



Longterm Games S.A. z siedzibą w Warszawie (00-372) ul. Foksal 16 /417, zarejestrowana w Rejestrze Przedsiębiorców KRS prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000851331

## **Sprawozdanie Zarządu**

### **z działalności LONGTERM GAMES S.A.**

**za rok 2022 r.**

Warszawa, 27 kwietnia 2023 r.

**SPIS TREŚCI**

|      |   |    |
|------|---|----|
| 1    | INFORMACJE O EMITENCIE .....  | 3  |
| 1.1. | DANE REJESTROWE .....   | 3  |
| 1.2. | OPIS DZIAŁALNOŚCI .....   | 3  |
| 1.3. | ZARZĄD I RADA NADZORCZA .....   | 3  |
| 1.4. | STRUKTURA AKCJONARIATU .....  | 4  |
| 1.5. | INFORMACJA O UMOWACH LOCK-UP .....  | 4  |
| 2    | ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU 2022 ORAZ PO JEGO ZAKOŃCZENIU ..... | 5  |
| 3    | PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA .....  | 5  |
| 4    | WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU .....   | 5  |
| 5    | AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA .....  | 6  |
| 6    | AKCJE WŁASNE .....  | 7  |
| 7    | POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY) .....   | 7  |
| 8    | INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH .....   | 8  |
| 9    | ZATRUDNIENIE .....  | 8  |
| 10   | OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ, Z OKREŚLENIEM, W JAKIM STOPNIU SPÓŁKA JEST NA NIE NARAŻONA .....      | 8  |
| 11   | OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE ŁADU KORPORACYJNEGO .....  | 12 |



## 1 INFORMACJE O EMITENCIE

### 1.1. DANE REJESTROWE

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Firma:                       | Longterm Games Spółka Akcyjna   |
| Kraj siedziby:               | Polska  |
| Siedziba i adres:            | ul. Foksal 16/417, 00-372 Warszawa  |
| Adres poczty elektronicznej: | biuro@longtermgames.pl  |
| Strona internetowa:          | <a href="https://longtermgames.pl">https://longtermgames.pl</a>                                   |
| Sąd rejestrowy               | Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego |
| KRS                          | 0000851331  |
| Regon                        | 386607734   |
| NIP                          | 5252830011  |

### 1.2. OPIS DZIAŁALNOŚCI

Longterm Games S.A. to niezależne studio deweloperskie specjalizujące się w tworzeniu autorskich gier przeznaczonych na komputery osobiste oraz konsole do gier starszej i nowszej generacji, tj. PlayStation, Xbox oraz Nintendo Switch.

Spółka została założona w czerwcu 2020 roku z inicjatywy Alberta Rokickiego, Roberta Ogłodzińskiego i Adriana Przybylskiego. Pierwszy z nich znany jest m.in. jako założyciel portalu dla inwestorów giełdowych [longterm.pl](https://longterm.pl). Ponadto, Albert Rokicki jest inwestorem z 20-letnim doświadczeniem specjalizującym się w branży gamingowej. Drugi z założycieli – Robert Ogłodziński posiada wieloletnie doświadczenie w branży gier video, które zdobywał w studiu CD Projekt jako Narrative Designer przy takich produkcjach jak „Wiedźmin 3” oraz „Cyberpunk 2077”.

Spółka została zawiązana pod obecną nazwą w dniu 9 czerwca 2020 r., natomiast jej rejestracja w KRS miała miejsce w dniu 24 lipca 2020 roku. Od rozpoczęcia działalności, Spółce udało się pozyskać do współpracy niezwykle utalentowanych oraz doświadczonych w branży pracowników. W ramach dwóch ofert publicznych Spółka pozyskała od inwestorów zewnętrznych łącznie ok. 4,5 mln zł w ciągu dwóch pierwszych lat działalności. Środki te zostały przeznaczone w pierwszej kolejności na produkcję i wydanie pierwszej gry pt. „Space Tail: Every Journey Leads Home” oraz kolejno na inwestycje kapitałowe w spółki Enjoy Studio S.A., Rune Powered S.A. oraz Covenant.dev S.A.

Pierwsza autorska produkcja Emitenta pt. „Space Tail: Every Journey Leads Home” jest grą platformową z gatunku science-fiction, przeznaczoną dla graczy typu mid-core, ceniących sobie dobrą zabawę i wciągającą, wymagającą rozgrywkę. Gra miała premierę w dniu 3 listopada 2022 r. w wersjach przeznaczonych na komputery osobiste (PC) na platformach Steam i GOG oraz na konsolę Nintendo Switch w sklepie Nintendo eShop. 9 marca 2023 r. miała miejsce premiera wersji konsolowych przeznaczonych na urządzenia Microsoft Xbox oraz Sony PlayStation.

W dniu 10 października 2022 r. Spółka zadebiutowała na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

### 1.3. ZARZĄD I RADA NADZORCZA

W 2022 r. jak również na datę niniejszego Sprawozdania Zarząd Spółki składał się z następujących osób:

- Albert Rokicki – Prezes Zarządu
- Robert Ogłodziński – Wiceprezes Zarządu
- Adrian Przybylski – Wiceprezes Zarządu

W 2022 r. Rada Nadzorcza Spółki składała się z następujących osób:

- Marek Łubiarz – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Grzegorz Dymek - Członek Rady Nadzorczej
- Bartłomiej Cegłowski - Członek Rady Nadzorczej
- Przemysław Staniszewski – Członek Rady Nadzorczej
- Andrzej Gonet – Członek Rady Nadzorczej

W dniu 13 lutego 2023 r. Emitent otrzymał rezygnację Pana Grzegorza Dymka z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. W dniu 15 marca 2023 r. do Rady Nadzorczej został powołany Pan Adrian Gawlikowski. Rada Nadzorcza na datę niniejszego Sprawozdania składa się z następujących osób:

- Marek Łubiarz – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Bartłomiej Cegłowski - Członek Rady Nadzorczej
- Przemysław Staniszewski – Członek Rady Nadzorczej
- Andrzej Gonet – Członek Rady Nadzorczej
- Adrian Gawlikowski – Członek Rady Nadzorczej.

## 1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU

Struktura akcjonariatu na datę Sprawozdania (tj. 10.05.2023 r.):

| LP. | AKCJONARIUSZ            | LICZBA AKCJI     | % AKCJI        | LICZBA GŁOSÓW    | % GŁOSÓW       |
|-----|-------------------------|------------------|----------------|------------------|----------------|
| 1   | Albert Rokicki*         | 605 603          | 47,08%         | 605 603          | 47,08%         |
| 2   | Robert Ogłodziński*     | 300 500          | 23,36%         | 300 500          | 23,36%         |
| 3   | Adrian Przybylski*      | 39 800           | 3,09%          | 39 800           | 3,09%          |
| 4   | Andrzej Gonet**         | 16 131           | 1,25%          | 16 131           | 1,25%          |
| 5   | Marek Łubiarz**         | 210              | 0,02%          | 210              | 0,02%          |
| 6   | Pozostali akcjonariusze | 324 056          | 25,20%         | 324 056          | 25,20%         |
|     | <b>RAZEM</b>            | <b>1 286 300</b> | <b>100,00%</b> | <b>1 286 300</b> | <b>100,00%</b> |

\*Prezes, Wiceprezes Zarządu

\*\*Członek Rady Nadzorczej

## 1.5. INFORMACJA O UMOWACH LOCK-UP

Członkowie Zarządu Spółki będący jednocześnie jej akcjonariuszami, zawarli ze Spółką umowę ograniczającą zbywalność posiadanych przez siebie akcji Spółki (umowy typu lock-up). Stosownymi umowami zostało objęte 72,98% akcji Spółki, a zobowiązanie typu lock-up obowiązuje przez 12 miesięcy od daty pierwszego notowania akcji Emitenta w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect tj. od dnia 10 października 2022 r.

Poniższa tabela przedstawia strukturę własnościową akcji objętych zobowiązaniami lock-up z określeniem okresu obowiązywania zawartych umów.

| Data obowiązywania lock-up | Akcjonariusz                            | Liczba akcji   | % udział w kapitale zakładowym |
|----------------------------|---|----------------|--------------------------------|
| 10 października 2023 r.    | Albert Rokicki – Prezes Zarządu         | 600.000        | 46,65%                         |
|                            | Robert Ogłodziński – Wiceprezes Zarządu | 300.000        | 23,32%                         |
|                            | Adrian Przybylski – Wiceprezes Zarządu  | 38.800         | 3,02%                          |
| <b>RAZEM</b>               | -                                       | <b>938.800</b> | <b>72,98%</b>                  |

## 2 ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU 2022 ORAZ PO JEGO ZAKOŃCZENIU

### Produkcja i premiera Space Tail: Every Journey Leads Home

Premiera gry „Space Tail: Every Journey Leads Home” miała miejsce 3 listopada 2022 r. w wersji PC na platformach Steam oraz GOG oraz w wersji przeznaczonej na konsolę Nintendo Switch. Sprzedaż gry od momentu premiery do 31.12.2022 wyniosła 1021 sztuk na PC i 912 sztuk na Nintendo Switch.

W dniu 9 marca 2023 r. miała miejsce premiera gry w wersji na konsole Play Station 4 i Play Station 5 oraz Xbox One i Xbox Series S/X. W tym samym dniu została również wydana japońska wersja gry na konsolę Nintendo Switch.

### Przyjęcie strategii rozwoju na lata 2023-2024

Po przeprowadzeniu konsultacji z Radą Nadzorczą Spółki, w dniu 13 lutego 2023 r. Zarząd Emitenta podjął uchwałę w sprawie przyjęcia strategii rozwoju Spółki na lata 2023-2024 ("Uchwała"). Zgodnie z przedmiotową Uchwałą Zarząd Emitenta wyznaczył następujące kierunki rozwoju strategii na lata 2023-2024:

- 1) Produkcja gier wideo współfinansowanych przez zewnętrznych wydawców.

W ramach tego modelu Emitent zakłada przygotowywanie (dwóch) pre-produkcji (grywalnych prototypów) rocznie oraz poszukiwanie wydawców na sfinansowanie pozostałego budżetu deweloperskiego oraz zapewnienie skutecznego wsparcia marketingowego.

Pierwszym projektem Spółki w ramach założonej strategii jest gra pod roboczym tytułem "Star Keeper", której pre-produkcja rozpoczęła się na początku 2023 r.

- 2) Inwestycje nadwyżek finansowych w spółki z branży gamedev znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju (startupy).

Emitent zakłada inwestycje w perspektywiczne podmioty znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju, o wysokim potencjale wzrostu wartości, pracujące nad wyróżniającymi się projektami oraz posiadające doświadczoną w produkcji gier wideo kadrę kierowniczą. W długim terminie celem Emitenta jest realizacja ponadprzeciętnych stóp zwrotu z inwestycji.

### Zapowiedź gry pod roboczym tytułem "Star Keeper"

Na początku 2023 r. Spółka zapowiedziała pracę nad kolejną grą o roboczym tytule "Star Keeper". Celem jest pozyskanie wydawcy na grę, który sfinansuje jej produkcję oraz marketing, w zamian za udział w przychodach z gry. "Star Keeper" to gra strategiczna (tzw. management sim) osadzona w świecie science-fiction. Jest to symulator restauracji międzygalaktycznej z elementami ekonomicznymi. Referencyjne gry to Tavern Master, The Wandering Village i RimWorld.

## 3 PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA

Spółka nie ma w planach finansowanie produkcji gier ze środków własnych. Zgodnie ze strategią, firma będzie przygotowywać preprodukcje gier natomiast koszty produkcji gier i marketingu mają finansować wydawcy.

Jest już gotowy prototyp gry "Star Keeper". W najbliższym czasie działania będą skoncentrowane na szukaniu wydawcy na grę. Niebawem również ma rozpocząć się tworzenie preprodukcji kolejnej gry.

Pozyskanie wydawcy na grę "Star Keeper" (lub inny tytuł, gdyby nie udało się pozyskać wydawcy na "Star Keeper"), spowoduje konieczność zatrudnienia nowych osób, które będą pracować nad grą. Wynagrodzenia pracowników będą opłacane ze środków otrzymywanych od wydawcy.

## 4 WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Nie dotyczy. Emitent nie prowadzi działalności badawczo-rozwojowej. W okresie objętym niniejszym Sprawozdaniem wszelkie inicjatywy rozwojowe podejmowane przez Spółkę związane były z produkcją i wydaniem pierwszego projektu pt. „Space Tail: Every Journey Leads Home”.

## 5 AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

| Wybrane dane - RZiS                                    | 01.01.2022<br>31.12.2022 | 01.01.2021<br>31.12.2021 |
|--|--------------------------|--------------------------|
|  | PLN                      | PLN                      |
| Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym: | 1 391 880,32             | 1 225 048,43             |
| Przychody netto ze sprzedaży produktów                 | 91 920,06                | 25 000,00                |
| Zmiana stanu produktów                                 | 1 299 960,26             | 1 200 048,43             |
| Koszty działalności operacyjnej                        | 1 962 970,16             | 1 478 030,97             |
| Zysk (strata) ze sprzedaży                             | -571 089,84              | -252 982,54              |
| Zysk (strata) z działalności operacyjnej               | -3 481 082,47            | -252 981,86              |
| Zysk (strata) brutto                                   | -2 705 618,65            | -236 607,03              |
| Zysk (strata) netto                                    | -2 853 326,10            | -236 607,03              |

| Wybrane dane - Bilans                      | 31.12.2022          | 31.12.2021          |
|--|---------------------|---------------------|
|  | PLN                 | PLN                 |
| <b>Aktywa razem</b>                        | <b>1 507 159,73</b> | <b>4 328 812,89</b> |
| <b>Aktywa trwałe</b>                       | <b>928 248,90</b>   | <b>1 503 380,89</b> |
| Wartości niematerialne i prawne            | 28 704,26           | 77 911,70           |
| Rzeczowe aktywa trwałe                     | 34 367,61           | 43 958,61           |
| Inwestycje długoterminowe, w tym:          | 863 572,03          | 1 381 510,58        |
| Długoterminowe aktywa finansowe            | 863 572,03          | 1 381 510,58        |
| <b>Aktywa obrotowe</b>                     | <b>578 910,83</b>   | <b>2 825 432,00</b> |
| Należności krótkoterminowe                 | 124 188,74          | 153 283,00          |
| Inwestycje krótkoterminowe                 | 438 894,22          | 1 070 537,69        |
| Krótkoterminowe aktywa finansowe           | 438 894,22          | 1 070 537,69        |
| Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 15 827,87           | 1 562,88            |
| <b>Kapitał własny</b>                      | <b>1 444 324,74</b> | <b>4 297 650,84</b> |
| <b>Rezerwy na zobowiązania</b>             | <b>62 834,99</b>    | <b>31 162,05</b>    |
| Zobowiązania długoterminowe                | 0,00                | 0,00                |
| Zobowiązania krótkoterminowe               | 43 370,52           | 21 222,44           |
| <b>Pasywa razem</b>                        | <b>1 507 159,73</b> | <b>4 328 812,89</b> |

### Komentarz do danych finansowych za 2022 r.

Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży na poziomie 91 920,06 zł. Głównym źródłem przychodów była sprzedaż gry „Space Tail: Every Journey Leads Home”, której premiera w wersji PC na platformach Steam oraz GOG oraz w wersji przeznaczonej na konsolę Nintendo Switch odbyła się w dniu 3 listopada 2022 r. Sprzedaż gry od momentu premiery do 31.12.2022 wyniosła 1021 sztuk na PC i 912 sztuk na Nintendo Switch.

Koszty działalności operacyjnej na poziomie 1 962 970,16 zł związane były przede wszystkim z poniesionymi wydatkami na grę. Największe koszty stanowiły wynagrodzenia oraz usługi obce, do których zaliczane są wynagrodzenia osób będących na samozatrudnieniu i płatności na rzecz Enjoy Studio S.A. z tytułu wykonanych prac programistycznych. Wynik na sprzedaży w wyniósł -571 089,84 zł.

Bardzo wysokie pozostałe koszty operacyjne to pochodna aktualizacji wartości aktywów niefinansowych na poziomie 2 900 008,69 zł. W konsekwencji przeprowadzenia szczegółowej analizy dotyczącej perspektyw sprzedażowych gry „Space Tail: Every Journey Leads Home”, Zarząd Emitenta podjął decyzję o dokonaniu na dzień 31 grudnia 2022 r. odpisu aktualizującego wartość zapasów, w których ujęte zostały poniesione nakłady na grę. Decyzja o dokonaniu odpisów

aktualizujących wartość zapasów została poprzedzona analizą sprzedaży gry „Space Tail: Every Journey Leads Home”, która wskazuje na istotne ryzyko nieosiągnięcia zwrotu z poniesionych nakładów na produkcję gry z uwagi na niesatysfakcjonujący poziom sprzedaży. Dokonanie odpisu wpłynęło negatywnie na wynik z działalności operacyjnej -3 481 082,47 zł.

Przychody finansowe wynikają z wygenerowania zysku z tytułu rozchodu aktywów finansowych w kwocie 775 315,75 zł. Pozycję tę stanowi zysk ze sprzedaży części posiadanego pakietu akcji spółki Covenant.dev S.A.

Na poziomie brutto Emitent odnotował wynik -2 705 618,65 zł. W wyniku wygenerowania zysku ze sprzedaży akcji Covenant.dev S.A. Spółka rozpoznała podatek dochodowy w wysokości 147 707,45 zł. Na poziomie netto Emitent odnotował wynik w wysokości -2 853 326,10 zł.

W konsekwencji dokonania odpisu aktualizującego wartość zapasów, suma bilansowa obniżyła się z poziomu 4 328 812,89 zł na dzień 31.12.2021 do 1 507 159,73 zł na dzień 31.12.2022.

Jednocześnie dokonany odpis spowodował obniżenie kapitałów własnych do wartości 1 444 324,74 zł na dzień 31.12.2022 r. w porównaniu do 4 297 650,84 zł na dzień 31.12.2021 r. Największą pozycją aktywów stanowią długoterminowe aktywa finansowe na poziomie 863 572,03 zł na dzień 31.12.2022 r., w której ujęte są przede wszystkim akcje spółki Covenant.dev S.A. (wykazane po cenie nabycia).

Krótkoterminowe aktywa finansowe w wysokości 438 894,22 zł składają się przede wszystkim ze środków pieniężnych, których saldo na dzień 31.12.2022 wyniosło 343 181,68 zł.

Należności krótkoterminowe od pozostałych jednostek w wysokości 121 728,74 zł na dzień 31.12.2022 to wartość kwoty podatku VAT do zwrotu na rzecz Spółki oraz przychody ze sprzedaży gry wygenerowane w IV kwartale 2022 r., które do dnia 31.12.2022 r. nie wpłynęły na konto bankowe Spółki.

Na dzień 31.12.2022 r. największą pozycją pasywów stanowiły kapitały własne na wysokości 1 444 324,74 zł. Na dzień 31.12.2022 r. Spółka nie posiadała zobowiązań oprocentowanych (kredytów, leasingów itp.).

Przepływy netto z działalności operacyjnej wyniosły -1 921 680,40 zł. Są to wydatki poniesione na bieżącą działalność (przede wszystkim na grę „Space Tail: Every Journey Leads Home”).

Przepływy netto z działalności inwestycyjnej na poziomie 1 194 324,39 zł to przede wszystkim płatności jakie Spółka otrzymała ze sprzedaży części posiadanego pakietu akcji Covenant.dev S.A. Przepływy z działalności finansowej nie wystąpiły. Saldo gotówki na dzień 31.12.2022 r. wyniosło 343 181,68 zł.

Środki pieniężne są na wystarczającym poziomie, aby ponosić koszty funkcjonowania firmy oraz wydatki na przygotowywanie preprodukcji gier przynajmniej do końca 2023 r. Nakład na przygotowanie 1 preprodukcji to koszt 100 000 zł – 150 000 zł.

Produkcja gier nie będzie finansowana ze środków własnych. Wydatki związane z produkcją i marketingiem ma finansować wydawca w zamian za udział w przychodach z gry.

Longterm Games jest w posiadaniu 47 759 akcji spółki Covenant.dev S.A. Ostatnią dużą transakcją na akcjach Covenant.dev S.A. było odkupienie części akcji od obecnych akcjonariuszy przez globalną firmę z branży gier wideo Krafton Inc. Odkup miał miejsce po cenie 52,19 zł za akcję.

W przypadku większego zapotrzebowania na gotówkę, zarząd Longterm Games będzie dążył do upłynnienia części lub wszystkich posiadanych akcji Covenant.dev S.A.

## 6 AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2022 r. ani po jego zakończeniu Emitent nie nabywał akcji własnych.

## 7 POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2022 r. ani po jego zakończeniu Emitent nie posiadał oddziałów ani zakładów.

## 8 INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH

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

## 9 ZATRUDNIENIE

Liczba osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy według stanu na dzień 31 grudnia 2022 r. wynosiła 0 osób.

Jednocześnie Spółka na stałe współpracuje z osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych (umowy zlecenie i o dzieło) lub są na samozatrudnieniu.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. Spółka współpracowała łącznie z 8 osobami.

## 10 OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ, Z OKREŚLENIEM, W JAKIM STOPNIU SPÓŁKA JEST NA NIE NARAŻONA

### Ryzyko związane z wprowadzeniem nowych gier na rynek

Wprowadzenie nowych gier na rynek wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, certyfikację, promocję i dystrybucję. Olbrzymia liczba wydawanych codziennie gier powoduje, że pomimo wysokiej jakości produktu Emitenta, istnieje ryzyko, iż nie uda się osiągnąć wystarczająco dobrej i/lub długiej widoczności w sklepach internetowych, co w konsekwencji przełoży się na sprzedaż mniejszą od pierwotnie zakładanej. Zdarzenie to może uniemożliwić Spółce odzyskanie poniesionych nakładów produkcyjnych, a więc ograniczyć dalsze możliwości operacyjne Emitenta.

Zdobyte doświadczenie przy produkcji i wydaniu pierwszej gry Spółki pt. „Space Tail: Every Journey Leads Home” sprawiło, że Zarząd Emitenta podjął decyzję o zmianie strategii rozwoju. Obecna strategia rozwoju zakłada produkcję gier wideo współfinansowanych przez zewnętrznych wydawców. W ramach tego modelu Emitent zakłada przygotowywanie (dwóch) pre-produkcji (grywalnych prototypów) rocznie oraz poszukiwanie wydawców na sfinansowanie pozostałego budżetu deweloperskiego oraz zapewnienie skutecznego wsparcia marketingowego. Pierwszym projektem Spółki w ramach założonej strategii jest gra pod roboczym tytułem "Star Keeper", której pre-produkcja rozpoczęła się na początku 2023 r.

Model współpracy z zewnętrznymi wydawcami sprawia, że istotna część lub całość produkcji nowych gier będzie przez nich współfinansowana. Tym samym wydawcy będą odpowiedzialni za marketing i dystrybucję produkowanych gier przez Emitenta na platformach sprzedażowych, co zmniejsza ryzyko negatywnego wpływu sprzedaży gry po jej debiucie na sytuację finansową Emitenta. Model wydawniczy sprawia, że Spółka będzie zmuszona oddać wydawcom istotny udział w przychodach ze sprzedaży gry. Jednocześnie zgodnie z praktyką rynkową ewentualne tantiemy ze sprzedaży, będą mogły wpływać do Emitenta dopiero po pokryciu poniesionych przez wydawców nakładów na dany tytuł. Istnieje ryzyko, że wydawane przez wydawców gry wyprodukowane przez Spółkę nie przyniosą zwrotu kosztów w związku z czym płatności od wydawców realizowane na etapie produkcji mogą stanowić jedyne źródło przychodów ze sprzedaży generowanych przez Spółkę. Zarząd Emitenta ocenia, że Spółka jest narażona na przedmiotowe ryzyko w stopniu wysokim.

### Ryzyko związane z uzależnieniem dystrybucji produktów Emitenta od kilku zamkniętych platform

Emitent opiera dystrybucję gier m.in. poprzez zamknięte platformy gier tj. w szczególności poprzez platformę STEAM, prowadzoną przez Valve Corporation. Mimo podejmowanych w ostatnim czasie prób uruchomienia nowych platform sprzedaży, dominującą pozycję na rynku gier na PC nadal posiada sklep STEAM. Aktualnie nowe sklepy próbują z nim konkurować, ale w perspektywie okresu, w którym ma być wydana gra Emitenta, sytuacja może się odwrócić i wysoka koncentracja może skutkować pogorszeniem warunków handlowych wobec aktualnie obserwowanych. Oznaczałoby to zwiększenie kosztów dystrybucji ponad zakładane i/lub potencjalnie większe trudności w dostępie do rynku dla mniejszych podmiotów takich jak Emitent.



Gra w wersji konsolowej dystrybuowana jest w sklepach PlayStation Store, Microsoft Store oraz Nintendo Games Store. Każda z powyżej opisanych platform sprzedażowych ma teoretycznie prawo odmówić dystrybucji dowolnie wskazanych gier bez uzasadnienia. Zaistnienie takiej okoliczności w wypadku dystrybucji produktów Emitenta, może znacząco zmniejszyć wysokość sprzedaży produktów, a przez to obniżyć wyniki finansowe Spółki.

W praktyce najczęstszymi powodami odmowy dystrybucji bywa łamanie praw autorskich, kontrowersyjna zawartość, czy też rażąco niska jakość produktu. Zarząd Emitenta ocenia, że Spółka jest narażona na przedmiotowe ryzyko w stopniu średnim.

#### **Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta**

W dniu 13 lutego 2023 r. Emitent podjął uchwałę w sprawie przyjęcia strategii rozwoju Spółki na lata 2023-2024 (raport bieżący ESPI nr 4/2023). Zgodnie z przedmiotową Uchwałą Zarząd Emitenta wyznaczył następujące kierunki rozwoju strategii na lata 2023-2024:

- 1) Produkcja gier wideo współfinansowanych przez zewnętrznych wydawców.

W ramach tego modelu Emitent zakłada przygotowywanie (dwóch) pre-produkcji (grywalnych prototypów) rocznie oraz poszukiwanie wydawców na sfinansowanie pozostałego budżetu deweloperskiego oraz zapewnienie skutecznego wsparcia marketingowego. Pierwszym projektem Spółki w ramach założonej strategii jest gra pod roboczym tytułem "Star Keeper", której pre-produkcja rozpoczęła się na początku 2023 r.

- 2) Inwestycje nadwyżek finansowych w spółki z branży gamedev znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju (startupy).

Emitent zakłada inwestycje w perspektywiczne podmioty znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju, o wysokim potencjale wzrostu wartości, pracujące nad wyróżniającymi się projektami oraz posiadające doświadczoną w produkcji gier wideo kadrę kierowniczą. W długim terminie celem Emitenta jest realizacja ponadprzeciętnych stóp zwrotu z inwestycji.

Z uwagi jednak na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Spółka może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym Spółka będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię rozwoju.

Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii rozwoju przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Istotnie negatywnie na realizację strategii może wpłynąć brak podpisania umowy z zewnętrznym wydawcą na realizowane pre-produkcje. W obszarze strategii związanym z inwestycjami w spółki z branży gamedev znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju (startupy) występuje istotnie wysokie ryzyko płynności związane z zamrożeniem środków finansowych w innym podmiotach. W związku z czym w przypadku zapotrzebowania na kapitał obrotowy dla Spółki, ewentualne wyjście z inwestycji może być utrudnione ze względu na niepubliczny charakter posiadanych udziałów/akcji o ile dany podmiot nie zadebiutował wcześniej na jednym z rynków prowadzonych przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii rozwoju przez Spółkę i spowodować osiągnięcie mniejszych korzyści niż pierwotnie zakładane. Będąc świadomym ryzyka zmienności i nieprzewidywalności rynku, na którym funkcjonuje Spółka, obecnie przyjęta strategia Emitenta ma charakter krótkoterminowy, a poszczególne cele są jasno postawione. Zarząd Emitenta ocenia, że Spółka jest narażona na przedmiotowe ryzyko w stopniu średnim.

#### **Ryzyko związane z możliwymi 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 oraz sytuację finansową Emitenta. Emitent będzie się starał zminimalizować wskazane ryzyko poprzez uwzględnianie w harmonogramach prac stosownych „zapasów” czasu, które nie odbiją się negatywnie na ostatecznym ukończeniu produkcji, ale dadzą bufor bezpieczeństwa w przypadku sytuacji nieprzewidzianych.

**Ryzyko związane z obrotem wtórnym produktami Emitenta**

Z dystrybucją cyfrową gier wiąże się ryzyko wynikające z łatwej zbywalności kont użytkowników platform dystrybucyjnych, do których przypisane są dane produkcji. Z uwagi na ten fakt, istnieje możliwość ich wtórnego obrotu, która w pewnym momencie może spowodować spowolnienie bądź nawet zatrzymanie generowania przychodów ze sprzedaży z dodatkowej jednostki produktu.

Warto również zaznaczyć, że kwestia legislacyjna sprzedaży kont/gier jest w toku postępowania, gdyż warunki umowy korzystania z usług platform dystrybucyjnych (np. STEAM) są nieklarowne. W dniu 17 września 2019 roku sąd w Paryżu wydał wyrok, zgodnie z którym treścią prawa użytkowników platformy STEAM zostały naruszone poprzez odebranie im możliwości sprzedaży zakupionych gier. Z powództwem wystąpiło francuskie stowarzyszenie konsumenckie, które wnosiło o uznanie niektórych uregulowań zawartych w regulaminie STEAM za niedozwolone postanowienia umowne. Zgodnie z regulaminem STEAM zarówno gry, jak i konta online, nie mogą być odsprzedawane. Jak wynika z tego regulaminu, użytkownicy nie tyle kupują gry na platformie, co jedynie uzyskują możliwość korzystania z gier w ramach płatnej subskrypcji. Oznacza to, że gracze korzystający z platformy nie nabywają praw do dalszego decydowania o subskrybowanych produktach, w tym o ewentualnej ich odsprzedaży. W wyroku sąd powołał się na prawo europejskie, w świetle którego zabronione jest utrudnianie przez dystrybutora gier odsprzedaży oprogramowania, również w wersjach dostępnych wyłącznie w postaci cyfrowej. Ponadto sąd wskazał, że forma zakupów na platformie STEAM nie wyczerpuje definicji subskrypcji w legalnym rozumieniu tego terminu, między innymi przez brak określenia ram czasowych trwania takiego stosunku, a jednocześnie można zakwalifikować taką umowę jako umowę sprzedaży kopii gry za jednorazowo płatną, z góry ustaloną cenę. Sąd stwierdził zatem, że gry ze STEAM objęte są zasadą wyczerpania prawa oraz że klauzule regulaminów dystrybutorów gier zawierające zakaz odsprzedaży stanowią niedozwolone postanowienia umowne. Wyrok francuskiego sądu jest kolejnym etapem sporu dotyczącego możliwości odsprzedaży gier na platformie STEAM. Jednocześnie należy podkreślić, że na datę publikacji Dokumentu Informacyjnego omawiany wyrok jest nieprawomocny a jego treść nie została w żaden sposób uwzględniona w regulaminach STEAM normujących stosunki pomiędzy platformą a jej użytkownikami.

Na datę niniejszego sprawozdania nielegalne rozpowszechnianie, kopiowanie oraz obrót wtórny gramami Emitenta nie ma oraz nie miało w przeszłości istotnego wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta. Jeżeli jednak powołany powyżej wyrok sądu francuskiego uprawomocni się, odsprzedaż przez użytkowników STEAM gier zakupionych na tej platformie stanie się legalna. Może ponadto dojść do stworzenia precedensu skutkującego analogicznym orzecznictwem w odniesieniu do innych platform dystrybucji cyfrowej a tym samym legalizacji wtórnego rynku obrotu gramami zakupionymi także na innych platformach dystrybucyjnych.

Prawdopodobieństwo materializacji wskazanego ryzyka Emitent ocenia w stopniu średnim. W celu ochrony przed materializacją ryzyka, Emitent monitoruje orzecznictwo oraz zmiany regulacyjne dotyczące branży, w której prowadzi działalność. Ryzyko zmian regulacyjnych nie jest jednak zależne od podejmowanych przez Spółkę działań, a tym samym ochrona przed materializacją ryzyka jest znacznie ograniczona. Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia w stopniu wysokim.

**Ryzyko związane z konkurencją w branży gier**

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier zwykle unikają bezpośredniego konkurowania, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe, jednakże Emitent rozpoznaje ryzyko szybkiej punktowej koncentracji polegającej na hipotetycznym przejęciu jednego lub kilku studiów deweloperskich przez znaczącego producenta i szybkim uruchomieniu produkcji gry podobnej do planowanej przez Emitenta w celu wydania jej wcześniej, przy znacznie większym budżecie. Potencjalnie mogłoby to ograniczyć popyt na produkt Emitenta.

Emitent prowadzi działalność w otoczeniu silnie konkurencyjnym i podlega presji ze strony:

- dostawców, którymi są utalentowani twórcy gier: programiści, graficy, designerzy itd., otrzymujący regularnie ciekawe oferty pracy od konkurencyjnych studiów w kraju i za granicą,
- odbiorców, rozumianych jako klienci końcowi, którzy poza okresem premierowym mają tendencję do kupowania gier głównie podczas wyprzedaży,
- nowych podmiotów, jako że cały czas pojawiają się nowi producenci gier, wspierani zarówno przez fundusze VC jak i korzystające z rozmaitych dotacji,

- substytutów, którymi w pierwszym kręgu są inne gry, gry na inne platformy, a w kolejnych kręgach produkty z innych gałęzi rozrywki.

Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Emitenta. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Emitent. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Emitent. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

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

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką wzrostu. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obciążony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź nawet ulegnie załamaniu.

Czynnikiem ograniczającym ryzyko jest dywersyfikacja geograficzna dystrybucji produktów Emitenta. Dzięki temu wystąpienie niekorzystnych zjawisk o zasięgu lokalnym lub regionalnym może mieć nieznaczący wpływ na wyniki Spółki. Elementem ograniczającym ryzyko jest też pozycjonowanie na rynku. Produkty oferowane przez Spółkę można zaliczyć do grupy relatywnie niskich wydatków w postrzeganiu odbiorców, w porównaniu z bardziej złożonymi, droższymi formami rozrywki. Dzięki temu pogorszenie koniunktury może mieć mniejszy wpływ na sprzedaż gier wideo w segmencie średnio cenowym niż przeciętnie na cały rynek rozrywki. Należy również wziąć pod uwagę, iż Emitent nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe. Wobec powyższych informacji Emitent szacuje prawdopodobieństwo materializacji przedstawionego ryzyka w stopniu niskim, zaś jego istotność w stopniu średnim.

#### **Ryzyko związane ze zmianą modelu dystrybuowania i sprzedaży gier**

Emitent kieruje ofertę gier komputerowych do odbiorców na całym świecie. Produkty te najczęściej sprzedawane są za pośrednictwem elektronicznych kanałów dystrybucji, pomimo iż wielu klientów nadal preferuje wizytę w sklepie i posiadanie pudełkowej kopii gry. W pierwszym przypadku producenci narzucają sprzedaż za pośrednictwem konkretnego autoryzowanego cyfrowego dystrybutora (np. PlayStation Network dla gier dedykowanych na PlayStation czy Xbox Live dla gier na konsole firmy Microsoft). Z kolei w drugiej opcji niezbędne są dodatkowe nakłady na wydanie i magazynowanie fizycznych nośników gry. Nie wykluczone, że w trakcie produkcji gier Emitenta może nastąpić istotna zmiana w kluczowych kanałach dystrybucji gier, wymienionych wcześniej. Może to być związane z dwoma znanymi na tę chwilę trendami:

- Wprowadzenie modelu subskrypcyjnego - odbiorcy nie płacą za konkretne gry, ale za dostęp do platformy z wieloma grami,
- Streaming gier - odbiorcy nie instalują gier na swoich urządzeniach, te uruchamiane są na zewnętrznych serwerach, a do odbiorców przesyłany jest sam obraz;

Trudno przewidzieć jaką dokładnie formę przyjmą nowe modele sprzedaży, kiedy zdobędą istotny udział w rynku i z jakimi warunkami dla producentów gier będą się one wiązały. Nie wiadomo również jakich dodatkowych nakładów finansowych będą one wymagać, aby dostosować produkty do takich modeli w momencie wydania gier przez Emitenta. Nie można wykluczyć ryzyka, iż kanał dystrybucji, wybrany przez Emitenta dla danej gry, okaże się mniej skuteczny niż planowano lub jego użytkowanie będzie się wiązało z wyższymi kosztami/nakładami na promocję, niż początkowo zakładane. Emitent nie jest w stanie oszacować ani prawdopodobieństwa ich wystąpienia, ani ewentualnego przełożenia na wyniki. Niemniej jednak, posiadając wysoko oceniane, znane produkty, oparte o uznane IP, Emitent będzie dysponował siłą przetargową pomagającą zredukować powyższe ryzyko.

#### **Ryzyko utraty płynności**

Z uwagi na charakter prowadzonej działalności, związaną z nią sezonowość osiągniętych przychodów oraz wczesny etap rozwoju Spółki, Emitent narażony jest na ryzyko utraty płynności finansowej.

Do czasu podpisania umowy z wydawcą na grę „Star Keeper” działalność Emitenta będzie generowała przede wszystkim koszty co teoretycznie w przypadku istotnego przesunięcia podpisania umowy wydawniczej mogłoby przełożyć się na trudności w bieżącym regulowaniu zobowiązań. Emitent posiada środki pieniężne, które zaspokajają potrzeby gotówkowe Spółki przynajmniej do końca 2023 r., wobec tego wystąpienie ryzyka utraty płynności należy uznać za niewielkie.

## 11 OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE ŁADU KORPORACYJNEGO

Zarząd oświadcza, iż Emitent stosuje zasady ładu korporacyjnego zawarte 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", który zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, stanowi element raportu rocznego Emitenta za rok 2022 r.

---

**Albert Rokicki**

Prezes Zarządu

---

**Adrian Przybylski**

Wiceprezes Zarządu

---

**Robert Ogłodziński**

Wiceprezes Zarządu