526,17 zł w IV kwartale 2022 r., 593 943,80 zł w III kwartale 2022 r. i 610 317,02 zł w II kwartale 2022 r.) oraz na poziomie wyższym od wartości z analogicznego okresu w roku 2021, w którym przychody ze sprzedaży wyniosły 155 959,67 zł. W tym okresie Spółka wykazała stratę z działalności operacyjnej w wysokości -399 889,22 zł oraz stratę netto w wysokości -404 863,41 zł. Wysokość straty Spółki wynikała przede wszystkim z ponoszonego przez Spółkę kosztu amortyzacyjnego będącego konsekwencją zrealizowanego procesu połączenia, tj. wyceny majątku przejętej spółki VR Factory Games sp. z o.o. W ujęciu kwartalnym koszt ten wynosi 533 095,89 zł. W I kwartale 2023 roku Spółce udało się obniżyć koszty podstawowej działalności w stosunku do kosztów poniesionych w poprzednim kwartale 2022 roku oraz w kwartałach poprzedzających, które wyniosły 902 057,24 zł, wobec 1 071 256,17 zł w IV kwartale 2022 r., 1 058 276,45 zł w III kwartale 2022 r., 949 535,54 zł w II kwartale 2022 r. oraz 861 638,67 zł w I kwartale 2022 r. Struktura kosztów operacyjnych Spółki jest typowa dla podmiotów prowadzących działalność w zakresie produkcji gier. Koszty działalności operacyjnej, zwłaszcza w odniesieniu do wynagrodzeń, generowane były w związku z intensywnym rozwojem Spółki.

W II kwartale 2023 r. miał miejsce istotny wzrost przychodów netto ze sprzedaży względem roku ubiegłego. W okresie tym przychody osiągnęły wartość 847 183,67 zł, co stanowi wzrost o 39% względem analogicznego okresu 2022 r. Wzrost przychodów w II kwartale związany był m.in. z premierami w głównym sklepie Meta Quest gier „Bartender VR Simulator” i „Zombie Bar



Simulator" (gra debiutowała jeszcze pod pierwotną nazwą „Horror Bar VR”), przy czym premiery te miały miejsce w ostatnim miesiącu tego II kwartału („Zombie Bar Simulator” w dn. 25 maja 2023 r., a „Bartender VR Simulator” w dn. 8 czerwca 2023 r.). W tym kwartale Spółka wykazała stratę z działalności operacyjnej w wysokości -142 210,31 zł oraz stratę netto w wysokości -160 857,96 zł. W II kwartale 2023 r. Spółce udało się utrzymać koszty podstawowej działalności w stosunku do kosztów poniesionych w I kwartale 2023 r., które wyniosły 985 138,80 zł.

Trzeci kwartał 2023 r. był rekordowym przychodowo okresem w całej historii działalności Spółki w obszarze VR (włącznie z działalnością wykonywaną jeszcze jako sp. z o.o. przed połączeniem), w którym udało się wypracować blisko 1 mln zł przychodów (dokładnie 946 655,58 zł). Porównując wartość przychodów wypracowanych w III kwartale 2023 r. do analogicznego kwartału poprzedniego roku obrotowego, widoczny jest bardzo duży, bo aż 60% ich wzrost – w III kwartale 2022 r. przychody wyniosły 593 943,80 zł. Podobnie jak w II kwartale 2023 r., wzrost przychodów związany był m.in. z premierami w głównym sklepie Meta Quest gier „Zombie Bar Simulator” i „Bartender VR Simulator”, które miały miejsce odpowiednio 25 maja 2023 r. i 8 czerwca 2023 r. W III kwartale Spółka wykazała stratę z działalności operacyjnej w wysokości -145 755,35 zł oraz stratę netto w wysokości -141 250,02 zł. W tym okresie odnotowano wzrost kosztów związanych z podstawową działalnością operacyjną w stosunku do kosztów poniesionych w II kwartale 2023 r. o 103 121,54 zł, a które wyniosły 1 088 260,34 zł. Wzrost ten spowodowany był z rozwojem działalności Spółki.

W całym 2023 roku przychody wyniosły 3 068 429,40 zł i były o 64% wyższe, aniżeli przychody osiągnięte w 2022 r., których wartość wyniosła 1 870 746,66 zł. Na wysokość przychodów najistotniejszy wpływ miały odbywające się w II kwartale 2023 r. premiery w głównym sklepie Meta Quest gier „Zombie Bar Simulator” i „Bartender VR Simulator” (odpowiednio w dniach 25 maja 2023 r. i 8 czerwca 2023 r.). W ujęciu narastającym Spółka wygenerowała w 2023 roku stratę z działalności operacyjnej w kwocie -1 226 638,13 zł oraz stratę netto -1 269 516,60 zł. Wyłączenie kosztu amortyzacji wartości firmy, będącego konsekwencją zrealizowanego procesu połączenia, tj. wyceny majątku przejętej spółki VR Factory Games sp. z o.o., który wynosi rocznie 2 132 383,56 zł, dałoby zyski za cały 2023 rok odpowiednio w kwocie 905 745,43 zł na poziomie działalności operacyjnej oraz zysk netto 862 866,96 zł.

Suma bilansowa Spółki na dzień 31 grudnia 2023 r. pozostawała na zbliżonym poziomie jak w poprzednich okresach 2023 roku i wyniosła 31 985 909,45 zł, przy czym po stronie majątku Spółki zasadniczą pozycję stanowiła zarachowana wartość majątku spółki przejętej w procesie połączenia, tj. VR Factory Games sp. z o.o., w kwocie 29 081 895,40 zł. Ponadto, Spółka posiadała środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego w kwocie 630 671,58 zł. Jednocześnie krótkoterminowe należności Spółki na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 445 019,14 zł (w tym handlowe 365 362,14 zł). Zobowiązania Spółki na 31 grudnia 2023 roku wyniosły 159 358,89 zł, w tym handlowe 100 282,38 zł.

Od stycznia 2023 r., w celu lepszej prezentacji współmierności osiągniętych przychodów do ponoszonych kosztów, Spółka wprowadziła zmiany w obszarze polityki rachunkowości. Od stycznia 2023 r. agreguje wydatki związane z realizowanymi przez siebie produkcjami, jako nakłady ponoszone na prace rozwojowe, zgodnie z opisem w punkcie VIII niniejszego raportu (polityka rachunkowości), poprzez rozszerzenie struktury bilansu o kategorię wartości niematerialnych i prawnych w budowie względnie „Koszty prac rozwojowych w toku realizacji”. Dopiero w momencie zakończenia prac, które dadzą w przyszłości zamierzony efekt gospodarczy, będzie można je przekwalifikować do pozycji wartości niematerialnych i prawnych (Koszty zakończonych prac rozwojowych) i amortyzować. Powyższa zmiana sprawia, że nakłady na realizowane produkcje, nie wprowadzone jeszcze do sprzedaży, nie obciążają bieżącego wyniku finansowego Spółki.



Rachunek zysków i strat	01.01.2023-31.12.2023	01.01.2022-31.12.2022
	w złotych	
Przychody netto ze sprzedaży	3 068 429,40	1 870 746,66
Koszty działalności operacyjnej	4 248 571,82	3 941 328,78
<b>Zysk (strata) ze sprzedaży</b>	<b>-1 180 142,42</b>	<b>-2 070 582,12</b>
Pozostałe przychody operacyjne	5,45	863,39
Pozostałe koszty operacyjne	46 501,16	18 614,80
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>-1 226 638,13</b>	<b>-2 088 333,53</b>
Przychody finansowe	126,85	21 262,09
Koszty finansowe	44 832,32	437,14
<b>Zysk (strata) brutto</b>	<b>-1 271 343,60</b>	<b>-2 067 508,58</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-1 269 516,60</b>	<b>-2 096 966,28</b>
<b>Bilans</b>	<b>31.12.2023</b>	<b>31.12.2022</b>
	w złotych	
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>30 910 218,73</b>	<b>31 699 248,56</b>
Wartości niematerialne i prawne	30 903 817,46	31 691 620,41
Rzeczowe aktywa trwałe	3 892,27	7 006,15
Należności długoterminowe		
Inwestycje długoterminowe		
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 509,00	622,00
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>1 075 690,72</b>	<b>1 473 436,14</b>
Zapasy		
Należności krótkoterminowe	445 019,14	618 068,35
Inwestycje krótkoterminowe	630 671,58	855 229,79
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe		138,00
<b>Należne wpłaty na kapitał podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>31 985 909,45</b>	<b>33 172 684,70</b>
<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>31 807 490,56</b>	<b>33 077 007,16</b>
Kapitał (fundusz) podstawowy	32 847 366,00	32 847 366,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	7 527 627,80	7 527 627,80
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)		
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny		
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej		
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe		
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki		
- na udziały (akcje) własne		
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-7 297 986,64	-5 201 020,36
Zysk (strata) netto	-1 269 516,60	-2 096 966,28
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego		
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>178 418,89</b>	<b>95 677,54</b>
Rezerwy na zobowiązania	19 060,00	
Zobowiązania długoterminowe		
Zobowiązania krótkoterminowe	159 358,89	95 677,54
Rozliczenia międzyokresowe		
<b>Pasywa razem</b>	<b>31 985 909,45</b>	<b>33 172 684,70</b>

Wskaźniki rentowności	2023	2022
Marża zysku ze sprzedaży	-39,98%	-111,63%
Wskaźnik rentowności operacyjnej	-41,37%	-112,09%
Wskaźnik rentowności sprzedaży netto	-41,43%	-110,52%
Wskaźnik rentowności sprzedaży brutto	-3,97%	-6,32%
Wskaźnik rentowności aktywów (ROA)	-3,99%	-6,34%
Wskaźnik rentowności kapitału własnego (ROE)	-39,98%	-111,63%
Wskaźniki płynności finansowej		
Wskaźnik bieżący	6,75	15,40
Wskaźniki stanu zadłużenia		
Wskaźnik ogólnego poziomu zadłużenia	0,01	0,00
Wskaźnik zadłużenia kapitału własnego	0,01	0,00

### 3. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ, KTÓRE WYSTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIA DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

W dniu 2 grudnia 2022 r. Spółka podpisała dwie umowy wydawnicze z Meta Platforms Technologies, LLC, na dystrybucję gier „Bartender VR Simulator” i „Zombie Bar Simulator” (pierwotnie wyprodukowanej i dystrybuowanej pod nazwą „Horror Bar VR” - zmiana nazwy tej gry nastąpiła w IV kwartale 2023 r. w celu zwiększenia potencjału sprzedażowego tej produkcji oraz lepszego dopasowania nazwy gry do grupy docelowej klientów i tego o czym ta gra jest) w głównym sklepie Meta Quest, na urządzenia Oculus Quest. W konsekwencji ustaleń realizowanych do celów podpisania tych umów, Spółka wraz z menadżerami z firmy Meta wypracowała katalog prac ukierunkowany na znaczący rozwój gier. W ramach umów wydawniczych, Spółka uzyskała od Meta m.in. finansowanie bezzwrotne na prace rozwojowe gry, rozbudowany program QA oraz działania marketingowe wspierające sprzedaż gry. W pierwszym kwartale 2023 r., Spółka realizowała działania związane z uzyskaniem certyfikacji obu gier, w celu wprowadzenia ich do sprzedaży w głównym sklepie Meta Quest. Jako pierwsza w Meta Quest zadebiutowała „Zombie Bar Simulator”, która premierę miała 25 maja 2023 r. (premiery tej gry odbyła się jeszcze pod pierwotną jej nazwą „Horror Bar VR”). Następnie, w dniu 8 czerwca 2023 r. odbyła się premiera gry „Bartender VR Simulator”, która bardzo dobrze została przyjęta przez graczy, co spowodowało, że przez wiele tygodni gra ta utrzymywała się na liście „Meta Quest Top Selling Games”, a co następnie zaowocowało podjęciem szerszej współpracy z Meta, która grę uwzględniła w swoich strategicznych zorganizowanych promocjach dla graczy w głównym sklepie Meta Quest, w tym m.in. w grudniowej promocji przedświątecznej. W ramach tej promocji, w dniu 25 grudnia 2023 r. „Bartender VR Simulator” sprzedała się w ciągu jednego dnia w nakładzie 1 440 sztuk. Gra ta uzyskuje bardzo dobre recenzje graczy. Bardzo dobry odbiór „Bartender VR Simulator” przyczynił się również do tego, że po 3 tygodniach od premiery, przychody ze sprzedaży tej gry w głównym sklepie Meta Quest, pokryły koszty jej produkcji w wersji dedykowanej na urządzenia Oculus Quest, dystrybuowanej w głównym sklepie Meta Quest.

W celu dalszego rozwoju „Bartender VR Simulator”, Spółka podjęła również prace nad modyfikacją części systemu gry tak, aby mieć możliwość na wprowadzanie rozbudowanych aktualizacji. Spółka nie tylko mocno pracuje nad rozwojem objętości tej gry, dodając co trzy tygodnie kolejne update’y, ale również nad stworzeniem silnej, rozpoznawalnej marki wśród graczy i środowiska deweloperskiego. Ponadto, uzyskana została oficjalna zgoda od Meta Platforms Technologies, LLC, na implementację w tej grze produktów marek alkoholowych, napojów bezalkoholowych, czy producentów wyposażenia baru, bez konieczności ponoszenia przez Spółkę dodatkowych opłat.



W celu jak najlepszego przygotowania się do premier „Zombie Bar Simulator” i „Bartender VR Simulator” w głównym sklepie Meta Quest, Spółka prowadziła również prace nad komunikacją PR i materiałami wspierającymi te premiery i sprzedaż obu gier. Prowadzone były również działania biznesowe mające na celu publikację obecnych i przyszłych gier Spółki na najważniejszych platformach VR oraz rozwój działu deweloperskiego i publishingowego. Działania te prowadzone były zarówno z potencjalnymi partnerami w Polsce jak i poza jej granicami, w tym w drodze uczestnictwa przedstawicieli Spółki w GDC w San Francisco.

Spółka nieustannie dąży do wprowadzenia swoich gier do dystrybucji na kolejne uznane i cenione platformy dystrybucyjne VR. Pozytywne przyjęcie zarówno „Zombie Bar Simulator”, a przede wszystkim „Bartender VR Simulator” przez społeczność skupioną wokół platformy Meta Quest, a także przeprowadzone wewnętrzne analizy w zakresie weryfikacji tych gier pod kątem potencjału sprzedażowego oraz technicznych możliwości, spowodowały podjęcie decyzji o ich dostosowaniu do nowej generacji okularów PSVR2, współpracujących z konsolą PlayStation 5. W 2023 r., prowadzone były prace nad wersjami tych gier na tą platformę. W konsekwencji, premiery „Bartender VR Simulator” na PSVR2 odbyły się odpowiednio w dniu 8 lutego 2024 r. w regionie SIEE (Sony Interactive Entertainment of Europe) oraz 9 lutego 2024 r. w regionie SIEA (Sony Interactive Entertainment of America). Z kolei premiera „Zombie Bar Simulator” na PSVR2 odbyła się 19 kwietnia 2024 r.

Kolejnym projektem, nad którym w 2023 r. Spółka pracowała, jest „Workshop Simulator VR”. Spółka zakończyła prace nad wersją tej gry przeznaczoną do Beta testów, a same testy rozpoczęły się w sierpniu 2023 roku. Ponadto, uruchomiona została strona tej gry w wersji przeznaczonej na platformy VR pod adresem: [www.workshopsimulatorvr.com](http://www.workshopsimulatorvr.com), a także prowadzone były rozmowy z wydawcami oraz bezpośrednio z platformami takimi jak Meta, Pico i Vive, na temat wydania „Workshop Simulator VR” na tych platformach. Współpraca z agencją reklamową specjalizującą się w promocji gier VR zaowocowała również utworzeniem nowej strategii na promocję i rozwój gry „Workshop Simulator VR”, w tym przesunięcie jej premiery na 2024 r.

Oprócz działań związanych z rozwojem i wspieraniem sprzedaży swoich gier „Bartender VR Simulator”, „Zombie Bar Simulator” i „Workshop Simulator VR”, w całym 2023 roku Spółka aktywnie poszukiwała kolejnych tytułów gier do przeniesienia z ekranów płaskich do VR.

W 2023 roku Spółka realizowała również procedury związane z upublicznieniem akcji serii K i L w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Wniosek o wprowadzenie akcji serii L do obrotu na rynku NewConnect Spółka złożyła 28 lutego 2023 r., natomiast 10 maja 2023 r. Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. postanowiła o ich wprowadzeniu. Akcje te stanowią 85% wszystkich wyemitowanych przez Spółkę akcji. Pierwsze notowanie tych akcji miało miejsce 24 maja 2023 r. Z kolei procedura upublicznienia akcji serii K realizowana była w IV kwartale 2023 r. Akcje te zostały wprowadzone do obrotu w alternatywnym systemie w dniu 21 grudnia 2023 r., a ich pierwsze notowanie na rynku NewConnect miało miejsce 12 stycznia 2024 r.

Kontynuowane były również prace związane z rozwojem zespołów pracowniczych, tj. pierwotnego specjalizującego się w pracy w silniku Unreal Engine, a także utworzonego w IV kwartale 2022 r. zespołu specjalizującego się w technologii Unity. W minionym 2023 roku realizowane były działania polegające na rekrutacji kolejnych specjalistów, równocześnie rozwijając talenty poprzez program praktyk dla studentów, który został uruchomiony od stycznia 2023 roku.

W dniu 10 października 2023 r. odbyła się premiera nowej wersji okularów Quest, modelu Quest 3, które zostały bardzo dobrze przyjęte przez rynek. Branża otrzymała dwa razy mocniejszy zestaw VR z niesamowitą optyką i nową technologią Mixed Reality (rzeczywistości mieszanej), co zapewnia zupełnie nowe możliwości polegające na mieszaniu kontentu VR z realnym otoczeniem. Spółka obecnie prowadzi testy tych okularów, celem ustalenia potencjału wdrożenia tej technologii w dotychczas wydanych autorskich grach.

### Istotne zdarzenia po dniu bilansowym

W dniu 1 lutego 2024 r. Spółka otrzymała od Sony Interactive Entertainment informację, o potwierdzeniu dat premier gry Bartender VR Simulator na nową generację okularów PSVR2, współpracujących z konsolą nowej generacji PlayStation 5, które odbyły się odpowiednio w dniu 8 lutego 2024 r. w regionie SIEE (Sony Interactive Entertainment of Europe) oraz 9 lutego 2024 r. w regionie SIEA (Sony Interactive Entertainment of America). Następnie w dniu 17 kwietnia 2024 r. Spółka otrzymała od Sony Interactive Entertainment informację, o potwierdzeniu daty premiery kolejnej gry, tj. Zombie Bar Simulator na PSVR2, która odbyła się w dniu 19 kwietnia 2024 r. jednocześnie w dwóch największych regionach, tj. SIEA (Sony Interactive Entertainment of America) oraz SIEE (Sony Interactive Entertainment of Europe).

W dniu 12 lutego 2024 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, które podjęło m.in. decyzję o obniżeniu wartości kapitału zakładowego o kwotę 29 562 629,40 zł, tj. z kwoty 32 847 366,00 zł do kwoty 3 284 736,60 zł poprzez obniżenie wartości nominalnej każdej akcji o kwotę 0,90 zł, tj. z kwoty 1,00 zł do kwoty 0,10 zł. Obniżenie kapitału zakładowego odbędzie się przy zachowaniu niezmienionej liczby wszystkich akcji i ma na celu ułatwić Spółce w przyszłości pozyskanie finansowania udziałowego na jej rozwój. Celem obniżenia kapitału zakładowego jest restrukturyzacja kapitałów własnych Spółki, w tym usunięcie dysproporcji pomiędzy wartością nominalną akcji, a ich wartością rynkową określaną poprzez kurs notowań w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect.

Bardzo ważnym wydarzeniem rynkowym, mającym miejsce już po okresie sprawozdawczym, była długo wyczekiwana premiera Apple Vision Pro - okularów rzeczywistości mieszanej. Zdaniem recenzentów, urządzenie to jest ważnym krokiem w rozwoju całej kategorii i może nie tylko zrewolucjonizować sposób, w jakim technologia ta jest obecnie wykorzystywana, ale przede wszystkim przyczynić się do masowej adopcji tej technologii. Oficjalny debiut w tej kategorii urządzeń, tak potężnej technologicznie i opiniotwórczej marki jaką jest marka Apple, jest wielkim impulsem nie tylko od strony technologicznej, ale również biznesowej, potwierdzającej olbrzymi potencjał technologii VR.

Dnia 22 kwietnia 2024 r. Meta ogłosiła, że ekosystem Quest stanie się bardziej otwarty. Wprowadzony został Meta Horizon OS, który zasilił Meta Quest z otwartym dostępem do zewnętrznych producentów sprzętu. Dzięki temu Quest Store został przemianowany na Meta Horizon Store i będzie bardziej inkluzywny dzięki lepszej integracji App Lab, przez co wszystkie aplikacje będą bardziej dostępne i wykrywalne na różnych urządzeniach. W konsekwencji, do ekosystemu Meta dołączają partnerzy tacy jak ASUS, Lenovo i Xbox.

#### 4. PRZEWIDYWANIA DOTYCZĄCE ROZWOJU JEDNOSTKI

Poprzez połączenie Spółki z VR Factory Games sp. z o.o. obecnie prowadzona działalność jest związana z tworzeniem, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych oraz aplikacji marketingowych (B2C lub B2B) wykorzystujących technologię wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości, a także portingu gier z ekranów płaskich na VR oraz publishingu. Wejście na rynek o bardzo dobrych perspektywach wzrostu i rozwoju powinno umożliwić osiągnięcie Spółce w kolejnych latach znacznie lepszych wyników finansowych oraz zwiększenie wartości Spółki. Jest to jeden z głównych celów dla Zarządu Spółki.

#### 5. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W 2023 r. Spółka nie realizowała przedsięwzięć w dziedzinie badań.

**6. INFORMACJE DOTYCZĄCE NABYCIA UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH, A ZWŁASZCZA O CELU ICH NABYCIA, LICZBIE I WARTOŚCI NOMINALNEJ, ZE WSKAZANIEM, JAKĄ CZĘŚĆ KAPITAŁU ZAKŁADOWEGO REPREZENTUJĄ, CENIE NABYCIA ORAZ CENIE SPRZEDAŻY TYCH UDZIAŁÓW (AKCJI) W PRZYPADKU ICH ZBYCIA**

Spółka w 2023 r. nie nabywała ani nie zbywała akcji własnych.

**7. POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)**

Spółka nie posiada oddziałów bądź zakładów.

**8. OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ**

**Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną**

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

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

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

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

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

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

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

Spółka, jak każdy podmiot działający na terenie i w zgodzie z prawem Rzeczypospolitej Polskiej podlega zobowiązaniom podatkowym. Wysokość tych podatków uzależniona jest od sytuacji finansowej gospodarki oraz warunków politycznych. Konieczność ciągłego dostosowywania budżetu państwa do zmieniających się realiów, w szczególności w przypadku globalnego kryzysu, stwarza ryzyko częstej zmiany wysokości podatków, w tym stawki podatku VAT, podatku dochodowego czy specjalnych podatków nałożonych na Spółkę. Podatki te są ważnym czynnikiem

determinującym działalność Spółki, co z kolei powoduje, iż funkcjonowanie w ciągłej niepewności może prowadzić do formułowania mylnych prognoz oraz strategii, oraz negatywnie wpłynąć na sytuację przedsiębiorstwa. Spółka stara się brać pod uwagę możliwość zmian podatkowych i implementować tę wiedzę w swoich planach.

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

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

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

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

### **Ryzyko związane z interpretacją przepisów podatkowych**

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

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

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

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



### Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych

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

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

### Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

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

Zespół Spółki dysponuje doświadczeniem i znajomością rynku gier, co pozwala na minimalizację ryzyka niepowodzenia. Spółka zamierza przygotowywać i oferować gry z gatunków, których popularność nieustannie rośnie.

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

### Ryzyko związane z działalnością firm konkurencyjnych

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



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

### **Ryzyko walutowe**

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

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

### **Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych**

Działalność Spółki narażona jest na wystąpienie zdarzeń losowych, niezależnych od Spółki, do których należą czynniki pogodowe (np. powodzie), czynniki polityczne (np. konflikty zbrojne) czy też czynniki środowiskowe (np. epidemiologiczne). Wystąpienie czynników losowych może mieć wpływ na sytuację Spółki, w tym przede wszystkim na osiągnięte wyniki finansowe.

Niniejsze ryzyko jest szczególnie istotne w zaistniałej działań zbrojnych prowadzonych na terytorium Ukrainy, których zarówno rozwój jak również wynikające z nich konsekwencje Zarząd nie jest w stanie przewidzieć, w szczególności w przypadku eskalacji konfliktu. W związku z działaniami wojennymi ze strony Rosji przedstawiciele Unii Europejskiej nałożyli dotkliwe dla Rosji sankcje, które dotyczą głównie strategicznych sektorów rosyjskiej gospodarki poprzez zablokowanie dostępu do technologii i rynków. Sytuacja ta, w ocenie Zarządu, nie ma bezpośredniego wpływu na Spółkę, jednakże wywołała dużą zmienność na rynkach finansowych oraz spadki na giełdach finansowych i towarowych na całym świecie.

Zarząd na bieżąco monitoruje skutki sytuacji społeczno-politycznej spowodowanej wojną w Ukrainie, analizując wpływ tych okoliczności na działalność i wyniki finansowe Spółki.

### **Ryzyko związane z tworzeniem i wdrożeniem nowych gier**

Spółka zamierza ciągle poprawiać katalog oferowanych produktów. Rozszerzanie katalogu oraz poszerzanie bazy klientów wymaga m.in. wyprzedzenia działań konkurencji oraz skutecznego zaspokajania rosnących potrzeb klientów. Wprowadzanie gier wiąże się z kosztami, ponoszonymi na opracowanie ich koncepcji, czy wdrożenie. Nie można wykluczyć przypadku, w którym nowo wytworzone przez Spółkę tytuły przyniosą słabsze niż oczekiwane rezultaty ekonomiczne.

Nie można również wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie niedostosowany do optymalnego poziomu na danym rynku.

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

**Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier**

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych.

**Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier komputerowych, w szczególności realizowanych w technologii VR i AR cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo, plany rozwoju Spółki zakładają między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produkcjami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry (a tym samym atrakcyjność Spółki jako partnera w nowych projektach) lub na dobry wynik sprzedażowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

Ryzyko to jest ograniczane poprzez bieżące monitorowanie trendów rynkowych.

**Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier**

Spółka produkuje gry dystrybuowane przez siebie oraz wydawców zasadniczo kanałami cyfrowymi. Istnieje zatem ryzyko podjęcia przez Zarząd Spółki lub wydawców błędnych decyzji w zakresie wyboru platform dystrybucji danego tytułu.

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

**Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek**

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

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

Ryzykiem jest również fakt, że produkt może zostać wprowadzony ostatecznie na tylko jedną platformę dystrybucyjną, co może istotnie ograniczyć dostęp do rynków zbytu tej gry.

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

### Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier

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

Spółka 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 Spółki pozwala pozycjonować je w tych segmentach rynku, w których nie funkcjonują mniej doświadczone i słabsze podmioty,
- wysoka jakość produktów Spółki jest zapewniana przez doświadczony zespół produkcyjny, efektywne struktury organizacyjne, bogate know-how i dostęp do najnowszych technologii,
- ryzyko spadku zainteresowania produktami Spółki związanego z możliwym pogorszeniem się sytuacji gospodarczej na rynkach docelowych, minimalizowane jest poprzez sprzedawanie produktów po konkurencyjnych cenach.

### Ryzyko związane ze zmiennością osiągnięcia przychodów/ Ryzyko sezonowości przychodów

Cykl życia gier produkowanych przez Spółkę charakteryzuje się pewną specyfiką generowania przychodów ze sprzedaży. Najwyższe przychody odnotowywane są zasadniczo w pierwszych miesiącach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu na rynek nowej gry oraz po wprowadzeniu gry na kolejną platformę dystrybucyjną, następnie obserwowany jest stopniowy spadek sprzedaży. Sezonowość taka jest przy tym typowa dla większości producentów gier.

Sezonowość sprzedaży powiązana jest z organizacją platform sprzedażowych oraz decyzjami w zakresie dystrybucji. Ponadto, w każdym roku występują okresy zwiększonej sprzedaży, np.: Halloween, Black Friday, nowy rok chiński, początek wiosny, początek lata. Dalej, w każdym kwartale organizowane są cykliczne promocje dla klientów na zakup gier, jak również promocje powiązane z danym gatunkiem gry, czy przeznaczone na konkretne platformy do grania (Xbox, PlayStation, PC). Na występowanie ryzyka Spółka nie ma wpływu.

### Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Niniejsze ryzyko ograniczane jest poprzez bieżący monitoring trendów rynkowych.

### Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmienią swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. W szczególności podkreślić należy, że Spółka działa na rynku gier VR, które choć zyskują bardzo w ostatnich latach na popularności, nie są w głównym nurcie produktów, jak choćby gry cyfrowe na urządzenia z płaskimi ekranami. Nie można także wykluczyć scenariusza, w którym gry cyfrowe przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska

skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałyby niekorzystne przełożenie na działalność Spółki oraz osiągnięte przez nią wyniki finansowe.

#### **Ryzyko związane z funkcjonowaniem sprzętu komputerowego i systemów informatycznych**

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

W przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, Spółka może zostać zmuszona do czasowego wstrzymania części swojej działalności, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad daną grą. Przerwa w działalności lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów wydawniczych, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. Wystąpienie powyższych zdarzeń może również spowodować wydłużenie realizacji prac projektowych. W konsekwencji opisywane ryzyko może mieć negatywny wpływ na perspektywę rozwoju, sytuację finansową Spółki oraz osiągnięte przez nią wyniki.

#### **Ryzyko związane z błędami ludzkimi**

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

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

#### **Ryzyko związane z pogorszeniem lub utratą reputacji**

Rozwój prowadzonej przez Spółkę działalności, ściśle powiązany jest z jakością oferowanych gier stanowiących portfolio Spółki, a tym samym postrzeganiu Spółki przez klientów. Na wizerunek Spółki istotny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem platform dystrybuujących gry. Negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i partnerów biznesowych Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Utrata reputacji w tym zakresie może więc w istotnym stopniu wpłynąć na wyniki ekonomiczne Spółki. Osoby kwestionujące jakość dostarczanych treści, mogą dochodzić swoich praw i oczekiwać odszkodowania za spowodowane szkody. Niezależnie od ilości zdarzeń, pojawienie się zarzutów w stosunku do Spółki może negatywnie wpłynąć na ocenę i wizerunek Spółki, co w konsekwencji może skutkować obniżeniem jej przychodów. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

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

### **Ryzyko związane z utratą klientów**

Ryzyko to powiązane jest z posiadaną reputacją na rynku oraz relacjami z klientami. Odbiorcami gier Spółki są osoby indywidualne z sektora B2C. Istnieje ryzyko, iż popełnione błędy w zakresie prowadzonej działalności, w tym przede wszystkim jakość gier oferowanych przez Spółkę czy decyzje podejmowane przez osoby zarządzające, wpłyną negatywnie na postrzeganie oferty Spółki. W konsekwencji może to negatywnie wpłynąć na końcowy wynik finansowy Spółki.

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

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

### **Ryzyko potencjalnych roszczeń konsumentów**

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

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

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

### **Ryzyko potencjalnych roszczeń sądowych i administracyjnych**

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

Obecnie wobec Spółki nie toczy się żadne postępowanie sądowe, administracyjne ani sądowno-administracyjne, mogące mieć istotny wpływ na działalność Spółki. Jednak, w przypadku znaczących kwot spornych bądź dużej liczby postępowań wytoczonych przeciwko Spółce w krótkim okresie, sytuacja finansowa oraz osiągnięte przez nią wyniki finansowe mogą ulec pogorszeniu.

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



### **Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne, tj. umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest precyzyjne określenie pól eksploatacji, na których przeniesienie to następuje, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na zawierane przez Spółkę, jak również poprzednika prawnego Spółki umowy, zawierające klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez Spółkę, a tym samym potencjalne istnienie ryzyka podniesienia roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko to związane jest również z potencjalnym wyciekami danych dotyczących danej gry produkowanej przez Spółkę, a której właścicielem jest inny podmiot. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, niniejsze ryzyko identyfikowane jest w kontekście zawartej 19 sierpnia 2022 r. umowy na wykonanie portingu i wydanie gry „Workshop Simulator” na urządzenia VR (właścicielem praw do tej gry jest druga strona tej umowy).

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

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

### **Ryzyko utraty i trudności w pozyskaniu nowych pracowników**

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

Dynamiczny rozwój zwiększa zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników. Potencjalnie lepsze warunki pracy, zaproponowane przez konkurencyjną firmę, mogą skłonić kluczowych pracowników lub współpracowników do odejścia i w dalszej perspektywie osłabienia pozycji rynkowej Spółki. Faktyczne otwarcie rynków pracy w wyniku popularyzacji czy wręcz upowszechnienia się pracy zdalnej, zwłaszcza w szeroko rozumianym sektorze IT spowodowało, że część pracowników (lub kandydatów), w tym zwłaszcza pracowników wykwalifikowanych, może z łatwością podjąć zatrudnienie poza Polską bez fizycznej zmiany miejsca zamieszkania. W związku z powyższym, istnieje ryzyko odejścia aktualnych pracowników, a także możliwych trudności związanych z zatrudnieniem odpowiednio wykwalifikowanej kadry.

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

Ponadto, braki kadrowe (niekontrolowane odejścia, nieskuteczne rekrutacje) mogą powodować obniżenie zdolności produkcyjnych w odniesieniu do nowych gier Spółki, a nawet utratę klientów. Jako konsekwencja powyższych zjawisk występuje presja płacowa ze strony pracowników.

Z uwagi na fakt, że Spółka prowadzi działalność operacyjną z Polski, tj. rynku, który z jednej strony charakteryzuje się bardzo dobrą ceną za roboczogodzinę do jakości dostarczanej pracy, rynek ten został zauważony przez rynki zagraniczne, na których często ten wskaźnik jest znacznie gorszy. Powoduje to, iż polski rynek programistów jest obciążony dużym ryzykiem zbyt niskiej dostępności programistów w stosunku do popytu na ich usługi, a przez to znacznym wzrostem pensji podstawowych zasobów, co może przełożyć się na wyniki ekonomiczne Spółki.

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

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

#### **Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu wykwalifikowanych pracowników**

Potencjalni pracownicy Spółki powinni posiadać odpowiednie wykształcenie oraz doświadczenie w projektowaniu oraz programowaniu gier komputerowych w technologii AR i VR. Jest to podyktowane specyficznymi wymaganiami produkowanych przez Spółkę gier video. Zapotrzebowanie rynku gier na takich specjalistów jest nieadekwatne do ilości dostępnych wykwalifikowanych pracowników. Spowodowane jest to głównie niewielką liczbą szkół wyższych w Polsce oferujących kierunki zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski.

Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką. Ryzykiem, jest brak odpowiedniej liczby pracowników, adekwatnej dla dynamiki rozwoju Spółki. Spółka wskazuje, iż od początku prowadzonej działalności, udało się wypracować procedury umożliwiające wyszukiwanie i szkolenie wartościowych pracowników posiadających odpowiednią wiedzę i doświadczenie. Dodatkowo, Spółka prowadzi stałą współpracę z wyspecjalizowanymi podmiotami odpowiedzialnymi za pozyskiwanie nowych pracowników.

#### **Ryzyko związane z możliwością prowadzenia działalności konkurencyjnej przez pracowników oraz współpracowników Spółki**

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

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

### Ryzyko utraty płynności finansowej

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

### Ryzyko związane z uprawnieniami osobistymi

Zgodnie z art. 12 Statutu Spółki, Pan Sławomir Matul posiada uprawnienia osobiste do powoływania członków Rady Nadzorczej, uzależnione od posiadanego udziału w głosach na walnym zgromadzeniu Spółki:

- a) tak długo jak Pan Sławomir Matul (lub podmiot przez niego kontrolowany) będzie posiadał akcje stanowiące co najmniej 25% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
- (i) trzech (3) członków Rady Nadzorczej, w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób;
  - (ii) czterech (4) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyska funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

- b) tak długo, jak Pan Sławomir Matul będzie posiadał akcje stanowiące mniej niż 25%, ale nie mniej niż 10% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
- (i) dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
  - (ii) trzech (3) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

- c) tak długo, jak Pan Sławomir Matul będzie posiadał akcje stanowiące mniej niż 10%, ale nie mniej niż 5% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
- (iii) jednego (1) członka Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
  - (iv) dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję. Pozostałych członków Rady Nadzorczej powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie. W przypadku wygaśnięcia uprawnień wskazanych powyżej, prawo powoływania i odwoływania członka Rady Nadzorczej przysługuje Walnemu Zgromadzeniu. Walnemu Zgromadzeniu przysługuje w szczególności uprawnienie do odwołania członka Rady Nadzorczej powołanego w wykonaniu uprawnienia, które wygaśło. Ponowne nabycie przez Pana Sławomira Matul akcji Spółki w liczbie przekraczającej określony próg wskazany powyżej, prowadzić będzie do odzyskania tych uprawnień.

Wobec powyższego oraz w związku z faktem, iż Pan Sławomir Matul posiada 62,02% głosów na walnym zgromadzeniu Spółki, istnieje ryzyko jego bezpośredniego wpływu na obsadzanie większości funkcji w organach korporacyjnych, tj. w Radzie Nadzorczej, a w konsekwencji w Zarządzie.

#### **Ryzyko wpływu akcjonariuszy na działalność Spółki**

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania 62,02% udziału w kapitale i głosach Spółki jest w posiadaniu jednego akcjonariusza, posiadającego powyżej 5% głosów na walnym zgromadzeniu. W związku z powyższym, pozostali akcjonariusze posiadają łącznie 37,98% udziału w kapitale i głosach Spółki. Istnieje zatem ryzyko, iż wpływ akcjonariuszy mniejszościowych na podejmowane decyzje będzie ograniczony.

Jednakże zarówno przepisy Kodeksu spółek handlowych, jak i przepisy Ustawy o ofercie przewidują instrumenty zabezpieczające interesy akcjonariuszy mniejszościowych. Każdemu z akcjonariuszy Spółki obecnemu na walnym zgromadzeniu, który głosował przeciwko danej uchwale i zgłosił sprzeciw do protokołu lub akcjonariuszowi bezzasadnie niedopuszczonemu do udziału w walnym zgromadzeniu albo nieobecnemu na walnym zgromadzeniu z powodu wadliwego zwołania walnego zgromadzenia, przysługuje prawo zaskarżenia uchwał podjętych niezgodnie z przepisami prawa lub sprzecznych ze statutem Spółki lub dobrymi obyczajami. To samo uprawnienie przysługuje akcjonariuszom nieobecnym na walnym zgromadzeniu w stosunku do uchwał, które zostały podjęte pomimo, iż nie były objęte porządkiem obrad walnego zgromadzenia.

Ponadto, niniejsze ryzyko należy rozpatrywać również z punktu widzenia istotnych zmian właścicielskich, w tym pojawienia się innego akcjonariusza dominującego posiadającego udział w głosach umożliwiającą dokonanie zmian w organach Spółki. Zmiany takie mogłyby mieć wpływ na modyfikację planów rozwojowych, w tym modyfikację lub zmianę profilu działalności Spółki.

#### **Ryzyko związane z wartością wyceny podmiotu przejmowanego**

W dn. 29 grudnia 2020 r. Zarząd Spółki oraz Zarząd VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989; spółka przejmowana) podpisały plan połączenia (aneksowany 8 kwietnia 2021 r.), w którym uzgodniły sposób połączenia obu podmiotów. Strony ustaliły, że połączenie nastąpi w trybie art. 492 §1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989) jako spółki przejmowanej, na Spółkę, w zamian za akcje, które Spółka wydał wspólnikom spółki przejmowanej. Stosunek wymiany akcji ustalony został w oparciu o wyceny obu podmiotów, tj. wartość Spółki oszacowaną na 6.947.586,06 zł (wartość godziwa ustalona w oparciu o wycenę metodą rynkową 100% akcji, sporządzoną na dzień 1 listopada 2020 roku) oraz wartość VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989) jako spółki przejmowanej oszacowano na 35.596.450,00 zł (wartość godziwa ustalona na dzień 1 listopada 2020 roku w oparciu o metodę majątkową skorygowanych aktywów netto, natomiast do wyceny know-how i autorskich praw majątkowych do znaku towarowego zastosowano metodę Venture Capital z uwzględnieniem mnożników porównywalnych spółek).

Należy zaznaczyć, iż metoda dochodowa bazuje na prognozach wyników finansowych, a każde prognozowanie obarczone jest pewnym ryzykiem bądź to niedoszacowania bądź przeszacowania spodziewanych wyników finansowych. Porównując dane finansowe zawarte w prognozie do danych finansowych osiągniętych przez Spółkę (tj. podmiotu powstałego w wyniku połączenia, w ramach którego realizowana jest działalność, na którą zostały sporządzone prognozy finansowe), zarówno za 2021 rok, jak i 2022 rok, zauważalne są rozbieżności w zyskowności na niekorzyść faktycznie osiągniętych wyników finansowych, co mogłoby świadczyć o zbyt optymistycznych założeniach użytych do wyceny spółki przejmowanej, przy czym prognozowana wartość przychodów za 2021 rok nieznacznie odbiega od wartości faktycznie osiągniętej, a wartość przychodów za 2022 rok jest niższa o ok. 30% względem przychodów prognozowanych w wycenie

(mniejsza wartość przychodów za 2022 rok spowodowana jest m.in. przesunięciem terminu podpisania umów z Meta Platforms Technologies, LLC, na wydanie gier „Bartender VR Simulator” i „Horror Bar VR” w głównym sklepie Meta Quest, co spowodowało, że Spółka nie zrealizowała w 2022 roku zakładanych z tej współpracy przychodów). Rozbieżności są również widoczne w danych za 2023 r. względem prognoz sporządzonych na ten rok. W konsekwencji, wartość VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989) jako spółki przejmowanej może być w rzeczywistości niższa od wartości przyjętej na potrzeby połączenia. Ponadto, wartość przyjęta na potrzeby połączenia stanowiła również podstawę do ustalenia parytetu wymiany akcji, a w konsekwencji udziału akcjonariuszy Spółki w jego ogólnej liczbie głosów po połączeniu.

Należy jednak wskazać, iż wycena VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989) jako spółki przejmowanej nie została zakwestionowana przez biegłego sądowego, badającego plan połączenia przyjęty przez zarządy łączących się spółek dnia 29 grudnia 2020 r. (aneksowany 8 kwietnia 2021 r.), zawierający ustalony na potrzeby połączenia parytet wymiany akcji. Wycena w żaden sposób nie została również zakwestionowana przez akcjonariuszy zarówno po podpisaniu Planu Połączenia i w konsekwencji dokonywanych przez Spółkę zgłoszeń o zamiarze połączenia (w oparciu o art. 504 ksh), a ponadto została zaakceptowana przez akcjonariuszy wyrażających zgodę na połączenie obu podmiotów i ustalony parytet wymiany akcji w procesie połączenia, podczas Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzeń Spółki jak również Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989) jako spółki przejmowanej, które odbyły się 15 września 2021 r.

#### **Ryzyko związane z zawieszeniem notowań lub wykluczeniem instrumentów finansowych Spółki z obrotu w alternatywnym systemie obrotu**

Zgodnie z §11 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A, jako organizator alternatywnego systemu obrotu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi:

- na wniosek emitenta,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwa obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

Zawieszając obrót instrumentami finansowymi Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. jako organizator alternatywnego systemu może określić termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, odpowiednio, na wniosek emitenta lub jeżeli w ocenie Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu upływu tego terminu będą zachodziły przesłanki, o których mowa w § 11 ust. 1 pkt 2) lub 3) Regulaminu ASO.

W przypadkach określonych przepisami prawa, Giełda jako organizator alternatywnego systemu obrotu zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres wynikający z tych przepisów lub określony w decyzji właściwego organu.

Giełda, jako organizator Alternatywnego Systemu zawiesza obrót instrumentami finansowymi niezwłocznie po uzyskaniu informacji o zawieszeniu obrotu danymi instrumentami na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez BondSpot S.A., jeżeli takie zawieszenie jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku lub z podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym z naruszeniem art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Zgodnie z §12 ust. 1 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu:



- na wniosek emitenta akcji - w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym,
- na wniosek emitenta pozostałych instrumentów finansowych - z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie,
- wskutek otwarcia likwidacji emitenta,
- wskutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem podziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

Zgodnie z §12 ust. 2 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, wyklucza instrumenty finansowe z obrotu w alternatywnym systemie:

- w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności:
  - w przypadku udzielania przez Komisję Nadzoru Finansowego zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu,
  - po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta tych akcji lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie tych kosztów,
- jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów,

Przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu oraz do czasu takiego wykluczenia, Giełda jako organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi

Zgodnie z §12 ust. 4 Regulaminu ASO, Giełda jako organizator alternatywnego systemu wyklucza z obrotu instrumenty finansowe niezwłocznie po uzyskaniu informacji o wykluczeniu z obrotu danych instrumentów na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez BondSpot S.A., jeżeli takie wykluczenie jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku lub z podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym z naruszeniem art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Zgodnie z §12a Giełda, jako organizator alternatywnego systemu podejmując decyzję o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu obowiązany jest ją uzasadnić, a jej kopię wraz z uzasadnieniem przekazać niezwłocznie emitentowi i jego Autoryzowanemu Doradcy, za pośrednictwem faksu lub elektronicznie na ostatni wskazany Giełdzie, jako organizatorowi alternatywnego systemu adres e-mail tego podmiotu. W terminie 10 dni roboczych od daty przekazania emitentowi decyzji o wykluczeniu z obrotu emitent może złożyć na piśmie wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy. Wniosek przekazany w formie papierowej, uznaje się za złożony z chwilą wpłynięcia jego oryginału do kancelarii Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu, zaś wniosek przekazany elektronicznie (opatrzone kwalifikowanymi podpisami elektronicznymi lub podpisami zaufanymi), uznaje się za złożony z chwilą jego dostarczenia na co najmniej jeden z dedykowanych adresów e-mail. Giełda, jako organizator alternatywnego systemu zobowiązany jest niezwłocznie rozpatrzyć wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy, nie później jednak niż w terminie 30 dni roboczych od dnia jego złożenia, po uprzednim zasięgnięciu opinii Rady Giełdy. W przypadku

gdy konieczne jest uzyskanie dodatkowych informacji, oświadczeń lub dokumentów, bieg terminu do rozpoznania tego wniosku, rozpoczyna się od dnia przekazania wymaganych informacji. Jeżeli Giełda, jako organizator alternatywnego systemu uzna, że wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy zasługuje w całości na uwzględnienie, może uchylić lub zmienić zaskarżoną uchwałę, bez zasięgnięcia opinii Rady Giełdy. Decyzja o wykluczeniu z obrotu podlega wykonaniu z upływem 5 dni roboczych po upływie terminu do złożenia wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy, a w przypadku jego złożenia - z upływem 5 dni roboczych od dnia jego rozpatrzenia i utrzymania w mocy decyzji o wykluczeniu. Do czasu upływu tych terminów obrót danymi instrumentami finansowymi podlega zawieszeniu. Ponowny wniosek o wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie tych samych instrumentów finansowych może zostać złożony nie wcześniej niż po upływie 12 miesięcy od daty doręczenia uchwały o ich wykluczeniu z obrotu, a w przypadku złożenia wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy - nie wcześniej niż po upływie 12 miesięcy od daty doręczenia emitentowi uchwały w sprawie utrzymania w mocy decyzji o wykluczeniu. Przepis ten stosuje się odpowiednio do innych instrumentów finansowych danego emitenta.

Postanowień §12a ust. 1 – 5 Regulaminu ASO (akapit powyżej) nie stosuje w przypadku wykluczenia instrumentów finansowych z obrotu na wniosek emitenta w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym lub na wniosek emitenta pozostałych instrumentów finansowych, z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków, chyba że wykluczenie z obrotu uzależnione zostało od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków oraz w przypadkach, o których mowa w § 12 ust. 2 pkt 1) - 4) Regulaminu ASO. Giełda przekazuje niezwłocznie Komisji Nadzoru Finansowego informację o zawieszeniu obrotu, wznowieniu obrotu lub wykluczeniu z obrotu instrumentów finansowych. Informacje o zawieszeniu obrotu, wznowieniu obrotu lub wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu podawane są niezwłocznie do wiadomości publicznej w sposób określony w art. 3 ust. 1 Rozporządzenia wykonawczego Komisji (UE) 2017/1005.

Zgodnie z §17b Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, w przypadku gdy w ocenie Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu obrotu zachodzi konieczność dalszego współdziałania emitenta przy wykonywaniu obowiązków informacyjnych z podmiotem uprawnionym do wykonywania zadań Autoryzowanego Doradcy, Giełda jako organizator alternatywnego systemu obrotu może zobowiązać emitenta do zawarcia umowy w zakresie określonym w §18 ust. 2 pkt 3) i 4) Regulaminu ASO. Umowa ta powinna zostać zawarta w terminie 20 dni roboczych od dnia podjęcia przez Giełdę, jako organizatora alternatywnego systemu decyzji w tym zakresie i obowiązywać przez okres co najmniej jednego roku od dnia jej zawarcia. W przypadku rozwiązania lub wygaśnięcia umowy z Autoryzowanym Doradcą przed upływem okresu wskazanego w decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu podjętej na podstawie §17b ust. 1 (treść powyżej), emitent zobowiązany jest do zawarcia kolejnej umowy z Autoryzowanym Doradcą w terminie 20 dni roboczych od dnia rozwiązania lub wygaśnięcia poprzedniej umowy. Nowa umowa powinna obowiązywać do końca okresu wskazanego w decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu, z zastrzeżeniem, iż okres jej obowiązywania powinien być przedłużony o okres, w którym emitent nie posiadał prawnie wiążącej umowy z Autoryzowanym Doradcą, do której zawarcia zobowiązany był na podstawie decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu, o której mowa w §17b ust. 1. W przypadku niezawarcia przez emitenta umowy z Autoryzowanym Doradcą w terminie, o którym mowa w §17b ust. 1, albo w terminie 20 dni roboczych od dnia rozwiązania lub wygaśnięcia poprzedniej umowy, o którym mowa w §17b ust. 2, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi tego emitenta. Jeżeli przed upływem 3 miesięcy od rozpoczęcia zawieszenia nie zostanie zawarta i nie wejdzie w życie odpowiednia umowa z Autoryzowanym Doradcą, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może wykluczyć instrumenty finansowe tego emitenta z

obrotu w alternatywnym systemie. Przepisy §12 ust. 3 i § 12a Regulaminu ASO stosuje się odpowiednio.

Zgodnie z §9 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, z zastrzeżeniem wyłączeń przewidzianych na podstawie przedmiotowego paragrafu, warunkiem notowania instrumentów finansowych w alternatywnym systemie obrotu jest istnienie ważnego zobowiązania Animatora Rynku, który w umowie o animowanie zobowiązał się do wypełniania w stosunku do tych instrumentów wymogów animowania w zakresie obecności w arkuszu zleceń, minimalnej wartości zleceń i maksymalnego spreadu, jak również dodatkowych warunków animowania - określonych w Załączniku Nr 6b do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu. Ponadto Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może postanowić o notowaniu instrumentów finansowych w alternatywnym systemie obrotu bez konieczności spełnienia warunku, o którym mowa powyżej, w szczególności z uwagi na charakter tych instrumentów finansowych, ich notowanie na rynku regulowanym albo na rynku lub w alternatywnym systemie obrotu innym niż prowadzony przez Giełdę, jako organizatora alternatywnego systemu obrotu. Jednocześnie w takim przypadku Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może wezwać emitenta do spełnienia warunku, o którym mowa powyżej, w terminie 30 dni od tego wezwania, jeżeli uzna to za konieczne dla poprawy płynności obrotu instrumentami finansowymi tego emitenta. W przypadku rozwiązania lub wygaśnięcia umowy z Animatorem Rynku, a także w przypadku zawieszenia prawa do wykonywania zadań Animatora Rynku w alternatywnym systemie, instrumenty finansowe emitenta notowane są w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego – począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu rozwiązania lub wygaśnięcia właściwej umowy lub wygaśnięcia tego prawa - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o zawieszeniu obrotu tymi instrumentami lub ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. W przypadku zawarcia nowej umowy z Animatorem Rynku, Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może postanowić o notowaniu instrumentów finansowych danego emitenta w systemie notowań ciągłych lub w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego, jednak nie wcześniej niż od dnia wejścia w życie nowej umowy z Animatorem Rynku. Ponadto akcje zakwalifikowane do segmentu NewConnect Alert notowane są w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego - począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu podania do wiadomości uczestników obrotu informacji o dokonanej kwalifikacji - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o zawieszeniu obrotu tymi instrumentami lub ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. Akcje, które przestały być kwalifikowane do segmentu NewConnect Alert, notowane są w systemie notowań ciągłych - począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu podania do wiadomości uczestników obrotu informacji o zaprzestaniu ich kwalifikowania do tego segmentu - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym lub jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. W przypadku, gdy zmiana systemu notowań wynika z odrębnej decyzji Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu decyzja w tej sprawie powinna zostać opublikowana na stronie internetowej Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu co najmniej na 2 dni robocze przed dniem jej wejścia w życie.

Art. 78 ust. 2 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi stanowi, że w przypadku, gdy wymaga tego bezpieczeństwo obrotu w alternatywnym systemie obrotu lub jest zagrożony interes inwestorów, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego wstrzymuje wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w tym alternatywnym systemie obrotu lub wstrzymuje rozpoczęcie obrotu wskazanymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 10 dni.

Zgodnie z art. 78 ust. 3 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi w przypadku, gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub

bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów, Komisja Nadzoru Finansowego może żądać od Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu zawieszenia obrotu tymi instrumentami finansowymi. W żądaniu tym, Komisja Nadzoru Finansowego może wskazać termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, jeżeli zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu jego upływu będą zachodziły przesłanki, o których mowa w art. 78 ust. 3 tej ustawy.

Zgodnie z art. 78 ust. 3b Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, Komisja Nadzoru Finansowego uchyla decyzję zawierającą żądanie, o którym mowa w art. 78 ust. 3 tej ustawy, w przypadku, gdy po jej wydaniu stwierdza, że nie zachodzą przesłanki zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów.

Zgodnie z art. 78 ust. 4 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego, Giełda jako organizator alternatywnego systemu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję Nadzoru Finansowego instrumenty finansowe, w przypadku, gdy obrót nimi zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, albo powoduje naruszenie interesów inwestorów.

#### **Ryzyko dotyczące możliwości nałożenia kary upomnienia lub kary pieniężnej**

Zgodnie z §17c Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, jeżeli emitent nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu lub nie wykonuje lub nienależycie wykonuje obowiązki określone w Rozdziale V Regulaminu ASO, w szczególności obowiązki określone w §15a i 15b lub w §17 - 17b, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- upomnieć emitenta,
- nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000 zł.

Giełda, jako organizator alternatywnego systemu, podejmując decyzję o nałożeniu kary upomnienia lub kary pieniężnej może wyznaczyć emitentowi termin na zaniechanie dotychczasowych naruszeń lub podjęcie działań mających na celu zapobieżenie takim naruszeniom w przyszłości, w szczególności może zobowiązać emitenta do opublikowania określonych dokumentów lub informacji w trybie i na warunkach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu.

W przypadku gdy emitent nie wykonuje nałożonej na niego kary lub pomimo jej nałożenia nadal nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu bądź nie wykonuje lub nienależycie wykonuje obowiązki określone w Rozdziale V Regulaminu ASO, lub też nie wykonuje obowiązków nałożonych na niego na podstawie §17c ust. 2 Regulaminu ASO, Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może nałożyć na emitenta karę pieniężną, przy czym kara ta łącznie z karą pieniężną nałożoną na podstawie §17c ust. 1 pkt 2) Regulaminu ASO nie może przekraczać 50.000 zł.

W terminie 10 dni roboczych od daty przekazania emitentowi decyzji o nałożeniu kary pieniężnej emitent może złożyć na piśmie wnioski o ponowne rozpoznanie sprawy. Wniosek przekazany w formie papierowej, uznaje się za złożony z chwilą wpłynięcia jego oryginału do kancelarii Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu, zaś wniosek przekazany elektronicznie (opatrzone kwalifikowanymi podpisami elektronicznymi lub podpisami zaufanymi), uznaje się za złożony z chwilą jego dostarczenia na co najmniej jeden z dedykowanych adresów e-mail. Do czasu upływu terminu do złożenia tego wniosku, a w przypadku złożenia wniosku - do czasu jego rozpatrzenia, decyzja o nałożeniu kary pieniężnej nie podlega wykonaniu.



Giełda, jako organizator alternatywnego systemu zobowiązany jest niezwłocznie rozpatrzyć wnioski o ponowne rozpoznanie sprawy, nie później jednak niż w terminie 30 dni roboczych od dnia jego złożenia, po uprzednim zasięgnięciu opinii Rady Giełdy. W przypadku gdy konieczne jest uzyskanie dodatkowych informacji, oświadczeń lub dokumentów, bieg terminu do rozpatrzenia tego wniosku, rozpoczyna się od dnia przekazania wymaganych informacji. Decyzja podjęta na tej podstawie nie może nakładać na emitenta kary pieniężnej wyższej niż określona w decyzji, której dotyczy wnioski o ponowne rozpoznanie sprawy. Jeżeli Giełda, jako organizator alternatywnego systemu uzna, że wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy zasługuje w całości na uwzględnienie, może uchylić lub zmienić zaskarżoną uchwałę, bez zasięgnięcia opinii Rady Giełdy.

Zgodnie z §17c ust. 10 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent zobowiązany jest wpłacić pieniądze z tytułu nałożonej kary pieniężnej na wyodrębnione konto Fundacji GPW (numer KRS: 0000563300), dedykowane finansowaniu prowadzenia przez tę fundację działalności edukacyjnej w zakresie wspierania rozwoju rynku kapitałowego oraz promocji i upowszechniania wiedzy ekonomicznej wśród społeczeństwa. Wpłata powinna nastąpić w terminie 10 dni roboczych od dnia, od którego decyzja o jej nałożeniu podlega wykonaniu. Kopię dowodu wpłaty kwoty, o której mowa w zdaniu pierwszym, emitent zobowiązany jest niezwłocznie przekazać Giełdzie, jako organizatorowi alternatywnego systemu.

#### **Ryzyko dotyczące możliwości nakładania na Emitenta kar administracyjnych przez Komisję Nadzoru Finansowego za niewykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa**

Zgodnie z art. 10 ust. 5 Ustawy o ofercie publicznej, Emitent ma obowiązek w ciągu 14 dni licząc od dnia:

- przydziału akcji, a w przypadku niedokonywania przydziału – od dnia ich wydania,
- dopuszczenia akcji do obrotu na rynku regulowanym lub ich wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu,

do dokonania wpisu do ewidencji akcji, o której mowa w art. 10 ust. 1 Ustawy o ofercie publicznej.

Zgodnie z art. 96 ust. 13 tej ustawy, jeśli emitent nie dopełni obowiązku wynikającego z art. 10 ust. 4 i 5 tej ustawy, będzie podlegał karze pieniężnej do wysokości 100.000 zł (sto tysięcy złotych), nakładanej przez Komisję Nadzoru Finansowego.

Ponadto Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na emitenta inne kary administracyjne za niewykonanie obowiązków wynikających z powołanej powyżej Ustawy o ofercie publicznej oraz Ustawy o obrocie.

Zgodnie z art. 30 Rozporządzenia MAR, Komisja Nadzoru Finansowego posiada uprawnienia do stosowania odpowiednich sankcji administracyjnych i innych środków administracyjnych w związku m.in. z naruszeniami o których mowa w art. 14 i 15, art. 16 ust. 1 i 2, art. 17 ust. 1, 2, 4, 5 i 8, art. 18 ust. 1–6, art. 19 ust. 1, 2, 3, 5, 6, 7 i 11 oraz art. 20 ust. 1 Rozporządzenia MAR (wykorzystywanie i bezprawne ujawnianie informacji poufnych, manipulacje na rynku, nadużycia na rynku, przekazywanie informacji poufnych do publicznej wiadomości, listy osób mające dostęp do informacji poufnych, transakcje wykonywane przez osoby pełniące obowiązki zarządcze, rekomendacje inwestycyjne i statystyki).

Zgodnie z ust. 2 tego artykułu, państwa członkowskie zapewniają, zgodnie z prawem krajowym, by w razie wystąpienia naruszeń, o których mowa w art. 30 ust. 1 akapit pierwszy lit. a), właściwe organy miały uprawnienia do nakładania m.in. następujących sankcji administracyjnych:

- a) w przypadku osoby fizycznej – maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej:
  - (i). w przypadku naruszeń art. 14 i 15 – 5 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;



- (ii). w przypadku naruszeń art. 16 i 17 – 1 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
  - (iii). w przypadku naruszeń art. 18, 19 i 20 – 500 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
- b) w przypadku osoby prawnej – maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej:
- (i). w przypadku naruszeń art. 14 i 15 – 15 000 000 EUR lub 15 % całkowitych rocznych obrotów osoby prawnej na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;
  - (ii). w przypadku naruszeń art. 16 i 17 – 2 500 000 EUR lub 2 % całkowitych rocznych obrotów na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
  - (iii). w przypadku naruszeń art. 18, 19 i 20 – 1 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.

Zgodnie art. 96 Ustawy o ofercie publicznej, w przypadku, gdy emitent nie wykonuje lub nienależyte wykonuje obowiązki wynikające z Ustawy o ofercie publicznej oraz z Rozporządzenia MAR, Komisja Nadzoru Finansowego może podjąć decyzję o wykluczeniu akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu, albo nałożyć karę pieniężną (w zależności od typu i wagi naruszenia):

- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1, art. 1a oraz art. 96 ust. 1c. Ustawy o ofercie publicznej - do 1.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1b. Ustawy o ofercie publicznej - do 5.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1e. Ustawy o ofercie publicznej - do 5.000.000 zł albo kwoty stanowiącej 5% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszenia obowiązków, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości dwukrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty albo zastosować wykluczenie z obrotu oraz karę pieniężną łącznie. W decyzji o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu Komisja określa termin, nie krótszy niż 14 dni, po upływie którego następuje wycofanie papierów wartościowych z obrotu.

Ponadto za niewywiązanie się z obowiązków w zakresie określonym w art. 96 ust. 1i. Ustawy o ofercie publicznej, tj. za naruszenie przepisu dotyczącego obowiązku niezwłocznego przekazania informacji poufnej do wiadomości publicznej na podstawie art. 17 ust. 1 Rozporządzenia MAR, lub naruszenia trybu i warunków opóźnienia na własną odpowiedzialność publikacji informacji poufnej określonych w art. 17 ust. 4-8 Rozporządzenia MAR, Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na danego emitenta karę pieniężną w wysokości do 10.346.000 zł lub kwoty stanowiącej 2% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszenia tych obowiązków - karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie w przypadku, gdy emitent nie wykonuje lub nienależycie wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR, KNF może, w drodze decyzji, nałożyć karę pieniężną do wysokości 4.145.600 zł lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4.145.600 zł. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszeń, o których mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie przytoczonym powyżej, zamiast kary, o której mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie, Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty. W przypadku stwierdzenia naruszenia przepisów Rozporządzenia MAR w zakresie wskazanym powyżej (art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR) Komisja Nadzoru Finansowego może nakazać emitentowi, który dopuścił się naruszenia, zaprzestania dalszego naruszania tych przepisów oraz zobowiązać go do podjęcia we wskazanym terminie działań, które mają zapobiegać naruszaniu tych przepisów w przyszłości. Środek ten może być stosowany bez względu na zastosowanie innych sankcji za naruszenie obowiązków, o których mowa w art. 176 Ustawy o obrocie wskazanych powyżej. Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na osobę, która w tym okresie pełniła funkcję członka zarządu emitenta karę pieniężną do wysokości 2 072 800 zł. Komisja Nadzoru Finansowego, nakładając sankcję, o której mowa powyżej, uwzględnia okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 Rozporządzenia MAR. Ponadto zgodnie z art. 176a Ustawy o obrocie, gdy emitent lub sprzedający nie wykonuje lub nienależycie wykonuje obowiązki wynikające z art. 5 Ustawy o obrocie, Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć karę pieniężną do wysokości 1 000 000 zł. W przypadku nałożenia takiej kary obrót instrumentami finansowymi emitenta może stać się utrudniony bądź niemożliwy. Ponadto nałożenie kary finansowej na emitenta przez Komisja Nadzoru Finansowego może mieć istotny wpływ na pogorszenie wyniku finansowego za dany rok obrotowy.

#### **9. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W PRZYPADKU PODMIOTÓW, KTÓRYCH PAPIERY WARTOŚCIOWE ZOSTAŁY DOPUSZCZONE DO OBROTU NA JEDNYM Z RYNKÓW REGULOWANYCH EUROPEJSKIEGO OBSZARU GOSPODARCZEGO**

Instrumenty finansowe Emitenta, uchwałą nr 1003/2011 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie SA z dnia 1 sierpnia 2011 roku, zostały wprowadzone do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect. Wobec powyższego, akcje Spółki nie znajdują się w publicznym obrocie na rynku regulowanym. Wywiązując się jednak z obowiązku nałożonego §5 pkt. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Spółka w jednostkowym raporcie rocznym w osobnym dokumencie przedstawia się informacje na temat stosowania zasad ładu korporacyjnego, o których mowa w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”.