

MadneticGames



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
MADNETIC GAMES S.A.
ZA OKRES 01.01.2024 r. - 31.12.2024 r.

Wrocław, 25 lutego 2025 r.



SPIS TREŚCI

1. Charakterystyka Spółki	3
1.1. Informacje Podstawowe	3
1.1.1. Dane jednostki.....	3
1.1.2. Przedmiot działalności	4
1.1.1. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu	5
1.1.2. Zarząd Spółki	6
1.1.3. Rada Nadzorcza Spółki	6
1.2. Zakres działalności Spółki	6
1.2.1. Profil działalności Spółki	6
1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży w 2024 r.	8
1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży	9
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	10
3. Przewidywany rozwój Spółki	11
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	12
5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	12
6. Pozostałe informacje	24



1. Charakterystyka Spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent został utworzony na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 7 lipca 2020 r. (Repertorium A nr 29/2020). Rejestracja Spółki Madnetic Games S.A. w KRS miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. WR.VI NS-REJ.KRS/28400/20/988 wydanego w dniu 1 września 2020 r. przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000857567.

Emitent powstał na podstawie Ustawy Kodeks spółek handlowych z dnia 15 września 2000 r. (Dz. U. z 2000 r., nr 94, poz. 1037, z późn. zm.) i działa zgodnie z jej zapisami.

Czas trwania Emitenta jest nieograniczony, zgodnie z treścią § 4 Statutu Spółki.

Podstawowe dane o Emitencie

Firma	Madnetic Games S.A.
Siedziba	Wrocław
Adres	ul. Klecińska 123, 54-413 Wrocław
Telefon:	+48 691 075 596
Adres poczty elektronicznej:	hello@madnetic-games.com
Adres strony internetowej:	www.madnetic-games.com
NIP	8992882986
REGON	386601217
KRS	0000857567

Źródło: Emitent



1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot przeważającej działalności Spółki, wg klasyfikacji PKD:

- PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

Przedmiot pozostałej działalności przedsiębiorcy:

- PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem,
- PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,
- PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- PKD 18.11.Z Drukowanie gazet,
- PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowywaniem do druku,
- PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- PKD 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- PKD 73.12.B Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach drukowanych,
- PKD 73.12.C Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet),
- PKD 73.12.D Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach,
- PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- PKD 59.12.Z Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi,
- PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych.



1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 grudnia 2024 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosi 110.159,80 zł i dzieli się na 1.101.598 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2024 r. i do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności Zarządu Madnetic Games S.A.

Seria	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Seria A	1.000.000	90,78%	1.000.000	90,78%
Seria B	30.000	2,72%	30.000	2,72%
Seria C	50.000	4,54%	50 000	4,54%
Seria D	21.598	1,96%	21 598	1,96%
Suma	1.101.598	100,00%	1.101.598	100,00%

Źródło: Emitent

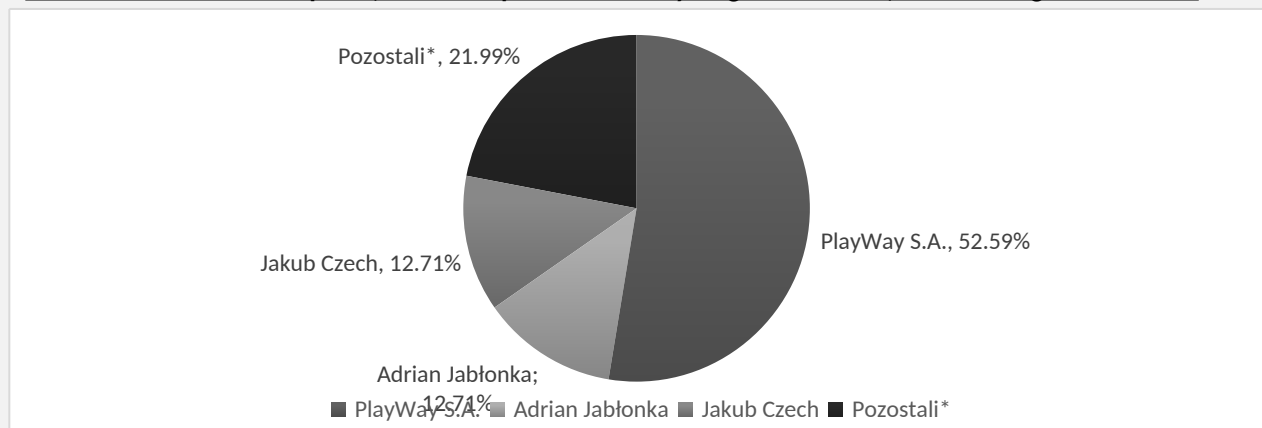
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2024 r.

Akcyonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	579.328	579.328	52,59%	52,59%
Adrian Jabłonka	140.000	140.000	12,71%	12,71%
Jakub Czech	140.000	140.000	12,71%	12,71%
Pozostali*	242.270	242.270	21,99%	21,99%
Suma	1.101.598	1.101.598	100,00%	100,00%

* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w § 7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

Struktura własnościowa Spółki (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31 grudnia 2024 r.



* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w § 7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent



1.1.4. Zarząd Spółki

Na dzień 1 stycznia 2024 r. skład Zarządu Madnetic Games S.A. był następujący:

- Pan Adrian Jabłonka – Prezes Zarządu,
- Pan Jakub Czech – Wiceprezes Zarządu.

W trakcie 2024 roku obrotowego, a także do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania, nie zaszły żadne zmiany w składzie Zarządu Spółki. W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Pan Adrian Jabłonka – Prezes Zarządu,
- Pan Jakub Czech – Wiceprezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2024 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Pan Grzegorz Czarnecki – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Piotr Karbowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Jakub Trzebiński – Członek Rady Nadzorczej,

W dniu 23.05.2024 r. pan Tomasz Kisielewski oraz pan Maciej Golec uchwałami Walnego Zgromadzenia z dnia 23.05.2024 r. zostali powołani na Członków Rady Nadzorczej Spółki. W związku z powyższym, skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień 31 grudnia 2024 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania, kształtował się następująco:

- Pan Grzegorz Czarnecki – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Piotr Karbowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Jakub Trzebiński – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Tomasz Kisielewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Maciej Golec – Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Madnetic Games S.A. powstała w 2020 roku. Stanowi świeży i innowacyjny głos na rynku gier wideo. Zaangażowanie Emitenta w tworzenie gier, które inspirują, angażują i dostarczają niezapomnianych wrażeń, szybko przyniosło uznanie w branży. Flagowa gra Spółki, WW2 Rebuilder, zebrała entuzjastyczne recenzje, co jest świadectwem pasji do tworzenia gier oraz umiejętności zrozumienia i spełnienia oczekiwań graczy.

Debiut gry WW2 Rebuilder był nie tylko komercyjnym sukcesem, ale także potwierdzeniem zdolności Spółki do tworzenia gier, które rezonują z szeroką publicznością. Sukces ten zainspirował do dalszych ambitnych projektów, takich jak gra pt. Photography Simulator, która jest obecnie w fazie produkcji. Zdolność Emitenta do szybkiego dostosowywania się do zmieniających się trendów i oczekiwań graczy stanowi o unikalnej wartości na rynku.



Strategia produkcyjna Spółki opiera się na efektywnym wykorzystaniu zasobów, równoważeniu kosztów i jakości, oraz ciągłym dopasowywaniu się do potrzeb rynku. Emitent stawia na innowacyjność w zarządzaniu projektami, zapewniając, że każda gra jest starannie planowana i realizowana z należytą uwagą do detali.

Kluczową rolę w modelu biznesowym odgrywa współpraca z PlayWay S.A. Dzięki niej Spółka uzyskuje dostęp do zaawansowanych zasobów i możliwości, w tym:

- centrum testów, które pozwala na dokładną ocenę i optymalizację gier przed ich wydaniem,
- szerokie możliwości marketingowe i reklamowe, zwiększające widoczność na rynku,
- wsparcie w rozwijaniu kontaktów biznesowych, co jest istotne dla dalszego wzrostu Spółki.

Podejście Spółki do tworzenia gier jest wieloetapowe i dopasowane do specyfiki każdego projektu. Faza koncepcyjna, testowanie pomysłu, tworzenie dema i prologu, a także beta testy wewnętrzne są kluczowe dla osiągnięcia wysokiej jakości produktu końcowego. Emitent rozważa także skrócone procesy dla gier w formule Early Access, pozwalające na szybką reakcję na feedback graczy.

1. Faza koncepcyjna:

- **Pomysł i wizja:** Każda gra rozpoczyna się od unikalnego pomysłu. Spółka przykłada dużą wagę do kreatywności i innowacyjności, aby gry wyróżniały się na rynku.
- **Badanie rynku:** Analiza trendów rynkowych, preferencji graczy i konkurencji, aby zapewnić, że koncepcja ma potencjał na rynku.
- **Wstępny Plan:** Określenie celu projektu, grupy docelowej i szacowanego budżetu.

2. Testowanie pomysłu:

- **Walidacja koncepcji:** Przeprowadzenie wewnętrznych i zewnętrznych testów pomysłu, aby upewnić się, że jest on atrakcyjny i wykonalny.
- **Zbieranie feedbacku:** Wczesne zaangażowanie społeczności graczy w proces twórczy, aby uzyskać cenne opinie.

3. Tworzenie dema i prologu:

- **Prototypowanie:** Rozwój prototypu gry, który pozwala na ocenę podstawowych mechanik i stylu rozgrywki.
- **Prezentacja wizji:** Stworzenie dema lub/i prologu gry, które można przedstawić potencjalnym inwestorom, mediom i społeczności.

4. Beta testy wewnętrzne:

- **Rozwój pełnej wersji:** Praca nad rozbudowaniem gry do pełnej wersji, opierając się na zgromadzonym feedbacku.
- **Iteracyjne ulepszenia:** Ciągłe testowanie i ulepszanie gry, aby upewnić się, że spełnia ona wysokie standardy jakościowe.

5. Wydanie i sprzedaż pełnej wersji:

- **Finalizacja:** Dokończenie prac nad grą, w tym ostateczne szlify, debugowanie i optymalizacja.
- **Wydanie gry:** Oficjalne wydanie gry na wybranych platformach dystrybucyjnych.
- **Marketing i promocja:** Intensywne działania marketingowe w celu zwiększenia świadomości o grze i generowania sprzedaży.

6. Wsparcie po premierze i rozwój gier:

- **Aktualizacje i poprawki:** Regularne wydawanie aktualizacji i poprawek, aby utrzymać zainteresowanie grą.



- **DLC i rozszerzenia:** Rozwój dodatkowych treści, jeśli gra osiągnie sukces i będzie to uzasadnione pod kątem biznesowym.
- **Monitoring i analiza:** Stałe monitorowanie wyników sprzedaży, opinii graczy i danych z gry, aby informować o przyszłych decyzjach dotyczących rozwoju.

Każdy etap w procesie twórczym jest starannie zarządzany i dostosowany do specyfiki projektu, z naciskiem na innowacyjność, jakość i zadowolenie graczy. Madnetic Games S.A. dąży do tego, aby każda wydana gra była nie tylko sukcesem komercyjnym, ale także doświadczeniem, które wzbogaca świat gier wideo.

W obliczu ciągle zmieniającego się rynku gier, Emitent stara się być elastyczny i innowacyjny. Dążenie do tworzenia unikalnych i angażujących gier jest motorem rozwoju Spółki, a świadomość wyzwań utrzymuje ją w gotowości do ciągłego uczenia się i adaptacji.

Mając na uwadze, iż sukces w branży gier nie jest nigdy gwarantowany, każda produkcja Emitenta to wyraz pasji i zaangażowania, ale też proces uczenia się i rozwoju. Będąc dumny z osiągnięć, jakimi było wydanie WW2 Rebuilder, jednocześnie Emitent ma świadomość, że każdy kolejny projekt niesie ze sobą nowe wyzwania. Celem Spółki jest tworzenie gier, które nie tylko trafiają w gust graczy, ale również wnoszą coś nowego i wartościowego do świata gier wideo.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży w 2024 r.

Spółka Madnetic Games S.A. przeznaczyła w 2024 r. do sprzedaży następujące produkty:

Produkty przeznaczone do sprzedaży

Lp.	Gra	Platforma	Data premiery	Właściciel praw majątkowych
1.	WW2 Rebuilder	Xbox Series i PS5	10.05.2024	Emitent
2.	Corsair Madness	PC	25.06.2024	Emitent
3.	My Museum	PC	17.07.2024	Emitent
4.	WW2 Rebuilder	Xbox One	04.02.2025	Emitent
5.	WW2 Rebuilder	PS4	13.02.2025	Emitent

Źródło: Emitent



1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej.

Planowane premiery gier/ planowany termin wydania gry może ulec zmianie

Lp.	Gra	Platforma	Planowany termin wydania	Zakres pracy Spółki	Wydawca	Właściciel praw majątkowych
1.	Photography Simulator	PC	2025	Produkcja, marketing, publikacja	Emitent	Emitent
2.	Mythos: Build & Survive	PC	2025	Pomoc przy produkcji, testowanie, marketing, publikacja	Emitent	Emitent
3.	30 Days On Ship	PC	2025	Produkcja, marketing, publikacja	PlayWay S.A.	PlayWay S.A.
4.	Medieval Builders: Strongholds & Castles	PC	2026/2027	Produkcja, marketing, publikacja	Emitent	Emitent

* Planowane terminy mogą ulec zmianie

Źródło: Emitent



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

21 marca 2024 r. zawarcie z ManyDev Studio Spółka Europejska umowy o przeniesienie na Emitenta autorskich praw majątkowych do utworu w postaci milestone'ów (etapów tworzonej gry) gry na PC pt. „Corsair's Madness”. Z tytułu przedmiotowej umowy Spółka jest zobowiązana do zapłaty wynagrodzenia prowizyjnego dla ManyDev Studio Spółka Europejska w wysokości 20% zysku netto ze sprzedaży gry.

21 marca 2024 r. zawarcie z ManyDev Studio Spółka Europejska umowy o przeniesienie na Emitenta autorskich praw majątkowych do utworu w postaci milestone'ów (etapów tworzonej gry) gry na PC pt. „My Museum”.

1 kwietnia 2024 r. zawarcie z PlayWay S.A. umowy na wykonanie przez Emitenta gry „30 Days on Ship”. Z tytułu wykonania przedmiotowej gry oraz przeniesienia autorskich praw majątkowych do gry, Emitentowi przysługuje wynagrodzenie jednorazowe w wysokości 540.000,00 zł netto oraz wynagrodzenie prowizyjne, nieograniczone czasowo, w wysokości 5% zysku netto uzyskiwanego z tytułu sprzedaży gry na platformie Steam.

23 maja 2024 r. podjęcie uchwały przez ZWZ Emitenta w przedmiocie m. in. podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 2.159,80 zł tj. do kwoty 110.159,80 zł poprzez emisję 21.598 akcji serii D.

24 maja 2024 r. Emitent zakończył emisję akcji serii D, w wyniku której Spółka pozyskała ok. 400.000,00 zł na dalszy rozwój.

25 czerwca 2024 r. miała miejsce premiera gry w wersji na PC pt. My Museum: Treasure Hunter na platformie Steam.

12 lipca 2024 r. Spółka podpisała umowę na portowanie gry WW2 Rebuilder z PlayWay S.A. na platformy Xbox One S, Xbox One X oraz PlayStation 4.

17 lipca 2024 r. miała miejsce premiera gry w wersji na PC pt. Corsair's Madness na platformie Steam.

31 lipca 2024 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii D.

8 października 2024 r. Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął Uchwałę Nr 1264/2024 dotyczącą wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela Spółki, o wartości nominalnej 0,10 zł każda:

- 1) 1.000.000 (jeden milion) akcji serii A,
- 2) 30.000 (trzydzieści tysięcy) akcji serii B,
- 3) 50.000 (pięćdziesiąt tysięcy) akcji serii C,
- 4) 21.598 (dwadzieścia jeden tysięcy pięćset dziewięćdziesiąt osiem) akcji serii D.

4 lutego 2025 r. miała miejsce premiera gry pt. WW2 Rebuilder na konsole Xbox One.

13 lutego 2025 r. miała miejsce premiera gry pt. WW2 Rebuilder na konsole PlayStation 4.



3. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii Emitent zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji gier własnych. Strategia rozwoju Spółki opiera się na kilku zasadniczych filarach.

Dywersyfikacja portfela gier

Wizja Madnetic Games S.A. opiera się na rozwijaniu zróżnicowanego portfela gier, obejmującego różne gatunki i style, co pozwala na osiągnięcie stabilności na rynku i zwiększenie atrakcyjności oferty dla szerokiej grupy odbiorców. W portfolio Emitenta znajdują się zarówno gry o dużym rozmachu, jak WW2 Rebuilder i Photography Simulator, jak i mniejsze, niestandardowe tytuły takie jak Corsair's Madness czy United Sects of America. Rozwijanie gier w różnych gatunkach, od symulatorów po gry strategiczne i pixelart, pozwala na eksplorację nowych trendów rynkowych i dostosowanie się do dynamicznie zmieniających preferencji graczy. Spółka dąży do tego, aby jej gry były nie tylko rozrywką, ale także okazją do odkrywania nowych światów i doświadczeń.

Ekspansja na różne platformy

Madnetic Games S.A. skupia się na zapewnieniu dostępności swoich gier na różnych platformach. Współcześni gracze korzystają z różnych urządzeń i platform, więc istotne jest, aby gry Spółki były dostępne zarówno na komputerach osobistych, jak i na konsolach takich jak PlayStation, Xbox czy nawet Nintendo Switch. Ta strategia pozwala na dotarcie do szerszego grona graczy i umożliwia im korzystanie z gier Spółki w sposób, który najbardziej im odpowiada. Dzięki rozwojowi technologii cross-platform możliwe jest zapewnienie spójnego doświadczenia rozgrywki na różnych urządzeniach, co stanowi istotny element w budowaniu lojalności i zaangażowania graczy.

Interakcja ze społecznością i poszukiwanie nowych tytułów

Madnetic Games S.A. aktywnie współpracuje ze społecznością graczy, nie tylko w celu zbierania opinii i sugestii dotyczących bieżących projektów, ale także w poszukiwaniu inspiracji do nowych gier. Utrzymywanie otwartego dialogu z graczami jest kluczowe dla zrozumienia ich oczekiwań i trendów rynkowych. Spółka stale monitoruje rynek w poszukiwaniu nowych, obiecujących koncepcji gier, które mogą wzbogacić jej portfolio. Ta strategia pozwala na dynamiczne reagowanie na zmiany na rynku i dostosowywanie oferty do aktualnych potrzeb i zainteresowań graczy.

Długoterminowa Wizja i Elastyczność

Kluczowym elementem strategii rozwoju Spółki jest długoterminowa wizja, łącząca innowacyjność z realistycznym podejściem do zarządzania ryzykiem. Rynek gier wideo jest niezwykle konkurencyjny i podlega ciągłym zmianom. Dlatego planowanie strategiczne Emitenta obejmuje zarówno rozwój ambitnych projektów, jak i elastyczność w dostosowywaniu się do nowych wyzwań i możliwości. Oznacza to, że każda decyzja biznesowa, od wyboru nowych projektów po kwestie inwestycji i marketingu, jest podejmowana z uwzględnieniem aktualnego kontekstu rynkowego oraz długoterminowych celów.

Przyjęta strategia będzie realizowana przez Emitenta w latach 2024-2026. Spółka w celu realizacji strategii rozwoju rozważa wykorzystanie środków wypracowanych z działalności operacyjnej, tj. środki ze sprzedaży gier. Ponadto, w dniu 23 maja 2024 r. ZWZ Emitenta podjęło uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę 2.159,80 zł tj. do kwoty 110.159,80 zł poprzez emisję 21.598 akcji serii D. W ramach emisji akcji serii D Spółka pozyskała ok. 0,4 mln zł. Środki pozyskane z emisji akcji serii B i C, w kwocie ok. 1,2 mln zł, Emitent wydatkował w następujący sposób:

- 90% pozyskanej kwoty na dokończenie produkcji gry WW2 Rebuilder,
- 5% pozyskanej kwoty na marketing gry WW2 Rebuilder,
- 5% pozyskanej kwoty na koszty ogólnego zarządu.



4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w okresie od stycznia do grudnia 2024 r. wyniosła 2.906.503,14 zł, co w porównaniu z analogicznym okresem roku 2023, gdy wartość tych przychodów wyniosła 1.996.006,98 zł, oznacza wzrost o 45,62% r/r.

Zysk na sprzedaży Spółki w 2024 r. osiągnął poziom 1.124.950,75 zł, co oznacza wzrost o 102,99% w stosunku do roku 2023, kiedy to wyniósł 554.180,62 zł. Zysk na działalności operacyjnej wyniósł 1.125.505,08 zł, co również oznacza znaczną poprawę w stosunku do roku poprzedniego, gdy wyniósł 555.331,53 zł. Zysk brutto w 2024 r. wyniósł 1.121.728,11 zł, podczas gdy w 2023 r. wyniósł 505.257,96 zł, co stanowi wzrost o 122,01% r/r. Zysk netto za 2024 r. wyniósł 1.043.238,47 zł, podczas gdy w roku poprzednim Spółka osiągnęła zysk netto w wysokości 491.648,33 zł, co oznacza wzrost o 112,19% r/r.

Kapitał własny Spółki na koniec 2024 r. wyniósł 2.455.300,24 zł, a tym samym był wyższy o 142,60% r/r od wartości kapitału własnego wykazanego na koniec 2023 r., który wynosił 1.012.066,81 zł. Spółka na dzień 31 grudnia 2024 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 121.743,07 zł, co stanowi wzrost o 148,29% w porównaniu do roku poprzedniego, kiedy to Spółka dysponowała środkami pieniężnymi w wysokości 49.032,71 zł. Sytuacja finansowa Spółki w kolejnych latach zależeć będzie od zdolności do dalszego zwiększania przychodów oraz optymalizacji kosztów działalności. Zarząd Spółki dąży do dalszego wzrostu rentowności i wzmocnienia pozycji rynkowej w przyszłych okresach.

5. 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.

Czynniki ryzyka związane z działalnością oraz z otoczeniem, w którym działa Emitent

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Madnetic Games S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji gier własnych. Celem strategicznym Emitenta jest rozwijanie zróżnicowanego portfela gier, obejmującego różnego rodzaju gatunki i style, od symulatorów po gry strategiczne i pixelart, co pozwala na eksplorację nowych trendów rynkowych i dostosowanie się do dynamicznie zmieniających preferencji graczy. Istotnym założeniem strategii Emitenta jest również dostępność gier Spółki na wielu platformach takich jak: PC, PlayStation, Xbox, a nawet Nintendo Switch, co pozwala na dotarcie do szerszej grupy graczy. Ponadto Spółka stawia sobie za cel współpracę ze społecznością graczy, nie tylko w celu zbierania opinii na temat aktualnych projektów, ale także w poszukiwaniu inspiracji do tworzenia nowych gier. Ponadto realizacja ww. celów strategicznych dokonywana będzie w oparciu o długoterminową wizję, łączącą innowacyjność z realistycznym podejściem do zarządzania ryzykiem, gdyż rynek gier wideo jest niezwykle konkurencyjny i podlega ciągłym zmianom. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową.

Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Madnetic Games S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.



Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie produkcji gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta, w tym m.in. Pan Adrian Jabłonka, będący Prezesem Zarządu, Pan Jakub Czech, będący Wiceprezesem Zarządu oraz Pan Jakub Trzebiński będący Członkiem Rady Nadzorczej, są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Madnetic Games S.A. Pan Adrian Jabłonka oraz Pan Jakub Czech złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych gier

Zdolność Emitenta do generowania przychodów ze sprzedaży zależy od powodzenia sprzedaży produkowanych przez Spółkę gier własnych. Charakterystyka branży gamingowej oraz prowadzonej przez Emitenta działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji gier, który może trwać od 12 do 36 miesięcy.

Nieosiągnięcie przez Emitenta przychodów ze sprzedaży nowych gier lub osiągnięcie znacząco niższych przychodów niż pierwotnie zakładano może mieć m.in. negatywny wpływ sytuację finansową Emitenta oraz wycenę jego akcji, a inwestorzy, którzy objęli lub nabyli akcje Emitenta mogą ponieść straty i nie odzyskać zainwestowanych środków. Jednocześnie, ewentualne niepowodzenie przy próbie pozyskania przez Spółkę kapitału, w tym akcyjnego może uniemożliwić kontynuowanie prowadzonej działalności.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent zakłada produkcję i dystrybucję kolejnych premier na PC oraz na konsole Xbox Series X/S i PlayStation 5, a także produkcję gier na zlecenie zewnętrznych podmiotów, co w ocenie Zarządu Spółki zwiększy prawdopodobieństwo generowania przychodów ze sprzedaży z wielu źródeł, wpływając na sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko dokonania odpisów umorzeniowych kosztów produkcji gier

Emitent ewidencjonuje koszty wytworzenia gier jako zapasy w pozycji bilansowej „półprodukty i produkty w toku”. Wyprodukowane przez Spółkę gry, przeznaczone do sprzedaży, wycenia się w okresie przynoszenia przez nie korzyści ekonomicznych, nie dłuższym niż 24 miesiące, w wysokości nadwyżki kosztów ich wytworzenia nad przychodami według cen sprzedaży netto, uzyskanymi ze sprzedaży tych produktów w ciągu tego okresu. Nieodpisane po upływie tego okresu koszty wytworzenia zwiększają pozostałe koszty operacyjne. Ponadto, w przypadku niepowodzenia lub zaniechania prac nad danym tytułem wymagane może być utworzenie odpisu aktualizującego wartość zapasów, który negatywnie wpłynie na wynik finansowy i sumę bilansową Spółki. Emitent podejmuje środki w celu ciągłej analizy sytuacji, aby monitorować postępy i ryzyka związane z produkcją gier.

Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży

Charakterystyczną cechą rynku gier jest sezonowość ich sprzedaży. Największe przychody ze sprzedaży odnotowywane są w okresach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu na rynek nowej gry oraz po wprowadzeniu gry na kolejną platformę dystrybucyjną, natomiast w okresach pomiędzy premierami kolejnych gier obroty są znacznie niższe. Skutkiem sezonowości są znaczne różnice w wartościach przychodów oraz dysproporcje w osiąganych wynikach finansowych w poszczególnych okresach sprawozdawczych. Emitent minimalizuje efekt sezonowości poprzez produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie w różnych okresach roku kalendarzowego przez co efekt sezonowości sprzedaży i spadku sprzedaży rozciągnięty jest na cały rok obrotowy Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy.



Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami premier gier

Zgodnie z wiedzą Zarządu Spółki, na sukces sprzedażowy danej gry istotnie wpływa odpowiedni termin jej premiery, dlatego Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wszystkie znane mu czynniki warunkujące optymalną datę startu sprzedaży. W związku z tym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery gry, co pozwoli na: lepsze dopracowanie gry, przeprowadzenie efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej listy graczy oczekujących na jej premierę. W takim wypadku, opóźnienie premiery gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż co będzie miało wpływ na sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. 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). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 12 do 36 miesięcy (terminy wynikające z dotychczasowych doświadczeń Emitenta, w przyszłości mogą one ulec zmianie). Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Celem Spółki jest produkcja i wydawanie gier własnych. 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, osiągane wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i wydanie gier w różnych gatunkach, od symulatorów po gry strategiczne i pixelart, na różnych platformach tj. PC, PlayStation, Xbox i Nintendo Switch. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta.

Ryzyko zakończenia współpracy z PlayWay S.A.

Madnetic Games S.A. współpracuje z PlayWay S.A., prowadzącą działalność na rynku gier wideo i będącą głównym akcjonariuszem Spółki, posiadającą 579.328 akcje oraz 579.328 głosów na Walnym Zgromadzeniu, co stanowi 52,59% udziału w kapitale zakładowym oraz 52,59% udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu. W dniu 1 kwietnia



2024 r. Emitent zawarł z PlayWay S.A. umowę dotyczącą produkcji gry na zlecenie o roboczym tytule „4_504_30 Days on Ship”. Z tytułu wykonania przedmiotowej gry Emitentowi przysługuje wynagrodzenie jednorazowe w wysokości 695.600,00 zł netto oraz wynagrodzenie prowizyjne w wysokości 5% zysku netto uzyskiwanego z tytułu sprzedaży gry na platformie Steam. Zgodnie z informacjami przekazanymi przez Spółkę, pomiędzy Emitentem a PlayWay S.A. w 2023 r. miały miejsce wzajemne transakcje, które stanowiły łącznie 200.000,00 zł przychodów netto ze sprzedaży Emitenta (stanowiło to 9,31% przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi) oraz 1.231,62 kosztów finansowych Spółki.

Pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, współpraca Spółki z PlayWay S.A. układa się bardzo dobrze i Emitent nie widzi zagrożenia zakończenia współpracy. Nie można jednak wykluczyć rezygnacji PlayWay S.A. ze współpracy z Emitentem, co może mieć wpływ na osiągane wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Dystrybucja gier Emitenta odbywa się głównie przez jednego z największych na świecie dystrybutorów, tj. Valve Corporation – operatora platformy Steam. Ewentualna rezygnacja Valve Corporation lub zmiana warunków współpracy na mniej korzystną dla Emitenta może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Istnieje również ryzyko utracenia możliwości sprzedaży na skutek działań algorytmów platformy oraz decyzji samego operatora platformy sprzedażowej (np. Steam), w wyniku na przykład złamania regulaminu platformy przez Emitenta. Jednocześnie należy wskazać, iż Spółka będzie otrzymywała przychody od wskazanej platformy dystrybucji, na której odbiorcy końcowi dokonają zakupu produktów Emitenta. Tym samym wystąpi koncentracja przychodów ze sprzedaży Emitenta w ramach współpracy z platformą Steam. Utrata kluczowego odbiorcy może istotnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Zarząd Emitenta stale i na bieżąco śledzi zmiany regulaminów poszczególnych platform, stosuje się do wytycznych i zasad obowiązujących dla danej platformy, a także rozwija i dba o dobre relacje z określonymi platformami.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez dystrybutora gier, tj. platformy Steam. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień, poleceń, kuponów rabatowych oraz zniżek itp. poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na mniejszy od oczekiwanego poziom sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów



tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

Ryzyko związane z agresją Rosji na Ukrainę

Spółka nie odnotowuje poważnych skutków związanych z rosyjską agresją przeciwko narodowi ukraińskiemu. Brak znaczącego wpływu pozostaje także w obszarze sankcji nałożonych na Federację Rosyjską oraz Republikę Białoruś. Nie występują problemy związane z utrzymaniem stabilnego poziomu produkcji gier oraz ich dystrybucji. Ograniczenie sprzedaży na rynki objęte sankcjami może mieć wpływ na sprzedaż, ale w opinii Spółki w stopniu nieznacznym. Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi, a także stale analizuje potencjalny wpływ na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

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 jej 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, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów 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 czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

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 Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Emitent 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, epidemie 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 umowy z klientem.



Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

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 państwa zagranicznego. Spółka zawiera 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 pozyskaniem kolejnych członków zespołu

Kluczowym zasobem Emitenta jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.

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. 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 Emitenta i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

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



Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

Ryzyko związane z pełnieniem przez Członków Rady Nadzorczej działalności konkurencyjnej

Członkowie Rady Nadzorczej Emitenta: Pan Grzegorz Czarnecki, Pan Piotr Karbowski oraz Pan Jakub Trzebiński, zgodnie ze złożonymi oświadczeniami, prowadzą działalność, która jest konkurencyjna w stosunku do działalności Spółki, są współnikami konkurencyjnej spółki cywilnej lub osobowej albo członkami organu spółki kapitałowej lub członkami organu jakiegokolwiek konkurencyjnej osoby prawnej. W ocenie Zarządu Emitenta obecność w organie nadzorczym Spółki ww. Członków Rady Nadzorczej pomimo prowadzonych przez nich działalności konkurencyjnych lub ich obecności w organach nadzorczych lub zarządczych innych podmiotów operujących w tej samej branży, nie stanowi realnego ryzyka dla Spółki z punktu widzenia prowadzonej działalności obejmującej produkcję tytułów własnych. Ponadto Emitent dostrzega pozytywne efekty synergii wynikające z kooperacji pomiędzy podmiotami, w których ww. Członkowie Rady Nadzorczej pełnią funkcje nadzorcze lub zarządcze w postaci dopływu projektów oraz w postaci szeroko pojętego know-how jakie wnoszą do Spółki w tym m.in. relacje biznesowe, doświadczenie sprzedażowe oraz marketingowe.

Ryzyko związane z brakiem należytego sprawowania nadzoru przez Członków Rady Nadzorczej

Pan Grzegorz Czarnecki oraz Piotr Karbowski, będący Członkami Rady Nadzorczej Emitenta, są jednocześnie Członkami Rad Nadzorczych w kilkudziesięciu innych spółkach. Takie równoległe zaangażowanie może prowadzić do ograniczenia możliwości sprawowania stałego nadzoru nad działalnością Spółki we wszystkich dziedzinach jej działalności w sposób efektywny i z należytą starannością przez ww. Członków Rady Nadzorczej. W ocenie Zarządu Emitenta, obecnie Pan Grzegorz Czarnecki oraz Pan Piotr Karbowski należycie i zgodnie z oczekiwaniami pełnią swoje obowiązki nadzorcze wobec Spółki, wykazując się wysokim zaangażowaniem i dużym doświadczeniem. Zarząd Emitenta uważa również, że Pan Grzegorz Czarnecki i Pan Piotr Karbowski są w stanie skutecznie równoważyć swoje obowiązki w różnych radach nadzorczych i zapewnić należytą uwagę oraz zaangażowanie się w bieżące sprawy Spółki w przyszłości. Niemniej jednak należy zauważyć, że ocena efektywności ww. Członka Rady Nadzorczej może ulec zmianie w zależności od przyszłych okoliczności i rozwoju działalności Spółki. Emitent na bieżąco monitoruje sytuację i w razie potrzeby podejmie odpowiednie działania w celu zapewnienia skutecznego nadzoru nad Spółką.

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 zaintrygować 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 procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.



Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoswiatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast część przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 19%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Emitent prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym i obrotem akcjami Spółki

Ryzyko niedostatecznej płynności rynku i wahań cen akcji

Istnieje ryzyko, że obrót akcjami na tym rynku będzie się charakteryzował niską płynnością. Tym samym mogą występować trudności w sprzedaży dużej ilości akcji w krótkim okresie, co może powodować dodatkowo znaczne obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu, a nawet czasami brak możliwości sprzedaży akcji.

Ryzyko związane z zawieszeniem obrotu akcjami

Na podstawie § 11 ust. 1 z zastrzeżeniem innych przepisów Regulaminu ASO Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi: na wniosek emitenta, jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników lub jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

Zgodnie z § 11 ust. 1a Regulaminu ASO Organizator Alternatywnego Systemu zawieszając obrót instrumentami finansowymi może określić termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, odpowiednio, na wniosek emitenta lub jeżeli w ocenie Organizatora Alternatywnego Systemu zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu upływu tego terminu będą zachodziły przesłanki tzn., jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników lub jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

Ponadto zgodnie z § 11 ust. 2 w przypadkach określonych przepisami prawa Organizator Alternatywnego Systemu zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres wynikający z tych przepisów lub określony w decyzji właściwego organu.

Wymienione powyżej przypadki zawieszenia notowań Akcji w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla Akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji.

Ryzyko związane z wykluczeniem z obrotu na NewConnect

Zgodnie z § 12 Regulaminu NewConnect, z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator ASO może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu:

- ~ na wniosek emitenta akcji - w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym,
- ~ jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie,
- ~ wskutek otwarcia likwidacji emitenta,
- ~ wskutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem podziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

Z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator Alternatywnego Systemu wyklucza instrumenty finansowe z obrotu w Alternatywnym Systemie:

- ~ w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności:
 - o w przypadku udzielenia przez Komisję Nadzoru Finansowego zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w alternatywnym systemie obrotu,
 - o w przypadku akcji - po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta tych akcji lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości



- ~ emitenta akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie kosztów postępowania,
- ~ jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- ~ w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów.

Zgodnie z § 12 ust. 3 przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu, oraz do czasu takiego wykluczenia, Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi. Wymienione powyżej przypadki wykluczenia akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla Akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji.

Ryzyko związane z zawieszeniem lub wykluczeniem z obrotu akcjami na podstawie ustawy o obrocie instrumentami finansowymi

Zgodnie z art. 78 ust. 2-3 oraz ust. 3a-3b ustawy o obrocie instrumentami finansowymi:

- a) w przypadku gdy wymaga tego bezpieczeństwo obrotu w alternatywnym systemie obrotu lub jest zagrożony interes inwestorów Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego wstrzymuje wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w tym alternatywnym systemie obrotu lub wstrzymuje rozpoczęcie obrotu wskazanymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 10 dni,
- b) w przypadku gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów, Komisja Nadzoru Finansowego może zażądać od firmy inwestycyjnej organizującej alternatywny system obrotu zawieszenia obrotu tymi instrumentami finansowymi. W żądaniu, o którym mowa powyżej, Komisja Nadzoru Finansowego może wskazać termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, jeżeli zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu jego upływu będą zachodziły przesłanki stanowiące podstawę zawieszenia. Komisja Nadzoru Finansowego uchyla decyzję zawierającą żądanie, w przypadku gdy po jej wydaniu stwierdza, że nie zachodzą przesłanki zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów.

Komisja Nadzoru Finansowego podaje niezwłocznie do publicznej wiadomości informację o wystąpieniu z takim żądaniem do Organizatora Alternatywnego Systemu Obrotu.

Ponadto zgodnie z art. 78 ust. 4 ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, Na żądanie KNF Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję instrumenty finansowe, w przypadku gdy obrót nimi zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu Alternatywnego Systemu Obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym Alternatywnym Systemie Obrotu lub powoduje naruszenie interesów inwestorów.

Na podstawie art. 78 ust. 4a Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu może podjąć decyzję o zawieszeniu lub wykluczeniu papierów wartościowych lub instrumentów finansowych niebędących papierami wartościowymi z obrotu, w przypadku gdy instrumenty te przestały spełniać warunki obowiązujące na tym rynku, pod warunkiem że nie spowoduje to znaczącego naruszenia interesów inwestorów lub zagrożenia prawidłowego funkcjonowania rynku. Organizator ASO informuje Komisję o podjęciu decyzji o zawieszeniu lub wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu i podaje tę informację do publicznej wiadomości.

Na podstawie art. 78 ust. 4d w przypadku zawieszenia lub wykluczenia z obrotu w ASO na podstawie ust. 4a lub 4c Komisja występuje do spółek prowadzących rynek regulowany, innych podmiotów prowadzących ASO oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, w przypadku gdy takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu związane jest z podejrzeniem wykorzystania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem



naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym zgodnie z przepisami art. 7 informacje poufne i art. 17 podawanie informacji poufnych do wiadomości publicznej Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Na podstawie art. 78 ust. 4e w przypadku otrzymania od właściwego organu nadzoru innego państwa członkowskiego sprawującego w tym państwie nadzór nad ASO informacji o wystąpieniu przez ten organ z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu określonego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego Komisja występuje do spółek prowadzących rynek regulowany, podmiotów prowadzących ASO, oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, jeżeli takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym zgodnie z przepisami art. 7 informacje poufne i art. 17 podawanie informacji poufnych do wiadomości publicznej Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Ryzyko związane z możliwością nałożenia kary upomnienia lub kary pieniężnej

Na podstawie § 17c Regulaminu ASO w przypadku nieprzestrzegania przez Emitenta zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu, bądź w przypadku nie wykonywania, lub nienależytego wykonania obowiązków określonych w Rozdziale V Regulaminu NewConnect, Organizator ASO może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- 1) upomnieć Emitenta,
- 2) nałożyć na Emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000,00 zł.

Organizator ASO, podejmując decyzję o nałożeniu kary upomnienia lub kary pieniężnej może wyznaczyć Emitentowi termin na zaniechanie dotychczasowych naruszeń lub podjęcie działań mających na celu zapobieżenie takim naruszeniom w przyszłości, w szczególności może zobowiązać Emitenta do opublikowania określonych dokumentów lub informacji w trybie i na warunkach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu.

W przypadku gdy Emitent nie wykonuje nałożonej na niego kary lub pomimo jej nałożenia nadal nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu, bądź nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki określone w niniejszym rozdziale, lub też nie wykonuje obowiązków nałożonych na niego na podstawie § 17c ust. 2 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu może nałożyć na Emitenta karę pieniężną, przy czym kara ta łącznie z karą pieniężną nałożoną na podstawie § 17c ust. 1 pkt 2 Regulaminu ASO nie może przekraczać 50.000,00 zł.

W przypadku nałożenia kary pieniężnej na podstawie § 17c ust. 3 Regulaminu ASO, postanowienia §17c ust. 2 Regulaminu ASO stosuje się odpowiednio.

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

Ryzyko dotyczące możliwości nałożenia na Emitenta kar administracyjnych przez KNF za niewykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa

Emitent, jako spółka publiczna w rozumieniu Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi podlega obowiązkom wynikającym z Rozporządzenia MAR, ustawy o ofercie publicznej i Ustawy o obrocie. Komisja Nadzoru Finansowego



uprawniona jest do nałożenia na Emitenta kar administracyjnych za niewykonywanie lub niewłaściwe wykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa, a w szczególności obowiązków wynikających powyższych regulacji. Na podstawie art. 10 ust. 5 ustawy o ofercie publicznej, Emitent jest zobowiązany w terminie 14 dni od dnia:

- przydziału papierów wartościowych będących przedmiotem oferty publicznej,
- wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu papierów wartościowych,

do przekazania zawiadomienia do Komisji o wprowadzeniu papierów wartościowych celem dokonania wpisu do ewidencji, o której mowa w art. 10 ust. 1 ustawy o ofercie publicznej. W przypadku, gdy Emitent nie wykonuje albo wykonuje nienależycie wskazany powyżej obowiązek, Komisja Nadzoru Finansowego może na podstawie art. 96 ust. 13 ustawy o ofercie publicznej nałożyć karę pieniężną do wysokości 100.000 zł.

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

- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1-6, art. oraz art. 96 ust. 1c. ustawy o ofercie - do 1.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1b. ustawy o ofercie - do 5.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1e. ustawy o ofercie - do 5.000.000 zł albo kwoty stanowiącej 5% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszenia obowiązków, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości dwukrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty

albo zastosować wykluczenie z obrotu oraz karę pieniężną łącznie. W decyzji o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu Komisja określa termin, nie krótszy niż 14 dni, po upływie którego następuje wycofanie papierów wartościowych z obrotu.

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

Przy wymierzaniu kary za naruszenia, Komisja bierze w szczególności pod uwagę:

- wagę naruszenia oraz czas jego trwania;
- przyczyny naruszenia;
- sytuację finansową podmiotu, na który nakładana jest kara;
- skalę korzyści uzyskanych lub strat unikniętych przez podmiot, który dopuścił się naruszenia, lub podmiot, w którego imieniu lub interesie działał podmiot, który dopuścił się naruszenia, o ile można tę skalę ustalić;
- straty poniesione przez osoby trzecie w związku z naruszeniem, o ile można te straty ustalić;
- gotowość podmiotu dopuszczającego się naruszenia do współpracy z Komisją podczas wyjaśniania okoliczności tego naruszenia;
- uprzednie naruszenia przepisów niniejszej ustawy, a także bezpośrednio stosowanych aktów prawa Unii Europejskiej, regulujących funkcjonowanie rynku kapitałowego, popełnione przez podmiot, na który jest nakładana kara.



Zgodnie z art. 176 ust. 1 ustawy o obrocie w przypadku gdy Emitent nie wykonuje lub nienależyce wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR, KNF może, w drodze decyzji, nałożyć karę pieniężną do wysokości 4.145.600 zł lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4.145.600 zł. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszeń, o których mowa w art. 176 ust. 1 ustawy o obrocie przytoczonym powyżej, zamiast kary, o której mowa w art. 176 ust. 1 ustawy o obrocie, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

W przypadku stwierdzenia naruszenia przepisów Rozporządzenia MAR w zakresie wskazanym powyżej (art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR) KNF może nakazać Emitentowi, który dopuścił się naruszenia, zaprzestania dalszego naruszania tych przepisów oraz zobowiązać go do podjęcia we wskazanym terminie działań, które mają zapobiegać naruszaniu tych przepisów w przyszłości. Środek ten może być stosowany bez względu na zastosowanie innych sankcji za naruszenie obowiązków o których mowa w art. 176 Ustawy o Obrocie wskazanych powyżej. KNF, nakładając sankcję, o której mowa powyżej, uwzględnia okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 Rozporządzenia MAR. Ponadto zgodnie z art. 176a ustawy o obrocie gdy Emitent lub sprzedający nie wykonuje lub nienależyce wykonuje obowiązki wynikające z art. 5 ustawy o obrocie, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości 1.000.000 zł.

W przypadku nałożenia takiej kary obrót instrumentami finansowymi Emitenta może stać się utrudniony bądź niemożliwy. Ponadto nałożenie kary finansowej na Emitenta przez KNF może mieć istotny wpływ na pogorszenie wyniku finansowego za dany rok obrotowy.

Ryzyko związane z dokonywaniem inwestycji w akcje Emitenta

Inwestorzy przed nabyciem akcji Emitenta na rynku kapitałowym, powinni wziąć pod uwagę, iż ryzyko w tego typu papiery wartościowe jest większe od inwestycji w papiery skarbowe czy też jednostki uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych. Trudno także przewidzieć, jak będzie kształtował się kurs akcji Emitenta w krótkim i długim okresie. Kurs i płynność akcji spółek notowanych na rynku NewConnect zależy od liczby oraz wielkości zleceń kupna i sprzedaży składanych przez inwestorów. Na zachowania inwestorów mają wpływ rozmaite czynniki, także niezwiązane bezpośrednio z sytuacją finansową Spółki, takie jak ogólna sytuacja makroekonomiczna Polski, czy też sytuacja na rynkach światowych.

Ponieważ Emitent nie jest w stanie przewidzieć poziomu podaży i popytu swoich akcji po ich wprowadzeniu do obrotu, nie ma więc pewności, że osoba nabywająca akcje Emitenta będzie mogła je zbyć w dowolnym terminie i po satysfakcjonującej cenie. Emitent jednak jest spółką innowacyjną i dynamicznie się rozwijającą, i mając na uwadze planowaną sprzedaż stopa zwrotu z inwestycji w akcje Emitenta może zatem być bardzo satysfakcjonująca dla inwestorów.

6. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 Ustawy o rachunkowości Sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nieomówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 5

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2024 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).



Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka.

W okresie od 1 stycznia 2024 r. do 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.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, 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 rok obrotowy 2024, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.



Adrian Jabłonka

Prezes Zarządu
Madnetic Games S.A.

Jakub Czech

Wiceprezes Zarządu
Madnetic Games S.A.
