



QUBIC
GAMES

**Sprawozdanie Zarządu
z Działalności
QubicGames S.A.
za rok obrotowy kończący się
31 grudnia 2023 r.**

Siedlce, 20 marca 2024 r.

Spis treści

1. Podstawowe informacje o Spółce	s. 3
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	s. 5
3. Przewidywany rozwój Spółki	s. 14
4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	s. 15
5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	s. 19
6. Nabycie akcji własnych	s. 21
7. Posiadane przez jednostkę oddziały	s. 21
8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	s. 21
9. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	s. 26

1. Podstawowe informacje o Spółce

Spółka QubicGames S.A. (dalej „Spółka”) to wydawca i developer niezależnych gier Premium z 20-letnim doświadczeniem. Spółka specjalizuje się w tworzeniu, portowaniu i wydawaniu gier na platformę Nintendo Switch. Jest skutecznym i globalnym wydawcą, który współpracuje z developerami i wydawcami z ponad 10 krajów. Od września 2016 roku akcje QubicGames są notowane na rynku NewConnect.

1.1. Dane Spółki

Firma:	QubicGames S.A.
Forma Prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Siedlce
Adres:	ul. Katedralna 16, 08-110 Siedlce
Telefon:	+ 48 531 242 300
Faks:	+ 48 25 644 36 39
Strona internetowa:	www.qubicgames.com
Adres poczty elektronicznej:	inwestor@qubicgames.com
NIP:	821-251-56-41
Regon:	141229265
KRS:	0000598476
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy Lublin – Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

1.2. Organy Spółki

Na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu w skład organów spółki QubicGames S.A. wchodziły następujące osoby:

Zarząd

Jakub Pieczykolan	- Prezes Zarządu
-------------------	------------------

Rada Nadzorcza

Andrzej Przewoźnik	- Przewodniczący Rady Nadzorczej
Grzegorz Siczek	- Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Kamil Skutnik	- Członek Rady Nadzorczej
Magdalena Kramer	- Członek Rady Nadzorczej
Jerzy Tafil	- Członek Rady Nadzorczej

1.3. Akcjonariat

Na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu struktura kapitału zakładowego spółki QubicGames S.A. przedstawia się następująco:

<i>Lp.</i>	<i>Seria akcji</i>	<i>Liczba akcji (w szt.)</i>	<i>Udział % w kapitale zakładowym</i>	<i>Udział % w głosach</i>
1	A ¹	780.000	7,94%	14,72%
2	B	6.940.000	70,67%	65,47%
3	C	2.100.000	21,39%	19,81%
Razem		9.820.000	100,00%	100,00%

(1) Akcje serii A są akcjami uprzywilejowanymi co do głosu w ten sposób, że na każdą akcję przypadają będą dwa głosy

Na dzień 31 grudnia 2023 r. struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

<i>Akcjonariusz</i>	<i>Seria</i>	<i>Ilość akcji</i>	<i>Udział % w liczbie głosów</i>	<i>Wartość nominalna akcji</i>	<i>Udział % w kapitale zakładowym</i>
Jakub Pieczykolan	A	780.000	14,72%	78.000,00	7,94%
	B/C	2.720.000	25,66%	272.000,00	27,70%
Jakub Pieczykolan - razem		3.500.000	40,38%	350.000,00	35,64%
Pozostali <5%		6.262.547	59,08%	626.254,70	63,77%
QubicGames S.A. (*)		57.453	0,54%	5.745,30	0,59%
RAZEM		9.820.000	100,00%	982.000,00	100,00%

Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka nie otrzymała informacji o zmianie struktury akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.

(*) Na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka posiadała łącznie 57.453 akcje własne o wartości nominalnej 0,10 zł każda, które stanowiły 0,59% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz stanowiły 0,54% udziału w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka posiada łącznie 68.136 akcji własnych o wartości nominalnej 0,10 zł każda, które stanowią 0,69% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz stanowią 0,64% udziału w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Więcej informacji o skupie akcji własnych zawarto w punkcie 6 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

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

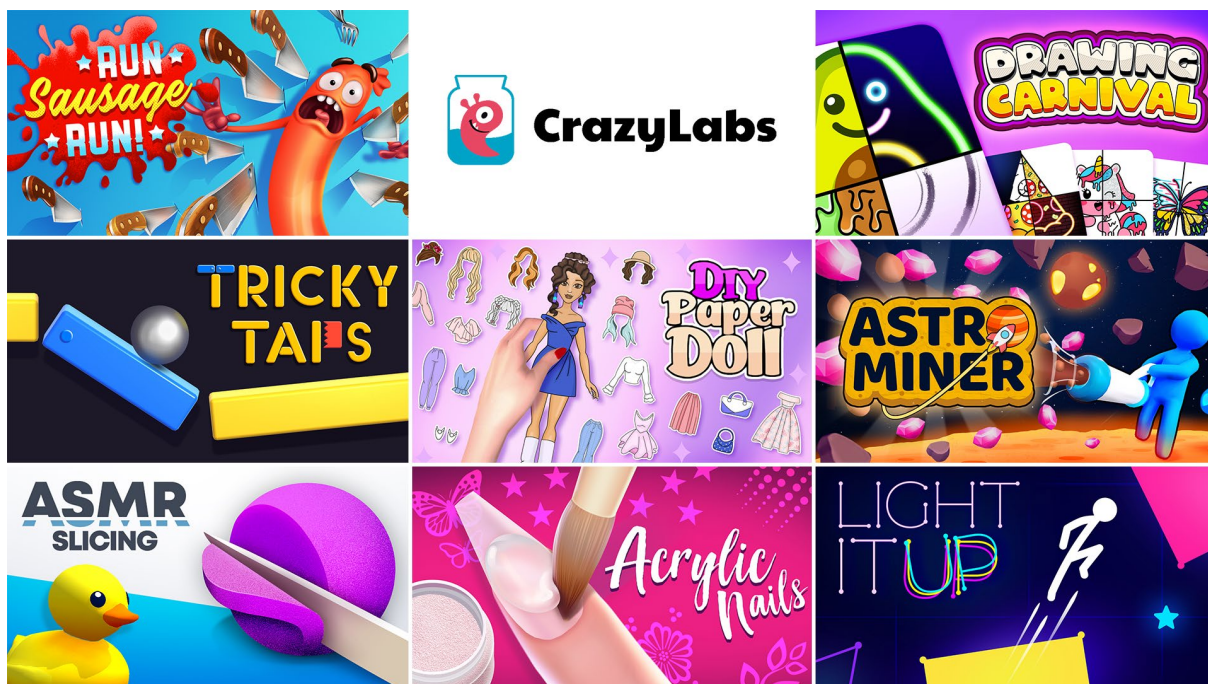
W 2023 roku Spółka koncentrowała swoje działania przede wszystkim na portowaniu i wydawaniu popularnych gier z mobile na konsole, w szczególności Nintendo Switch, oraz komputery PC/Mac.

W ciągu całego roku Spółka rozszerzyła swoje portfolio o 34 nowe tytuły oparte na licencjach popularnych gier mobile, 53 edycje specjalne oraz 6 bundli składających się z kilku gier. Było to możliwe zarówno dzięki znacznemu poszerzeniu współpracy ze spółką Crazy Labs Ltd., jak i podpisaniu nowych umów ze znanymi wydawcami gier mobilnych, jak Voodoo czy Homa Games. Więcej szczegółów na temat współpracy z wymienionymi spółkami opisano poniżej w części „Kluczowe projekty realizowane przez Spółkę w 2023 roku”. Obecnie w sprzedaży Spółka posiada ponad 100 gier i 150 płatnych dodatków do gier na konsolę Nintendo Switch oraz 27 gier z płatnymi dodatkami na konsolę Sony PlayStation.

W najbliższym czasie planowane są wydania kolejnych gier przystosowanych z wersji mobile na konsole, przede wszystkim na licencji naszych największych partnerów - Crazy Labs oraz Voodoo. Spółka jest również w trakcie negocjacji umów z kolejnymi dużymi wydawcami gier mobilnych.

W 2024 roku Spółka rozpoczęła produkcję gier erotycznych z serii Ecchi, z których pierwsza gra „Ecchi Paradise” zadebiutowała 15 marca 2024 r. na platformie Nintendo Switch. Obecnie conceptowane są także małe własne gry casual, których produkcja planowana jest w okresie od kwietnia do czerwca 2024 roku.

Kluczowe projekty realizowane przez Spółkę w 2023 roku



Gry na licencji Crazy Labs

W 2022 roku Spółka podpisała umowę ramową z wydawcą gier mobilnych z Izraela, spółką Crazy Labs Ltd. Crazy Labs to wydawca, którego gry na urządzeniach mobilnych zostały pobrane ponad 6 miliardów razy. W pierwszej kolejności powyższa umowa obejmowała portowanie i wydawanie gier Run Sausage Run! oraz Sausage Wars na platformę Nintendo Switch, PS4/PS5 oraz Xbox. Następnie umowa została rozszerzona o portowanie i wydanie tych tytułów na dodatkowe platformy - Microsoft Store (PC) i Steam (PC).

Po udanej premierze pierwszych dwóch gier, w styczniu 2023 roku Spółka rozszerzyła umowę wydawniczą z Crazy Labs, na podstawie której (we współpracy ze spółką zależną naptime.games sp. z o.o.) w kwietniu i maju 2023 roku wprowadziła na konsole Nintendo Switch cztery nowe tytuły od Crazy Labs – Dig Deep, AMAZE!, Dessert DIY i Mystical Mixing. Każda gra została wydana w wersji podstawowej wraz z dostępnymi płatnymi dodatkami. Po premierze zostały wydane także wersje specjalne dla każdej z gier.

Jednocześnie w kwietniu 2023 roku Spółka rozpoczęła dystrybucję płatnych DLC do już wydanych gier - Run Sausage Run! i Sausage Wars oraz rozszerzonej wersji każdej z gier (Complete Edition).

W czerwcu 2023 roku Spółka zawarła kolejny aneks do umowy współpracy z Crazy Labs, na podstawie którego pozyskała pięć następnych tytułów na licencji tej spółki: „Foot Clinic”, „Acrylic Nails!”, „DIY Paper Doll”, „Drawing Carnival” oraz „Astro Miner”. Umowa przewiduje dostosowanie oraz wydanie gier na platformy: Nintendo Switch, Sony PlayStation 4 (PS4), PlayStation 5 (PS5), Microsoft Xbox One, Xbox One S, Xbox One X, Microsoft Store (PC), Steam (PC) i Steam Deck, rozszerzając jednocześnie licencję na wcześniejsze tytuły na wszystkie wymienione platformy. Wszystkie te gry zostały wydane na konsoli Nintendo Switch w czwartym kwartale 2023 roku.

We wrześniu 2023 roku strony rozszerzyły współpracę o 23 tytuły. Cztery z nich zostały wydane na konsoli Nintendo Switch jeszcze w roku 2023 („Tricky Taps”, „ASMR Slicing”, „Light it Up!”, „My Bakery Empire”), trzy kolejne w styczniu i w lutym 2024 roku („Frozen Honey ASMR”, „DIY Makeup”, „Coin Rush”) oraz cztery w marcu 2024 roku („Sculpt People”, „DIY Fashion Star”, „Dentist Bling”, „Neon On!”). Wydanie pozostałych gier planowane jest na drugi i trzeci kwartał 2024 roku.

W związku ze znaczną ilością portowanych gier, w 2023 roku projekty Crazy Labs adaptowane były do konsol i komputerów PC głównie przez spółki zależne naptime.games sp. z o.o. i Another Moon sp. z o.o., a także przez wewnętrzny zespół QubicGames, który został utworzony w trzecim kwartale 2023 roku.

Opisane powyżej rozszerzenie współpracy ze spółką Crazy Labs spowodowało, iż w 2023 roku sprzedaż gier i dodatków do gier na podstawie licencji Crazy Labs stanowiła ilościowo na konsoli Nintendo Switch 21% sprzedaży QubicGames (20% wartościowo), a na pozostałych konsolach 58% (60% wartościowo).



Gry na licencji Voodoo

Voodoo to jeden z największych wydawców gier casual na urządzenia mobilne, którego gry zostały pobrane przez użytkowników ponad 7 miliardów razy (dane z oficjalnej strony internetowej Voodoo).

W lipcu 2023 roku Spółka podpisała umowę na portowanie i wydanie czterech gier Voodoo: „Paper.io 2”, „Hole io”, „Aquapark.io” i „Crowd City”. Wszystkie wymienione gry zostały wydane we wrześniu 2023 r. Dnia 31 lipca 2023 r. strony rozszerzyły umowę o kolejne 3 tytuły: „Helix Jump”, „Mob Control” oraz „Golf Guys”, które miały premierę na konsoli Nintendo Switch w Ameryce, Europie i Australii w grudniu 2023 roku. W listopadzie 2023 r. Spółka podpisała kolejny aneks do umowy o współpracy z Voodoo otrzymując licencję do 8 tytułów: „Woodturning 3D”, „Bucket Crusher”, „City Takeover”, „Uboat Attack”, „The Nom”, „Infantry Attack: War 3D FPS”, „Heisting” i „Color Road”. Trzy z powyższych gier („The Nom”, „Bucket Crusher” oraz „Woodturning 3D”) miały premierę na konsoli Nintendo Switch w lutym 2024 roku, jedna w marcu („Infantry Attack”), a pozostałe są planowane do wydania w drugim i trzecim kwartale 2024 roku.

W 2023 roku najlepiej sprzedającymi się tytułami na licencji Voodoo były „Hole io” i „Paper io 2”. Pierwsza z wymienionych gier wraz z edycjami specjalnymi do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania była ponad 60 dni w rankingu Top 30 gier na Nintendo Switch w Ameryce Północnej. Warto podkreślić, że gra „Hole io” była najlepiej sprzedającą się grą w 2023 roku spośród całego katalogu gier QubicGames na konsoli Nintendo Switch, a ogólnie sprzedaż gier i dodatków do gier na podstawie licencji Voodoo stanowiła ilościowo 18% sprzedaży QubicGames na konsoli Nintendo Switch oraz 21% wartościowo.



Gry na licencji Homa Games

W połowie czerwca 2023 roku Spółka pozyskała licencję na portowanie i wydanie sześciu gier od spółki Homa Games SAS: „Aquarium Land”, „Farm Land”, „Merge Master”, „Zombie Raft”, „Z Escape” oraz „Zombie Defense”. W trzecim kwartale 2023 roku Spółka we współpracy z naptime.games prowadziła prace nad stworzeniem portów wszystkich wymienionych gier, które zostały wydane na konsoli Nintendo Switch pomiędzy 22 września, a 13 października 2023 roku. Gra „Aquarium Land” została wydana równocześnie na konsolach Nintendo Switch, Sony PlayStation i Microsoft Xbox.

W grudniu 2023 roku Spółka podpisała kolejną umowę na portowanie i wydanie gry z portfolio spółki Homa Games „Life Bubble – My Little Planet” na konsolę Nintendo Switch. Premiera gry planowana jest na Q2 2024.

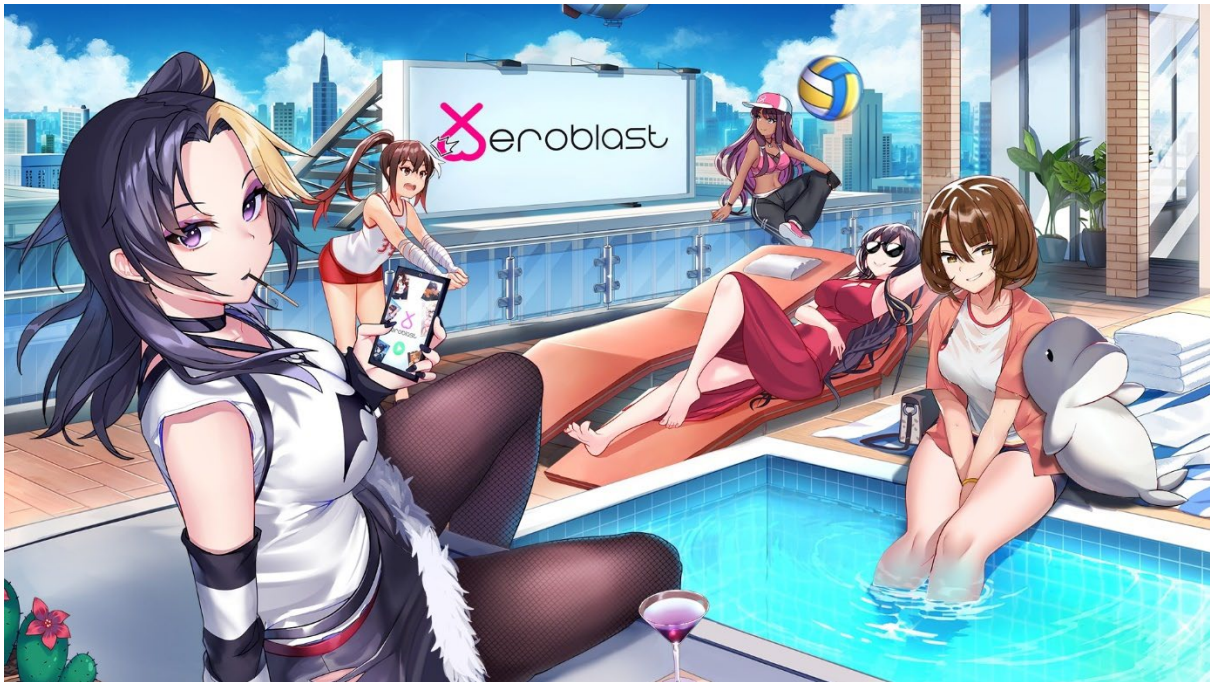


Johnny Trigger oraz Johnny Trigger Sniper

Jest to seria gier realizowana na licencji SayGames na konsole Nintendo Switch.

Premiera gry „Johnny Trigger” miała miejsce 26 maja 2023 r, a jego kontynuacja „Johnny Trigger: Sniper” – 2 czerwca 2023 r. Gry były portowane na konsolę Nintendo Switch we współpracy ze spółkami zależnymi Another Moon i naptime.games.

W listopadzie 2023 roku Spółka podpisała aneksy rozszerzające dotychczasowe umowy na portowanie i wydawanie gier z serii Johnny Trigger na kolejne platformy: PC, PlayStation oraz Xbox. Gra Johnny Trigger miała swoją premierę na konsoli PlayStation w grudniu 2023 roku i już po miesiącu wraz z grą „Hole io” stały się najbardziej przychodowymi grami wydanymi przez QubicGames na platformach Sony.



Eroblast: Waifu Dating Sim

W lutym 2023 roku Spółka podpisała ze spółką Vivid Games S.A. umowę wydawniczą na portowanie i wydanie gry mobilnej „Eroblast: Waifu Dating Sim” na konsolę Nintendo Switch. Gra ta została dobrze przyjęta przez graczy urządzeń mobilnych, wyróżnia się na tle konkurencji i zdaniem zarządu Spółki, posiada duży potencjał sprzedażowy na Nintendo Switch.

Eroblast: Waifu Dating Sim to unikatowe połączenie czatu randkowego z grą typu blast. Pokonywane poziomy lamigłówki pozwalają rozwijać dialog z wybraną sympatią, pozyskiwać atrakcyjne fotki oraz coraz bardziej angażować się w wirtualny romans. Eroblast, łącznie z trzema dodatkami do pobrania, oferuje ponad 30 gorących profili, kilkaset poziomów gry, mnóstwo godzin flirtów i zabawy.

Premiera gry na konsoli Nintendo Switch odbyła się 14 lipca 2023 r. zarówno w wersji podstawowej, jak i wersji rozszerzonej „Eroblast: Waifu Dating Sim - 37 Waifus”, zawierającej trzy płatne DLC. Warto podkreślić, że zdecydowana większość sprzedanych kopii były to wersje rozszerzone gry sprzedawane w cenie 14.99 – 19.99 USD/EUR. W dniach od 4 do 18 sierpnia 2023 r. wydane zostały także 3 wersje specjalne gry, każda zawierająca jeden płatny DLC. 25 grudnia 2023 wydana została edycja specjalna o nazwie „Eroblast: Spicy Twixmas”.

Obecnie Spółka przygotowuje do wydania wersję PC gry „Eroblast” na platformę Steam i SteamDeck.



Współpraca z TheSoul Publishing – Bright Side Riddles & Puzzles oraz Bright Side Quizzes

Dnia 13 kwietnia 2023 r. Spółka zawarła dwie umowy (LICENSE, DEVELOPMENT AND PUBLISHING AGREEMENTS) z cypryjską spółką TheSoul Publishing - właścicielem marki popularnych quizów i krótkich filmików z ciekawostkami. Kanaly powyższej marki posiadają na YouTube ponad 100 mln subskrybentów.

Umowy przewidują otrzymanie przez Spółkę licencji na stworzenie i wydanie w oparciu o licencjonowane materiały TheSoul Publishing dwóch gier na konsole Nintendo, Microsoft, Sony, komputery PC oraz urządzenia mobilne (iOS, Android): „Bright Side Riddles & Puzzles” oraz „Bright Side Quizzes”.

W drugim i trzecim kwartale 2023 roku Spółka prowadziła prace nad stworzeniem gry „Bright Side Riddles & Puzzles”, która to została wydana na konsolach i komputerach PC dnia 15 września 2023 r.

„Bright Side: Riddles and Puzzles” to wciągająca gra logiczna z ponad 450 podchwytliwymi zagadkami przedstawianymi przez narratora w aż 28 interaktywnych i animowanych filmach. To idealny sposób na przetestowanie swojej spostrzegawczości, nieszablonowego myślenia jak i umiejętności analizowania informacji. Gra oferuje godziny zabawy i rywalizacji dla rodzin lub znajomych dzięki lokalnemu trybowi wieloosobowemu dla maksymalnie 4 graczy.

W czwartym kwartale 2023 roku Spółka pracowała nad grą „Bright Side Quizzes”. Premiera tej gry jest planowana w drugiej połowie 2024 roku.



LOUD: My Road to Fame

Gra „LOUD” została stworzona przez studio Hyperstrange. Miała swoją premierę na konsoli Nintendo Switch 15 lipca 2022 r. W kwietniu 2023 r. Spółka wydała nową wersję gry „LOUD: My Road to Fame” wraz z płatnym dodatkiem „LOUD: My Trip to Japan”.

Gra „LOUD” jest arcadeową grą rytmiczną, w której rozgrywka polega na wybieraniu przycisków w rytm rockowej muzyki. Warstwa fabularna gry skupiona jest wokół nastoletniej bohaterki, która zmagając się z problemami wieku dojrzewania, odkrywa świat dźwięków gitary elektrycznej. „LOUD” prezentuje nowatorskie podejście do tematu gier rytmicznych, a uzupełnia ją w pełni autorski zestaw ścieżek muzycznych stworzonych na potrzeby rozgrywki i uwzględniających jej specyfikę.

W maju 2023 r. została wydana pełna wersja gry pod nazwą „LOUD: Rockstar Edition”.

W związku z przejściem praw wydawniczych do kilku gier z portfolio spółki Hyperstrange S.A., w tym do gry „LOUD” przez jednostkę zależną od Spółki, Untold Tales S.A., w styczniu 2024 roku QubicGames podpisał z Untold Tales S.A. umowę przeniesienia praw własności intelektualnej do gry „LOUD” i obecnie gra ta jest dystrybuowana na koncie jednostki zależnej.

Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki w 2023 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

❖ **Zawarcie aneksu do umowy określającej szczegóły przystosowania i wydania gier Vivid Games na platformie Nintendo Switch**

Dnia 22 lutego 2023 r. Spółka zawarła aneks do umowy współpracy z Vivid Games S.A., którego przedmiotem jest zmiana łączącej strony umowy polegająca na wyłączeniu z jej zakresu przystosowania (portowania) oraz wydania przez Spółkę gry „Mayhem Combat”. Powodem powyższego wyłączenia były trudności z portowaniem gry „Mayhem Combat” na platformę Nintendo Switch, związane z wersją silnika gry. W związku z tym, iż Spółka poniosła w latach wcześniejszych nakłady na portowanie gry, Zarząd Spółki zdecydował o utworzeniu odpisu aktualizującego wartość produkcji w toku w wysokości 103,2 tys. zł (odpis nakładów poniesionych dotychczas na portowanie gry), który to został rozpoznany w jednostkowym i skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Spółki za 2022 rok.

❖ **Zakończenie negocjacji w sprawie zbycia akcji Untold Tales S.A.**

Dnia 3 lipca 2023 roku zakończono negocjacje z Hyperstrange S.A. w sprawie zbycia akcji Untold Tales S.A., o których rozpoczęciu Spółka informowała raportem ESPI nr 30/2022 z dnia 14 grudnia 2022 roku. Negocjacje zostały zakończone z powodu braku porozumienia w zakresie istotnych warunków sprzedaży.

❖ **Przejęcie praw wydawniczych do serii gier Tools Up!**

W dniu 7 czerwca 2023 r. Spółka zawarła z All in! Games S.A. z siedzibą w Krakowie list intencyjny, na podstawie którego Strony zawarły porozumienie obejmujące nabycie przez Spółkę lub inny podmiot z jej grupy kapitałowej wszelkich przysługujących All in! Games S.A. praw wydawniczych do gry „Tools Up!”.

Po zakończeniu negocjacji z All in! Games S.A. oraz deweloperem gry, spółką The Knights of Unity sp. z o.o., jednostką zależną od Emitenta - Untold Tales S.A. podpisała umowę wydawniczą oraz umowę na co-development ze spółką The Knights of Unity.

Przedmiotem umów jest przejęcie praw wydawniczych do gry „Tools Up!” wraz ze wszystkimi dodatkami: „Tools Up! Garden Party – Episode 1: The Tree House”, „Tools Up! Garden Party – Episode 2: Tunnel Vision”, „Tools Up! Garden Party – Episode 3: Home Sweet Home” i „Tools Up! Garden Party – Season Pass” oraz ustalenie warunków dotyczących stworzenia nowej edycji gry – „Tools Up! Ultimate Edition”.

Jednocześnie Untold Tales S.A. zawarł z All In! Games S.A., ugodę, której przedmiotem jest:

- zapłata przez Untold Tales na rzecz All In! Games S.A. jednorazowego wynagrodzenia w związku z rozwiązaniem przez tę spółkę umowy wydawniczej z The Knights of Unity sp. z o.o.;
- udział w formie tantiem, w okresie trwania umów wydawniczych pomiędzy Untold Tales S.A. a The Knights of Unity sp. z o.o., All In! Games S.A. w przychodach wygenerowanych przez grę.

Podpisane umowy są rezultatem negocjacji prowadzonych w związku z zawarciem listu intencyjnego i w pełni wyczerpują jego postanowienia.

Nowa wersja gry "Tools Up! Ultimate Edition" została wydana 5 stycznia 2024 r.

❖ **Współpraca wydawnicza z BoomBit S.A.**

Dnia 2 października 2023 roku Spółka zawarła umowę współpracy wydawniczej ze spółką BoomBit S.A. dotyczącą działań mających na celu wsparcie BoomBit S.A. w procesie wydawniczym gier na platformie Nintendo Switch. W ramach zawartej umowy Spółka w okresie od 1 października 2023 r. do 31 marca 2024 r. zajmuje się między innymi bezpośrednią dystrybucją wybranych gier BoomBit S.A. i jej podmiotów powiązanych na koncie Spółki na platformie Nintendo Switch oraz prowadzeniem działań marketingowych i promocyjnych w stosunku do gier wydawanych na tej platformie przez BoomBit S.A. i jej podmioty powiązane.

Na podstawie umowy BoomBit S.A. udzieliła Spółce licencji wydawniczej do następujących tytułów: "Raft Life", "Cooking Festival", "Car Driving School Simulator", "City Driving Simulator", "City Driving Simulator 2", "City Bus Driving Simulator", "Monster Truck Arena", "Truck Simulator", "Truck Simulator 2", "Truck Simulator 3", "Street Racing: Tokyo Rush".

QubicGames na podstawie zawartej umowy otrzymał wynagrodzenie w postaci udziału w przychodach ze sprzedaży gier BoomBit S.A. (model wynagrodzenia Revenue share), którego poziom został ustalony na poziomie rynkowym i jest częściowo uzależniony od wyników sprzedaży gier.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W 2024 roku Spółka będzie kontynuować działalność związaną z portowaniem i wydawaniem popularnych gier z mobile na konsole Nintendo, Sony i Microsoft oraz komputery PC/Mac. Zarząd Spółki planuje przystosowanie w bieżącym roku ponad 50 tytułów z mobile na różne platformy sprzętowe. W tym celu konieczne będzie rozszerzenie umów z obecnymi partnerami, jak i pozyskanie nowych licencji od wydawców gier mobile.

W drugim kwartale 2024 roku, w związku z obchodami 20-lecia QubicGames, planowane jest wydanie ponad 20 gier na platformę Steam i SteamDeck. Obecnie Spółka posiada 19 tytułów gotowych do wydania, a konkretny termin zostanie ustalony we współpracy z Valve (właścicielem platformy Steam) i spółką zależną Untold Tales, która wspiera QubicGames w procesie wydawania gier na platformie Steam.

Spółka przygotowuje także gry dostępne już w sprzedaży na konsoli Nintendo Switch do wydania na platformy Sony, Microsoft oraz PC (Microsoft Store).

Dodatkowo na rok 2024 planowane są prace nad własnymi projektami (przy wsparciu spółek zależnych i firm trzecich):

- Gry erotyczne z serii Ecchi – 15 marca 2024 r. została wydana gra „Ecchi Paradise”. Obecnie trwają prace nad dwoma kolejnymi tytułami oraz płatnymi dodatkami do gry „Ecchi Paradise”.
- Gry casualowe, z jednoekranowym gameplayem, umożliwiające rozgrywkę w trybie local multiplayer dla dwóch graczy.
- Reaktywacja wybranych gier z okazji 20-lecia QubicGames – rozważane są następujące tytuły:
 - „Gnomz” z konsoli Nintendo Wii w wersji na konsole i komputery PC;
 - „Lucha Amigos” z urządzeń mobilnych w wersji na konsole i komputery PC;
 - „GekiYaba Runner” z urządzeń mobilnych i konsoli Nintendo Switch, w nowym branding-u na urządzenia mobilne, konsole i komputery PC.

Inwestycje

W latach 2024-2025 Spółka planuje dalszy rozwój Grupy Kapitałowej QubicGames, co może wiązać się z inwestowaniem w inne podmioty z branży gamedev. W ocenie Zarządu rynek gamedev w Polsce będzie się konsolidować i w związku z obecną sytuacją mogą pojawiać się okazje inwestycyjne. Dlatego też Zarząd nie wyklucza zarówno inwestycji typu SEED, jak i akwizycji w celu wzmocnienia Grupy Kapitałowej za gotówkę i/lub za nowo emitowane akcje Spółki.

Celem ewentualnych inwestycji będzie wzmocnianie Grupy Kapitałowej QubicGames i uzupełnianie jej o brakujące obszary działalności, wiedzę ekspercką oraz pozyskanie nowych IP.

Trzeba jednak zaznaczyć, że w obecnym momencie nie toczą się żadne otwarte rozmowy związane z nowymi inwestycjami Spółki.

Plan wydawniczy

Spółka obecnie pracuje nad kilkunastoma nowymi projektami oraz szeregiem rozszerzeń do obecnie sprzedawanych gier na konsoli Nintendo Switch. Przygotowuje także wersje już wydanych gier na kolejne platformy.

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez Spółkę na konsole i komputery PC w Ameryce Północnej i Europie w roku 2024 są następujące:

<i>Gra</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Multi maze 3D	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	22.03.2024
Heisting	US, EUR	Pełna gra 2 x DLC	05.04.2024
Hair Dye	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2 2024
Color Road	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2 2024
Life Bubble	US, EUR	Pełna gra 3 x DLC	Q2 2024
My Horse Stories	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2 2024
Baking Time	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2 2024
Ecchi Time	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2 2024
Tie Dye	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2 2024
City Takeover	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2 2024
Uboat Attack	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Buffet Boss (*)	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Color Water Sort (*)	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Parking Jam (*)	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Thief Puzzle (*)	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024

(*) gry portowane przez Spółkę na podstawie listu intencyjnego podpisanego z TapNation, obecnie trwa finalizacja umowy wydawniczej pomiędzy stronami

<i>Gra</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Doll Dress Up	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Stylist Girl: Make Me Fabulous	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Shopping Mall Girl	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Lunch Box Ready	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Real Cake Maker	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Trzecia gra z serii Ecchi	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Czwarta gra z serii Ecchi	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q3 2024
Gra casual (własne IP)	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q3 2024
Druga gra casual (własne IP)	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q3 2024
Farm It!	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q3/Q4 2024
Diamond Painting ASMR Coloring	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q3/Q4 2024

Spółka prowadzi również zaawansowane prace zmierzające do dynamicznego debiutu na platformie Steam/Steam Deck jeszcze w drugim kwartale 2024 roku. Lista gier, które już zostały przygotowane do wydania lub prace nad nimi są na finalnym etapie jest następująca:

<i>Gra</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Amaze!	Global	Pelna gra 2 x DLC	Q2 2024
Aquarium Land	Global	Pelna gra 4 x DLC	Q2 2024
ASMR Slicing	Global	Pelna gra 2 x DLC	Q2 2024

Astro Miner	Global	Pelna gra 2 x DLC	Q2 2024
Bucket Crusher	Global	Pelna gra 3 x DLC	Q2 2024
Dig Deep	Global	Pelna gra 2 x DLC	Q2 2024
Eroblast: Waifu Dating Sim	Global	Pelna gra 3 x DLC	Q2 2024
Eyes: The Horror Game	Global	Pelna gra	Q2 2024
Fashion Star	Global	Pelna gra 3 x DLC	Q2 2024
Golf Guys	Global	Pelna gra 3 x DLC	Q2 2024
Helix Jump	Global	Pelna gra 2 x DLC	Q2 2024
Hole io	Global	Pelna gra 3 x DLC	Q2 2024
Infantry Attack	Global	Pelna gra 3 x DLC	Q2 2024
Johnny Trigger	Global	Pelna gra 6 x DLC	Q2 2024
Johnny Trigger: Sniper	Global	Pelna gra	Q2 2024
Light it Up	Global	Pelna gra 1 x DLC	Q2 2024
Mob Control	Global	Pelna gra 2 x DLC	Q2 2024
My Bakery Empire	Global	Pelna gra 2 x DLC	Q2 2024
Paper io 2	Global	Pelna gra 2 x DLC	Q2 2024
Pocket Mini Golf	Global	Pelna gra 1 x DLC	Q2 2024
Pocket Mini Golf 2	Global	Pelna gra	Q2 2024
Pocket Quest	Global	Pelna gra	Q2 2024

<i>Gra</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Run Sausage Run!	Global	Pełna gra 1 x DLC	Q2 2024
Sausage Wars	Global	Pełna gra 3 x DLC	Q2 2024
The Nom	Global	Pełna gra 1 x DLC	Q2 2024

Powyższe daty premier są datami orientacyjnymi, które mogą zmienić się z powodu czynników wewnętrznych i zewnętrznych, w szczególności związanych z procesem portowania i certyfikacji poszczególnych projektów oraz finalnymi decyzjami związanymi z marketingiem danej gry.

4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Nie dotyczy.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

W 2023 roku przychody ze sprzedaży produktów wyniosły 12.029,5 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku ubiegłego o 4.196,1 tys. zł, czyli o 54%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2023 roku wyniosły 87,2% przychodów ze sprzedaży (90,3% w roku 2022). Do dnia 31 grudnia 2023 r. Spółka sprzedawała sumarycznie ponad 6,89 mln sztuk gier na platformę Nintendo Switch.

Wzrost przychodów ze sprzedaży w stosunku do roku ubiegłego wynikał z dużej ilości premier, zwłaszcza w trzecim i czwartym kwartale 2023 roku, z czego większość stanowiły gry na licencji Voodoo oraz Crazy Labs. Łączna sprzedaż wszystkich gier na licencji Voodoo oraz Crazy Labs w 2023 roku stanowiła wartościowo na konsoli Nintendo Switch 41% sprzedaży Spółki, a na pozostałych konsolach 68%. W szczególności, bardzo dobrą premierę miała gra „Hole.io” na licencji Voodoo. Sprzedaż tej gry w 2023 roku (od dnia premiery 01.09.2023) stanowiła wartościowo na konsoli Nintendo Switch 13% sprzedaży Spółki za cały rok obrotowy.

Pomimo znacznego wzrostu przychodów ze sprzedaży, w 2023 roku Spółka zanotowała stratę ze sprzedaży w wysokości 1.146,6 tys. zł (542,1 tys. zł w roku 2022). Wynika to częściowo ze zmiany sposobu rozliczania kosztów portowania gier przez jednostkę zależną naptime.games sp. z o.o., w stosunku do roku ubiegłego (należy jednak zauważyć, iż koszty te są eliminowane w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym). Dodatkowo, w 2023 roku Spółka poniosła wysokie koszty obsługi prawnej w związku z negocjowaniem i podpisaniem umów

wydawniczych z nowymi kontrahentami (Voodoo, Crazy Labs, Homa Games), negocjowaniem przejęcia praw wydawniczych do marki Tools Up! oraz przeprowadzonym audytem korporacyjnym. Koszty te nie były istotne w roku ubiegłym.

W 2023 roku Spółka dokonała odpisów aktualizujących wartość aktywów niefinansowych w wysokości 76,8 tys. zł, w porównaniu do 1.135,9 tys. zł w roku ubiegłym. Wysokie koszty w roku 2022 dotyczyły głównie odpisu aktualizującego wartość gier „Myths & Dungeons” oraz „Mayhem Combat” w łącznej wysokości 1.032,3 tys. zł.

Koszty finansowe zmniejszyły się z 1.324,1 tys. zł w roku 2022 do 465,6 tys. zł w roku 2023. Spadek kosztów finansowych związany był z niższą stratą z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych do wartości godziwej (spadek ujemnej wyceny o 648,7 tys. zł) oraz faktem, iż w 2022 roku Spółka osiągnęła stratę z tytułu sprzedaży akcji spółki SONKA S.A. w wysokości 229,8 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. suma aktywów Spółki wyniosła 11.450,5 tys. zł i pozostała na podobnym poziomie jak na dzień 31 grudnia 2022 r.

Tak jak w poprzednich okresach, istotną pozycję w bilansie Spółki stanowią inwestycje długoterminowe w łącznej wysokości 4.129,7 tys. zł. Są to udziały i akcje w jednostkach powiązanych w wysokości 2.379,7 tys. zł oraz aktywa finansowe dostępne do sprzedaży w łącznej wysokości 1.750 tys. zł. Pozycja ta zawiera wartość akcji spółek SQR3 Games S.A. oraz No Gravity Development S.A.

Należności krótkoterminowe z tytułu dostaw i usług wyniosły 2.391,7 tys. zł i wzrosły o 682 tys. zł, czyli o 40% w stosunku do 31 grudnia 2022 r. Wzrost ten wynika z istotnego wzrostu przychodów ze sprzedaży, jak opisano powyżej.

W krótkoterminowych aktywach finansowych Spółka wykazuje udzielone pożyczki do jednostek powiązanych Untold Tales S.A. oraz Another Moon sp. z o.o. w łącznej wysokości 770,4 tys. zł oraz inne krótkoterminowe aktywa finansowe w jednostkach powiązanych w wysokości 475,0 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w wysokości 39,2 tys. zł, które w całości dotyczą kredytu zaciągniętego w banku Santander Bank Polska S.A. w latach ubiegłych, spłacane zgodnie z harmonogramem spłat. Warto zauważyć, iż w pierwszej połowie 2023 r. Spółka spłaciła cały kredyt w rachunku bieżącym w Santander Bank Polska S.A., który na dzień 31 grudnia 2022 r. wynosił 716,5 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. suma aktywów obrotowych Spółki przewyższa jej zobowiązania krótkoterminowe. Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz w obecnej chwili płynność Spółki nie jest zagrożona.

Przewidywana sytuacja finansowa Spółki w głównej mierze zależy od sprzedaży gier, zarówno tych własnej produkcji, jak i gier wydawanych przez Spółkę na licencji firm trzecich. Szczegółowy harmonogram wydawniczy na rok 2024 oraz plany rozwoju Spółki zostały przedstawione w trzeciej części sprawozdania.

6. Nabycie akcji własnych

Dnia 30 czerwca 2022 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki oraz utworzenia kapitału rezerwowego w celu nabycia akcji własnych Spółki. Zgodnie z postanowieniami powyższej uchwały Spółka może nabyć akcje własne maksymalnie za kwotę 1.100.000 zł, po cenie za jedną akcję nie niższej niż 1,00 zł i nie wyższej niż 8,00 zł. W tym celu został utworzony kapitał rezerwowy w wysokości 1.100.000 zł. Uchwała weszła w życie 1 lipca 2022 r.

Dnia 17 sierpnia 2022 r. Spółka podpisała umowę współpracy z Domem Maklerskim BDM S.A. w zakresie przeprowadzenia skupu akcji własnych Spółki. Skup akcji własnych rozpoczął się dnia 18 sierpnia 2022 r.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka posiadała łącznie 57.453 akcje własne o wartości nominalnej 0,10 zł każda, które stanowiły 0,59% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz stanowiły 0,54% udziału w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. W lutym 2024 roku Zarząd Spółki postanowił wznowić proces skupu akcji własnych.

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka posiada łącznie 68.136 akcji własnych o wartości nominalnej 0,10 zł każda, które stanowią 0,69% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz stanowią 0,64% udziału w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Akcje własne Spółki nabywane są celem umorzenia.

7. Posiadane przez jednostkę oddziały

Spółka nie posiada oddziałów.

8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

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

❖ Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Dla działalności Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Na dzień sporządzenia

niniejszego sprawozdania Spółka współpracuje łącznie z 8 osobami (głównie na podstawie umów cywilnoprawnych), zatrudnia 2 pracowników na podstawie umowy o pracę oraz kadre zarządzającą.

Odejście poszczególnych członków zespołu może skutkować opóźnieniem w realizacji poszczególnych projektów lub opóźnieniem w ich wprowadzeniu na rynek. Należy jednak zaznaczyć, że odejście pojedynczych osób z zespołu nie powinno mieć dużego ani trwałego wpływu na funkcjonowanie Spółki, a duża część obecnej działalności operacyjnej realizowana jest z udziałem podmiotów zewnętrznych i może być łatwo delegowana do innych podmiotów.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób oraz poprzez system wiedzy rozproszonej – w każdej istotnej dziedzinie przynajmniej dwie osoby posiadają wiedzę i kompetencje do wykonywania określonych działań.

❖ **Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji i portowaniu 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 oraz sytuację finansową Spółki.

Trzeba zaznaczyć, że w większości przypadków ryzyko to jest mniejsze poprzez fakt, że Spółka otrzymuje gotową grę, już wcześniej wydaną i jej zadaniem jest przeportowanie jej na nową platformę (w chwili obecnej najczęściej konsolę Nintendo Switch) co jest realizowane przez podmioty zewnętrzne. W związku z tym, iż portowanie gier wymaga znacznie mniejszych zasobów i jest realizowane w mniejszych zespołach, niż w przypadku tworzenia gier, ryzyko związane z niedoszacowaniem skali / opóźnieniem projektu jest znacznie mniejsze.

W roku 2023 zarówno portowanie gier, jak i produkcja nowych gier, w tym własnych IP realizowana była głównie przez podmioty zewnętrzne na zasadzie odbiorów kolejnych etapów produkcji zgodnie z określonym terminarzem. Daje to możliwość sprawnego reagowania na ewentualne opóźnienia projektu lub nie dostarczenie kolejnych etapów projektu, do możliwości zmiany firmy realizującej dany projekt.

❖ **Ryzyko związane z nieukończonymi projektami**

Jak wspomniano wyżej, produkcja gier komputerowych, jak i ich portowanie, jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień w poszczególnych jego fazach. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści

lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

❖ **Ryzyko związane z opóźnieniem dostarczenia lub niedostarczeniem projektu do wydania przez developera gry**

Działając jako wydawca Spółka narażona jest na ryzyko opóźnienia w projekcie lub niedostarczenia projektu przez developera gry w przypadku, gdy to developer odpowiada za stworzenie finalnej wersji do wydania. Spółka coraz mocniej angażuje się, także finansowo, w procesy tworzenia gier przez developerów także na etapie ich produkcji. W przypadku niedostarczenia gry lub jej dostarczenia w jakości uniemożliwiającej jej wydanie Spółka narażona jest na stratę związaną z zaangażowaniem finansowym i osobowym w produkcję gry, a w przypadku opóźnień koniecznością zwiększenia budżetu gry.

W przypadku większego zaangażowania Spółka zabezpiecza się poprzez wypłatę środków na tworzenie/portowanie gier w transzach wraz z postępowaniem prac nad projektem, monitorowaniem i ewaluacją projektu na poszczególnych etapach oraz odpowiednimi zapisami w umowach.

❖ **Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier**

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji na rynku międzynarodowym do 50 gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu, czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki. Ryzyko jest to minimalizowane poprzez wydawanie dużej ilości dość różnorodnych gier w różnych kategoriach cenowych.

❖ **Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Spółka prowadzi sprzedaż gier na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Ewentualna rezygnacja któregoś z kluczowych dystrybutorów z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Spółki ma platforma Nintendo eShop, prowadzona przez Nintendo Co, Ltd.

❖ **Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki**

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jego reputacji. 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.

❖ **Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

Spółka wydaje gry na podstawie licencji uzyskanych od poszczególnych developerów gier lub, w przypadku własnych produkcji, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: 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. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”.

Spółka stara się minimalizować ryzyko poprzez sprawdzanie kluczowych projektów wydawniczych wraz z developerem danej gry, w szczególności ankiet związanych z pochodzeniem poszczególnych elementów gry. Jednakże, istnieje ryzyko wprowadzenia w błąd lub niedostatecznej wiedzy developera oraz, ze względu na skomplikowaną naturę praw autorskich, nieświadomego naruszenia tychże praw przez developera gry. Ewentualne roszczenia prawne związane z naruszeniem praw przez developera gry w przypadku wydania jej przez Spółkę, mogą być skierowane także do Spółki i może wiązać się to z koniecznością wstrzymania dystrybucji danej gry oraz ewentualnym procesem o naruszenie praw autorskich.

Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje także ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

❖ **Ryzyko podlegania umów prawu obcemu**

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką, a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo innego państwa. Spółka zawarła także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

❖ **Ryzyko związane z utratą płynności finansowej**

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność finansową Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Spółka w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

❖ Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, pandemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umów.

❖ Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w szczególności zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może wynikać także z nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

❖ Ryzyko konkurencji

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

❖ Ryzyko związane z sytuacją geopolityczną na świecie

Na skutek trwającej od lutego 2022 roku wojny w Ukrainie, Spółka zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym. Eskalacja konfliktu spowodowała i może w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, wzrost cen oraz inflacji, jak również niepokój na rynkach finansowych i spadek kursów spółek notowanych na giełdach w Polsce i na świecie.

W związku z niepewną sytuacją geopolityczną, Zarząd Spółki podtrzymuje na rok 2024 realizację w pierwszej kolejności projektów krótkoterminowych (czas realizacji do 12 miesięcy od rozpoczęcia prac), niskobudżetowych (do 100k EUR za grę lub 200k EUR za serię gier), mieszczących się w jednym z wymienionych poniżej obszarów działalności:

- a. portowanie i wydawanie popularnych gier z mobile na konsole i komputery PC/Mac;
- b. tworzenie nowych gier w oparciu o znane IP, w wersji na konsole, komputery PC/Mac i mobile;
- c. własne IP z potencjałem Nintendo Switch, PC oraz mobile.

❖ Ryzyko wynikające z posiadania instrumentów finansowych

Działalność Spółki narażona jest na następujące rodzaje ryzyka wynikające z posiadania instrumentów finansowych:

- ryzyko kredytowe,
- ryzyko płynności,
- ryzyko rynkowe.

Zarząd ponosi odpowiedzialność za ustanowienie i nadzór nad zarządzaniem ryzykiem przez Spółkę, w tym identyfikację i analizę ryzyk, na które Spółka jest narażona, określenie odpowiednich ich limitów i kontroli, jak też monitorowanie ryzyka i stopnia dopasowania do limitów. Zasady i procedury zarządzania ryzykiem podlegają regularnym przeglądom w celu uwzględnienia zmiany warunków rynkowych i zmian w działalności Spółki.

Podstawowe informacje odnośnie ryzyk związanych z instrumentami finansowymi przedstawiono w nocie 34 sprawozdania finansowego Spółki.

9. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2023 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Siedlce, 20 marca 2024 roku



.....
Prezes Zarządu

Jakub Pieczykolan