



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 2024 rok

Warszawa, 21 maja 2025 r.

SPIS TREŚCI

1	INFORMACJE O EMITENCIE	3
1.1.	DANE REJESTROWE	3
1.2.	OPIS DZIAŁALNOŚCI.....	3
1.3.	ZARZĄD I RADA NADZORCZA	4
1.4.	STRUKTURA AKCJONARIATU	5
2	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU 2024 ORAZ PO JEGO ZAKOŃCZENIU	5
3	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA	5
4	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	6
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	9

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:	https://longtermgames.pl
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. Strategia Spółki obejmuje inwestycje nadwyżek finansowych w podmioty z branży gamedev znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju (startupy) o wysokim potencjale wzrostu wartości, pracujące nad wyróżniającymi się projektami oraz posiadające doświadczoną w produkcji gier kadrę kierowniczą. W długim terminie celem Emitenta jest realizacja ponadprzeciętnych stóp zwrotu z inwestycji.

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. Ponadto, Albert Rokicki jest inwestorem z 25-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.

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 video współfinansowanych przez zewnętrznych wydawców.

W ramach tego modelu Emitent zakładał 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 była 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 zakładał 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 było realizacja ponadprzeciętnych stóp zwrotu z inwestycji.

W dniu 8 października 2024 Zarząd podjął uchwałę o rozpoczęciu procesu przeglądu opcji strategicznych o czym poinformował w komunikacie ESPI 3/2024. Brane są pod uwagę różne opcje strategiczne, w tym przede wszystkim połączenie z innym podmiotem, partnerstwo strategiczne, pozyskanie inwestora strategicznego lub finansowego, przeprowadzenie innej transakcji mogącej skutkować zmianą struktury akcjonariatu Spółki, jak również ewentualny brak działań związanych z ww. możliwymi scenariuszami. Przegląd opcji strategicznych miał potrwać do końca I kwartału 2025 r.

W dniu 28 marca 2025 r. Zarząd podjął decyzję o przedłużeniu przeglądu opcji strategicznych do końca I półrocza 2025 r., o czym poinformował w komunikacie ESPI 1/2025.

1.3. ZARZĄD I RADA NADZORCZA

Skład Zarządu Spółki na dzień bilansowy i na dzień publikacji sprawozdania

Imię i Nazwisko	Pełniona funkcja	Termin upływu kadencji
Albert Rokicki	Prezes Zarządu	15.06.2026 r.
Adrian Przybylski	Wiceprezes Zarządu	15.06.2026 r.

W dniu 15 czerwca 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały w sprawie powołania członków Zarządu Emitenta na nową kadencję, tj.: Pana Alberta Rokickiego, Pana Roberta Ogłodzińskiego oraz Pana Adriana Przybylskiego. Kadencja członków Zarządu jest wspólna i trwa 3 lata od chwili podjęcia ww. uchwał. W dniu 29 września 2023 r. Pan Robert Ogłodziński zrezygnował z pełnienia funkcji Wiceprezesa Zarządu.

Kadencja członków Zarządu jest wspólna i trwa 3 lata.

Skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień bilansowy i na dzień publikacji sprawozdania

Imię i Nazwisko	Pełniona funkcja	Termin upływu kadencji
Bartłomiej Cegłowski	Przewodniczący Rady Nadzorczej	25.06.2026 r.
Adrian Gawlikowski	Członek Rady Nadzorczej	25.06.2026 r.
Andrzej Sołoguba	Członek Rady Nadzorczej	25.06.2026 r.
Jacek Harwacki	Członek Rady Nadzorczej	25.06.2026 r.
Dawid Strzeboński	Członek Rady Nadzorczej	25.06.2026 r.

W okresie od 1 stycznia 2024 r. do 25 czerwca 2024 r. członkami Rady Nadzorczej byli Marek Łubiarz, Bartłomiej Cegłowski, Adrian Gawlikowski, Andrzej Sołoguba i Jacek Harwacki. W dniu 25 czerwca 2024 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwały w sprawie powołania członków Rady Nadzorczej Emitenta na nową kadencję, tj.: Pana Bartłomieja Cegłowskiego, Pana Adriana Gawlikowskiego, Pana Jacka Harwackiego oraz Pana Andrzeja Sołogubę na kolejną kadencję pełnienia funkcji członków Rady Nadzorczej, a Pana Dawida Strzebońskiego na stanowisko członka Rady Nadzorczej nowej kadencji.

Kadencja członków Rady Nadzorczej jest wspólna i trwa 2 lata.

1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU

Kapitał zakładowy Longterm Games S.A. wynosi 128.630,00 zł (w pełni opłacony) i dzieli się na 1.286.300 (jeden milion dwieście osiemdziesiąt sześć tysięcy trzysta) akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- a) 1.000.000 (jeden milion) akcji na okaziciela serii A
- b) 200.000 (dwieście tysięcy) akcji na okaziciela serii B
- c) 86.300 (osiemdziesiąt sześć tysięcy trzysta) akcji na okaziciela serii C.

Wszystkie serie akcji zostały wprowadzone do obrotu na rynku New Connect od dnia debiutu Spółki tj. od 10 października 2022 r.

Struktura akcjonariatu na dzień bilansowy i na dzień publikacji sprawozdania

Lp.	Akcjonariusz	Liczba akcji	% Akcji	Liczba głosów	% Głosów
1	Albert Rokicki	615 135	47,82%	615 135	47,82%
2	Pozostali akcjonariusze	671 165	52,18%	671 165	52,18%
	RAZEM	1 286 300	100,00%	1 286 300	100,00%

2 ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU 2024 ORAZ PO JEGO ZAKOŃCZENIU

Prace nad preprodukcją gry StarKeeper

W latach 2023-2024 trwały prace nad kolejną grą o roboczym tytule StarKeeper. Celem było pozyskanie wydawcy na grę. W dniu 14 maja 2025 r. Zarząd podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizacyjnego wartośći zapasów, w których ujęte zostały nakłady poniesione na grę StarKeeper o czym poinformował w komunikacie ESPI 2/2025. Powodem dokonania odpisu było niepozyskanie wydawcy, który chciałby sfinansować dalszą produkcję oraz marketing gry. Gra była produkowana w latach 2023-2024. Łączne wydatki na produkcję gry wyniosły 454 tys. zł. Odpis wyniósł 452 tys. zł. W I kwartale 2025 r. prawa do gry zostały sprzedane za 2 tys. zł.

Sprzedaż praw do gier SpaceTail i StarKeeper oraz akcji Enjoy Studio S.A. i Rune Powered S.A.

Od 8 października 2024 trwa przegląd opcji strategicznych. Zarząd zidentyfikował, że stare aktywa są potencjalną przeszkodą w trwającym przeglądzie opcji strategicznych i w I kwartale 2025 r. zdecydował o zbyciu praw do gier SpaceTail i StarKeeper oraz akcji Enjoy Studio S.A. i Rune Powered S.A. Gra SpaceTail nie odniosła sukcesu komercyjnego, a na grę StarKeeper nie pozyskano wydawcy.

Prawa do gry SpaceTail sprzedano za 6,0 tys. zł, a do gry StarKeeper za 2,0 tys. zł.

Wszystkie posiadane 296 804 akcje Enjoy Studio S.A. sprzedano w formie ABB za kwotę 435 tys. zł. Koszt nabycia sprzedanych akcji wyniósł 31,9 tys. zł. 581 600 akcji Rune Powered S.A. sprzedano za kwotę 58 zł. Niska kwota transakcji wynikała z faktu, iż spółka jest zawieszona i nie prowadzi działalności operacyjnej od końca 2023 r. Wartość bilansowa akcji na dzień 31.12.2023 oraz 31.12.2024 to 0,00 zł.

3 PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA

W dniu 8 października 2024 Zarząd podjął uchwałę o rozpoczęciu procesu przeglądu opcji strategicznych o czym poinformował w komunikacie ESPI 3/2024. Brane są pod uwagę różne opcje strategiczne, w tym przede wszystkim połączenie z innym podmiotem, partnerstwo strategiczne, pozyskanie inwestora strategicznego lub finansowego, przeprowadzenie innej transakcji mogącej skutkować zmianą struktury akcjonariatu Spółki, jak również ewentualny brak działań związanych z ww. możliwymi scenariuszami. Przegląd opcji strategicznych miał potrwać do końca I kwartału 2025 r.

W dniu 28 marca 2025 r. Zarząd podjął decyzję o przedłużeniu przeglądu opcji strategicznych do końca I półrocza 2025 r., o czym poinformował w komunikacie ESPI 1/2025. Na dzień publikacji niniejszego raportu trudno jest ocenić perspektywy rozwoju działalności Spółki w obecnym i przyszłym roku obrotowym.

4 WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Nie dotyczy. Emitent nie prowadzi działalności badawczo-rozwojowej.

5 AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

Wybrane dane – Rachunek zysków i strat	01.01.2024 31.12.2024	01.01.2023 31.12.2023
	PLN	PLN
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	207 684,80	270 473,00
Przychody netto ze sprzedaży produktów	21 384,83	98 040,42
Zmiana stanu produktów	-265 848,03	172 432,58
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	452 148,00	0,00
Koszty działalności operacyjnej	360 947,17	482 488,46
Zysk (strata) ze sprzedaży	-153 262,37	-212 015,46
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-610 919,45	-122 773,96
Zysk (strata) brutto	-659 993,39	-500 954,44
Zysk (strata) netto	-659 461,83	-503 157,84

Wybrane dane – Bilans	31.12.2024	31.12.2023
	PLN	PLN
Aktywa razem	305 523,30	966 507,49
Aktywa trwałe	17 715,59	68 331,46
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	15 185,68	24 776,66
Inwestycje długoterminowe, w tym:	0,00	42 015,80
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	42 015,80
Aktywa obrotowe	287 807,71	898 176,03
Należności krótkoterminowe	16 555,41	321 883,25
Inwestycje krótkoterminowe	269 119,70	308 246,24
Krótkoterminowe aktywa finansowe	269 119,70	308 246,24
Środki pieniężne	15 676,93	244 767,24
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	132,60	5 373,54
Kapitał własny	281 705,07	941 166,90
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	23 818,23	25 340,59
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	5 318,23	7 819,59
Pasywa razem	305 523,30	966 507,49

Komentarz do danych finansowych za 2024 r.

Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży na poziomie 21,4 tys. zł. Głównym źródłem przychodów była sprzedaż gry Space Tail: Every Journey Leads Home, której premiera w wersji PC na platformach Steam i GOG oraz w wersji przeznaczonej na konsolę Nintendo Switch odbyła się w dniu 3 listopada 2022 r., a w wersji na konsole Play Station 4 i Play Station 5 oraz Xbox One i Xbox Series S/X w dniu 9 marca 2023 r.

Koszty działalności operacyjnej były na poziomie 360,9 tys. zł. Największą składową były wynagrodzenia 194,5 tys. zł, które dotyczyły osób pracujących nad preprodukcją gry StarKeeper oraz usługi obce 131,1 tys. zł, w których zostały ujęte koszty ogólne funkcjonowania firmy. Wynik ze sprzedaży wyniósł -153,3 tys. zł.

Pozostałe przychody operacyjne wyniosły 5,3 tys. zł, a pozostałe koszty operacyjne 463,0 tys. zł. Pozostałe koszty działalności operacyjnej to przede wszystkim odpis nakładów poniesionych na grę StarKeeper, który obciążył wynik finansowy za 2024 r. Łączne wydatki na produkcję gry wyniosły 454,1 tys. zł. Odpis wyniósł 452,1 tys. zł. W I kwartale 2025 r. prawa do gry zostały sprzedane za 2,0 tys. zł. Wynik z działalności operacyjnej wyniósł -610,9 tys. zł.

Przychody finansowe wyniosły 3,2 tys. zł, a koszty finansowe 52,3 tys. zł. Główną składową kosztów finansowych była strata ze sprzedaży akcji. Wynik brutto wyniósł -660,0 tys. zł, a wynik netto -659,5 tys. zł.

Suma bilansowa obniżyła się z poziomu 966,5 tys. zł na dzień 31.12.2023 r. do poziomu 305,5 tys. zł na dzień 31.12.2024 r. Powodem był ujemny wynik netto wygenerowany w 2024 r.

Największa pozycja aktywów to inwestycje krótkoterminowe 269,1 tys. zł, na którą składały się gotówka 15,7 tys. zł, akcje notowane na giełdzie 221,6 tys. zł oraz akcje spółki nienotowanej Enjoy Studio S.A. o wartości 31,9 tys. zł.

Największa pozycja pasywów to kapitały własne 281,7 tys. zł. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania miały poziom 23,8 tys. zł. Główną składową zobowiązań były pozostałe rezerwy krótkoterminowe 18,5 tys. zł, do których zaliczała się rezerwa na koszt audytu za 2024 r. w wysokości 17,6 tys. zł. Spółka od momentu powstania nie posiadała i nie posiada zobowiązań oprocentowanych (kredytów, leasingów itp.).

Przepływy netto z działalności operacyjnej wyniosły -340,0 tys. zł. Ujemne saldo było pochodną wydatków bieżących oraz poniesionych na preprodukcję gry StarKeeper.

Przepływy netto z działalności inwestycyjnej wyniosły 110,9 tys. zł. W przepływach inwestycyjnych ujęte są zakupy oraz sprzedaże akcji.

Przepływy z działalności finansowej nie wystąpiły.

Saldo gotówki na dzień 31.12.2024 było na poziomie 15,7 tys. zł. Wartość akcji spółek giełdowych na dzień 31.12.2024 r. była na poziomie 221,6 tys. zł. Łączne saldo gotówki i akcji notowanych na giełdzie na dzień 31.12.2024 było na poziomie 237,3 tys. zł.

Spółka posiada środki pieniężne, które pozwalają zachować płynność działalności przynajmniej do końca 2025 r.

Na koniec I kwartału 2025 r. saldo środków pieniężnych było na poziomie 352,7 tys. zł, a akcje notowane na giełdzie miały wartość 335,7 tys. zł. W 2025 r. w związku ze zbiciem praw do gry StarKeeper prognozowany jest spadek kosztów działalności względem 2024 r.

6 AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2024 r. ani po jego zakończeniu Emitent nie nabywał akcji własnych.

7 POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2024 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 2024 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 2024 r. wynosiła 2 osoby.

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

Ryzyko utraty płynności

Z uwagi na charakter prowadzonej działalności, ponoszone koszty działalności oraz znikome przychody ze sprzedaży, Emitent narażony jest na ryzyko utraty płynności finansowej.

Emitent posiada środki pieniężne, które zaspokajają potrzeby gotówkowe Spółki przynajmniej do końca 2025 r., wobec tego wystąpienie ryzyka utraty płynności należy uznać za niewielkie.

Ryzyko zmiany profilu działalności

Jednym ze skutków przeglądu opcji strategicznych mogą być zmiany w akcjonariacie Spółki. Nowy główny akcjonariusz może zmienić kierunek rozwoju firmy, co może wpłynąć na działalność operacyjną, inwestycje i strukturę kosztów.

Emitent ocenia wystąpienie tego ryzyka za umiarkowane.

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:

- 3) Produkcja gier wideo współfinansowanych przez zewnętrznych wydawców.

W ramach tego modelu Emitent zakładał 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 była gra pod roboczym tytułem "Star Keeper", której pre-produkcja miała miejsce w latach 2023-2024 r.

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

Emitent zakładał 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 była realizacja ponadprzeciętnych stóp zwrotu z inwestycji.

Zmaterializowało się ryzyko związane z realizacją strategii Emitenta. Spółka nie pozyskała wydawcy na grę StarKeeper i nie zostały dokonane inwestycje w spółki z branży gamedev znajdujące się na wczesnym etapie rozwoju.

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 2024 r.

Albert Rokicki

Prezes Zarządu

Adrian Przybylski

Wiceprezes Zarządu