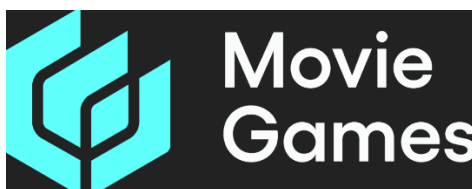


# PROSPEKT GRUPY MOVIE GAMES S.A.



(Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie przy ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000529853, dalej jako „Spółka”)

NINIEJSZY PROSPEKT („PROSPEKT”) ZOSTAŁ SPORZĄDZONY W ZWIĄZKU Z UBIEGANIEM SIĘ PRZEZ SPÓŁKĘ O DOPUSZCZENIE I WPROWADZENIE DO OBROTU NA RYNKU REGULOWANYM (RYNKU PODSTAWOWYM) PROWADZONYM PRZEZ GIEŁDĘ PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH W WARSZAWIE S.A. („GPW”) WSZYSTKICH 2.573.132 (DWA MILIONY PIĘCSET SIEDEMDZIESIĄT TRZY TYSIĄCE STO TRZYDZIEŚCI DWA) AKCJI SPÓŁKI, T.J. 100.000 (STO TYSIĘCY) AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII A O WARTOŚCI NOMINALNEJ 1,00 PLN (JEDEN ZŁOTY) KAŻDA AKCJA, 700.000 (SIEDEMSSET TYSIĘCY) AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII B O WARTOŚCI NOMINALNEJ 1,00 PLN (JEDEN ZŁOTY) KAŻDA AKCJA, 90.909 (DZIEWIĘĆDZIESIĄT TYSIĘCY DZIEWIĘĆSET DZIEWIĘĆ) AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII C O WARTOŚCI NOMINALNEJ 1,00 PLN (JEDEN ZŁOTY) KAŻDA AKCJA, 927.273 (DZIEWIĘĆSET DWADZIEŚCIA SIEDEM TYSIĘCY DWIEŚCIE SIEDEMDZIESIĄT TRZY) AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII D O WARTOŚCI NOMINALNEJ 1,00 PLN (JEDEN ZŁOTY) KAŻDA AKCJA, 400.000 (CZTERYSTA TYSIĘCY) AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII E O WARTOŚCI NOMINALNEJ 1,00 PLN (JEDEN ZŁOTY) KAŻDA AKCJA, 110.975 (STO DZIESIĘĆ TYSIĘCY DZIEWIĘĆSET SIEDEMDZIESIĄT PIĘĆ) AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII F O WARTOŚCI NOMINALNEJ 1,00 PLN (JEDEN ZŁOTY) KAŻDA AKCJA, 135.634 (STO TRZYSIĘŚCI PIĘĆ TYSIĘCY SZESZCSET TRZYDZIEŚCI CZTERY) AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII G O WARTOŚCI NOMINALNEJ 1,00 PLN (JEDEN ZŁOTY) KAŻDA AKCJA, 108.341 (STO OSIEM TYSIĘCY TRZYSTA CZTERDZIESIĄT JEDEN) AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII H O WARTOŚCI NOMINALNEJ 1,00 PLN (JEDEN ZŁOTY) KAŻDA AKCJA („AKCJE DOPUSZCZANE”).

WSZYSTKIE AKCJE DOPUSZCZANE, ZA WYJĄTKIEM AKCJI SERII A I AKCJI SERII H, BYŁY DOTYCHCZAS NOTOWANE W ALTERNATYWNYM SYSTEMIE OBROTU, NA RYNKU NEWCONNECT PROWADZONYM PRZEZ GPW. WSZYSTKIE AKCJE DOPUSZCZANE SĄ ZDEMATERYALIZOWANE W KRAJOWYM DEPOZYCIE PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH S.A. AKCJE DOPUSZCZANE SĄ ZAREJESTROWANE POD KODEM ISIN PLMVGMS00011, ZA WYJĄTKIEM AKCJI SERII A I AKCJI SERII G, KTÓRE SĄ ZAREJESTROWANE POD KODEM ISIN: PLMVGMS00029.

NINIEJSZY DOKUMENT STANOWI PROSPEKT W FORMIE JEDNOLITEGO DOKUMENTU W ROZUMIENIU ART. 6 UST. 3 ROZPORZĄDZENIA PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY (UE) 2017/1129 Z DNIA 14 CZERWCA 2017 ROKU W SPRAWIE PROSPEKTU, KTÓRY MA BYĆ PUBLIKOWANY W ZWIĄZKU Z OFERTĄ PUBLICZNĄ PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH LUB DOPUSZCZENIEM ICH DO OBROTU NA RYNKU REGULOWANYM ORAZ UCHYLENIA DYREKTYWY 2003/71 („ROZPORZĄDZENIE PROSPEKTOWE”), KTÓRY ZOSTAŁ PRZYGOTOWANY W SZCZEGÓLNOŚCI ZGODNIE Z ROZPORZĄDZENIEM PROSPEKTOWYM I W OPARCIU O ZAŁĄCZNIK 1 ORAZ 11 ROZPORZĄDZENIA DELEGOWANEGO KOMISJI (UE) 2019/980 Z DNIA 14 MARCA 2019 ROKU UZUPEŁNIAJĄCEGO ROZPORZĄDZENIE PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY (UE) 2017/1129 W ODNIESIENIU DO FORMATU, TREŚCI, WERYFIKACJI I ZATWIERDZANIA PROSPEKTU, KTÓRY MA BYĆ PUBLIKOWANY W ZWIĄZKU Z OFERTĄ PUBLICZNĄ PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH LUB DOPUSZCZENIEM ICH DO OBROTU NA RYNKU REGULOWANYM, I UCHYLAJĄCEGO ROZPORZĄDZENIE KOMISJI (WE) NR 809/2004.

INWESTOWANIE W PAPIERY WARTOŚCIOWE OBJĘTE PROSPEKTEM ŁĄCZY SIĘ Z RYZYKIEM WŁAŚCIWYM DLA INSTRUMENTÓW RYNKU KAPITAŁOWEGO O CHARAKTERZE UDZIAŁOWYM ORAZ RYZYKIEM ZWIĄZANYM Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI ORAZ Z OTOCZENIEM, W KTÓRYM SPÓŁKA PROWADZI DZIAŁALNOŚĆ. SZCZEGÓŁOWY OPIS CZYNNIKÓW RYZYKA, KTÓRE NALEŻY ROZWAŻYĆ W ZWIĄZKU Z INWESTOWANIEM W AKCJE DOPUSZCZANE, ZNAJDUJE SIĘ W RODZIALE CZYNNIKI RYZYKA.

NINIEJSZY PROSPEKT, WRAZ Z ZAŁĄCZNIKAMI I EWENTUALNYMI DANYMI AKTUALIZUJĄCYMI JEGO TREŚĆ, ZOSTANIE UDOSTĘPNIONY DO PUBLICZNEJ WIADOMOŚCI W POSTACI ELEKTRONICZNEJ NA STRONIE INTERNETOWEJ EMITENTA, POD ADRESEM WWW.MOVIEGAMES.PL, PRZEZ CO NAJMNIEJ 10 LAT PO ICH OPUBLIKOWANIU.

## FIRMA INWESTYCYJNA

Dom Maklerski INC S.A.

## DORADCA PRAWNY

Kancelaria SSW Pragmatic Solutions Spaczyński, Szczepaniak, Okoń  
Spółka komandytowa

ZATWIERDZAJĄC PROSPEKT KOMISJA NADZORU FINANSOWEGO („KNF”) ANI NIE WERYFIKUJE ANI NIE ZATWIERDZA MODELU BIZNESOWEGO EMITENTA, METOD PROWADZENIA DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ ORAZ SPOSOBU JEJ FINANSOWANIA. W POSTĘPOWANIU W SPRAWIE ZATWIERDZENIA PROSPEKTU OCENIE NIE PODLEGA PRAWDZIWOŚĆ ZAWARTYCH W TYM PROSPEKCIE INFORMACJI, ANI POZIOM RYZYKA ZWIĄZANEGO Z PROWADZONĄ PRZEZ EMITENTA DZIAŁALNOŚCIĄ ORAZ RYZYKA INWESTYCYJNEGO ZWIĄZANEGO Z NABYCIEM TYCH PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH.

TERMIN WAŻNOŚCI PROSPEKTU WYNOŚI 12 MIESIĘCY OD DNIA ZATWIERDZENIA PROSPEKTU PRZEZ KNF, CHYBA ŻE PROSPEKT NIE ZOSTAŁ UZUPEŁNIONY O SUPLEMENT, O KTÓRYM MOWA W ART. 23 ROZPORZĄDZENIA PROSPEKTOWEGO, W PRZYPADKU POWSTANIA OBOWIĄZKU TEGO UZUPEŁNIENIA. OBOWIĄZEK UZUPEŁNIENIA PROSPEKTU W PRZYPADKU NOWYCH ZNACZĄCYCH CZYNNIKÓW, ISTOTNYCH BŁĘDÓW LUB ISTOTNYCH NIEDOKŁADNOŚCI NIE MA ZASTOSOWANIA GDY PROSPEKT STRACI WAŻNOŚĆ.

PROSPEKT ZOSTAŁ ZATWIERDZONY PRZEZ KNF W DNIU 16 GRUDNIA 2022 ROKU.

## SPIS TREŚCI

PODSUMOWANIE .....	6
CZYNNIKI RYZYKA .....	11
1. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem rynkowym oraz modelem biznesowym Grupy .....	11
2. Czynniki ryzyka związane ze strukturą akcjonariatu oraz Akcjami .....	17
PODSTAWOWE INFORMACJE .....	21
1. Pojęcia i definicje .....	21
2. Istotne informacje do Inwestorów .....	21
3. Zmiany do Prospektu .....	22
4. Suplementy do Prospektu .....	22
5. Prezentacja informacji finansowych i danych operacyjnych w Prospekcie .....	23
6. Podstawy wszelkich oświadczeń emitenta dotyczących jego pozycji konkurencyjnej .....	24
7. Stwierdzenia dotyczące przyszłości .....	24
8. Dokumenty włączone do Prospektu przez odniesienie .....	25
9. Dostępne informacje na temat Spółki jako spółki notowanej na GPW .....	25
10. Kursy wymiany walut .....	25
DYWIDENDA I POLITYKA W ZAKRESIE DYWIDENDY .....	27
1. Dane historyczne na temat dywidendy .....	27
2. Polityka w zakresie wypłaty dywidendy .....	27
3. Zasady wypłaty dywidendy i zaliczek na poczet przewidywanej dywidendy .....	27
4. Ograniczenia w zakresie wypłaty dywidendy .....	28
KAPITALIZACJA I ZADŁUŻENIE .....	29
1. Oświadczenie o kapitale obrotowym .....	29
2. Kapitalizacja i zadłużenie .....	29
3. Zadłużenie pośrednie i warunkowe .....	30
ANALIZA OPERACYJNA I FINANSOWA .....	31
1. Informacje ogólne .....	31
2. Informacje finansowe .....	31
3. Informacje finansowe pro forma .....	33
4. Informacje o tendencjach .....	33
5. Otoczenie regulacyjne .....	35
6. Wyniki działalności .....	35
7. Struktura aktywów .....	47
8. Aktywa i zobowiązania warunkowe i pozabilansowe .....	51
9. Ograniczenia dotyczące wykorzystania zasobów kapitałowych .....	51
10. Zasoby kapitałowe .....	52
11. Przepływy pieniężne .....	55
12. Analiza wskaźnikowa .....	58
13. Nakłady inwestycyjne .....	61
14. Bieżące i planowane inwestycje i wydatki .....	62
15. Istotne zasady rachunkowości i oszacowania .....	63
PROGNOZY LUB OSZACOWANIA ZYSKÓW .....	73
OGÓLNY ZARYS DZIAŁALNOŚCI .....	74
1. Informacje ogólne .....	74
2. Konsolidacja rynku gamingowego .....	75
3. Historia Grupy .....	80

4. Segmenty i rynki geograficzne działalności.....	84
5. Produkcja i wydawanie gier .....	85
6. Portowanie gier .....	89
7. Rodzaje oferowanych produktów i usług .....	90
8. Główne platformy dystrybucyjne produktów .....	98
9. Dane operacyjne.....	100
10. Przewagi konkurencyjne .....	105
11. Plan i strategia rozwoju działalności Grupy .....	107
12. Istotne nowe produkty Grupy .....	109
13. Główni dostawcy Grupy .....	112
14. Informacje o uzależnieniu Grupy .....	112
15. Prace badawcze i rozwojowe .....	112
16. Istotne umowy .....	113
17. Własność intelektualna.....	121
18. Pracownicy.....	122
19. Ubezpieczenia.....	122
20. Kwestie regulacyjne.....	122
21. Środki trwałe i ochrona środowiska.....	123
22. Postępowania .....	123
<b>OTOCZENIE RYNKOWE.....</b>	<b>125</b>
1. Rynek rozrywkowy .....	125
2. Globalny rynek gier wideo.....	126
3. Polski rynek gier wideo .....	129
4. Konkurencja na rynku gier .....	130
<b>INFORMACJE O EMITENCIE I GRUPIE .....</b>	<b>131</b>
1. Podstawowe informacje o Emitencie .....	131
2. Przedmiot działalności Spółki.....	131
3. Kapitał zakładowy Spółki.....	131
4. Struktura organizacyjna Grupy.....	132
<b>ORGANY ADMINISTRACYJNE, ZARZĄDZAJĄCE I NADZORCZE ORAZ CZŁONKOWIE KADRY KIEROWNICZEJ WYŻSZEGO SZCZEBŁA .....</b>	<b>137</b>
1. Zarząd .....	137
2. Rada Nadzorcza.....	140
3. Pozostałe informacje na temat członków Zarządu oraz członków Rady Nadzorczej .....	147
4. Wynagrodzenie i świadczenia.....	149
5. Praktyki organów zarządzających i nadzorczych .....	151
<b>GŁÓWNI AKCJONARIUSZE.....</b>	<b>162</b>
1. Główni Akcjonariusze .....	162
2. Kontrola nad Spółką .....	162
3. Umowy z udziałem Głównych Akcjonariuszy.....	162
4. Planowane zmiany akcjonariatu Spółki .....	162
<b>TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI .....</b>	<b>163</b>
1. Transakcje Spółki z podmiotami powiązanymi .....	163
2. Transakcje z Członkami Zarządu i Rady Nadzorczej .....	164
3. Należności i zobowiązania nierozliczone oraz odpisy na należności wątpliwe .....	166
<b>PRAWA I OBOWIĄZKI ZWIĄZANE Z AKCJAMI I WALNE ZGROMADZENIE .....</b>	<b>167</b>
1. Prawa i obowiązki związane z Akcjami .....	167

2. Prawa i obowiązki związane z Walnym Zgromadzeniem .....	170
3. Prawa i obowiązki związane z udziałem akcjonariuszy w Walnym Zgromadzeniu .....	173
4. Zmiana praw akcjonariuszy Spółki.....	176
5. Umorzenie Akcji .....	176
6. Prawo do żądania wyboru rewidenta do spraw szczególnych.....	176
<b>GWARANCJA, STABILIZACJA I UMOWNE OGRANICZENIA ROZPORZĄDZANIA AKCJAMI ...</b>	<b>178</b>
<b>PAPIERY WARTOŚCIOWE DOPUSZCZANE DO OBROTU .....</b>	<b>179</b>
<b>RYNEK KAPITAŁOWY W POLSCE ORAZ OBOWIĄZKI ZWIĄZANE Z NABYWANIEM I ZBYWANIEM AKCJI.....</b>	<b>182</b>
1. Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. ....	182
2. Ustawa o Ofercie Publicznej – prawa i obowiązki związane z nabywaniem oraz zbywaniem znacznych pakietów akcji.....	184
3. Ustawa o Obrocie Instrumentami Finansowymi .....	199
4. Rozporządzenie w Sprawie Nadużyć na Rynku .....	201
5. Kodeks Spółek Handlowych – obowiązek zawiadomienia spółki o osiągnięciu stosunku dominacji.....	203
6. Rozporządzenie w Sprawie Kontroli Koncentracji .....	203
7. Ustawa o Ochronie Konkurencji i Konsumentów .....	204
8. Ustawa o Kontroli Inwestycji.....	208
<b>OPODATKOWANIE .....</b>	<b>212</b>
1. Ogólne zasady opodatkowania dochodów z tytułu sprzedaży akcji oferowanych w publicznym obrocie.....	212
2. Ogólne zasady opodatkowania dochodów uzyskiwanych z dywidendy .....	218
3. Ogólne zasady opodatkowania podatkiem od czynności cywilnoprawnych .....	224
4. Zasady opodatkowania podatkiem od spadków i darowizn .....	225
5. Ogólne zasady odpowiedzialności w zakresie podatku pobieranego u źródła .....	225
<b>DODATKOWE INFORMACJE.....</b>	<b>226</b>
1. Podstawa prawna ubiegania się o Dopuszczenie.....	226
2. Miejsce rejestracji Akcji Dopuszczanych .....	226
3. Dostępne dokumenty .....	226
4. Biegli rewidentów .....	226
5. Podmioty zaangażowane w przygotowanie Prospektu .....	226
6. Publiczne oferty przejęcia .....	227
7. Informacje pochodzące od osób trzecich.....	227
8. Koszty oferty .....	227
9. Umowa z animatorem Spółki.....	227
<b>OŚWIADCZENIA OSÓB ODPOWIEDZIALNYCH ZA SPORZĄDZENIE PROSPEKTU.....</b>	<b>228</b>
1. Oświadczenie Emitenta .....	228
2. Oświadczenie Firmy Inwestycyjnej .....	229
3. Oświadczenie Doradcy Prawnego Spółki .....	230
<b>SKRÓTY I DEFINICJE.....</b>	<b>231</b>
<b>SKRÓTY I DEFINICJE BRANŻOWE .....</b>	<b>238</b>
<b>INFORMACJE FINANSOWE.....</b>	<b>243</b>
1. Sprawozdanie z badania Historycznych Informacji Finansowych .....	F-1
2. Historyczne Informacje Finansowe .....	F-9



3. Śródroczne Informacje Finansowe – Skonsolidowane śródroczne skrócone informacje finansowe na dzień 30 września 2022 roku .....	F-84
---	------

<b>ZAŁĄCZNIKI .....</b>	<b>Z-1</b>
-------------------------	------------

1. Statut .....	Z-2
-----------------	-----

2. Uchwała w Sprawie Dopuszczenia .....	Z-3
---	-----

## PODSUMOWANIE

Niniejsze podsumowanie zostało przygotowane w oparciu o informacje podlegające ujawnieniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa i zawiera wszystkie wymagane elementy podsumowania, które są zawarte w sekcjach 1 – 4.

Ponieważ zawarcie w niniejszym podsumowaniu elementów, w ramach których ujawniane są niektóre informacje nie jest wymagane, może się zdarzyć, że w poszczególnych sekcjach, w odniesieniu do Emitenta lub ze względu na rodzaj papierów wartościowych objętych niniejszym Prospektem nie występują informacje dotyczące danego elementu i w takim przypadku w opisie elementu zamieszcza się wskazanie „nie dotyczy” wraz z krótkim wyjaśnieniem.

Sekcja 1. Wprowadzenie i ostrzeżenia	
Ostrzeżenia	Podsumowanie należy odczytywać jako wprowadzenie do niniejszego prospektu („ <b>Prospekt</b> ”) i jest ono spójne z pozostałymi częściami Prospektu. Każda decyzja o inwestycji w papiery wartościowe objęte Prospektem powinna być oparta na przeanalizowaniu przez inwestora całości Prospektu. Inwestor może stracić całość lub część zainwestowanego kapitału. W przypadku wystąpienia do sądu z roszczeniem dotyczącym informacji zamieszczonych w Prospekcie skarżący inwestor może, na mocy prawa krajowego, mieć obowiązek poniesienia kosztów przetłumaczenia Prospektu przed wszczęciem postępowania sądowego. Odpowiedzialność inwestora ograniczona jest do kwoty inwestycji. Odpowiedzialność cywilna dotyczy wyłącznie tych osób, które przedłożyły podsumowanie, w tym jakiegokolwiek jego tłumaczenie, jednak tylko w przypadku, gdy – odczytywane łącznie z pozostałymi częściami Prospektu – podsumowanie wprowadza w błąd, jest nieprecyzyjne lub niespójne lub gdy – odczytywane łącznie z pozostałymi częściami Prospektu – nie przedstawia kluczowych informacji mających pomóc inwestorom w podjęciu decyzji o inwestycji w dane papiery wartościowe.
Dane identyfikacyjne i kontaktowe Emitenta i wnioskującego o dopuszczenie i wprowadzenie papierów wartościowych do obrotu	Emitentem jest Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie (Polska), adres: ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000529853, posiadająca numer REGON: 360126430 oraz numer NIP: 5272723755; Kod LEI: 259400TODCDQK13R0R74 („ <b>Spółka</b> ”, „ <b>Emitent</b> ”). Spółka jest podmiotem, który na podstawie Prospektu ubiega się o dopuszczenie i wprowadzenie akcji Spółki („ <b>Akcje</b> ”) do obrotu na rynku regulowanym, prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („ <b>GPW</b> ”).
Nazwa papierów wartościowych	Niniejszy prospekt („ <b>Prospekt</b> ”) został sporządzony w celu ubiegania się przez Spółkę o dopuszczenie i wprowadzenie wszystkich 2.573.132 istniejących Akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 1,00 PLN każda („ <b>Akcje Istniejące</b> ”), tj. (i) 100.000 Akcji Serii A, (ii) 700.000 Akcji Serii B; (iii) 90.909 Akcji Serii C, (iv) 927.273 Akcji Serii D, (v) 400.000 Akcji Serii E, (vi) 110.975 Akcji Serii F, (vii) 135.634 Akcji Serii G oraz (viii) 108.341 Akcji Serii H (dalej łącznie jako „ <b>Akcje Dopuszczane</b> ” lub „ <b>Akcje Istniejące</b> ”) do obrotu na rynku regulowanym (podstawowym) prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („ <b>GPW</b> ”). Akcjom Istniejącym nadano kod ISIN: PLMVGMS00011, za wyjątkiem Akcji Serii A i Akcji Serii G, które są zarejestrowane pod kodem ISIN: PLMVGMS00029.
Dane organu zatwierdzającego Prospekt	Komisja Nadzoru Finansowego („ <b>KNF</b> ”), ul. Piękna 20, 00-549 Warszawa, Polska.
Data zatwierdzenia Prospektu	Prospekt został zatwierdzony przez KNF w dniu 16 grudnia 2022 roku.
Sekcja 2. Kluczowe informacje na temat Emitenta	
Kto jest emitentem papierów wartościowych?	<b>Podstawowe informacje o Emitencie</b> Emitentem papierów wartościowych jest spółka działająca pod firmą Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie (Polska), przy ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000529853, Kod LEI: 259400TODCDQK13R0R74. <b>Krótki opis działalności Grupy</b> Grupa Emitenta („ <b>Grupa</b> ”) prowadzi działalność na rynku gier wideo i specjalizuje się w produkcji i dystrybucji gier głównie na platformę PC. Grupa produkuje gry o małym i średnim budżecie, wynoszącym od 150 tys. PLN do 2 mln PLN, kładąc duży nacisk na kontrolę kosztów produkcyjnych i marketingowych. Wybrane gry z portfolio Emitenta, w wyniku współpracy z zewnętrznymi podmiotami oraz podmiotami działającymi w ramach Grupy, są portowane na konsole Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation, a także na wersje mobilne i wirtualnej rzeczywistości, dzięki czemu możliwe jest zaoferowanie gier szerszej grupie odbiorców. <b>Struktura akcjonariatu</b> Na Datę Prospektu głównymi akcjonariuszami Spółki są: (i) PlayWay S.A. – posiadająca 860.152 Akcji, co stanowi, w zaokrągleniu, 33,43% Akcji, uprawniających do 860.152 głosów na walnym zgromadzeniu Spółki („ <b>Walne Zgromadzenie</b> ”), stanowiących, w zaokrągleniu, 33,43% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu; (ii) Mateusz Wcześniak (wraz z

	<p>Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.) – posiadają 509.235 Akcji, co stanowi, w zaokrągleniu 19,79% Akcji, uprawniających do 509.235 głosów na Walnym Zgromadzeniu, stanowiących, w zaokrągleniu, 19,79% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu; (iii) Jakub Władysław Trzebiński – posiadający 197.175 Akcji, co stanowi, w zaokrągleniu, 7,66% Akcji, uprawniających do 197.175 głosów na Walnym Zgromadzeniu, stanowiących, w zaokrągleniu, 7,66% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu („Główni Akcjonariusze”).</p> <p>Poza wskazanymi powyżej, żaden z akcjonariuszy Spółki nie posiada więcej niż 5% Akcji. W zakresie, w jakim znane jest to Emitentowi, Emitent – bezpośrednio lub pośrednio – nie należy do innego podmiotu (osoby), ani też nie jest – bezpośrednio lub pośrednio – przez taki podmiot (osobę) kontrolowany.</p> <p><b>Zarząd</b></p> <p>Spółka posiada dwuosobowy Zarząd. Prezesem Zarządu jest Mateusz Andrzej Wcześniak a Wiceprezesem Zarządu jest Maciej Miąsik.</p> <p><b>Firma audytorska</b></p> <p>4Audyt sp. z o.o. przeprowadziła badanie Historycznych Informacji Finansowych oraz wydała opinię bez zastrzeżeń z ich badania. W imieniu Firmy Audytorskiej badanie Historycznych Informacji Finansowych przeprowadziła Magdalena Szostak (biegły rewident nr 12849, wpisany do rejestru biegłych rewidentów prowadzonego przez Krajową Radę Biegłych Rewidentów).</p>																																																																																										
Jakie są kluczowe informacje finansowe dotyczące Emitenta?	<p><b>Wybrane historyczne kluczowe informacje finansowe przedstawione dla każdego roku obrotowego okresu objętego historycznymi informacjami finansowymi, jak również dla następującego po nim okresu śródrocznego, wraz z porównywalnymi danymi za ten sam okres poprzedniego roku obrotowego, przy czym wymóg przedstawiania porównywalnych informacji bilansowych uznaje się za spełniony przez podanie informacji bilansowych na koniec roku.</b></p> <p>Zbadane przez biegłego rewidenta historyczne informacje finansowe obejmujące lata obrotowe zakończone w dniu 31 grudnia 2021 roku, 31 grudnia 2020 roku oraz w dniu 31 grudnia 2019 roku, zostały sporządzone zgodnie z Rozporządzeniem (WE) nr 1606/2002 z uwzględnieniem odpowiednich przepisów Ustawy o rachunkowości (art. 45 ust. 1a i 1c). Historyczne Informacje Finansowe obejmujące okres sprawozdawczy od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku, od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku oraz od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku, zostały sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz związanymi z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej, zatwierdzonymi do stosowania przez Unię Europejską na dzień ich sporządzenia oraz zgodnie z wymogami Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2019/980 z dnia 14 marca 2019 roku uzupełniającego rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 w odniesieniu do formatu, treści, weryfikacji i zatwierdzania prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym, i uchylające rozporządzenie Komisji (WE) nr 809/2004.</p> <table><tr><th></th><th colspan="3">Od 1 stycznia do 31 grudnia</th><th colspan="2">Od 1 stycznia do 30 września</th></tr><tr><th></th><th>2021</th><th>2020</th><th>2019</th><th>2022</th><th>2021</th></tr><tr><th></th><th colspan="3">(zbadane) (w tys. PLN)</th><th colspan="2">(niezbadane) (w tys. PLN)</th></tr><tr><td>Przychody.....</td><td>11 723</td><td>9 409</td><td>4 160</td><td>4 966</td><td>8 311</td></tr><tr><td>Zysk (strata) z działalności operacyjnej.....</td><td>1 798</td><td>4 176</td><td>1 371</td><td>(2 290)</td><td>2 051</td></tr><tr><td>Zysk (strata) netto.....</td><td>7 161</td><td>7 201</td><td>1 197</td><td>3 271</td><td>9 932</td></tr><tr><td>Zysk (strata) netto na jedną akcję (PLN) .....</td><td>2,78</td><td>2,80</td><td>0,47</td><td>1,58</td><td>4,11</td></tr><tr><td>Wzrost przychodów r/r.....</td><td>24,6%</td><td>126,2%</td><td>-</td><td>(40,2%)</td><td>-</td></tr><tr><td>EBITDA .....</td><td>3 254</td><td>5 160</td><td>1 525</td><td>(1 228)</td><td>3 076</td></tr><tr><td>EBIT .....</td><td>1 798</td><td>4 176</td><td>1 371</td><td>(2 290)</td><td>2 051</td></tr></table> <p><i>Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa</i></p> <table><tr><th></th><th colspan="3">Na dzień 31 grudnia</th><th colspan="2">Na dzień 30 września</th></tr><tr><th></th><th>2021</th><th>2020</th><th>2019</th><th>2022</th><th></th></tr><tr><th></th><th colspan="3">(zbadane) (w tys. PLN)</th><th colspan="2">(niezbadane) (w tys. PLN)</th></tr><tr><td>Aktywa razem.....</td><td>39 091</td><td>23 484</td><td>7 551</td><td>44 068</td><td></td></tr><tr><td>Razem kapitał własny .....</td><td>33 243</td><td>20 967</td><td>7 277</td><td>36 785</td><td></td></tr></table> <p><i>Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa</i></p>		Od 1 stycznia do 31 grudnia			Od 1 stycznia do 30 września			2021	2020	2019	2022	2021		(zbadane) (w tys. PLN)			(niezbadane) (w tys. PLN)		Przychody.....	11 723	9 409	4 160	4 966	8 311	Zysk (strata) z działalności operacyjnej.....	1 798	4 176	1 371	(2 290)	2 051	Zysk (strata) netto.....	7 161	7 201	1 197	3 271	9 932	Zysk (strata) netto na jedną akcję (PLN) .....	2,78	2,80	0,47	1,58	4,11	Wzrost przychodów r/r.....	24,6%	126,2%	-	(40,2%)	-	EBITDA .....	3 254	5 160	1 525	(1 228)	3 076	EBIT .....	1 798	4 176	1 371	(2 290)	2 051		Na dzień 31 grudnia			Na dzień 30 września			2021	2020	2019	2022			(zbadane) (w tys. PLN)			(niezbadane) (w tys. PLN)		Aktywa razem.....	39 091	23 484	7 551	44 068		Razem kapitał własny .....	33 243	20 967	7 277	36 785	
	Od 1 stycznia do 31 grudnia			Od 1 stycznia do 30 września																																																																																							
	2021	2020	2019	2022	2021																																																																																						
	(zbadane) (w tys. PLN)			(niezbadane) (w tys. PLN)																																																																																							
Przychody.....	11 723	9 409	4 160	4 966	8 311																																																																																						
Zysk (strata) z działalności operacyjnej.....	1 798	4 176	1 371	(2 290)	2 051																																																																																						
Zysk (strata) netto.....	7 161	7 201	1 197	3 271	9 932																																																																																						
Zysk (strata) netto na jedną akcję (PLN) .....	2,78	2,80	0,47	1,58	4,11																																																																																						
Wzrost przychodów r/r.....	24,6%	126,2%	-	(40,2%)	-																																																																																						
EBITDA .....	3 254	5 160	1 525	(1 228)	3 076																																																																																						
EBIT .....	1 798	4 176	1 371	(2 290)	2 051																																																																																						
	Na dzień 31 grudnia			Na dzień 30 września																																																																																							
	2021	2020	2019	2022																																																																																							
	(zbadane) (w tys. PLN)			(niezbadane) (w tys. PLN)																																																																																							
Aktywa razem.....	39 091	23 484	7 551	44 068																																																																																							
Razem kapitał własny .....	33 243	20 967	7 277	36 785																																																																																							

	Od 1 stycznia do 31 grudnia			Od 1 stycznia do 30 września	
	2021	2022	2021	2022	2021
	(zbadane) (w tys. PLN)			(niezbadane) (w tys. PLN)	
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej .....	552	2 954	1 463	(208)	286
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej .....	(4 296)	(817)	(985)	(5 252)	(1 738)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej .....	5 332	6 070	(39)	(2 120)	4 718
<i>Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa</i>					
<b>Kluczowe informacje finansowe pro forma</b>					
Emitent nie sporządzał informacji finansowych pro forma. Nie zaistniały przesłanki, które nakładałyby na Emitenta obowiązek sporządzenia informacji finansowych pro forma.					
<b>Opis wszelkich zastrzeżeń zawartych w sprawozdaniu z badania dotyczącego historycznych informacji finansowych</b>					
Nie dotyczy. W zakresie Historycznych Informacji Finansowych raport Biegłego Rewidenta nie zawierał zastrzeżeń.					
Jakie są kluczowe ryzyka właściwe dla Grupy?	<p>Poniżej zostały wskazane czynniki ryzyka charakterystyczne dla Grupy i dla otoczenia w jakim prowadzona jest jej działalność.</p> <p><b>Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów Grupy.</b> Dystrybucja produktów Grupy odbywa się za pośrednictwem platform cyfrowych, w ramach współpracy z zewnętrznymi dystrybutorami, w szczególności platformy Steam. Sprzedaż gier Grupy może zostać ograniczona lub wstrzymana z uwagi na ogólne wymogi dystrybutorów lub ich indywidualne decyzje wobec produktów Grupy. Istotność czynnika ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, natomiast prawdopodobieństwo jego wystąpienia jako niskie.</p> <p><b>Ryzyko związane z konkurencją w branży gier.</b> Grupa działa na globalnym rynku gier, który cechuje się wysoką konkurencyjnością. Na tym rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do kanałów dystrybucji, z których korzysta również Grupa. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż spółki wchodzące w skład Grupy. Dotyczy to zwłaszcza producentów gier klasy AA, o które Grupa planuje rozszerzyć swoje portfolio. Konkurencyjny rynek wymaga od Grupy pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szerszą grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, co powoduje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji. Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako wysokie.</p> <p><b>Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Grupy oraz zmiany preferencji ostatecznych odbiorców produktów Grupy.</b> Rynek gier, na którym działa Grupa cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Poziom zainteresowania produktami Grupy zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych, a także koniunktury na rynku. Istnieje zatem ryzyko wydania przez spółki z Grupy produktu, który nie spotka się zainteresowaniem odbiorców, gdyż z różnych względów nie będzie odpowiadał ich aktualnym preferencjom. Przyczyną może być np. tematyka gry nieodpowiadająca obecnym zainteresowaniom potencjalnych graczy, zbyt słaba jakość gry bądź niedostosowanie do różnych platform lub zmieniających się technologii. W związku z powyższym, istnieje ryzyko, że nowe gry Spółki, ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć (m.in. upodobania klientów, nowsze technologie stworzone przez spółki konkurencyjne lub moda na dany produkt) lub z powodu błędnej decyzji biznesowej, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na osiągnięcie dobrego wyniku finansowego nowego tytułu. Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako średnie.</p> <p><b>Ryzyko związane ze zmianą strategii w zakresie rozwoju działalności.</b> Grupa planuje dalszy rozwój działalności wydawniczej poprzez realizację gier klasy AA. Produkcja bardziej zaawansowanych technologicznie gier, których Grupa dotychczas nie wydawała zwiększa ekspozycję na ryzyko związane niepowodzeniem nowych projektów i może wiązać się z ponoszeniem przez Grupę dodatkowych kosztów. W związku ze zwiększoną skalą tych projektów oraz stosunkowo dłuższym okresem realizacji, gry klasy AA charakteryzują się wyższymi budżetami produkcyjnymi i marketingowymi. Ewentualne niepowodzenie premiery gier klasy AA, na które mogą złożyć się m.in.: (i) niespełnienie wysokich oczekiwań</p>				

	<p>graczy co do jakości, atrakcyjności oferowanej rozrywki lub zawartości gry, (ii) problemy technologiczne z nią związane, może wywrzeć proporcjonalnie bardziej dotkliwy wpływ na wyniki działalności Grupy niż ma to miejsce w przypadku mniej skomplikowanych produkcji. Brak dostatecznego doświadczenia i zgromadzonego know-how w zakresie produkcji gier innej klasy może wiązać się z błędnym oszacowaniem nakładów przyszłej sprzedaży danego produktu, co może wywrzeć negatywny wpływ na poziom wyników finansowych Grupy. Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako średnie.</p>
<b>Sekcja 3. Kluczowe informacje na temat papierów wartościowych</b>	
Jakie są główne cechy papierów wartościowych?	<p><b>Główne cechy Akcji</b></p> <p>Przedmiotem ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym (podstawowym) prowadzonym przez GPW są Akcje Dopuszczane, które są akcjami zwykłymi na okaziciela, o wartości nominalnej 1,00 PLN każda. Akcje Istniejące są zarejestrowane pod kodem ISIN: PLMVGMS00011, za wyjątkiem Akcji Serii A i Akcji Serii H, którym nadano kod ISIN: PLMVGMS00029. Akcje Dopuszczane, za wyjątkiem Akcji Serii A i Akcji Serii H, znajdują się w obrocie zorganizowanym na rynku NewConnect</p> <p>Akcje Dopuszczane zostały wyemitowane w złotych (PLN).</p> <p><b>Prawa związane z akcjami</b></p> <p>Najważniejsze prawa majątkowe związane z Akcjami: (i) prawo do udziału w zysku (dywidendy), (ii) prawo do pierwszeństwa objęcia nowych akcji w stosunku do posiadanych akcji (prawo poboru), (iii) prawo do zbywania posiadanych Akcji, (iv) prawo do uczestniczenia w walnym zgromadzeniu, (v) prawo do umieszczenia poszczególnych spraw w porządku obrad walnego zgromadzenia, (vi) prawo do uzyskania informacji o spółce, (vii) prawo do żądania wyboru rewidenta do spraw szczególnych</p> <p>Wynikające z przepisów prawa ograniczenia dotyczące nabywania i zbywania Akcji: (i) obowiązek zawiadomienia KNF oraz Spółki ciąży na każdym, kto: (a) osiągnął lub przekroczył 5%, 10%, 15%, 20%, 25%, 33%, 33 1/3%, 50%, 75% albo 90% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu w spółce publicznej; (b) posiadał co najmniej 5%, 10%, 15%, 20%, 25%, 33%, 33 1/3%, 50%, 75% albo 90% ogólnej liczby głosów w tej spółce, a w wyniku zmniejszenia tego udziału osiągnął, odpowiednio, 5%, 10%, 15%, 20%, 25%, 33%, 33 1/3%, 50%, 75% albo 90% lub mniej ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu; (c) zmienił dotychczas posiadany udział ponad 10% ogólnej liczby głosów o co najmniej 2% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu w spółce publicznej, której akcje są dopuszczone do obrotu na rynku oficjalnych notowań giełdowych (na Datę Prospektu takim rynkiem jest rynek podstawowy GPW) lub o co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce publicznej, której akcje są dopuszczone do obrotu na innym rynku regulowanym niż określony powyżej lub wprowadzone do alternatywnego systemu obrotu; (d) zmienił dotychczas posiadany udział ponad 33% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu w spółce publicznej o co najmniej 1% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu; (ii) obowiązek ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji w przypadku: (a) przekroczenia progu 50% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu; (iii) zakaz nabywania lub zbywania, na rachunek własny lub osoby trzeciej, instrumentów finansowych, z wykorzystaniem informacji poufnej; (iv) zakaz nabywania lub zbywania instrumentów finansowych w czasie okresu zamkniętego; (v) spółka dominująca, w rozumieniu art. 4 § 1 pkt 4 KSH, ma obowiązek zawiadomić spółkę zależną o powstaniu lub ustaniu stosunku dominacji w terminie dwóch tygodni od dnia powstania tego stosunku pod rygorem zawieszenia wykonywania prawa głosu z akcji spółki dominującej reprezentujących więcej niż 33% kapitału zakładowego spółki zależnej.</p> <p><b>Ograniczenia zbywalności Akcji</b></p> <p>Nie występują umowne i statutowe ograniczenia zbywalności Akcji.</p> <p><b>Uprzywilejowanie papierów wartościowych w strukturze kapitału Emitenta w przypadku niewypłacalności</b></p> <p>W strukturze kapitału Emitenta nie występują papiery wartościowe uprzywilejowane w przypadku jego niewypłacalności.</p> <p><b>Polityka dywidendy</b></p> <p>Spółka nie posiada polityki dywidendy.</p>
Gdzie papiery wartościowe będą przedmiotem obrotu?	Papiery wartościowe będą przedmiotem obrotu na rynku regulowanym (rynku podstawowym) prowadzonym przez GPW.
Czy papiery wartościowe są objęte zabezpieczeniem?	Nie dotyczy. Papiery wartościowe nie są objęte zabezpieczeniem.
Jakie są kluczowe rodzaje ryzyka właściwe dla papierów wartościowych?	<p>Poniżej zostały wskazane kluczowe czynniki ryzyka o istotnym znaczeniu dla papierów wartościowych Emitenta.</p> <p><b>Ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu Spółki.</b> Ze względu na posiadany udział w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu, Główni Akcjonariusze wywierają, a po Dopuszczeniu będą wywierać wpływ na strukturę prawną i kapitałową Spółki, jak również sprawować kontrolę i wywierać wpływ na sprawy, które wymagają działania akcjonariuszy. W szczególności, Główni Akcjonariusze mogą wywierać istotny wpływ na decyzje Walnego Zgromadzenia dotyczące wypłaty dywidendy oraz wysokości dywidendy, a nawet zdecydować o wstrzymaniu wypłaty dywidendy w określonych latach finansowych. W konsekwencji, Główni Akcjonariusze mogą pośrednio mieć uprawnienia do wywierania wpływu na istotne sprawy Spółki, w tym na strategię Spółki oraz kierunki rozwoju jej</p>

	<p>działalności. Nie można wykluczyć ryzyka, że interesy i działania Głównych Akcjonariuszy, również po Dopuszczeniu nie będą w pełni zbieżne z interesami pozostałych akcjonariuszy mniejszościowych. Spółka ocenia prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka jako niskie, natomiast prawdopodobieństwo jego wystąpienia jako średnie.</p> <p><b>Ryzyko związane z możliwością niespełnienia przez Spółkę wymogów dotyczących dopuszczenia i wprowadzenia Akcji Dopuszczanych do obrotu giełdowego</b></p> <p>Spółka nie może zapewnić, że spełni wszystkie kryteria Dopuszczenia nakładane przez przepisy powszechnie obowiązującego prawa i postanowienia regulaminu GPW. Na Datę Prospektu Spółka nie spełnia kryteriów Dopuszczenia w zakresie minimalnej kapitalizacji. Prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka Emitent ocenia jako wysokie. Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako średnią.</p>
<b>Sekcja 4. Kluczowe informacje na temat oferty publicznej papierów wartościowych lub dopuszczenia do obrotu na rynku regulowanym</b>	
Na jakich warunkach i zgodnie z jakim harmonogramem mogą inwestować w dane papiery wartościowe?	Nie dotyczy. Prospekt nie został sporządzony w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych.
Kto jest oferującym lub osobą wnioskującą o dopuszczenie do obrotu?	Wnioskującym o dopuszczenie do obrotu Akcji Dopuszczanych jest Spółka. Adresem korespondencyjnym Emitenta jest: ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa (Polska).
Dlaczego dany prospekt jest sporządzany?	<p>Prospekt został sporządzony w celu ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie wszystkich Istniejących Akcji do obrotu na rynku regulowanym (podstawowym) prowadzonym przez GPW.</p> <p><b>Oczekiwane wpływy z Oferty, wykorzystanie wpływów z Oferty</b></p> <p>Nie dotyczy. Prospekt nie został sporządzony w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych.</p> <p><b>Umowa o gwarantowaniu emisji</b></p> <p>Nie dotyczy. Prospekt nie został sporządzony w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych.</p> <p><b>Konflikt interesów</b></p> <p>Pomiędzy podmiotami biorącymi udział w procesie związanym z dopuszczeniem Akcji Dopuszczanych do obrotu na rynku regulowanym (podstawowym) nie występuje konflikt interesów.</p>



## CZYNNIKI RYZYKA

Przed podjęciem decyzji o dokonaniu inwestycji w Akcje Dopuszczane inwestorzy powinni z uwagą przeanalizować przedstawione poniżej czynniki ryzyka, a także pozostałe informacje zawarte w Prospekcie. Należy mieć na uwadze, iż każdy z wymienionych poniżej czynników ryzyka, jeżeli wystąpi, może mieć negatywny wpływ na działalność Grupy poprzez niekorzystne kształtowanie się przychodów, wyników działalności, sytuacji finansowej oraz dalszych perspektyw rozwoju Grupy. Wynikiem zaistnienia któregośkolwiek z niżej wymienionych czynników ryzyka może być spadek rynkowej wartości akcji Grupy, co w konsekwencji może narazić Inwestorów na utratę części lub całości zainwestowanego kapitału.

Przedstawiona poniżej lista czynników ryzyka nie ma charakteru katalogu zamkniętego. Możliwe jest, iż istnieją inne okoliczności stanowiące czynniki dodatkowego ryzyka, które powinny zostać rozpatrzone przed podjęciem decyzji inwestycyjnej. Grupa przedstawiła jedynie te czynniki ryzyka, które są jej znane na Datę Prospektu i są specyficzne dla Grupy. Nie można wykluczyć, że z upływem czasu oraz rozwojem działalności Grupy katalog poniżej opisanych ryzyk będzie kompletny oraz wyczerpujący.

Wprowadzony 20 marca 2020 r. stan epidemii (Pandemia COVID-19 wywołany przez koronawirusa SARS-CoV-2) w Polsce nie miał istotnego wpływu na parametry finansowe Grupy osiągnięte za rok 2021 roku. Przeprowadzona przez Emitenta analiza wskazuje, że pandemia koronawirusa (choroby COVID-19) nie wpłynęła w negatywny sposób na sprzedaż produktów Spółki, a tym samym na sytuację finansową i wyniki finansowe Emitenta oraz Grupy. Z uwagi na dynamicznie zmieniające się okoliczności, sytuację prawną oraz regulacje rządów państw związane z rozprzestrzenianiem się pandemii, Spółka nie jest w stanie na Datę Prospektu oszacować rozmiaru wpływu pandemii na perspektywy rozwoju Emitenta oraz sytuację operacyjną i finansową Spółki.

Na początku każdej z poniższych kategorii czynników ryzyka, wskazano według najlepszej wiedzy Grupy najbardziej kluczowe czynniki ryzyka w oparciu o prawdopodobieństwo ich wystąpienia oraz przewidywaną skalę ich negatywnego wpływu.

Na Datę Prospektu Emitent nie identyfikuje możliwego wpływu koronawirusa (choroby COVID-19) na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że Spółka stale monitoruje sytuację związaną z pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) i analizuje jej wpływ na działalność Emitenta oraz Grupy.

Zapoczątkowana w lutym 2022 roku inwazja Federacji Rosyjskiej na Ukrainę nie wywiera znaczącego wpływu na prowadzoną przez Grupę działalność i osiągane przez nią wyniki finansowe. Na Datę Prospektu Grupa nie prowadzi intensywnej działalności handlowej na terenie Ukrainy, Rosji i Białorusi oraz nie wytwarza marek kontraktowych, dystrybuowanych na wskazanych rynkach. Prowadzone działania wojenne na obszarze Ukrainy pozostają bez znaczącego wpływu na bieżącą działalność Spółki i Grupy. Grupa nie wykorzystuje surowców ani materiałów, które pochodzą bezpośrednio z Ukrainy, Rosji i Białorusi. Wobec powyższego Grupa nie identyfikuje ryzyka dla prowadzonej działalności operacyjnej, skutkującego ograniczeniami w działalności ze względu na brak dostępności materiałów produkcyjnych. W związku z sankcjami wymierzonymi w gospodarkę rosyjską, Spółka nie stwierdza także bezpośredniego wpływu wyżej wskazanej sytuacji na działalność w sferze zatrudnienia. Jednocześnie, ze względu na dynamikę zmian uwarunkowań zewnętrznych, na Datę Prospektu nie jest możliwe oszacowanie całokształtu ewentualnych czynników ekonomicznych, finansowych i gospodarczych bezpośrednio i pośrednio oddziałujących na przyszłe funkcjonowanie Spółki i Grupy. Spółka dostrzega potencjalne ryzyko zmiany stóp procentowych i osłabienia kursu PLN wobec EUR i USD i na bieżąco monitoruje wpływ tych okoliczności na prowadzoną działalność.

### **1. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem rynkowym oraz modelem biznesowym Grupy**

#### **Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów Grupy**

Dystrybucja produktów Grupy odbywa się za pośrednictwem platform cyfrowych, w ramach współpracy z zewnętrznymi dystrybutorami, w szczególności platformy Steam. Sprzedaż gier Grupy może zostać ograniczona lub wstrzymana z uwagi na ogólne wymogi dystrybutorów lub ich indywidualne decyzje wobec produktów Grupy. Przykładowo, gry oferowane przez Grupę mogą zostać wycofane na określony czas z oferty sprzedaży w wybranych kanałach dystrybucji na skutek m.in. dodatkowych ustaleń

poczynionych we współpracy z dystrybutorem. Przywrócenie do sprzedaży może być uzależnione od wielu czynników, zarówno tych zależnych od Spółki, jak i takich, na które Spółka nie ma wpływu.

Istnieje również ryzyko czasowego ograniczenia dostępności produktów Spółki w określonym kanale dystrybucji na skutek rozwiązania lub wygaśnięcia umowy dystrybucyjnej, czy też odgórnych decyzji dystrybutora. Niewywiązanie się lub nienależytego wywiązanie się z warunków umów z dystrybutorami może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem na spółki z Grupy kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. Ryzyko to może wywrzeć negatywny wpływ na sytuację finansową i wyniki Grupy. Wspomniani dystrybutorzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie, zabezpieczenie przed materializacją niniejszego ryzyka jest ograniczone. Niemniej Emitent bada rynek gier oraz prowadzi liczne rozmowy biznesowe, poszukując alternatywnych kanałów dystrybucji swoich produktów.

Zarząd Emitenta nie może również wykluczyć wystąpienia zdarzeń, których efektem będzie zmiana warunków współpracy z kluczowymi dystrybutorami m.in. przez: (i) zmianę regulaminów dystrybucji gier przez poszczególnych dystrybutorów; (ii) problemy techniczne z funkcjonowaniem sprzedawanych gier; (iii) siłę wyższą; oraz (iv) znaczące obniżenie atrakcyjności produktów Emitenta ze względu na nieprzewidywany trend, lub też przyszłe umowy o dystrybucję określonych produktów Emitenta wymuszające specyfikację gier lub dodatków rozbieżną z założeniami i modelem biznesowym Emitenta.

Istotność czynnika ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, natomiast prawdopodobieństwo jego wystąpienia jako niskie.

#### **Ryzyko związane z konkurencją w branży gier**

Grupa działa na globalnym rynku gier, który cechuje się wysoką konkurencyjnością. Na tym rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do kanałów dystrybucji, z których korzysta również Grupa. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż spółki wchodzące w skład Grupy. Dotyczy to zwłaszcza producentów gier klasy AA, o które Grupa planuje rozszerzyć swoje portfolio. Konkurencyjny rynek wymaga od Grupy pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, co powoduje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji. Materializacja opisywanego czynnika ryzyka może wywrzeć negatywny wpływ na sytuację finansową i wyniki Grupy.

Deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry podobne do produktów wydawanych przez spółki z Grupy. Funkcjonalność niektórych produktów Spółki może wykazywać pewne podobieństwo w stosunku do produktów podmiotów konkurencyjnych. Może to prowadzić do zarzutów ze strony konkurencji dotyczących naruszenia praw własności przemysłowej, naruszenia praw autorskich lub dopuszczenia się czynu nieuczciwej konkurencji i wszczęcia postępowań w tym zakresie. Na Datę Prospektu, w dotychczasowej działalności Spółki, nie wystąpiło zdarzenie aktywujące opisywany czynnik ryzyka.

Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako wysokie.

#### **Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywanego popytu na poszczególne produkty Grupy oraz zmiany preferencji ostatecznych odbiorców produktów Grupy**

Rynek gier, na którym działa Grupa cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Poziom zainteresowania produktami Grupy zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych, a także koniunktury na rynku. Istnieje zatem ryzyko wydania przez spółki z Grupy produktu, który nie spotka się zainteresowaniem odbiorców, gdyż z różnych względów nie będzie odpowiadał ich aktualnym preferencjom. Przyczyną może być np. tematyka gry nieodpowiadająca obecnym zainteresowaniom potencjalnych graczy, zbyt słaba jakość gry bądź niedostosowanie do różnych platform lub zmieniających się technologii. W związku z powyższym, istnieje ryzyko, że nowe gry Spółki, ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć (m.in. upodobania klientów, nowsze technologie stworzone przez spółki konkurencyjne lub moda na dany produkt) lub z powodu błędnej decyzji



biznesowej, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na osiągnięcie dobrego wyniku finansowego nowego tytułu.

Globalny rynek gier jest ponadto pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych, jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź ulegnie załamaniu. Możliwe jest również, że dotychczasowi odbiorcy gier zmieniają swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałooby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe. Emitent dąży do minimalizacji powyższego ryzyka m.in. poprzez produkcję ok. dziesięciu gier rocznie bez ograniczeń co do platformy oraz grupy odbiorców. Należy wziąć pod uwagę, iż Emitent nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Materializacja opisywanego ryzyka może znacząco ograniczyć grono odbiorców gier Emitenta, w tym spowodować odpływ części dotychczasowych odbiorców Spółki oraz negatywnie wpłynąć na wpływ na uzyskiwane przychody i wyniki finansowe Grupy.

Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako średnie.

#### **Ryzyko związane ze zmianą strategii w zakresie rozwoju działalności**

Grupa planuje dalszy rozwój działalności wydawniczej poprzez realizację gier klasy AA. Produkcja bardziej zaawansowanych technologicznie gier, których Grupa dotychczas nie wydawała zwiększa ekspozycję na ryzyko związane niepowodzeniem nowych projektów i może wiązać się z ponoszeniem przez Grupę dodatkowych kosztów. W związku ze zwiększoną skalą tych projektów oraz stosunkowo dłuższym okresem realizacji, gry klasy AA charakteryzują się wyższymi budżetami produkcyjnymi i marketingowymi. Ewentualne niepowodzenie premiery gier klasy AA, na które mogą złożyć się m.in.: (i) niespełnienie wysokich oczekiwań graczy co do jakości, atrakcyjności oferowanej rozrywki lub zawartości gry, (ii) problemy technologiczne z nią związane, może wywrzeć proporcjonalnie bardziej dotkliwy wpływ na wyniki działalności Grupy niż ma to miejsce w przypadku mniej skomplikowanych produkcji. Brak dostatecznego doświadczenia i zgromadzonego *know-how* w zakresie produkcji gier innej klasy może wiązać się z błędnym oszacowaniem nakładów przyszłej sprzedaży danego produktu, co może wywrzeć negatywny wpływ na poziom wyników finansowych Grupy.

Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako średnie.

#### **Ryzyko ochrony praw własności intelektualnej**

Spółki z Grupy nabywają majątkowe prawa autorskie do utworów, m.in. w procesie produkcji gier wideo, na podstawie umów zawieranych z autorami, pracownikami, współpracownikami oraz zewnętrznymi dostawcami. Ponadto, Emitent korzysta m.in. z licencji do oprogramowania, do których dostęp uzyskuje od podmiotów zewnętrznych. Nie można wykluczyć sytuacji, w której prawa zostały przeniesione nieskutecznie, nabyte od osoby nieuprawnionej lub nieumyślnie naruszone. W ocenie Zarządu, na Datę Prospektu, spółki z Grupy posiadają zagwarantowane umownie nieograniczone i niezakłócone korzystanie z praw własności intelektualnych, w szczególności autorskich praw do wyprodukowanych przez siebie gier. Jednocześnie, nie jest możliwe całkowite wykluczenie sytuacji, w których w toku działalności Grupy dojdzie do naruszenia praw autorskich lub utracenia praw autorskich do gier stanowiących produkty Grupy, a także dostępu do niezbędnych dla działalności Grupy licencji.

Grupa nie ma pewności, że wszystkie działania w zakresie ochrony praw własności intelektualnej będą podejmowane z powodzeniem, w szczególności liczy się z odmowami lub unieważnieniami czy uchyleniami udzielania ochrony, w tym wskutek akcji podejmowanych przez podmioty prowadzące działalność konkurencyjną. W dotychczasowej działalności Emitenta doszło do sytuacji, w której Spółka utraciła prawa do licencji istotnej z punktu widzenia działalności Spółki. Wspomniana sytuacja wynikała z nienależytego zagwarantowania umownych praw do korzystania ze wspomnianej licencji.

Opisane wyżej możliwe naruszenia prawa własności intelektualnej Emitenta będą wymagać z jego strony podejmowania czynności prawnych mających na celu eliminację naruszeń jego praw własności intelektualnej. Grupa nie ma gwarancji skuteczności takich działań, natomiast musi liczyć się z istotnymi

obciążeniami organizacyjnymi i kosztowymi związanymi z takimi działaniami, zwłaszcza jeżeli będą podejmowane w formie sporów sądowych lub arbitrażowych, co musi brać pod uwagę, decydując się na wytoczenie określonego powództwa lub rezygnując z tego. Ponadto ograniczenie w zakresie praw własności intelektualnych do produkowanych przez Grupę gier może prowadzić do czasowego lub trwałego ograniczenia sprzedaży danego produktu, co może wywrzeć negatywny wpływ na działalność Grupy i osiągnięte przez nią wyniki.

Istotność czynnika ryzyka Emitent ocenia jako średnią, natomiast prawdopodobieństwo jego wystąpienia jako niskie.

#### **Ryzyko walutowe w związku z prowadzoną działalnością Grupy**

Ze względu na uzyskiwanie przez Grupę zdecydowanej większości przychodów w walucie obcej (USD i EUR) oraz ponoszenie kosztów wytworzenia w głównej mierze w PLN, Grupa jest narażona na ryzyko wystąpienia niekorzystnych zmian kursów walutowych, w tym w szczególności ryzyko umocnienia się polskiej waluty. W 2021 roku przychody ze sprzedaży generowane były przez Grupę w 82% w USD, w 18% w PLN i poniżej 1% w EUR, w 2020 roku w całości w USD, natomiast w 2019 roku w 58% w USD i w 42% w PLN. Grupa ocenia, że proporcjonalnie do rozwoju Grupy, w tym Emitenta, wzrastać będzie ekspozycja Grupy na opisywane ryzyko. Materializacja ryzyka w przyszłości może tym samym spowodować obniżenie wartości uzyskiwanych przychodów przez Grupę oraz wzrost wartości jej zobowiązań, a w konsekwencji może zmniejszyć osiągnięte wyniki finansowe Grupy.

Niekorzystny wpływ umocnienia się kursu PLN w relacji do walut obcych widoczny jest w ramach współpracy z dystrybutorami gier produkowanych przez spółki wchodzące w skład Grupy. Umowy zawierane z tymi dystrybutorami zakładają bowiem rozliczenie w walutach obcych. Osłabienie się kursów walut obcych, w których Grupa rozlicza się z przychodu uzyskiwanego ze sprzedaży gier za pośrednictwem platform jest zjawiskiem niepożądanym, powodującym zmniejszenie przychodów i wyniku zrealizowanego przez Grupę. Z drugiej strony, spółki wchodzące w skład Grupy dokonują zakupów towarów i usług przede wszystkim w transakcjach rozliczanych w PLN. Tym samym, osłabienie się kursu złotego może powodować korzystny z punktu widzenia Grupy spadek wartości zobowiązań.

Osłabienie kursu PLN w związku z inwazją Federacji Rosyjskiej na Ukrainę, korzystnie wpłynęło na wysokość przychodów uzyskiwanych przez Spółkę. Nie można jednak wykluczyć, że w przyszłości kursy walut powrócą do wcześniejszych poziomów, co zmniejszy wartość należności Spółki. Z drugiej strony spadek wartości PLN wpłynął, a przyszłości może dalej wywierać wpływ na wysokość kosztów ponoszonych przez Spółkę w EUR i USD, tym opłat licencyjnych, jednak wpływ ten na działalność Emitenta i osiągnięte przez niego wyniki Spółka ocenia jako nieistotny.

Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako średnie.

#### **Ryzyko związane z utratą przez Emitenta kontroli nad jednostkami zależnymi**

Kierownictwo Emitenta kieruje się osądem oraz stanem faktycznym w zakresie relacji z podmiotami, w których posiada zaangażowanie kapitałowe, w celu ustalenia, czy Spółka sprawuje kontrolę nad danym podmiotem lub takiej kontroli nie sprawuje, w sytuacji w której kontrola taka nie wynika wprost z posiadanego pakietu kontrolnego udziałów/akcji. Może to oznaczać, że w niektórych skrajnych sytuacjach kontrola taka nie będzie mogła być efektywnie sprawowana, a co za tym idzie spółki ujmowane w Historycznych Informacjach Finansowych jako podmioty zależne i konsolidowane metodą pełną, będą musiały być w przyszłości konsolidowane metodą praw własności jako podmioty, na które Emitent wywiera znaczący wpływ.

Zarząd jednostki dominującej na koniec każdego kwartału dokonuje oceny stanu faktycznego oraz przesłanek przewidzianych w MSSF 10 *Skonsolidowane sprawozdania finansowe*, w zakresie sprawowanej kontroli. W przypadku zaistnienia przesłanek w których kontrola nie może być w dalszym ciągu sprawowana, Emitent rozpoznaje wynik na utracie kontroli.

Powyższe może wywrzeć wpływ na skonsolidowane wyniki finansowe Grupy i wyniki jednostkowe Emitenta, a także porównywalność danych w przyszłych okresach.

Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako średnie.

#### **Ryzyko związane z zarządzaniem grupą kapitałową**

Realizacja strategii Grupy zakładała dotychczas między innymi wcielaniem w jej strukturę (i) podmiotów o zbliżonym profilu działalności działających w Polsce oraz za granicą oraz (ii) podmiotów dysponujących technologią, która wpisuje się w plany dalszego rozwoju Grupy poprzez prowadzoną akwizycję. W zakresie pierwszej z ww. grup dotyczy to zwłaszcza producentów gier, w drugim przypadku – m.in. podmiotów odpowiedzialnych za dalszy rozwój gier poprzez ich portowanie. Intensywny rozwój Grupy miał miejsce w ostatnich latach, zatem Emitent, jako spółka dominująca w Grupie, nie jest w stanie ocenić, czy w długoterminowej perspektywie dokonane inwestycje w spółki wchodzące w skład Grupy pozytywnie wpłyną na działalność Grupy i osiągnięte przez nią wyniki finansowe, czy też okażą się błędną decyzją Zarządu.

Z uwagi na fakt, że w skład Grupy wchodzi także spółki publiczne, należy uwzględnić ryzyka związane z wahaniami notowań oraz potencjalnym spadkiem wyceny spółek z Grupy. Z uwagi na powiązania kapitałowe oraz stosunek dominacji pomiędzy tymi spółkami a Emitentem, ryzyka wyceny towarzyszące spółkom z Grupy będą oddziaływać również na sytuację finansową Emitenta. Spadek wyceny spółek z Grupy może być spowodowany czynnikami zewnętrznymi, niezależnymi od tych spółek, takimi jak m.in. spadek ratingu rynku polskiego w stosunku do innych rynków zagranicznych, wprowadzenie ograniczeń prawnych lub osłabienie PLN względem EUR i USD, będące konsekwencjami pandemii covid lub eskalacji konfliktu zbrojnego pomiędzy Rosją a Ukrainą.

W toku podejmowania decyzji o przejęciu lub zawiązaniu nowego podmiotu, jak również w trakcie realizacji tych procesów, możliwe jest popełnienie szeregu błędów oraz wystąpienie szeregu odchyleń od założeń przyjętych dla transakcji, do których należą w szczególności: niewłaściwa ocena zdolności do generowania zysków przez przejmowany podmiot, niewłaściwa analiza potencjału oferty produktowej lub rozwiązań technologicznych przejmowanego podmiotu, niezgodne z założeniami efekty integracji przejmowanego podmiotu z Grupą, odejście wybranych członków kluczowego personelu lub całych zespołów przejmowanego podmiotu.

Do istotnych ryzyk związanych z rozwojem przez akwizycję należy również brak dostatecznego zaangażowania ze strony Zarządu lub innych członków kadry kierowniczej spółek przejmowanych Grupy w bieżące zarządzanie i rozwijanie działalności spółek z Grupy w sposób spójny z interesem Grupy, czy też brak wystarczających umiejętności ze strony personelu spółek z Grupy lub personelu przejmowanych lub zawiązanych podmiotów do zarządzania nimi.

Realizacja ryzyka może mieć negatywny wpływ na perspektywy wzrostu przychodów, rentowność lub sytuację finansową Grupy.

Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako niskie.

### **Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii oraz dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier**

Dynamika rozwoju rynku gamingowego, na którym działa Grupa, skorelowany jest z rozwojem rynku nowych technologii i nośników. Rynek ten charakteryzuje się dużą dynamiką wprowadzania nowych rozwiązań elektronicznych, artystycznych i funkcjonalnych, a także brakiem standaryzacji. Zmiany otoczenia rynkowego w branży gier zachodzą przy tym szybciej, niż w przypadku innych branż, co zwiększa ekspozycję Grupy na ryzyko związane z niedostosowaniem się Grupy do zmieniających się warunków technologicznych. Dynamiczny rozwój nowych technologii, takich jak np. rzeczywistość wirtualna i rozszerzona, wymusza nieustanne dostosowywanie produkowanych gier do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Celem odpowiedniej adaptacji strategii biznesowej do uwarunkowań rynkowych, spółki z Grupy na bieżąco monitorują i analizują zmiany otoczenia rynkowego w zakresie wykorzystywanych technologii. Nie należy jednak wykluczać sytuacji, w której gry zaproponowane przez Grupę nie będą spełniały oczekiwań użytkowników, związanych z najnowszymi dostępnymi dla nich technologiami, a cały projekt okaże się nierentowny i w konsekwencji niekorzystnie wpłynie na wyniki finansowe Grupy. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Grupy do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną Grupy i jej wyniki finansowe. W szczególności błędy w osądzie mogą dotyczyć niewłaściwej oceny przyszłego popytu na nowe rozwiązania, czy też zbyt późnej reakcji na zmiany technologiczne w zakresie planowania produkcji gier i budowania portfolio produktowego gier. Możliwe jest, że powodu błędów popełnionych przez Grupę lub z powodu wystąpienia nieoczekiwanych trudności, nowe produkty Grupy nie będą odpowiadały oczekiwaniom klientów lub kontrahentów Grupy, a działalność Grupy nie będzie rozwijała się zgodnie z założeniami.

Niezależnie od trafności decyzji biznesowych w zakresie planowania i realizacji rozwoju, Grupa jest ponadto narażona na konieczność ponoszenia nakładów finansowych w celu dostosowania swoich produktów do rozwijającej się technologii. W przypadku niektórych urządzeń i konsol, wymagane jest podjęcie decyzji biznesowej przez Spółkę, czy warto zoptymalizować swoją grę w taki sposób, żeby gracze mogli korzystać z niej na nowych urządzeniach, lub czy potencjał gry nie jest zbyt niski, aby ponieść w tym celu koszty. W tym zakresie Grupa jest ponadto narażona na błędy w zakresie alokacji zasobów finansowych i ludzkich pomiędzy poszczególne projekty, co może skutkować brakiem możliwości wdrożenia rozwiązań pierwotnie uznanych za nie priorytetowe. Realizacja ryzyka może mieć negatywny wpływ na perspektywy wzrostu przychodów, rentowność lub sytuację finansową Grupy. W dotychczasowej historii Grupy ryzyko to zrealizowało się m.in. w związku z premierami nowych wersji konsol, na które dokonywane są porty gier wydawanych na PC.

W ramach prowadzonej działalności Grupa wykorzystuje ponadto technologie pochodzące od podmiotów zewnętrznych. Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Powyższe powoduje konieczność nie tylko monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, lecz także nawiązania współpracy z nowymi dostawcami. W przypadku konieczności pozyskania nowej technologii występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć przed wdrożeniem nowej technologii w Grupie, czy też we wczesnych stadiach produkcji gry.

Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako niskie.

#### **Ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem, kopiowaniem oraz obrotem wtórnym gier Grupy**

Na Datę Prospektu sprzedaż produktów oferowanych przez Grupę realizowana jest przez globalne platformy sprzedaży, przede wszystkim Steam. Przy tak szerokiej dostępności produktów Grupy istnieje zatem ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Grupy bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Grupy w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Grupy oraz jej wyniki finansowe.

Nielegalne rozpowszechnianie gier jest powszechnym problemem, wpływającym negatywnie na światowy rynek gier komputerowych. Na obecną chwilę nie stworzono w pełni skutecznego narzędzia, które zapobiegałoby nielegalnemu kopiowaniu gier. Mając na uwadze ciągły rozwój technologiczny, w tym powstanie programów komputerowych, umożliwiających nielegalne pobieranie gier, Grupa nie może zapewnić, że stosowanie przez nią zabezpieczenia są w pełni skuteczne.

Dodatkowo, w branży gamingowej powszechnym zjawiskiem jest kopiowanie przez niektórych deweloperów gier wydanych przez innych producentów. Praktyka udostępniania fałszywych gier, niejednokrotnie o zbliżonej lub gorszej jakości, charakterystyczna jest w szczególności dla rynku azjatyckiego. Imitacje oraz kopie gier niejednokrotnie udostępniane są za pośrednictwem najbardziej popularnych platform sprzedażowych. Ochrona przed materializacją opisanych praktyk jest ograniczona, niemniej Grupa stale monitoruje rynek gier oraz dokonuje stosownych zgłoszeń w zakresie nadużyć i nielegalnego kopiowania jej produktów.

Istotność niniejszego czynnika ryzyka Grupa ocenia jako niską, ponieważ liczba dokonywanych zgłoszeń w zakresie nielegalnego rozpowszechniania i kopiowania produktów Grupy oraz zmiany dotyczące właściwych regulacji oddziałują oraz mogą negatywnie oddziaływać w przyszłości na prowadzoną przez nią działalność. Na Datę Prospektu Grupa, w tym Emitent, identyfikuje negatywny wpływ niniejszego ryzyka, zważywszy jednak na wczesny etap rozwoju Grupy (w tym Emitenta) oszacowanie skali prawdopodobieństwa ryzyka w przyszłości jest utrudnione, ponieważ ziszczenie się poszczególnych przesłanek ryzyka zależy w dużym stopniu od działań stron trzecich, na które Grupa nie ma wpływu. Nie można wykluczyć, że wraz z rozwojem biznesowym Grupy zwiększy się ekspozycja Grupy na opisywane powyżej ryzyko. Materializacja opisywanego ryzyka może ograniczyć popyt na gry Grupy oraz sprzedaż oferowanych produktów przez Grupę, co w konsekwencji będzie miało istotny wpływ na uzyskiwane przychody i wyniki finansowe Grupy i Emitenta.

Istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka Emitent ocenia jako niskie.

## **2. Czynniki ryzyka związane ze strukturą akcjonariatu oraz Akcjami**

### **Ryzyko związane z obecną strukturą akcjonariatu i kontrolą nad Emitentem**

Na Datę Prospektu Główni Akcjonariusze posiadają łącznie 1.566.562 (jeden milion pięćset sześćdziesiąt sześć tysięcy pięćset sześćdziesiąt dwa) Akcji o wartości nominalnej 1,00 (jeden złoty) każda, co stanowi, w zaokrągleniu, 60,88% (sześćdziesiąt procent 88/100) Akcji, uprawniających do 1.566.562 (jeden milion pięćset sześćdziesiąt sześć tysięcy pięćset sześćdziesiąt dwa) głosów na Walnym Zgromadzeniu, stanowiących, w zaokrągleniu, 60,88% (sześćdziesiąt procent 88/100) ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu.

Ze względu na posiadany udział w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu, Główni Akcjonariusze wywierają, a po Dopuszczeniu będą wywierać wpływ na strukturę prawną i kapitałową Spółki, jak również sprawować kontrolę i wywierać wpływ na sprawy, które wymagają działania akcjonariuszy. W szczególności, Główni Akcjonariusze mogą wywierać istotny wpływ na decyzje Walnego Zgromadzenia dotyczące wypłaty dywidendy oraz wysokości dywidendy, a nawet zdecydować o wstrzymaniu wypłaty dywidendy w określonych latach finansowych. W konsekwencji, Główni Akcjonariusze mogą pośrednio mieć uprawnienia do wywierania wpływu na istotne sprawy Spółki, w tym na strategię Spółki oraz kierunki rozwoju jej działalności. Nie można wykluczyć ryzyka, że interesy i działania Głównych Akcjonariuszy, nawet po Dopuszczeniu nie będą w pełni zbieżne z interesami pozostałych akcjonariuszy mniejszościowych.

Nie można ponadto wykluczyć, że Główni Akcjonariusze będą posiadać na danym Walnym Zgromadzeniu większość głosów pozwalającą im podejmować lub blokować podjęcie uchwał w sprawach korporacyjnych, które wymagają kwalifikowanej większości głosów, w tym w sprawie zmiany Statutu, emisji nowych akcji, obniżenia kapitału zakładowego Spółki, emisji obligacji zamiennych czy wyłączenia prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do akcji nowej emisji. Istnieje również ryzyko, że po Dopuszczeniu interesy i działania Głównych Akcjonariuszy nie będą w pełni zbieżne z interesami pozostałych akcjonariuszy.

Materializacja powyżej wskazanych działań, rozbieżna z interesami akcjonariuszy mniejszościowych, może mieć negatywny wpływ na ograniczenie płynności obrotu Akcjami, zmianę modelu biznesowego Emitenta, a w konsekwencji może mieć negatywny wpływ na notowania oraz cenę Akcji.

Istotność czynnika ryzyka Emitent ocenia jako średnią, natomiast prawdopodobieństwo jego wystąpienia jako niskie.

### **Ryzyko związane z możliwością niespełnienia przez Spółkę wymogów dotyczących dopuszczenia i wprowadzenia Akcji Dopuszczanych do obrotu giełdowego**

Spółka zamierza ubiegać się o dopuszczenie i wprowadzenie Akcji Dopuszczanych na rynek regulowany GPW (rynek podstawowy). Zgodnie z § 3 ust. 1 Regulaminu GPW, dopuszczone do obrotu giełdowego mogą być instrumenty finansowe, o ile: (i) został opublikowany lub udostępniony zgodnie z właściwymi przepisami prawa odpowiedni dokument informacyjny, zatwierdzony przez właściwy organ nadzoru albo którego równoważność w rozumieniu tych przepisów prawa została stwierdzona przez właściwy organ nadzoru, chyba że opublikowanie, udostępnienie lub zatwierdzenie dokumentu informacyjnego nie jest wymagane; (ii) ich zbywalność nie jest ograniczona; (iii) w stosunku do ich emitenta nie toczy się postępowanie upadłościowe, restrukturyzacyjne lub likwidacyjne.

Zgodnie z Rozporządzeniem Delegowanym 2017/568, zbywalne papiery wartościowe uznaje się za swobodnie zbywalne, jeżeli strony transakcji mogą nimi obracać, a następnie zbywać je bez żadnych ograniczeń, oraz jeżeli wszystkie papiery wartościowe należące do tej samej kategorii co dany papier wartościowy są zamienne. Zbywalnych papierów wartościowych, które podlegają ograniczeniu co do możliwości zbycia, nie uznaje się za swobodnie zbywalne, chyba że takie ograniczenie prawdopodobnie nie spowoduje zakłócenia rynku. Zbywalne papiery wartościowe, które nie są w pełni opłacone, można uznać za swobodnie zbywalne, jeżeli dokonano uzgodnień gwarantujących, że zbywalność takich papierów wartościowych nie podlega ograniczeniom, a odpowiednie informacje o tym, że takie papiery wartościowe nie są w pełni opłacone, oraz o konsekwencjach tego faktu dla akcjonariuszy są publicznie dostępne.

Zgodnie z § 3 ust. 2 Regulaminu GPW, dopuszczane do obrotu giełdowego akcje powinny spełniać dodatkowo następujące warunki:

- iloczyn liczby wszystkich akcji emitenta i prognozowanej ceny rynkowej tych akcji, a w przypadku gdy określenie tej ceny nie jest możliwe – kapitały własne emitenta, wynoszą co najmniej 60.000.000,00 PLN albo równowartość w złotych co najmniej 15.000.000,00 EUR, zaś w przypadku emitenta, którego akcje co najmniej jednej emisji były przez okres co najmniej 6 miesięcy poprzedzających bezpośrednio złożenie wniosku o dopuszczenie do obrotu giełdowego przedmiotem obrotu na innym rynku regulowanym lub w organizowanym przez GPW alternatywnym systemie obrotu – co najmniej 48.000.000,00 PLN albo równowartość w złotych co najmniej 12.000.000,00 EUR;
- w posiadaniu akcjonariuszy, z których każdy uprawniony jest do wykonywania mniej niż 5% głosów na walnym zgromadzeniu emitenta, znajduje się co najmniej: (i) 15% akcji objętych wnioskiem o dopuszczenie do obrotu giełdowego; oraz (ii) 100.000 akcji objętych wnioskiem o dopuszczenie do obrotu giełdowego o wartości równej co najmniej 4.000.000 PLN albo równowartości w złotych równej co najmniej 1.000.000,00 EUR, liczonej według ostatniej ceny sprzedaży lub emisyjnej, przy czym wymogów tych nie stosuje się do akcji, w stosunku do których zostały spełnione warunki dopuszczenia do obrotu na rynku oficjalnych notowań, określone w § 1 ust. 2 Rozporządzenia o Rynku i Emitentach.

Na Datę Prospektu Spółka nie spełnia ww. kryterium minimalnej kapitalizacji.

Zgodnie z § 3a ust. 1 Regulaminu GPW, dopuszczając dane instrumenty finansowe do obrotu giełdowego Zarząd Giełdy ocenia dodatkowo czy obrót tymi instrumentami będzie prowadzony w sposób rzetelny, prawidłowy i skuteczny, a w przypadku papierów wartościowych czy zapewniona będzie ich swobodna zbywalność. Zarząd Giełdy dokonuje oceny, o której mowa w ust. 1, zgodnie z wymogami określonymi w art. 1 – 5 Rozporządzenia delegowanego Komisji (UE) 2017/568.

Rozpoznając wniosek o dopuszczenie instrumentów finansowych do obrotu giełdowego, Zarząd Giełdy bierze ponadto pod uwagę: (i) sytuację finansową emitenta i jej prognozę, a zwłaszcza rentowność, płynność i zdolność do obsługi zadłużenia, jak również inne czynniki mające wpływ na wyniki finansowe emitenta, (ii) perspektywy rozwoju emitenta, a zwłaszcza ocenę możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych z uwzględnieniem źródeł ich finansowania, (iii) doświadczenie oraz kwalifikacje członków organów zarządzających i nadzorczych emitenta, (iii) warunki, na jakich emitowane były instrumenty finansowe i ich zgodność z zasadami, o których mowa w § 35 Regulaminu GPW a także, (iv) bezpieczeństwo obrotu giełdowego i interes jego uczestników.

Spółka zwraca uwagę inwestorów na Wspólne stanowisko Rady Nadzorczej i Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 17 grudnia 2018 roku w sprawie zasad publicznego charakteru obrotu giełdowego, zgodnie z którym wniosek emitenta o wprowadzenie akcji objętych prospektem do obrotu giełdowego będzie rozpatrywany przy uwzględnieniu zasad w nim określonych. Na Datę Prospektu Spółka nie identyfikuje okoliczności wspomnianych w ww. stanowisku, które mogłyby powodować odmowę wydania przez GPW decyzji w sprawie Dopuszczenia.

W przypadku, gdy wskazane powyżej lub inne kryteria nie będą spełnione w momencie podejmowania przez Zarząd GPW decyzji w sprawie dopuszczenia Akcji Dopuszczanych do obrotu na GPW, należy spodziewać się odmowy dopuszczenia Akcji Dopuszczanych do obrotu na GPW.

Spółka zamierza złożyć wniosek o dopuszczenie i wprowadzenie Akcji Dopuszczanych na rynek regulowany GPW (rynek podstawowy). Wprowadzenie Akcji Dopuszczanych do obrotu giełdowego wymaga spełnienia warunków określonych w Regulaminie GPW, w tym w szczególności wskazanych w § 3 ust. 2 Regulaminu GPW wymogów dotyczących rozproszenia Akcji Dopuszczanych.

Emitent identyfikuje czynniki, jako zdarzenia zewnętrzne i niezależne od Emitenta, które mogą wpłynąć na niespełnienie kryteriów dopuszczenia Akcji Dopuszczanych do obrotu na rynku regulowanym określonych w Regulaminie GPW i mogące skutkować odmową dopuszczenia Akcji Dopuszczanych do obrotu na GPW, takie jak: (i) zmiana struktury akcjonariatu mogąca potencjalnie istotnie wpłynąć na ograniczenie poziomu rozwodnienia (free float) akcjonariatu Spółki, w wyniku czego akcje nie będą w posiadaniu dostatecznej liczby akcjonariuszy, by móc stwarzać podstawę dla kształtowania się płynnego obrotu giełdowego; (ii) w stosunku do Emitenta rozpocznie się postępowanie upadłościowe, restrukturyzacyjne lub likwidacyjne; (iii) Spółka dalej nie będzie spełniała kryterium kapitalizacji. Ponadto, zwraca się uwagę, że ocena spełniania przez Emitenta kryteriów dopuszczenia do obrotu giełdowego dokonywana będzie ze szczególnym uwzględnieniem sytuacji finansowej Emitenta, w powiązaniu z ostatecznym poziomem realizacji emisji Nowych Akcji.

Prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka Emitent ocenia jako wysokie, co wynika z faktu, że na Datę Prospektu Spółka nie spełnia kryteriów Dopuszczenia w zakresie minimalnej kapitalizacji. Konsekwencją materializacji opisywanego ryzyka może być poniesienie znaczących kosztów związanych z Dopuszczeniem oraz brak możliwości realizacji strategii założonych przez Zarząd. W związku z powyższym, istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako średnią.

### **Ryzyko naruszenia obowiązków informacyjnych**

Na Datę Prospektu Emitent jest spółką publiczną notowaną na rynku NewConnect, podlegającą obowiązkom informacyjnym określonym w Regulaminie ASO, a w szczególności w Załączniku nr 3 do Regulaminu ASO. Jeżeli emitent nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu lub nie wykonuje lub nienależyć wykonuje obowiązki dotyczące obowiązków informacyjnych, to GPW może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia: (i) upomnieć emitenta lub (ii) nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000,00 PLN.

Po Dopuszczeniu, Spółka, jako spółka publiczna notowana na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW, będzie podlegać przepisom Ustawy o Ofercie w zakresie sporządzania informacji bieżących i okresowych, które zostały sprecyzowane w Rozporządzeniu o Raportach.

Jeżeli emitent nie wykonuje albo wykonuje nienależyć ww. obowiązków, w tym obowiązków informacyjnych związanych z przekazywaniem raportów bieżących, to na mocy art. 96 ust. 1 Ustawy o Ofercie, KNF może: (i) wydać decyzję o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu na rynku regulowanym, a w przypadku gdy papiery wartościowe emitenta są wprowadzone do obrotu w alternatywnym systemie obrotu – decyzję o wykluczeniu tych papierów wartościowych z obrotu w tym systemie, albo (iii) nałożyć, biorąc pod uwagę w szczególności sytuację finansową podmiotu, na który jest nakładana kara, karę pieniężną do wysokości 1.000.000,00 PLN, albo zastosować obie sankcje łącznie.

Dodatkowo, jeżeli emitent nie wykonuje albo nienależyć wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 56 Ustawy o Ofercie w zakresie informacji okresowych lub art. 63 Ustawy o Ofercie, na podstawie art. 96 ust. 1 e) Ustawy o Ofercie, KNF może wydać decyzję o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu na rynku regulowanym albo nałożyć karę pieniężną do wysokości 5.000.000,00 PLN albo kwoty stanowiącej równowartość 5% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 5.000.000,00 PLN, albo zastosować obie sankcje łącznie. Jeżeli emitent nie wykonuje albo nienależyć wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 70 pkt 1 Ustawy o Ofercie, Komisja może wydać decyzję o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu na rynku regulowanym, a w przypadku gdy papiery wartościowe emitenta są wprowadzone do obrotu w alternatywnym systemie obrotu - decyzję o wykluczeniu tych papierów wartościowych z obrotu w tym systemie, albo nałożyć karę pieniężną do wysokości 5.000.000,00 PLN albo kwoty stanowiącej równowartość 5% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 5.000.000,00 PLN, albo zastosować obie sankcje łącznie.

Emitent, jako spółka publiczna, narażony jest na ryzyko związane z niewypełnianiem lub nienależytym wypełnianiem obowiązków informacyjnych dotyczących informacji poufnych, określonych w Rozporządzeniu w Sprawie Nadużyć. W przypadku naruszenia przepisów Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć, KNF może: (i) wydać decyzję o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu na rynku regulowanym albo (ii) nałożyć karę pieniężną do wysokości 10.364.000,00 złotych lub kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 10.364.000,00 złotych, albo (iii) zastosować obie sankcje łącznie (art. 96 ust. 1i Ustawy o Ofercie). Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o Obrocie, w przypadku, gdy emitent nie wykonuje albo wykonuje nienależyć obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1-6 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć w zakresie sporządzania listy osób mających dostęp do informacji poufnych, KNF może w drodze decyzji nałożyć karę pieniężną do wysokości 4.145.600,00 PLN lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4.145.600,00 PLN.

Spółka nie jest w stanie przewidzieć, czy w przyszłości nie wystąpi naruszenie przepisów Ustawy o Ofercie lub Rozporządzenia MAR przez Spółkę, które mogłoby stanowić podstawę dla KNF do

nałożenia na Spółkę wskazanych powyżej sankcji administracyjnych. Samo wszczęcie przez KNF postępowania w przedmiocie nałożenia sankcji na Spółkę może negatywnie wpłynąć na jej postrzeganie przez klientów oraz inwestorów. W dotychczasowej historii Emitenta stwierdzono dwa incydentalne przypadki naruszenia obowiązków informacyjnych. Pierwszy z przypadków dotyczył nałożenia na Emitenta kary pieniężnej za brak sporządzenia skonsolidowanego raportu okresowego, co stanowiło naruszenie postanowień regulaminu NewConnect i zostało szczegółowo opisane w Rozdziale *Ogólny Zarys Działalności*, pkt *Istotne Postępowania*. W tym drugim przypadku Spółka otrzymała zalecenie od Zarządu GPW odnoszące się do prawidłowego wykonywania obowiązków informacyjnych w zakresie przekazywania informacji poufnych na podstawie Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć w związku nieprzekazaniem w lipcu 2021 roku raportu bieżącego o dokonaniu odpisu bezpośrednio przed publikacją raportu okresowego uwzględniającego tę okoliczność.

Ponadto, spółki wchodzące w skład Grupy są lub w przyszłości mogą stać się spółkami publicznymi, zatem powyższe obowiązki i sankcje dotyczą lub mogą dotyczyć w przyszłości również innych podmiotów wchodzących w skład Grupy.

Stwierdzenie powyższych naruszeń, a w konsekwencji ewentualne nałożenie na Spółkę lub spółkę z Grupy przez KNF lub GPW kary pieniężnej lub innej sankcji może istotnie negatywnie wpłynąć na płynność i cenę rynkową Akcji Dopuszczanych, a także na wyniki finansowe Emitenta lub Grupy

Spółka ocenia istotność i prawdopodobieństwo wystąpienia czynnika ryzyka jako średnie.



## PODSTAWOWE INFORMACJE

Niniejszy Prospekt został sporządzony w związku z ubieganiem się o dopuszczenie i wprowadzenie Akcji Istniejących do obrotu na rynku regulowanym (podstawowym) prowadzonym przez GPW. Celem Prospektu jest przekazanie inwestorom informacji o Emitencie oraz Akcjach Dopuszczanych, a tym samym umożliwienie im podjęcia decyzji co do ewentualnej inwestycji w Akcje Dopuszczane.

Na Datę Prospektu Spółka nie planuje udostępnienia Prospektu do publicznej wiadomości poza granicami RP, w tym w Państwach Członkowskich. Prospekt może być udostępniany poza granicami RP jedynie w celach marketingowych. Działania marketingowe będą adresowane wyłącznie do wybranych zagranicznych inwestorów instytucjonalnych poza terytorium Stanów Zjednoczonych Ameryki.

Emitent korzysta ze strony internetowej [www.moviegames.pl](http://www.moviegames.pl). Spółka zastrzega, że informacje zamieszczone na stronie internetowej nie stanowią części Prospektu, chyba że informacje te włączono do Prospektu poprzez odniesienie do nich.

Prospekt został zatwierdzony przez KNF, będącą właściwym organem zgodnie z Rozporządzeniem Prospektowym.

KNF zatwierdza niniejszy Prospekt wyłącznie jako spełniający standardy kompletności, zrozumiałości i spójności nałożone Rozporządzeniem Prospektowym. Takie zatwierdzenie nie powinno być uznawane za zatwierdzenie Emitenta ani papierów wartościowych, które są przedmiotem Prospektu. Inwestorzy powinni dokonać własnej oceny adekwatności inwestowania w Akcje Dopuszczane.

Komisja zatwierdzając Prospekt, stosownie do art. 2 lit. r Rozporządzenia Prospektowego weryfikuje, czy zawarte w nim informacje o emitencie oraz papierach wartościowych, będących przedmiotem ubiegania się o dopuszczenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW są kompletne, zrozumiałe i spójne. Zatwierdzając Prospekt, Komisja nie weryfikuje ani nie zatwierdza modelu biznesowego Emitenta, metod prowadzenia działalności gospodarczej oraz sposobu jej finansowania. W postępowaniu w sprawie zatwierdzenia Prospektu ocenie nie podlega prawdziwość zawartych w Prospekcie informacji, ani poziom ryzyka związanego z prowadzoną przez Emitenta działalnością, oraz ryzyka inwestycyjnego związanego z nabyciem tych papierów wartościowych.

### 1. Pojęcia i definicje

Terminy pisane w Prospekcie wielkimi literami, o ile nie zostały zdefiniowane inaczej w treści Prospektu, mają znaczenie nadane im w rozdziale *Skróty i definicje*.

O ile z kontekstu nie wynika inaczej, używane w Prospekcie terminy „Emitent”, „Spółka” oraz „Movie Games” dotyczą wyłącznie Movie Games S.A. jako emitenta papierów wartościowych objętych prospektem, bez uwzględniania spółek zależnych, podmiotów powiązanych i stowarzyszonych ze Spółką. Używany w Prospekcie termin „Grupa Kapitałowa” odnosi się do Emitenta i Spółek Zależnych, a termin „Grupa” posiada znaczenie nadane w rozdziale *Skróty i Definicje*.

O ile nie wskazano inaczej, oświadczenia wyrażające przewidywania, przekonania, oczekiwania, szacunki i opinie Spółki lub kierownictwa odnoszą się do przewidywań, przekonań, oczekiwań, szacunków i opinii Zarządu.

### 2. Istotne informacje do Inwestorów

Ani Spółka, ani Firma Inwestycyjna nie składają żadnych zapewnień co do zgodności z prawem inwestycji w Akcje Dopuszczane, dokonywanej przez danego Inwestora.

Zwraca się uwagę potencjalnym Inwestorom, że inwestycja w Akcje Dopuszczane pociąga za sobą w szczególności ryzyko finansowe i przed podjęciem jakiejkolwiek decyzji dotyczącej zakupu Akcji Dopuszczanych, Inwestorzy powinni dokładnie zapoznać się z treścią Prospektu, a w szczególności z treścią rozdziału *Czynniki ryzyka*. Inwestorzy powinni zapoznać się ze wszystkimi informacjami zawartymi w Prospekcie i samodzielnie podjąć decyzję o ewentualnej inwestycji w Akcje Dopuszczane. Podejmując decyzję dotyczącą inwestycji, Inwestorzy muszą polegać wyłącznie na swojej własnej analizie działalności Grupy przeprowadzonej w oparciu o informacje zawarte w Prospekcie, a w szczególności wziąć pod uwagę czynniki ryzyka związane z inwestycją w Akcje Dopuszczane.

Potencjalni Inwestorzy powinni polegać wyłącznie na informacjach znajdujących się w Prospekcie, wraz z ewentualnymi zmianami wynikającymi z suplementów do Prospektu zatwierdzonych przez KNF i

komunikatów aktualizujących do Prospektu oraz innymi informacjami przekazywanymi zgodnie z Rozporządzeniem Prospektowym lub Ustawą o Ofercie Publicznej. Z zastrzeżeniem obowiązujących przepisów prawa, żadna osoba nie została upoważniona do udzielania informacji lub składania oświadczeń w związku z Dopuszczeniem, innych niż zawarte w Prospekcie, a jeżeli informacje takie lub oświadczenia zostały udzielone lub złożone, nie należy ich uważać za autoryzowane przez Spółkę.

Informacje zawarte w Prospekcie nie stanowią porady prawnej, finansowej lub podatkowej ani porady jakiegokolwiek innego rodzaju. Wskazane jest, aby każdy potencjalny Inwestor uzyskał poradę swoich doradców inwestycyjnych, prawnych, finansowych lub podatkowych w kwestiach inwestycyjnych, prawnych, finansowych lub podatkowych przed dokonaniem inwestycji w Akcje Dopuszczane. Należy przy tym mieć świadomość, że zarówno cena papierów wartościowych, jak i ich dochodowość mogą podlegać wahaniom.

Firma Inwestycyjna działa w związku z Dopuszczeniem jedynie na rzecz Spółki i nie będzie traktować żadnego innego podmiotu ani nie będzie odpowiedzialna wobec innego podmiotu w zakresie zapewnienia ochrony, jaka jest zapewniana jej klientom, ani z tytułu doradztwa w związku z Dopuszczeniem.

### **3. Zmiany do Prospektu**

Opublikowanie Prospektu po Dacie Prospektu nie oznacza, że w okresie od Daty Prospektu do dnia jego udostępnienia do publicznej wiadomości sytuacja Spółki lub Grupy nie uległa zmianie ani też, że informacje zawarte w Prospekcie są aktualne w jakiegokolwiek dacie następującej po Dacie Prospektu lub w jakimkolwiek terminie innym, niż określony w Prospekcie jako dzień, na który dane informacje zostały sporządzone, zależnie od tego, który z tych terminów nastąpił wcześniej.

### **4. Suplementy do Prospektu**

Zgodnie z art. 23 ust. 1 Rozporządzenia Prospektowego każdy nowy znaczący czynnik, istotny błąd lub istotna niedokładność odnoszące się do informacji zawartych w Prospekcie, które mogą wpłynąć na ocenę Akcji i które wystąpiły lub zostały zauważone w okresie między zatwierdzeniem Prospektu a zakończeniem okresu oferowania lub rozpoczęciem obrotu na rynku regulowanym, w zależności od tego, które z tych zdarzeń nastąpi później muszą zostać wskazane, bez zbędnej zwłoki, w suplementie do prospektu. Suplement zatwierdza się w taki sam sposób jak Prospekt maksymalnie w ciągu 5 (pięć) dni roboczych i publikuje go zgodnie z co najmniej takimi samymi zasadami jak zasady, jakie miały zastosowanie w momencie publikacji pierwotnego Prospektu zgodnie z art. 21 Rozporządzenia Prospektowego. W razie potrzeby do podsumowania i wszelkich jego tłumaczeń również załącza się suplement w celu uwzględnienia nowych informacji przedstawionych w suplementie.

Suplementy do Prospektu podlegają zatwierdzeniu przez KNF w taki sam sposób jak Prospekt, maksymalnie w ciągu 5 (pięć) dni roboczych i publikowane są zgodnie z co najmniej takimi samymi zasadami jak zasady, jakie miały zastosowanie w momencie publikacji pierwotnego Prospektu zgodnie z art. 21 Rozporządzenia Prospektowego oraz Ustawą o Ofercie Publicznej. Weryfikując suplement przed zatwierdzeniem, KNF może zażądać umieszczenia w tym suplementie skonsolidowanej wersji uzupełnianego Prospektu, dokumentu rejestracyjnego lub uniwersalnego dokumentu rejestracyjnego w charakterze załącznika, jeżeli taka skonsolidowana wersja jest konieczna do zapewnienia zrozumiałości informacji zawartych w Prospekcie. Takie żądanie traktuje się jak żądanie udzielenia dodatkowych informacji zgodnie z art. 20 ust. 4 Rozporządzenia Prospektowego. Emitent może w każdym przypadku dobrowolnie umieścić skonsolidowaną wersję uzupełnianego Prospektu, w charakterze załącznika do suplementu. KNF może odmówić zatwierdzenia suplementu do Prospektu, w przypadku gdy nie odpowiada on pod względem formy lub treści wymogom określonym w przepisach prawa. Konsekwencją niezatwierdzenia suplementu do Prospektu może być wstrzymanie procesu Dopuszczenia.

W przypadku, gdy po Dacie Prospektu, a przed dniem publikacji Prospektu konieczne będzie sporządzenie suplementów do Prospektu, wraz z Prospektem jako odrębne dokumenty, opublikowane zostaną wszystkie suplementy do Prospektu zatwierdzone do tego dnia przez KNF. W takiej sytuacji informacje zawarte w Prospekcie mogą nie być aktualne na dzień jego publikacji. Inwestorzy powinni zatem zapoznać się z treścią całego Prospektu, a także treścią wszystkich suplementów do Prospektu opublikowanych w dniu i po dniu publikacji Prospektu.

### **Komunikaty aktualizujące**

W przypadku wystąpienia okoliczności powodujących zmienne treści udostępnionego Prospektu lub suplementów dotyczących organizacji lub prowadzenia dopuszczenia Akcji Dopuszczanych do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW, które nie uzasadniają sporządzenia suplementu, ale powodują zmianę treści Prospektu, Spółka będzie mogła udostępnić informację o wystąpieniu powyższych okoliczności w formie komunikatu aktualizującego do Prospektu w trybie art. 52 ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej. Udostępnienie komunikatu aktualizującego następuje w sposób, w jaki został udostępniony Prospekt.

## **5. Prezentacja informacji finansowych i danych operacyjnych w Prospekcie**

### **Historyczne Informacje Finansowe i inne informacje finansowe w Prospekcie**

Historyczne Informacje Finansowe, zamieszczone w Prospekcie w rozdziale *Informacje Finansowe*, zostały sporządzone na potrzeby Dopuszczenia zgodnie z MSSF / MSR, zatwierdzonymi przez UE oraz innymi obowiązującymi przepisami. Historyczne Informacje Finansowe zostały sporządzone za okres od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku, od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku oraz od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku. Historyczne Informacje Finansowe należy analizować w powiązaniu z informacjami finansowymi zawartymi w innych częściach Prospektu, w tym w rozdziale *Analiza finansowa i operacyjna*.

Informacja o dotycząca uchwały ws. sporządzania sprawozdań finansowych oraz historycznych informacji finansowych na potrzeby Prospektu zgodnie z MSSF / MSR, zatwierdzonymi przez UE znajduje się w rozdziale *Analiza operacyjna i finansowa*, w punkcie *Informacje finansowe*.

Firma Audytorska przeprowadziła badanie Historycznych Informacji Finansowych oraz sporządziła sprawozdanie z badania zawierające opinię bez zastrzeżeń z ich badania zgodnie z obowiązującymi przepisami i standardami wydanymi przez Krajową Radę Biegłych Rewidentów oraz Międzynarodowymi Standardami Rewizji Finansowej.

Śródroczne Informacje Finansowe nie zostały zbadane przez biegłego rewidenta zgodnie z obowiązującymi przepisami i standardami zawodowymi.

Historyczne Informacje Finansowe prezentowane są w walucie funkcjonalnej Emitenta i walucie prezentacji Emitenta, którą jest polski złoty (PLN). Spółka nie sporządza sprawozdań finansowych w innych walutach. Ponadto, o ile nie zaznaczono inaczej, informacje finansowe i statystyczne zawarte w Prospekcie są również wyrażone w tysiącach złotych.

O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie informacje finansowe dotyczące Spółki lub Grupy Kapitałowej przedstawione w Prospekcie, w szczególności w rozdziale *Analiza finansowa i operacyjna*, pochodzą z Historycznych Informacji Finansowych lub Śródrocznych Informacji Finansowych lub zostały obliczone na ich podstawie. Niektóre informacje finansowe i operacyjne zamieszczone w Prospekcie zostały opracowane w oparciu o inne źródła niż Historyczne Informacje Finansowe, w szczególności o zapisy księgowe i opracowania sporządzone przez Spółkę na własne potrzeby, które nie podlegały badaniu ani przeglądowi. W takim przypadku wskazano Spółkę jako źródło takich informacji finansowych i operacyjnych. W przypadku, gdy informacje finansowe nie pochodzą z Historycznych Informacji Finansowych, podane zostało ich źródło oraz zostało wskazane, że dane nie zostały zbadane przez biegłego rewidenta. Badaniu biegłego rewidenta zostały poddane tylko dane zawarte w Historycznych Informacjach Finansowych.

Pewne dane finansowe zamieszczone w Prospekcie zostały zaokrąglone i przedstawione w milionach złotych, a nie w tysiącach złotych, tak jak w Historycznych Informacjach Finansowych. Co więcej, w niektórych wypadkach suma liczb w poszczególnych kolumnach lub wierszach tabel zawartych w Prospekcie może nie odpowiadać dokładnie łącznej sumie wyliczonej dla danej kolumny lub wiersza. Niektóre dane procentowe w tabelach również zostały zaokrąglone i wynik zsumowania danych w tych tabelach może nie równać się dokładnie 100%. Zmiany procentowe pomiędzy porównawczymi okresami zostały obliczone na bazie kwot zaokrąglonych.

Określenie „zbadane” używane w stosunku do informacji finansowych Spółki i Grupy Kapitałowej za lata obrotowe 2019 – 2021, przedstawionych w Prospekcie oznacza, że dane te pochodzą z Historycznych Informacji Finansowych, które zostały zbadane przez Firmę Audytorską, natomiast określenie „niezbadane” używane w stosunku do wyników finansowych Spółki przedstawionych w Prospekcie oznacza, że dane te nie pochodzą z Historycznych Informacji Finansowych zbadanych przez Firmę Audytorską.

W Prospekcie wskazane zostały również kwoty w walutach innych niż polski złoty. Odniesienia do walut innych niż polski złoty należy interpretować jako odniesienia do zagranicznych środków płatniczych.

## **6. Podstawy wszelkich oświadczeń emitenta dotyczących jego pozycji konkurencyjnej**

W Prospekcie, w tym przede wszystkim w rozdziale *Otoczenie rynkowe*, Spółka przedstawiła wybrane dane dotyczące sektora gospodarki i rynku zaczerpnięte z publicznie dostępnych źródeł informacji, w tym komunikatów prasowych, informacji publikowanych na mocy obowiązujących przepisów prawa, oficjalnych źródeł branżowych, jak również z innych źródeł zewnętrznych, które Spółka oraz Grupa uważa za wiarygodne. Takie informacje, dane i statystyki są informacjami wybranymi i mogą być przybliżone, szacunkowe lub zawierać zaokrąglone liczby. Dane branżowe oraz statystyczne dotyczące rynku, na którym Grupa prowadzi działalność, zostały zaczerpnięte głównie z raportów branżowych oraz danych ogólnodostępnych dostarczanych przez firmy przeprowadzające badania rynkowe. Należy podkreślić, że w każdym przypadku dane statystyczne oraz dane źródłowe, na których one bazują, mogły zostać zebrane i opracowane według różnego rodzaju metodologii i statystyki, w szczególności w poszczególnych krajach. Nie można również zapewnić, że instytucje i firmy stosujące odmienne metody zbierania danych, ich analizy oraz ich przetwarzania uzyskałyby takie same wyniki.

Źródło pochodzenia informacji zewnętrznych podawane jest każdorazowo w przypadku użycia takich informacji w Prospekcie. Opracowując, wyszukując i przetwarzając dane makroekonomiczne, rynkowe, branżowe lub inne dane zaczerpnięte ze źródeł zewnętrznych, takich jak publikacje rządowe, publikacje osób trzecich, branżowe lub ogólne, Spółka nie dokonywała ich weryfikacji. Publikacje branżowe, co do zasady, zawierają stwierdzenia, że zawarte w nich informacje zostały uzyskane ze źródeł, które uważa się za wiarygodne, lecz że nie ma gwarancji, iż dane takie są w pełni dokładne i kompletne. Podczas sporządzania Prospektu ani Spółka ani Firma Inwestycyjna nie przeprowadzali niezależnej weryfikacji informacji pochodzących od osób trzecich. Spółka nie przeprowadzała również badania adekwatności metodologii wykorzystanej przez podmioty zewnętrzne na potrzeby opracowania takich danych, szacunków lub prognoz. W przypadku informacji pochodzących od osób trzecich, które znajdują się w Prospekcie, informacje te zostały dokładnie przytoczone, oraz w zakresie, w jakim Spółka jest w stanie stwierdzić oraz ustalić na podstawie informacji pochodzących od osób trzecich, nie pominięto żadnych faktów, których pominięcie mogłoby sprawić, że informacje pochodzące od osób trzecich byłyby niedokładne bądź wprowadzałyby w błąd.

Spółka nie jest w stanie zapewnić, że informacje rynkowe, branżowe lub inne dane zaczerpnięte ze źródeł zewnętrznych są dokładne albo w przypadku danych prognozowanych, że dane te zostały sporządzone na podstawie poprawnych danych i założeń, ani że prognozy okażą się trafne. Spółka nie zamierza i nie zobowiązuje się do uaktualniania danych dotyczących branży lub rynku, zaprezentowanych w Prospekcie, z zastrzeżeniem obowiązków wynikających z przepisów prawa.

## **7. Stwierdzenia dotyczące przyszłości**

Prospekt zawiera stwierdzenia dotyczące przyszłości, co oznacza wszelkie oświadczenia, inne niż oświadczenia dotyczące zdarzeń przeszłych w których, przed którymi albo po których, występują wyrazy takie jak „spodziewać się”, „oczekiwać”, „planować”, „cele”, „sądzić”, „uważać”, „przewidywać”, „dążyć”, „zamierzać”, „będzie”, „może”, „uprzedzając”, „byłby”, „mógłby”, albo inne podobne wyrażenia dotyczące zdarzeń przyszłych, sformułowane w trybie przypuszczającym lub w czasie przyszłym, lub ich zaprzeczenia. Stwierdzenia dotyczące przyszłości opierają się na wielu założeniach dotyczących przyszłej działalności i strategii oraz odnoszą się do znanych i nieznanych kwestii obarczonych ryzykiem i niepewnością lub innych ważnych czynników będących poza kontrolą Emitenta, w tym dotyczących otoczenia, w którym Grupa prowadzi działalność. Wymienione czynniki mogą spowodować, że faktyczne wyniki Spółki, perspektywy i rozwój Spółki będą się istotnie różniły od wyników, osiągnięć i rozwoju przewidywanych lub wynikających z zamieszczonych w Prospekcie stwierdzeń. Niektóre takie czynniki opisane są w rozdziałach *Czynniki ryzyka*, *Analiza finansowa i operacyjna* oraz w innych rozdziałach Prospektu.

Stwierdzenia dotyczące przyszłości zawarte w niniejszym Prospekcie oparte są na aktualnych opiniach Zarządu dotyczących przyszłych zdarzeń i wyników działalności Spółki. Zdaniem Spółki założenia ujęte w stwierdzeniach dotyczących przyszłości są uzasadnione i racjonalne. Przewidywania te oparte są jednak na zdarzeniach przyszłych, nieznanych i pozostających poza kontrolą Spółki, w związku z czym mogą okazać się błędne. Oznacza to, że na Datę Prospektu istnieją lub mogą zaistnieć w przyszłości istotne czynniki, które mogą spowodować, że zdarzenia, których dotyczą stwierdzenia dotyczące

przyszłości, mogą się różnić od faktycznych zdarzeń, które nastąpią, a tym samym mogą spowodować, że rzeczywiste wyniki Spółki, jej sytuacja finansowa lub perspektywy będą się istotnie różnić od tych zawartych w stwierdzeniach dotyczących przyszłości lub z nich wynikających, a także od poprzednich wyników, rezultatów lub osiągnięć Spółki.

Stwierdzenia dotyczące przyszłości w odniesieniu do wyników finansowych Spółki zostały zamieszczone w Rozdziale *Analiza operacyjna i finansowa* punkt *Informacje o tendencjach*. Stwierdzenia dotyczące przyszłości w odniesieniu do wyników finansowych Spółki nie stanowią prognozy wyników finansowych Emitenta.

Oprócz obowiązków wynikających z przepisów prawa lub Regulaminu GPW, Spółka nie ma obowiązku przekazywać do publicznej wiadomości aktualizacji lub weryfikacji jakichkolwiek stwierdzeń dotyczących przyszłości zamieszczonych w Prospekcie w związku z pojawieniem się nowych informacji, wystąpieniem przyszłych zdarzeń lub innymi okolicznościami.

Inwestorzy powinni być świadomi, że różnego rodzaju istotne czynniki i ryzyka mogą powodować, że rzeczywiste wyniki Emitenta będą istotnie różnić się od planów, celów, oczekiwań i zamiarów wyrażonych w stwierdzeniach dotyczących przyszłości. Czynniki te zostały opisane w rozdziale *Czynniki ryzyka* oraz w innych rozdziałach Prospektu.

Inwestorzy, opierając się na stwierdzeniach dotyczących przyszłości, powinni z należytą starannością wziąć pod uwagę wskazane wyżej czynniki oraz inne zdarzenia przyszłe i niepewne, zwłaszcza w kontekście otoczenia ekonomicznego, społecznego i regulacyjnego, w którym Grupa działa. Spółka nie daje żadnej gwarancji i nie zapewnia, że czynniki opisane w stwierdzeniach dotyczących przyszłości faktycznie wystąpią, a każde takie stwierdzenie stanowi tylko jedną z możliwych opcji, która nie powinna być uważana za opcję najbardziej prawdopodobną lub typową.

## **8. Dokumenty włączone do Prospektu przez odniesienie**

Poza informacjami zawartymi poniżej, do Prospektu nie włączono żadnych dokumentów przez odniesienie. Do Prospektu w szczególności nie włączono przez odniesienie takich informacji, które zostały wcześniej lub równocześnie opublikowane w formie elektronicznej oraz sporządzone w języku spełniającym wymogi, o których mowa w art. 27 Rozporządzenia Prospektowego.

W związku z faktem, że Sprawozdanie z badania Historycznych Informacji Finansowych, stanowiące integralną część Prospektu, zawiera hiperłącza do stron internetowych, Emitent oświadcza, że informacje na niniejszych stronach internetowych nie stanowią części Prospektu i nie zostały zweryfikowane ani zatwierdzone przez KNF lub inny właściwy organ.

## **9. Dostępne informacje na temat Spółki jako spółki notowanej na GPW**

Na Datę Prospektu akcje Spółki są notowane na rynku NewConnect prowadzonym przez GPW, a zatem Spółka podlega obowiązkom informacyjnym określonym w przepisach Rozporządzenia MAR oraz Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Po Dopuszczeniu, Spółka w szerszym zakresie będzie podlegać obowiązkom informacyjnym – w szczególności tym określonym w przepisach Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku, Ustawy o Ofercie Publicznej, Rozporządzeniu o Raportach oraz Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, a także innych przepisach prawa polskiego lub unijnego i właściwych regulacjach, w ramach których Spółka zobowiązana będzie przekazywać określone informacje KNF, GPW oraz do publicznej wiadomości. Do informacji udostępnianych przez Spółkę będą należały w szczególności: (i) informacje finansowe przekazywane w formie raportów rocznych, raportów półrocznych i raportów śródrocznych; (ii) informacje bieżące; (iii) informacje poufne; (iv) zawiadomienia otrzymywane od Głównych Akcjonariuszy w przedmiocie posiadanych przez nich pakietów Akcji; oraz (v) zawiadomienia otrzymywane w szczególności od członków Zarządu i członków Rady Nadzorczej; dotyczące transakcji mających za przedmiot Akcje lub inne powiązane z nimi instrumenty finansowe.

Powyższe informacje będą dostępne także na stronie internetowej Spółki ([www.moviegames.pl](http://www.moviegames.pl)).

## **10. Kursy wymiany walut**

W poniższych tabelach przedstawiono ogłoszone przez NBP, we wskazanych okresach, kursy (i) średnioważone; (ii) najwyższe; oraz (iii) najniższe, a także kurs na koniec okresu dla transakcji walutowych pomiędzy złotym a wskazanymi walutami. Kursy walutowe stosowane przy sporządzaniu

Historycznych Informacji Finansowych, jak również przy opracowywaniu innych danych zamieszczonych w Prospekcie, mogły różnić się od kursów przedstawionych w poniższych tabelach. Spółka nie może zapewnić, że przy przeprowadzonych transakcjach wartość złotego odpowiadała wartości danej waluty wskazanej poniżej, ani że złoty był przeliczany lub wymieniany na daną walutę po wskazanym poniżej kursie.

**Tabela 1: Kurs wymiany EUR do PLN**

	Kurs EUR/PLN			
	Kurs średni	Kurs najwyższy	Kurs najniższy	Na koniec
2018 r. ....	4,2623	4,3978	4,1423	4,3000
2019 r. ....	4,2980	4,3891	4,2406	4,2585
2020 r. ....	4,4448	4,6330	4,2279	4,6148
2021 r. ....	4,5674	4,7210	4,4541	4,5994
styczeń 2022 r. ....	4,5548	4,5982	4,5201	4,5982
luty 2022 r. ....	4,5539	4,6909	4,4879	4,6909
marzec 2022 r. ....	4,7603	4,9647	4,6507	4,6525
kwiecień 2022 r. ....	4,6465	4,7076	4,6295	4,6582
maj 2022 r. ....	4,6503	4,7059	4,5756	4,5756
czerwiec 2022 r. ....	4,6457	4,7096	4,5817	4,6806
lipiec 2022 r. ....	4,7712	4,8399	4,7002	4,7399
sierpień 2022 r. ....	4,7216	4,7772	4,6745	4,7265
wrzesień 2022 r. ....	4,7390	4,8698	4,7082	4,8698
październik 2022 r. ....	4,8088	4,8711	4,7089	4,7089
listopad 2022 r. ....	4,6977	4,7146	4,6684	4,6684

Źródło: NBP

**Tabela 2: Kurs wymiany USD do PLN**

	Kurs USD/PLN			
	Kurs średni	Kurs najwyższy	Kurs najniższy	Na koniec
2018 r. ....	3,6134	3,8268	3,3173	3,7597
2019 r. ....	3,8395	4,0154	3,7243	3,7977
2020 r. ....	3,8993	4,2654	3,6254	3,7584
2021 r. ....	3,8629	4,1893	3,6545	4,0600
styczeń 2022 r. ....	4,0239	4,1147	3,9463	4,1147
luty 2022 r. ....	4,0156	4,1965	3,9218	4,1965
marzec 2022 r. ....	4,3207	4,5722	4,1688	4,1801
kwiecień 2022 r. ....	4,2899	4,4613	4,1978	4,4072
maj 2022 r. ....	4,3987	4,4863	4,2617	4,2651
czerwiec 2022 r. ....	4,3876	4,4881	4,2675	4,4825
lipiec 2022 r. ....	4,6831	4,8284	4,5032	4,6365
sierpień 2022 r. ....	4,6578	4,8030	4,5206	4,7360
wrzesień 2022 r. ....	4,7784	5,0381	4,6225	4,9533
październik 2022 r. ....	4,8939	5,0239	4,7216	4,7340
listopad 2022 r. ....	4,6226	4,8291	4,4827	4,5066

Źródło: NBP

## DYWIDENDA I POLITYKA W ZAKRESIE DYWIDENDY

### 1. Dane historyczne na temat dywidendy

W dniu 23 września 2020 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta podjęło uchwałę w sprawie podziału zysku netto osiągniętego w roku 2019. Na podstawie ww. uchwały przeznaczono cały zysk netto z roku obrotowego 2019 w kwocie 823.399,00 PLN (osiemset dwadzieścia trzy tysiące trzysta dziewięćdziesiąt dziewięć złotych 00/100) na wypłatę dywidendy w wysokości 0,32 PLN (trzydzieści dwa grosze) za jedną Akcję. Dywidenda została wypłacona.

W dniu 19 kwietnia 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta podjęło uchwałę w sprawie podziału zysku Spółki za rok obrotowy 2021, zgodnie z którą postanowiono o przeznaczeniu części zysku netto na wypłatę dywidendy. Wysokość dywidendy została ustalona w wysokości 1,00 PLN (jeden złoty 00/100) za jedną Akcję. Ogólna kwota dywidendy wyniosła 2.573.132,00 PLN (dwa miliony pięćset siedemdziesiąt trzy tysiące sto trzydzieści dwa złote 00/100). Dywidenda została wypłacona. Pozostała część zysku netto w kwocie 10.080.187,42 PLN (dziesięć milionów osiemdziesiąt tysięcy sto osiemdziesiąt siedem złotych 42/100) została przeznaczona na kapitał zapasowy Spółki.

Poza wskazanymi powyżej przypadkami wypłaty dywidendy, spółki wchodzące w skład Grupy nie wypłacały w okresie HIF dywidend, ani w inny sposób nie dokonywały wypłat z kapitału na rzecz swoich właścicieli.

### 2. Polityka w zakresie wypłaty dywidendy

Na Datę Prospektu Zarząd nie podjął decyzji dotyczącej rekomendowania Walnemu Zgromadzeniu wypłaty dywidendy oraz jej potencjalnej wysokości na kolejne lata. Decyzje w zakresie dywidendy będą podejmowane we właściwym czasie po zakończeniu każdego roku obrotowego. Polityka w zakresie wypłaty dywidendy w przyszłości, każdorazowo, będzie podlegać przeglądowi przez Zarząd w zależności od okoliczności. Decyzje w tej sprawie będą podejmowane z uwzględnieniem szeregu czynników istotnych dla Emitenta, w tym między innymi modelu biznesowego, perspektyw dla dalszej działalności Spółki, przyszłych zysków, zapotrzebowania na środki pieniężne, sytuacji finansowej Emitenta oraz wskaźników zadłużenia.

Obecna polityka Spółki w zakresie wypłaty dywidendy zakłada wypłatę dywidendy według obowiązujących przepisów prawa oraz w zakresie, w jakim Spółka będzie posiadała środki pieniężne, które mogą zostać przeznaczone na wypłatę dywidendy, z uwzględnieniem czynników mających wpływ na sytuację finansową Spółki, wyników działalności i wymogów kapitałowych.

Uchwałę w sprawie podziału zysku i wypłaty dywidendy podejmuje zwyczajne Walne Zgromadzenie. Akcjonariuszom przysługuje prawo do wypłaty zaliczki na poczet przewidywanej dywidendy na koniec roku obrotowego, jeżeli Spółka posiada środki wystarczające na wypłatę, a zatwierdzone sprawozdanie finansowe za poprzedni rok wykazuje zysk. Termin wypłaty dywidendy nie powinien być dłuższy niż 2 (dwa) miesiące od dnia podjęcia uchwały o podziale zysku.

### 3. Zasady wypłaty dywidendy i zaliczek na poczet przewidywanej dywidendy

Wszystkie Akcje mają równe uprawnienia w zakresie wypłaty dywidendy, w tym także zaliczki na poczet dywidendy i uprawniają do udziału w zysku Spółki od dnia ich nabycia, pod warunkiem podjęcia przez Walne Zgromadzenie uchwały o podziale zysku i ustalenia dnia dywidendy na dzień przypadający po dniu nabycia Akcji.

Od uzyskanych na terytorium Polski dochodów (przychodów) z dywidend oraz innych przychodów z tytułu udziału w zyskach osób prawnych mających siedzibę lub zarząd na terytorium RP zasadniczo pobierany jest zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 19% uzyskanego przychodu. Powyższa zasada może ulec jednak modyfikacji w stosunku do podatników spełniających określone warunki wynikające z Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych lub umów o unikaniu podwójnego opodatkowania zawartych przez RP z państwem ich rezydencji podatkowej – w takim przypadku dochód z dywidend oraz innych przychodów z tytułu udziału w zyskach osób prawnych może być zwolniony z opodatkowania lub opodatkowany według niższej stawki podatku. Szczegółowe informacje dotyczące opodatkowania dochodów uzyskiwanych z tytułu dywidend, w tym w szczególności warunki pozwalające na zastosowanie zwolnienia z podatku lub niższej stawki podatku, znajdują się w rozdziale *Opodatkowanie – Zasady opodatkowania podatkiem dochodowym od osób fizycznych oraz podatkiem dochodowym od osób prawnych*.

Zgodnie z § 127 Szczegółowych Zasad Obrotu Giełdowego w systemie UTP, spółka jest obowiązana niezwłocznie przekazać GPW informację o podjęciu uchwały o przeznaczeniu zysku na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy spółki, wysokości dywidendy, liczbie akcji, z których przysługuje prawo do dywidendy, wartości dywidendy przypadającej na jedną akcję, dniu ustalenia prawa do dywidendy oraz dniu wypłaty dywidendy. Ponadto, § 121 Szczegółowych Zasad Działania KDPW nakłada na Spółkę obowiązek poinformowania KDPW o wysokości dywidendy przypadającej na jedną akcję, dniu ustalenia prawa do dywidendy oraz terminie wypłaty dywidendy najpóźniej na pięć dni przed dniem ustalenia prawa do dywidendy. Zgodnie z § 121 ust. 2 Szczegółowych Zasad Działania KDPW, dzień wypłaty dywidendy może przypadać najwcześniej piątego dnia po dniu ustalenia prawa do dywidendy. Powyższe regulacje znajdują odpowiednie zastosowanie do zaliczki na poczet przewidywanej dywidendy.

#### **4. Ograniczenia w zakresie wypłaty dywidendy**

Zgodnie z art. 348 KSH, kwota przeznaczona do podziału między akcjonariuszy nie może przekraczać zysku za ostatni rok obrotowy, powiększonego o niepodzielone zyski z lat ubiegłych oraz o kwoty przeniesione z utworzonych z zysku kapitałów zapasowego i rezerwowych, które mogą być przeznaczone na wypłatę dywidendy. Kwotę tę należy pomniejszyć o niepokryte straty, akcje własne oraz o kwoty, które zgodnie z KSH lub statutem powinny być przeznaczone z zysku za ostatni rok obrotowy na kapitał zapasowy lub kapitał rezerwowy.

Statut nie przewiduje żadnych ograniczeń w zakresie wypłaty dywidendy.

Szczegółowe informacje dotyczące wypłaty dywidendy i zaliczki na poczet przewidywanej dywidendy znajdują się w rozdziale *Prawa i obowiązki związane z Akcjami oraz Walne Zgromadzenie – Prawa i obowiązki związane z Akcjami – Prawo do udziału w zysku (dywidendy)*.



## KAPITALIZACJA I ZADŁUŻENIE

### 1. Oświadczenie o kapitale obrotowym

Emitent niniejszym oświadcza, że zgodnie z jego najlepszą wiedzą poziom kapitału obrotowego posiadanego przez Grupę Kapitałową na Datę Prospektu jest wystarczający na pokrycie przez nią bieżących potrzeb i prowadzenia działalności w okresie kolejnych 12 miesięcy od Daty Prospektu. Grupie Kapitałowej nie są znane jakiegokolwiek zagrożenia związane z kapitałem obrotowym, które mogłyby wystąpić w przyszłości.

Na powyższe oświadczenie Emitenta nie ma wpływu sytuacja związana z wybuchem pandemii koronawirusa (choroby COVID-19). Wpływ pandemii na działalność oraz sytuację finansową Grupy Kapitałowej został przedstawiony w rozdziale *Czynniki ryzyka*. Zagrożenie związane z rozprzestrzenianiem się koronawirusa znalazło odzwierciedlenie w zmianie zasad organizacji pracy przez m.in. wprowadzenie możliwości pracy zdalnej, zabezpieczenie środków dezynfekcji dla pracowników, czy reorganizację przestrzeni, aby zapewnić warunki pracy zgodne z zaleceniami Głównego Inspektoratu Sanitarnego. Do Daty Prospektu sytuacja związana z pandemią koronawirusa nie miała istotnego wpływu na działalność Grupy Kapitałowej, a Emitent zakłada, że również nie będzie miała wpływu na działalność Grupy Kapitałowej w okresie kolejnych 12 miesięcy od Daty Prospektu.

Kapitał obrotowy rozumiany jest jako zdolność Grupy Kapitałowej do uzyskania dostępu do środków pieniężnych oraz innych płynnych zasobów w celu terminowego regulowania zobowiązań.

Grupa Kapitałowa posiada płynne środki pieniężne, zgromadzone dzięki wpływom ze sprzedaży dotychczas wyprodukowanych i wydanych gier, jak również z tytułu częściowego upłynnienia posiadanych akcji i udziałów w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i pozostałych jednostkach. Na dzień 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa posiadała środki pieniężne w wysokości 2.866 tys. PLN. Zarząd zakłada, że poziom posiadanych środków pieniężnych oraz zakładane przychody, pozwolą na pokrycie średnich szacowanych miesięcznych kosztów działalności operacyjnej, które będą oscylować w kolejnych 12 miesiącach od Daty Prospektu w granicach 600 tys. PLN. Szacowana kwota może ulegać zmianom w poszczególnych miesiącach ze względu na prowadzenie wielu produkcji w toku jednocześnie oraz prowadzoną rozbudowę działalności całej Grupy Kapitałowej. Niespełna połowa szacowanych kosztów stanowić będą koszty związane z produkcją gier realizowane przez zespoły w ramach Grupy. Lista planowanych gier została zaprezentowana w rozdziale *Ogólny zarys działalności*, w punkcie *Istotne nowe produkty Grupy*. Wśród istotnych kosztów działalności operacyjnej znajdują się koszty marketingu zarówno związane z kosztami wynagrodzeń pracowników jak i kampanii marketingowych oraz koszty związane z procesem wydawania gier, jak np. koszty związane z tłumaczeniami, dodatkowymi testami, itp., dla wszystkich produkcji, również dla gier, gdzie Movie Games jest tylko wydawcą. Wśród pozostałych kosztów znajdują się takie pozycje jak: (i) porty i wydawnictwo zewnętrzne; (ii) testy działu wewnętrznego; (iii) koszty organizacyjne; (iv) usługi prawne i księgowe; (v) koszty wynagrodzeń Zarządu, Rady Nadzorczej i administracji; oraz (vi) koszty oprogramowania.

Grupa Kapitałowa zakłada generowanie w kolejnych 12 miesiącach od Daty Prospektu przychodów ze sprzedaży, w ramach kontynuacji dystrybucji dotychczas wydanych gier, jak również ze sprzedaży gier, które zostaną wydane, a większość z nich posiada już założone indywidualne karty na platformie Steam. W przypadku dotychczas wydanych gier sprzedaż będzie realizowana dla gier: (i) Lust for Darkness; (ii) Soulblight; (iii) Orbital Racer; (iv) Treasure Hunter Simulator; (v) Plane Mechanic Simulator; (vi) Drug Dealer Simulator; (vii) Gas Station Simulator; (viii) Lust from Beyond; (ix) Lust from Beyond: M Edition; (x) Fire Commander; (xi) Mythbusters: The Game – Crazy Experiments; oraz (xii) Food Truck Simulator.

Realizacja sprzedaży w oparciu o projekty, których premiera zaplanowana jest na najbliższe 12 miesięcy od Daty Prospektu dotyczy m.in. gier: (i) Food Truck Empire; (ii) Total Alarm; (iii) Alaskan Truck Simulator; (iv) American Motorcycle Simulator; (v) Drug Dealer Simulator 2; (vi) Drug Dealer Manager; (vii) Drug Dealer Simulator VR; (viii) The Dealer Simulator Nintendo Switch; (ix) Nightclub Manager: Violet Vibe; (x) Winter Survival Simulator; (xi) Brewpub Simulator; (xii) Renovator Obiektów Sportowych; oraz (xiii) Crimerunner.

### 2. Kapitalizacja i zadłużenie

W tabeli poniżej przedstawiono informacje na temat kapitalizacji i zadłużenia Grupy Kapitałowej na dzień 30 września 2022 roku.

**Tabela 3: Kapitalizacja i zadłużenie Grupy Kapitałowej na dzień 30 września 2022 roku**

	<b>Na dzień 30 września 2022 roku</b>
	<i>(w tys. PLN)</i>
<b>Zadłużenie krótkoterminowe ogółem</b> .....	<b>2 330</b>
Gwarantowane.....	-
Zabezpieczone .....	-
Niegwarantowane/niezabezpieczone .....	2 330
<b>Zadłużenie długoterminowe ogółem</b> .....	<b>4 953</b>
Gwarantowane.....	-
Zabezpieczone .....	-
Niegwarantowane/niezabezpieczone .....	4 953
<b>Kapitał własny</b> .....	<b>28 824</b>
Kapitał podstawowy .....	2 573
Kapitał zapasowy.....	3 421
Pozostałe kapitały rezerwowe.....	22 829
<b>Razem</b> .....	<b>36 106</b>

**Płynność finansowa**

	<b>Na dzień 30 września 2022 roku</b>
	<i>(w tys. PLN)</i>
A. Środki pieniężne.....	2 866
B. Ekwivalenty środków pieniężnych .....	-
C. Pozostałe finansowe aktywa obrotowe .....	-
<b>D. Płynność (A+B+C)</b> .....	<b>2 866</b>
E. Krótkoterminowe zadłużenie finansowe .....	<b>809</b>
F. Bieżąca część zadłużenia długoterminowego .....	-
<b>G. Krótkoterminowe zadłużenie finansowe (E+F)</b> .....	<b>809</b>
<b>H. Krótkoterminowe zadłużenie finansowe netto (G-D)</b> .....	<b>(2 057)</b>
I. Długoterminowe zadłużenie finansowe .....	<b>420</b>
J. Instrumenty dłużne .....	-
K. Długoterminowe zadłużenie handlowe oraz pozostałe zobowiązania.....	-
<b>L. Długoterminowe zadłużenie finansowe netto (I+J+K)</b> .....	<b>420</b>
<b>M. Zadłużenie finansowe netto (H+L)</b> .....	<b>(1 637)</b>

Źródło: Grupa

Na krótkoterminowe zadłużenie finansowe w wysokości 809 tys. PLN na dzień 30 września 2022 roku, składa się:

- zadłużenie spółki zależnej Movie Games VR S.A. z tytułu pożyczek w kwocie 70 tys. PLN;
- zadłużenie spółki zależnej Pixel Crow Games S.A. z tytułu pożyczek w kwocie 326 tys. PLN;
- zadłużenie spółki zależnej Detalion Games S.A. z tytułu pożyczek w kwocie 171 tys. PLN;
- zobowiązania spółki dominującej Movie Games S.A. z tytułu praw do aktywów w postaci lokalu biurowego użytkowanego na podstawie umowy najmu w kwocie 242 tys. PLN.

Na długoterminowe zadłużenie finansowe w wysokości 420 tys. PLN na dzień 30 września 2022 roku, w całości składa się zadłużenie spółki dominującej Movie Games S.A. z tytułu praw do aktywów w postaci lokali biurowych użytkowanych na podstawie umów najmu.

Opis dotyczący ograniczeń w wykorzystaniu przez Spółkę dostępnych środków pieniężnych został przedstawiony w rozdziale *Analiza operacyjna i finansowa*, w punkcie *Ograniczenia dotyczące wykorzystania zasobów kapitałowych*.

### **3. Zadłużenie pośrednie i warunkowe**

Grupa Kapitałowa nie posiada na Datę Prospektu zobowiązań pośrednich i warunkowych.

Na Datę Prospektu nie zaszły również znaczące zmiany w zadłużeniu i płynności finansowej Grupy Kapitałowej.

## ANALIZA OPERACYJNA I FINANSOWA

### 1. Informacje ogólne

Poniższy opis sytuacji operacyjnej i finansowej oparty jest głównie na skonsolidowanym sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz skonsolidowanym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych Grupy Kapitałowej za okres od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku i od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku oraz na sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz sprawozdaniu z przepływów pieniężnych Spółki za okres od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku, a także na skonsolidowanym sprawozdaniu z sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej na dzień 31 grudnia 2021 roku i na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz sprawozdaniu z sytuacji finansowej Spółki na dzień 31 grudnia 2019 roku.

Opis sytuacji operacyjnej i finansowej oparty jest również na śródrocznym skróconym skonsolidowanym: (i) sprawozdaniu z całkowitych dochodów Grupy i śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych Grupy za okres od 1 stycznia 2022 roku do 30 września 2022 roku (wraz z danymi porównawczymi za okres od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku); oraz (ii) śródrocznym skróconym skonsolidowanym sprawozdaniu z sytuacji finansowej na dzień 30 września 2022 roku.

Analizę wyników z działalności operacyjnej, sytuacji finansowej oraz przepływów pieniężnych Spółki oraz Grupy Kapitałowej, przedstawioną w niniejszym rozdziale, należy analizować razem z Historycznymi Informacjami Finansowymi, znajdującymi się w rozdziale *Informacje finansowe*. Poniższa analiza zawiera stwierdzenia dotyczące przyszłości, które oparte są o poglądy i przewidywania Zarządu i co za tym idzie, wiążą się z ryzykiem i niepewnością. Rzeczywiste wyniki Spółki oraz Grupy Kapitałowej mogą różnić się od wyników przedstawionych w stwierdzeniach dotyczących przyszłości na skutek wpływu czynników omówionych w niniejszym rozdziale oraz w innych częściach Prospektu, w szczególności w rozdziale *Czynniki ryzyka*.

Niektóre informacje przedstawione w niniejszym rozdziale nie stanowią części Historycznych Informacji Finansowych i nie były przedmiotem badania ani przeglądu przez niezależnych biegłych rewidentów. Ponadto w przypadku przytoczenia w niniejszym rozdziale wskaźników mających charakter alternatywnych pomiarów wyników w rozumieniu Wytycznych ESMA „Alternatywne pomiary wyników”, Emitent zamieścił stosowną definicję wskaźnika oraz uzasadnienie zastosowania danego wskaźnika APM. Wskaźniki te nie pochodzą z Historycznych Informacji Finansowych, ani Śródrocznych Informacji Finansowych. Wskaźniki te zostały obliczone przez Emitenta na podstawie danych znajdujących się w Historycznych Informacji Finansowych i Śródrocznych Informacjach Finansowych i nie zostały zbadane przez biegłego rewidenta. Informacji tych nie należy traktować jako wskaźnika przeszłych ani przyszłych wyników operacyjnych Spółki oraz Grupy Kapitałowej, ani wykorzystywać do analizy działalności gospodarczej Spółki oraz Grupy Kapitałowej w oderwaniu od Historycznych Informacji Finansowych i Śródrocznych Informacji Finansowych oraz informacji dodatkowej do nich oraz innych informacji finansowych zawartych w Prospekcie. Wskazane informacje zostały zamieszczone w Prospekcie, ponieważ, zdaniem Spółki, mogą być pomocne dla Inwestorów przy ocenie jej działalności.

Podsumowanie istotnych zasad rachunkowości i oszacowań, zgodnie z którymi zostały sporządzone Historyczne Informacje Finansowe, znajduje się w punkcie *Istotne zasady rachunkowości i oszacowania* poniżej.

### 2. Informacje finansowe

#### Wprowadzenie

Zbadane przez biegłego rewidenta historyczne informacje finansowe obejmujące lata obrotowe zakończone w dniu 31 grudnia 2021 roku, 31 grudnia 2020 roku oraz w dniu 31 grudnia 2019 roku, zostały sporządzone zgodnie z Rozporządzeniem (WE) nr 1606/2002 z uwzględnieniem odpowiednich przepisów Ustawy o rachunkowości (art. 45 ust. 1a i 1c).

W niniejszym rozdziale zamieszczona została analiza operacyjna i finansowa na podstawie Historycznych Informacji Finansowych, obejmujących okres sprawozdawczy od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku, od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku oraz od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku, sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz związanymi z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej, zatwierdzonymi do stosowania przez Unię Europejską oraz innymi obowiązującymi przepisami.

Historyczne Informacje Finansowe za poszczególne okresy sprawozdawcze pochodzą ze sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej sporządzonego zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej. Historyczne Informacje Finansowe zostały zbadane przez Firmę Audytorską zgodnie z obowiązującymi przepisami i standardami zawodowymi.

Historyczne Informacje Finansowe zostały przygotowane zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską na dzień ich sporządzenia i które będą miały zastosowanie przy sporządzaniu kolejnego sprawozdania finansowego oraz zgodnie z wymogami Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2019/980 z dnia 14 marca 2019 roku uzupełniającego rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 w odniesieniu do formatu, treści, weryfikacji i zatwierdzania prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym, i uchylające rozporządzenie Komisji (WE) nr 809/2004.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 14 kwietnia 2022 roku, działając na podstawie art. 45 ust. 1a i 1c ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości, podjęło uchwałę nr 11 w sprawie sporządzania sprawozdań finansowych zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) / Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości (MSR), na podstawie której postanowiono, iż od okresu sprawozdawczego rozpoczynającego się od dnia 1 stycznia 2022 roku Spółka sporządzać będzie jednostkowe i skonsolidowane sprawozdania finansowe zgodnie z MSSF / MSR w zakresie, w jakim ogłoszone zostały one w formie rozporządzenia Komisji Europejskiej. Dodatkowo Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło, że historyczne informacje finansowe na potrzeby prospektu będą sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) / Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości (MSR), w zakresie, w jakim ogłoszone zostały one w formie rozporządzenia Komisji Europejskiej.

W niniejszym rozdziale zamieszczone zostały również dane finansowe na podstawie Śródrocznych Informacji Finansowych Grupy, obejmujące okres sprawozdawczy od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku oraz porównawcze dane finansowe za okres od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku, sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej. W przypadku Śródrocznych Informacji Finansowych, dla śródrocznych skróconych skonsolidowanych sprawozdań z sytuacji finansowej za dane porównawcze przyjęto dzień 31 grudnia 2021 roku.

### **Podstawa sporządzenia**

W rozdziale *Informacje finansowe* zamieszczone zostały historyczne informacje finansowe, obejmujące lata 2019 – 2021, sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz związanymi z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej, zatwierdzonymi do stosowania przez Unię Europejską oraz innymi obowiązującymi przepisami. Prezentowane w Prospekcie Historyczne Informacje Finansowe obejmują m.in.:

- skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów, skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym, skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych za okres sprawozdawczy obejmujący 12 miesięcy i zakończony w dniu 31 grudnia 2021 roku obejmujący działalność Grupy Kapitałowej;
- dane porównawcze obejmujące: skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów, skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym, skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych za okres sprawozdawczy obejmujący 12 miesięcy i zakończony w dniu 31 grudnia 2020 roku obejmujący działalność Grupy Kapitałowej;
- dane porównawcze obejmujące: sprawozdanie z sytuacji finansowej na dzień 31 grudnia 2019 roku oraz sprawozdanie z całkowitych dochodów, sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym, sprawozdanie z przepływów pieniężnych za okres sprawozdawczy obejmujący 12 miesięcy i zakończony w dniu 31 grudnia 2019 roku obejmujący działalność Spółki.

Śródroczne Informacje Finansowe zostały sporządzone na podstawie skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego na dzień 30 września 2022 roku obejmującego okres od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku oraz porównawcze dane finansowe za okres od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku. Prezentowane w Prospekcie Śródroczne Informacje Finansowe obejmują m.in.:

- śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej na dzień 30 września 2022 roku, a także skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów, skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym, skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych za okres sprawozdawczy obejmujący 9 miesięcy i zakończony w dniu 30 września 2022 roku obejmujący działalność Grupy;
- dane porównawcze obejmujące: śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej na dzień 31 grudnia 2021 roku, a także skrócone skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów, skrócone skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym, skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych za okres sprawozdawczy obejmujący 9 miesięcy i zakończony w dniu 30 września 2021 roku obejmujący działalność Grupy;

### 3. Informacje finansowe pro forma

Emitent nie sporządzał informacji finansowych pro forma. Nie zaistniały przesłanki, które nakładałyby na Emitenta obowiązek sporządzenia informacji finansowych pro forma.

### 4. Informacje o tendencjach

Niniejsza część Prospektu zawiera stwierdzenia dotyczące przyszłości i szacunki. Stwierdzenia i oszacowania zawarte w niniejszym rozdziale opierają się na szeregu założeń i osądów uznanych przez Spółkę za racjonalne oraz są obciążone szeregiem niepewności i zdarzeń warunkowych dotyczących działalności gospodarczej i operacyjnej oraz uwarunkowań ekonomicznych i konkurencyjnych, z których wiele jest poza kontrolą Grupy Kapitałowej, a także na założeniach, co do przyszłych decyzji biznesowych, które mogą ulec zmianie. Nie ma żadnej pewności, że działalność i wyniki Grupy Kapitałowej będą zgodne z przedstawionymi stwierdzeniami i szacunkami. W związku z tym, Spółka nie może zapewnić, że te stwierdzenia i oszacowania zostaną zrealizowane. Przedstawione stwierdzenia i oszacowania mogą znacząco odbiegać od faktycznych wyników. Przyszli inwestorzy nie powinni nadmiernie polegać na takich informacjach. Zobacz również rozdziały *Podstawowe Informacje*, *Stwierdzenia dotyczące przyszłości i Czynniki ryzyka*.

#### **Najistotniejsze ostatnio występujące tendencje w produkcji, sprzedaży i zapasach oraz kosztów i cenach sprzedaży za okres od daty zakończenia ostatniego roku obrotowego aż do Daty Prospektu**

##### **Tendencje w produkcji**

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do Daty Prospektu Grupa Kapitałowa nie identyfikuje istotnych zmian w produkcji. Spółka przygotowuje się do premier kolejnych gier zgodnie z założonym harmonogramem. Obecna sytuacja polityczna nie ma wpływu na produkcję.

##### **Tendencje w sprzedaży**

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do Daty Prospektu Grupa Kapitałowa zauważa spadek przychodów ze sprzedaży wydanych gier, co jest efektem wyprzedaży poprzez wprowadzanie rabatów cenowych, która miała miejsce pod koniec 2021 roku oraz rozpoczętej z dniem 8 kwietnia 2022 roku dwutygodniowej wyprzedaży. Wprowadzona pod koniec 2021 roku spowodowała, że Grupa Kapitałowa odnotowała w III kwartałach 2022 roku wzrost sprzedanych kopii najważniejszych gier względem tego samego okresu 2021 roku, jednak przychodowo Grupa Kapitałowa odnotowała spadek.

##### **Tendencje w zapasach**

Grupa nie identyfikuje istotnych tendencji w zapasach.

##### **Tendencje w kosztach**

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do Daty Prospektu Grupa Kapitałowa nie identyfikuje istotnych zmian w kosztach. Grupa Kapitałowa kontynuuje rozpoczęte produkcje, nie dokonując istotnych zmian w zatrudnieniu zwiększającym koszty, a Spółka posiadając własny dział produkcji, testów oraz marketingu nie generuje wzrostu kosztów w miesiącach przedpremierowych.

##### **Tendencje w cenach sprzedaży**

Wydane przez Spółkę produkcje z założenia posiadają stałą cenę sprzedaży, przy czym platformy dystrybucyjne umożliwiają cykliczne wyprzedaże. W dniu 8 kwietnia 2022 roku Spółka rozpoczęła

dwutygodniową wyprzedaż gier na platformie Steam. Sprzedaż gier w zależności od tytułu wzrosła w tym krótkim czasie w przedziale o 200-300% w stosunku do norm wolumenów sprzedanych kopii.

**Informacje o znaczących zmianach wyników finansowych Grupy Kapitałowej za okres od końca ostatniego okresu obrotowego, w odniesieniu do którego opublikowano informacje finansowe, do Daty Prospektu**

W dniu 12 stycznia 2022 roku na rynku NewConnect zadebiutowała spółka Road Studio S.A. spółka zależna od Emitenta. Do momentu debiutu posiadane przez Emitenta akcje tej spółki były wyceniane według zamortyzowanego kosztu, tj. ceny nabycia, jednak w związku z upublicznieniem akcji spółki, wyceniane są one według ceny rynkowej. Zdarzenie te spowodowało znaczące zwiększenie wyceny posiadanych przez Emitenta akcji Road Studio S.A.

W dniu 14 stycznia 2022 roku dokonano wpisu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego połączenia spółki publicznej z grupy kapitałowej Emitenta – Pixel Crow Games S.A. ze spółką Pixel Crow Sp. z o.o. jako spółką przejmowaną. Wobec powyższego, Pixel Crow Games S.A. wstąpiła we wszystkie prawa i obowiązki spółki Pixel Crow Sp. z o.o., która z momentem wpisu połączenia do rejestru utraciła swój byt. W wyniku dokonanego połączenia Emitent objął kontrolę nad Pixel Crow Games S.A., w wyniku czego w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wykazana została wartość firmy w kwocie 250 tys. PLN.

W dniu 14 marca 2022 roku dokonano wpisu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego połączenia spółki True Games S.A. ze spółką True Games Syndicate S.A. Po połączeniu Emitent posiada 34,75% akcji True Games Syndicate S.A.

W dniu 19 kwietnia 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie podziału zysku Spółki za rok obrotowy 2021, który postanowiło przeznaczyć w części na wypłatę dywidendy. Wysokość dywidendy została ustalona w wysokości 1,00 PLN za jedną akcję. Ogólna kwota dywidendy wynosi 2.573.132 PLN. Dzień dywidendy wyznaczono na dzień 26 kwietnia 2022 roku, a dzień wypłaty dywidendy wyznaczono na dzień 4 maja 2022 roku.

W dniu 8 kwietnia 2022 roku Spółka rozpoczęła dwutygodniową wyprzedaż gier na platformie Steam. Wprowadzona wyprzedaż cieszy się bardzo dużym zainteresowaniem. Sprzedaż gier w zależności od tytułu wzrosła w tym krótkim czasie w przedziale o 200-300% w stosunku do norm wolumenów sprzedażowych.

W dniu 23 czerwca 2022 roku Zarząd Road Studio S.A. podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału w ramach kapitału docelowego poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii E z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Podwyższenie kapitału zakładowego dokonane zostało poprzez emisję 40.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, które objęte zostały przez Emitenta oraz Prezesa Zarządu Road Studio S.A.

W dniu 28 lipca 2022 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie True Games Syndicate S.A. podjęło m.in. uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii H w trybie subskrypcji zamkniętej, ustalenia dnia 11.08.2022 roku jako dnia prawa poboru akcji serii H, wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect oraz zmiany Statutu Spółki. Na mocy w/w uchwały dokonano podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 1.470.571,80 PLN do kwoty 1.900.623,600 PLN, tj. o kwotę 30.051,80 PLN poprzez emisję 4.300.518 akcji zwykłych na okaziciela serii H. W ramach emisji spółka pozyskała 645 tys. PLN. Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego nastąpiła w dniu 18 listopada 2022 roku.

Emitent w dniu 7 września 2022 roku poinformował, że sprzedaż gry Mythbusters: The Game - Crazy Experiments Simulator w wersji PC, której premiera miała miejsce 1 września 2022 roku osiągnęła w ciągu 72 godzin sprzedaż w ilości około 5.000 egzemplarzy. Łączny całkowity koszt wytworzenia gry w wersji PC został zwrócony w 80% w ciągu 72 godzin od pierwszej sprzedaży na platformie Steam.

Zarząd Movie Games S.A. w dniu 9 września 2022 roku poinformował o złożeniu deklaracji rozliczenia podatku dochodowego CIT-8 Spółki za rok 2021, z tytułu zastosowania ulgi IP BOX, z której wynika nadpłata podatku na łączną kwotę 420.857,00 PLN. Uzyskane środki Emitent planuje przeznaczyć na rozwój bieżących projektów Spółki, ponadto uzyskany zwrot podatku zwiększy płynność finansową Spółki.

Informacje na temat jakichkolwiek znanych tendencji, niepewnych elementów, żądań, zobowiązań lub zdarzeń, które wedle wszelkiego prawdopodobieństwa mogą mieć znaczący wpływ na perspektywy Emitenta przynajmniej do końca roku bieżącego

Grupa Kapitałowa nie identyfikuje innych tendencji, elementów niepewnych, żądań i zobowiązań lub zdarzeń, które mogłyby mieć znaczący wpływ na perspektywy Grupy Kapitałowej do końca 2023 roku.

## 5. Otoczenie regulacyjne

Spółka nie identyfikuje jakichkolwiek elementów otoczenia regulacyjnego w branży, w której prowadzi działalność, w tym również polityki rządowej, gospodarczej, fiskalnej, monetarnej czy też politycznej, które miały lub które mogły mieć bezpośrednio lub pośrednio istotny wpływ na działalność Spółki bądź Grupy.

## 6. Wyniki działalności

### Omówienie okresu dziewięciu miesięcy zakończonego w dniu 30 września 2022 roku

Poniższa tabela przedstawia wybrane pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów Grupy Kapitałowej za wskazane okresy:

**Tabela 4: Wybrane pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów za wskazane okresy**

	<i>Od 1 stycznia do 30 września</i>	
	<b>2022</b>	<b>2021</b>
	<i>(niezbadane)</i>	
	<i>(w tys. PLN)</i>	
<b><u>Działalność kontynuowana</u></b>		
<b>Przychody .....</b>	<b>4 966</b>	<b>8 311</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów .....	4 966	7 947
Przychody pozostałe .....	1	365
<b>Koszty działalności operacyjnej.....</b>	<b>7 256</b>	<b>6 260</b>
Amortyzacja.....	1 062	1 024
Zużycie materiałów i energii .....	158	225
Usługi obce.....	4 262	3 077
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze .....	1 615	1 683
Pozostałe koszty według rodzaju.....	149	114
Pozostałe koszty operacyjne .....	11	137
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej .....</b>	<b>(2 290)</b>	<b>2 051</b>
Przychody finansowe .....	281	10 710
Koszty finansowe .....	3 549	51
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych.....	(938)	(136)
Wynik na utracie kontroli w spółkach zależnych .....	12 018	5
Zysk na okazjonalnym nabyciu.....	236	-
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem .....</b>	<b>5 758</b>	<b>12 580</b>
Podatek dochodowy .....	2 487	2 648
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej .....</b>	<b>3 271</b>	<b>9 932</b>
<b><u>Działalność zaniechana</u></b>		
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej .....</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto .....</b>	<b>3 271</b>	<b>9 932</b>
Przypisany jednostce dominującej.....	4 070	10 565
Przypisany udziałom niedającym kontroli .....	(800)	(633)
<b><u>Inne całkowite dochody</u></b>		
<b>Inne całkowite dochody .....</b>	<b>113</b>	<b>132</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych .....	139	163
Podatek odroczone od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych .....	(26)	(31)
<b>Całkowite dochody ogółem .....</b>	<b>3 383</b>	<b>10 064</b>
<b>Całkowite dochody ogółem, przypadające na: .....</b>	<b>3 383</b>	<b>10 064</b>
Jednostkę dominującą.....	4 183	10 697
Udziały niedające kontroli.....	(800)	(633)
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki (PLN) .....</b>		
Podstawowy (PLN).....	1,58	4,11
Rozwodniony (PLN).....	1,58	4,11

Źródło: Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa

Przychody w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniosły 4.966 tys. PLN, co oznacza spadek o 40,2% (3.345 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 8.311 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku.

Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniosły 4.966 tys. PLN, co oznacza spadek o 37,5% (2.981 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 7.947 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku.

Spadek przychodów netto ze sprzedaży produktów i usług w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku w stosunku do okresu porównawczego związany jest z malejącymi przychodami wraz z upływającym czasem od momentu premier dotychczasowych gier. Jest to naturalna tendencja w sprzedaży gier, w związku z czym wraz z upływającym czasem ceny gier były obniżane o kilkadziesiąt procent, co wpłynęło na wzrost wolumenu sprzedaży, ale nie przełożyło się na wzrost przychodów.

Na przychody netto ze sprzedaży produktów i usług w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do 30 września 2022 roku w wysokości 4.966 tys. PLN składały się przychody ze sprzedaży gier: (i) Drug Dealer Simulator w wysokości 1.921 tys. PLN; (ii) Lust from Beyond w wysokości 858 tys. PLN; (iii) Gas Station Simulator w wysokości 588 tys. PLN; (iv) Lust from Beyond: M Edition w wysokości 269 tys. PLN; (v) The Beast Inside w wysokości 208 tys. PLN; (vi) Lust for Darkness w wysokości 94 tys. PLN; (vii) Treasure Hunters w wysokości 68 tys. PLN; (viii) Plane Mechanic Simulator w wysokości 63 tys. PLN; oraz (ix) pozostałe w wysokości 109 tys. PLN. Ponadto na przychody netto ze sprzedaży produktów i usług we wskazanym okresie składały się inne przychody w łącznej wysokości 786 tys. PLN, w tym: (i) rezerwa przychodowa w wysokości 223 tys. PLN; (ii) usług designerskich i programistycznych w wysokości 44 tys. PLN; (iii) z tytułu wsparcia usług marketingowych w wysokości 23 tys. PLN; oraz (iv) z tytułu nadzoru nad produkcją gier, testowania gier, podnajmu lokalu i inne w łącznej w wysokości 496 tys. PLN.

Na przychody netto ze sprzedaży produktów i usług w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku w wysokości 7.947 tys. PLN składały się przychody ze sprzedaży gier: (i) Lust from Beyond w wysokości 2.774 tys. PLN; (ii) Drug Dealer Simulator w wysokości 1.798 tys. PLN; (iii) The Beast Inside w wysokości 746 tys. PLN; ; (iv) Gas Station Simulator w wysokości 729 tys. PLN; (v) Lust for Darkness w wysokości 402 tys. PLN; (vi) Plane Mechanic Simulator w wysokości 125 tys. PLN; (vii) Treasure Hunters w wysokości 100 tys. PLN; oraz (viii) pozostałe w wysokości 40 tys. PLN. Ponadto na przychody netto ze sprzedaży produktów i usług we wskazanym okresie składały się inne przychody w łącznej wysokości 1.232 tys. PLN, w tym z tytułu usług w wysokości 99 tys. PLN, a pozostałe przychody w wysokości 1.133 tys. PLN to podnajem lokalu, usługi konsultingowe i inne.

W III kwartałach 2022 roku przychody ze sprzedaży generowane były w 80,3% w USD, w 18,8% w PLN oraz w 0,9% w EUR natomiast w III kwartałach 2021 roku w 69,9% w USD, w 29,2% w PLN oraz w 0,9% w EUR.

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku pozostałe przychody w wysokości 365 tys. PLN dotyczyły: (i) odwrócenia odpisów aktualizacyjnych należności w kwocie 167 tys. PLN; (ii) rozwiązania rezerw w kwocie 118 tys. PLN; oraz (iii) odpisania zobowiązań i sald wątpliwych oraz różnic z zaokrągleń w kwocie 80 tys. PLN.

### **Koszty działalności operacyjnej**

Koszty działalności operacyjnej w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniosły 7.256 tys. PLN, co oznacza wzrost o 15,9% (996 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 6.260 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku.

Do najistotniejszych kosztów operacyjnych w analizowanym okresie zaliczają się usługi obce oraz wynagrodzenia i świadczenia pracownicze, które łącznie odpowiadały za 81,0% w III kwartałach 2022 roku oraz 76,0% w III kwartałach 2021 roku kosztów działalności operacyjnej.

Wartość kosztów usług obcych w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniosła 4.262 tys. PLN, co oznacza wzrost o 38,5% (1.185 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 3.077 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku. Na wzrost usług obcych największy wpływ ma przede wszystkim wzrost kosztów reklamy i marketingu oraz usług prawnych i doradczych.



Największy udział w kosztach usług obcych w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku mają koszty związane z usługami prawnymi i doradczymi. Koszty usług związanych z usługami prawnymi w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniosły 1.271 tys. PLN i odpowiadały za 30% kosztów usług obcych. W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wśród innych istotnych kosztów znalazły się usługi związane z produkcją gier (wraz z udziałem w grach) (25%) oraz usługi marketingowe i reklamy (20%). Wśród pozostałej części usług obcych w analizowanych okresach znalazły się takie usługi jak: księgowe, internetowe, telekomunikacyjne, transportowe, najmu, pocztowe i kurierskie, bankowe i inne usługi obce.

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku koszty związane z produkcją gier (wraz z udziałem w grach) wyniosły 835 tys. PLN i odpowiadały za 27% kosztów usług obcych. Wśród innych istotnych kosztów znalazły się usługi prawne, doradcze i notarialne, które odpowiadały za 21% kosztów, usługi marketingowe i reklamy odpowiadające za 19% kosztów, usługi internetowe odpowiadające za 10% kosztów oraz usługi informatyczne odpowiadające za 7% kosztów usług obcych. Wśród pozostałej części usług obcych w analizowanych okresach znalazły się takie usługi jak: księgowe, transportowe, pocztowe i kurierskie, bankowe, najmu i inne usługi obce.

Koszty wynagrodzeń i świadczeń pracowniczych w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniosły 1.615 tys. PLN, co oznacza spadek o 4,0% (68 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 1.683 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku. Emitent dzień 30 września 2022 roku zatrudniała sześciu pracowników na umowie o pracę, a dodatkowo Spółka wraz z podmiotami z Grupy na stałe współpracowała także z 54 osobami, które świadczyły na rzecz Grupy Kapitałowej usługi na podstawie umów cywilnoprawnych, natomiast na dzień 30 września 2021 roku liczba zatrudnionych wyniosła trzy osoby, a współpracowników wynosiła 67 osób.

#### Zysk (strata) z działalności operacyjnej

Strata z działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniosła 2.290 tys. PLN, co oznacza pogorszenie wyniku w porównaniu z zyskiem z działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej w wysokości 2.051 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku.

Na pogorszenie wyniku z działalności operacyjnej wpływ miał spadek przychodów netto ze sprzedaży produktów i usług w III kwartałach 2022 roku o 37,5% w stosunku do okresu porównawczego ze względu na spadek przychodów w związku z brakiem dużych premier nowych gier oraz z upływającym czasem od momentu premier dotychczasowych gier, a także ze względu na wzrost kosztów działalności operacyjnej, na co wpływ miały rosnące koszty związane z usługami prawnymi i doradczymi, marketingiem i reklamą oraz produkcją coraz większej ilości gier, w tym gier z coraz większymi budżetami produkcyjnymi.

#### Przychody finansowe / koszty finansowe

Poniższa tabela przedstawia główne pozycje przychodów finansowych za wskazane okresy:

**Tabela 5: Przychody finansowe za wskazane okresy**

	Od 1 stycznia do 30 września	
	2022	2021
	(niezbadane)	
	(w tys. PLN)	
Odsetki .....	39	2
Zysk ze zbycia inwestycji .....	83	2 745
Aktualizacja wartości inwestycji .....	14	7 525
Dodatnie różnice kursowe .....	145	160
Inne .....	-	279
<b>Razem.....</b>	<b>281</b>	<b>10 710</b>

Źródło: Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa

Przychody finansowe w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniosły 281 tys. PLN, co oznacza spadek o 97,4% (10.429 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 10.710 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku.

Spadek przychodów finansowych w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku względem tego samego okresu poprzedniego roku został odnotowany w związku z wypracowaniem znacznie mniejszego wyniku na aktualizacji wyceny oraz zbyciu posiadanych inwestycji.

Zysk ze zbycia inwestycji wygenerowany w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku w wysokości 83 tys. PLN wynika głównie z zysku na sprzedaży przez Emitenta części posiadanych akcji spółki Drago Entertainment S.A. w wysokości 422 tys. PLN oraz straty na sprzedaży przez Emitenta części posiadanych akcji spółki Cherrypick Games S.A. w wysokości 340 tys. PLN.

Zysk ze zbycia inwestycji wygenerowany w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku w wysokości 2.745 tys. PLN wynika z zysku na sprzedaży akcji spółki Drago Entertainment S.A. w wysokości 2.743 tys. PLN oraz udziałów spółki Vanhalten Investments Sp. z o.o. w wysokości w 2 tys. PLN.

Aktualizacja wartości inwestycji w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku w wysokości 7.525 tys. PLN, dotyczyła: (i) przeszacowania wyceny akcji Drago Entertainment S.A. w wysokości 4.768 tys. PLN; (ii) przeszacowania wyceny akcji Iron VR S.A. w wysokości 2.713 tys. PLN; (iii) przeszacowania wyceny akcji Pixel Crow Games S.A. w wysokości 41 tys. PLN; oraz (iv) innych pozycji w wysokości 3 tys. PLN.

Inne przychody finansowe w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku w wysokości 279 tys. PLN związane są z wynikiem per saldo na transakcjach związanych z utraconymi aktywami netto Movie Games Mobile S.A. oraz Road Studio S.A.

Poniższa tabela przedstawia główne pozycje kosztów finansowych za wskazane okresy:

**Tabela 6: Koszty finansowe za wskazane okresy**

	<b>Od 1 stycznia do 30 września</b>	
	<b>2022</b>	<b>2021</b>
	<i>(niezbadane)</i>	
	<i>(w tys. PLN)</i>	
Odsetki .....	76	9
Aktualizacja wartości inwestycji .....	3 469	0
Strata ze zbycia inwestycji .....	-	2
Inne .....	4	40
<b>Razem.....</b>	<b>3 549</b>	<b>51</b>

Źródło: Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa

Koszty finansowe w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniosły 3.549 tys. PLN, w porównaniu z kwotą 51 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku.

Grupa Kapitałowa poniosła koszty finansowe w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku w wysokości 3.549 tys. PLN, na które składały się: (i) odpis aktualizujący inwestycję w Drago Entertainment S.A. w wysokości 3.278 tys. PLN; (ii) odpis aktualizujący inwestycję w Cherrypick Games S.A. w wysokości 123 tys. PLN; (iii) odpis aktualizujący inwestycję w MD Games S.A. w wysokości 287 tys. PLN; (iv) wycena do wartości godziwej posiadanych akcji przez Movie Games VR S.A. w wysokości 26 tys. PLN; (v) odsetki w wysokości 76 tys. PLN; oraz (vi) inne w wysokości 4 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku wartość kosztów finansowych była nieistotna dla oceny sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej.

#### **Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych**

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa odnotowała stratę z udziału w jednostkach stowarzyszonych w wysokości 938 tys. PLN, co oznacza zwiększenie o 802 tys. PLN straty odnotowanej w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku w wysokości 136 tys. PLN.

Strata z udziału w jednostkach stowarzyszonych odpowiada udziałowi Emitenta w wyniku netto jednostek stowarzyszonych w części, jaka odpowiada udziałowi Emitenta w kapitale tych jednostek.

Na stratę z udziału w jednostkach stowarzyszonych w III kwartałach 2022 roku w wysokości 938 tys. PLN, składa się udział w stracie spółki: (i) Brave Lamb Studio S.A. w wysokości 213 tys. PLN; (ii) LifeSim Games S.A. w wysokości 50 tys. PLN; (iii) Image Games S.A. w wysokości 21 tys. PLN; oraz (iv) True Games S.A. w wysokości 654 tys. PLN.

Na stratę z udziału w jednostkach stowarzyszonych w III kwartałach 2021 roku w wysokości 136 tys. PLN, składa się udział w: (i) stracie spółki Brave Lamb Studio S.A. w wysokości 97 tys. PLN; (ii) zysku spółki MD Games S.A. w wysokości 15 tys. PLN; oraz (iii) stracie spółki Pixel Crow Games S.A. w wysokości 54 tys. PLN.

#### Wynik na utracie kontroli w spółkach zależnych

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa odnotowała dodatni wynik na utracie kontroli w spółkach zależnych w wysokości 12.018 tys. PLN. Na wynik ten składa się wynik utraty kontroli nad True Games S.A. w związku z połączeniem True Games S.A. z True Games Syndicate S.A. w wysokości 6.387 tys. PLN, a także utrata kontroli nad spółkami Movie Games Mobile S.A., Goat Gamez S.A. oraz Image Games S.A. w związku ze sprzedażą części akcji tych spółek. W przypadku Movie Games Mobile S.A. i Goat Gamez S.A. rozpoznano dodatni wynik w kwocie odpowiednio 3.286 tys. PLN i 2.896 tys. PLN, natomiast w dla Image Games S.A. ujemny wynik w kwocie 551 tys. PLN.

**Tabela 7: Wynik utraty kontroli nad spółkami zależnymi (tys. PLN)**

	True Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	Goat Gamez S.A.	Image Games S.A.
Moment utraty kontroli	15.03.2022	11.05.2022	29.04.2022	31.07.2022
Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji	6 030	4 418	2 713	24
Aktywa netto na dzień zbycia	(503)	1 855	(103)	1 274
Wartość firmy na dzień zbycia	-	17	-	-
Udziały niesprawujące kontroli na dzień nabycia	(146)	686	75	673
<b>Wynik na utracie kontroli</b>	<b>6 387</b>	<b>3 286</b>	<b>2 896</b>	<b>(551)</b>

Źródło: Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa

#### True Games S.A.

Połączenie spółek zostało wpisane do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 14.03.2022 roku.

Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji ustalona została jako wartość godziwa akcji True Games Syndicate S.A. posiadanych przez Grupę Kapitałową w momencie rejestracji połączenia. Wartość akcji True Games Syndicate S.A. w kwocie 1,18 PLN ustalona została w oparciu o kurs notowań tej spółki na rynku NewConnect. Łączna liczba akcji po rejestracji połączenia wynosiła 14.705.718 akcji, a wartość spółki ustalona została na kwotę 17.353 tys. PLN. Grupa Kapitałowa posiadała 34,75% w spółce True Games Syndicate S.A. po połączeniu, dlatego też wartość pakietu na moment utraty kontroli ustalona została na kwotę 6.030 tys. PLN.

#### Movie Games Mobile S.A.

W związku ze zbyciem akcji spółki Movie Games Mobile S.A., Grupa utraciła kontrolę nad spółką, w wyniku czego rozpoznany został wynik na utracie kontroli.

Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji, która w Śródrocznych Informacjach Finansowych prezentowana jest jako inwestycje w jednostki stowarzyszone, ustalona została w oparciu o wycenę dokonaną przez zewnętrzny fundusz inwestycyjny, który w III kwartale 2022 roku obejmie pakiet 6% akcji w spółce Movie Games Mobile S.A. Wycena uzgodniona z funduszem dla potrzeb transakcji podwyższenia kapitału wyniosła 18.800 tys. PLN.

#### Goat Gamez S.A.

W związku ze zbyciem akcji spółki Goat Gamez S.A., Grupa utraciła kontrolę nad spółką, w wyniku czego rozpoznany został wynik na utracie kontroli.

Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji, która w Śródrocznych Informacjach Finansowych prezentowana jest jako inwestycje w jednostki stowarzyszone, ustalona została w oparciu o wycenę dokonaną przez zewnętrzny fundusz inwestycyjny, który w III kwartale 2022 roku obejmie pakiet 8,75% akcji w spółce Goat Gamez S.A. Wycena uzgodniona z funduszem dla potrzeb transakcji podwyższenia kapitału wyniosła 12.000 tys. PLN.

#### Image Games S.A.

W związku ze zbyciem akcji spółki Image Games S.A., Grupa utraciła kontrolę nad spółką, w wyniku czego rozpoznany został wynik na utracie kontroli.

Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji, która w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym prezentowana jest jako inwestycje w jednostki stowarzyszone, ustalona została w oparciu o cenę sprzedaży akcji stanowiących 26,73% udziału w kapitale podstawowym, która spowodowała utratę kontroli.

#### **Zysk na okazjonalnym nabyciu**

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku Grupa osiągnęła zysk na okazjonalnym nabyciu w wysokości 236 tys. PLN, który to stanowi nadwyżkę wartości godziwej aktywów netto przypadających na rzecz Grupy na dzień objęcia kontroli nad ceną nabycia akcji spółki Detalion Games S.A.

#### **Podatek dochodowy**

Poniższa tabela przedstawia główne pozycje podatku dochodowego za wskazane okresy.

**Tabela 8: Główne pozycje podatku dochodowego za wskazane okresy**

	<b>Od 1 stycznia do 30 września</b>	
	<b>2022</b>	<b>2021</b>
	<i>(niezbadane)</i>	
	<i>(w tys. PLN)</i>	
Podatek bieżący .....	411	1 227
Podatek odroczony .....	2 076	1 421
<b>Razem .....</b>	<b>2 487</b>	<b>2 648</b>

*Źródło: Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa*

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa wykazała w większości podatek odroczony w wysokości 2.076 tys. PLN, a pozostała część w wysokości 411 tys. PLN to podatek bieżący. W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku na podatek dochodowy składał się podatek bieżący w wysokości 1.227 tys. PLN oraz podatek bieżący w wysokości 1.421 tys. PLN.

#### **Zysk (strata) netto roku obrotowego**

Zysk netto Grupy Kapitałowej w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniósł 3.271 tys. PLN, co oznacza spadek o 67,1%, tj. o 6.661 tys. PLN w porównaniu do zysku netto Grupy Kapitałowej w wysokości 9.932 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku.

Zysk netto Grupy Kapitałowej przypisany jednostce dominującej w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniósł 4.070 tys. PLN, co oznacza spadek o 6.495 tys. PLN w porównaniu do zysku Grupy Kapitałowej przypisanego jednostce dominującej w wysokości 10.565 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku.

Strata netto Grupy Kapitałowej przypisana udziałom niedającym kontroli w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku wyniosła 800 tys. PLN, co oznacza zwiększenie straty o 167 tys. PLN w porównaniu do straty netto Grupy Kapitałowej przypisanej udziałom niedającym kontroli w wysokości 633 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku.

Spadek zysku netto w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku względem porównawczego okresu o 6.661 tys. PLN został osiągnięty w związku z odnotowaną stratą z działalności operacyjnej w wysokości 2.290 tys. PLN. Wpływ na spadek zysku netto miał również spadek wyniku na działalności finansowej o 2.480 tys. PLN.

### **Zdarzenia o nietypowym charakterze**

W 2022 roku Emitent utracił kontrolę nad True Games S.A. w związku z połączeniem tego podmiotu z True Games Syndicate S.A. W wyniku transakcji Grupa zrealizowała wynik na utracie kontroli w III kwartałach 2022 roku w kwocie 6.387 tys. PLN. Grupa utraciła ponadto kontrolę nad spółkami Movie Games Mobile S.A. oraz Goat Gamez S.A. oraz Image Games S.A. w związku ze sprzedażą części akcji tych spółek, w wyniku czego Grupa rozpoznała wynik na utracie kontroli. W przypadku Movie Games Mobile S.A. i Goat Gamez S.A. rozpoznano dodatni wynik w kwocie odpowiednio 3.286 tys. PLN i 2.896 tys. PLN, natomiast w dla Image Games S.A. ujemny wynik w kwocie 551 tys. PLN. Łącznie wynik na utracie kontroli w spółkach zależnych w III kwartałach 2022 roku wyniósł 12.018 tys. PLN.

Zdarzenia te miały nietypowy charakter i w istotny sposób wpłynęły na wartość osiągniętego wyniku finansowego w III kwartałach 2022 roku oraz na wartość kapitałów własnych i sumy aktywów Grupy.

W okresie III kwartałów 2022 roku odnotowała stratę z udziału w jednostkach stowarzyszonych w wysokości 938 tys. PLN, na co składa się udział w stracie spółki: (i) Brave Lamb Studio S.A. w wysokości 213 tys. PLN; (ii) LifeSim Games S.A. w wysokości 50 tys. PLN; (iii) Image Games S.A. w wysokości 21 tys. PLN; oraz (iv) True Games Syndicate S.A. w wysokości 654 tys. PLN.

Ponadto Grupa osiągnęła zysk na okazjonalnym nabyciu w wysokości 236 tys. PLN, który to stanowi nadwyżkę wartości godziwej aktywów netto przypadających na rzecz Grupy na dzień objęcia kontroli nad ceną nabycia akcji spółki Detalion Games S.A.

### **Zdarzenia po dacie bilansowej**

Emitent poinformował, że Drug Dealer Simulator 2 zadebiutuje na PC w 2023 roku. Dodatkowo Byterunners i Emitent wydali w dniu 30 listopada 2022 roku, darmową aktualizację do pierwszej gry pod tytułem Drug Dealer Simulator: Endgame, która wprowadziła nowe wątki fabularne, postacie i mechanikę.

W dniu 2 listopada 2022 roku Detalion Games S.A. zawarł z Davidem Jaffe oraz Emitentem list intencyjny w sprawie określenia ramowych zasad współpracy zmierzających do wspólnego projektu, którego przedmiotem jest produkcja gry komputerowej z gatunku horror. Strony ustaliły również, że główne założenia współpracy stron przy realizacji projektu są następujące:

- w trakcie realizacji projektu zostanie zrekrutowany odpowiedni zespół, który będzie pracował na rzecz Detalion Games S.A;
- David Jaffe obejmie pozycję dyrektora kreatywnego, bądź zbliżoną ustaloną w procesie negocjacji;
- projekt zostanie stworzony na silniku Unreal Engine 5 na komputery osobiste oraz konsole PlayStation 5, Xbox Series X/S;
- projekt powinien mieć rating ESRB - M gra dla dorosłych;
- strony planują powstanie tzw. Vertical Slice gry w okresie 9-18 miesięcy.

W dniu 25 października 2022 roku True Games Syndicate S.A. przekazał do informacji publicznej podsumowanie subskrypcji akcji serii H, na podstawie złożonych zapisów, skutecznie objęte i w pełni pokryte wkładami pieniężnymi zostało 4.300.518 akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda, to jest o łącznej wartości nominalnej 430.051,80 PLN. Łączna kwota pozyskana w drodze emisji wyniosła 645.077,70 PLN.

Zarząd Drago Entertainment S.A. poinformował, że podjął decyzję o przesunięciu daty premiery w formule wczesnego dostępu na platformie Steam gry Winter Survival. Pierwotna data premiery, została określona na 27 października 2022 roku, jednak spółka podjęła decyzję o przesunięciu premiery gry we wczesnym dostępie ze względu na ogłoszone już po ustaleniu pierwotnej daty premiery gry wydarzenia na platformie Steam, które mogłyby negatywnie wpłynąć na zainteresowanie grą przez potencjalnych nabywców.

Zarząd Drago Entertainment S.A. w dniu 20 października 2022 roku wypowiedział ramową umowę o ścisłej współpracy zawartą w dniu 26 października 2021 roku ze spółką Movie Games VR S.A. Umowa dotyczyła realizacji gier z portfolio spółki w technologii wirtualnej rzeczywistości. Następnie w dniu 25 października 2022 roku spółka podpisała list intencyjny z GAMEDUST S.A. z którego przedmiotem jest rozpoczęcie negocjacji w zakresie wykonania przez ten podmiot portu gry pod tytułem Gas Station Simulator w technologii wirtualnej rzeczywistości.

**Omówienie lat zakończonych w dniu 31 grudnia 2021 roku, 31 grudnia 2020 roku oraz 31 grudnia 2019 roku**

Poniższa tabela przedstawia wybrane pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów za wskazane okresy.

**Tabela 9: Wybrane pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów za wskazane okresy**

	<i>Od 1 stycznia do 31 grudnia</i>		
	2021	2020	2019
	<i>(zbadane)</i>		
	<i>(w tys. PLN)</i>		
<b><u>Działalność kontynuowana</u></b>			
<b>Przychody .....</b>	<b>11 723</b>	<b>9 409</b>	<b>4 160</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów .....	11 314	9 398	4 159
Przychody pozostałe .....	408	12	1
<b>Koszty działalności operacyjnej.....</b>	<b>9 925</b>	<b>5 233</b>	<b>2 789</b>
Zmiana stanu produktów .....	-	-	(97)
Amortyzacja.....	1 456	983	154
Zużycie materiałów i energii .....	353	326	23
Usługi obce.....	5 279	1 915	2 073
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze .....	2 332	1 418	170
Pozostałe koszty według rodzaju.....	138	53	181
Pozostałe koszty operacyjne .....	366	538	92
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej .....</b>	<b>1 798</b>	<b>4 176</b>	<b>1 371</b>
Przychody finansowe .....	7 363	5 061	0
Koszty finansowe .....	62	500	37
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych.....	(201)	(3)	-
Wynik na utracie kontroli w spółkach zależnych .....	4	-	-
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem .....</b>	<b>8 902</b>	<b>8 735</b>	<b>1 334</b>
Podatek dochodowy .....	1 741	1 534	137
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej .....</b>	<b>7 161</b>	<b>7 201</b>	<b>1 197</b>
<b><u>Działalność zaniechana</u></b>			
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej .....</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto .....</b>	<b>7 161</b>	<b>7 201</b>	<b>1 197</b>
Przypisany jednostce dominującej.....	8 406	7 334	1 197
Przypisany udziałom niedającym kontroli .....	(1 244)	(133)	-
<b><u>Inne całkowite dochody</u></b>			
<b>Inne całkowite dochody .....</b>	<b>308</b>	<b>421</b>	<b>-</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych .....	380	519	-
Podatek odroczone od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych.....	(72)	(99)	-
<b>Całkowite dochody ogółem .....</b>	<b>7 469</b>	<b>7 621</b>	<b>1 197</b>
<b>Całkowite dochody ogółem, przypadające na: .....</b>	<b>7 469</b>	<b>7 621</b>	<b>1 197</b>
Jednostkę dominującą.....	8 714	7 755	1 197
Udziały niedające kontroli.....	(1 244)	(133)	-
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki (PLN) .....</b>			
Podstawowy (PLN).....	2,78	2,80	0,47
Rozwodniony (PLN).....	2,78	2,80	0,47

Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Grupa

Przychody w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniosły 11.723 tys. PLN, co oznacza wzrost o 24,6% (2.314 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 9.409 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku, która z kolei była wyższa o 126,2% (5.249 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 4.160 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku.

Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniosły 11.314 tys. PLN, co oznacza wzrost o 20,4% (1.916 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 9.398 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku, która z kolei była wyższa o 126,0% (5.239 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 4.159 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku.

Wzrost przychodów netto ze sprzedaży produktów i usług w 2021 roku w stosunku do poprzedniego okresu wynikał głównie z wydania gry Lust from Beyond w dniu 11 marca 2021 roku. Grupa Kapitałowa do końca 2021 roku osiągała przychody ze sprzedaży gier wydanych w poprzednich latach, tj. łącznie z tytułu kilku wydanych gier, jak również z drugiej wydanej gry w 2021 roku, tj. Gas Station Simulator, która okazała się dużym sukcesem wydawniczym. Pomimo wielu źródeł przychodów gra Lust from Beyond wygenerowała około 30% przychodów ze sprzedaży.

Na przychody netto ze sprzedaży produktów i usług w 2021 roku w wysokości 11.314 tys. PLN składały się przychody ze sprzedaży gier: (i) Lust for Beyond w wysokości 3.414 tys. PLN; (ii) Drug Dealer Simulator w wysokości 2.787 tys. PLN; (iii) Gas Station Simulator w wysokości 1.595 tys. PLN; (iv) The Best Inside w wysokości 1.397 tys. PLN; oraz (v) pozostałe w wysokości 2.121 tys. PLN.

Wzrost przychodów netto ze sprzedaży produktów i usług w 2020 roku w stosunku do poprzedniego okresu wynikał głównie z wydania gry Drug Dealer Simulator w wersji PC, która została wydana 16 kwietnia 2020 roku. Gra ta odpowiadała za około 71% przychodów ze sprzedaży w 2020 roku.

Na przychody netto ze sprzedaży produktów i usług w 2020 roku w wysokości 9.398 tys. PLN składały się przychody ze sprzedaży gier: (i) Drug Dealer Simulator w wysokości 6.657 tys. PLN; (ii) The Best Inside w wysokości 1.851 tys. PLN; oraz (iii) pozostałe w wysokości 890 tys. PLN.

Na przychody netto ze sprzedaży produktów i usług w 2019 roku w wysokości 4.159 tys. PLN składały się przychody ze sprzedaży gier: (i) The Best Inside w wysokości 1.357 tys. PLN; (ii) Plane Mechanic Simulator w wysokości 664 tys. PLN; (iii) Lust for Darkness w wysokości 598 tys. PLN; oraz (iv) pozostałe w wysokości 1.540 tys. PLN.

W 2021 roku przychody ze sprzedaży generowane były w 79,1% w USD, w 20,3% w PLN i poniżej 1% w EUR, w 2020 roku w całości w USD, natomiast w 2019 roku w 58% w USD i w 42% w PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku Grupa osiągnęła pozostałe przychody w wysokości 408 tys. PLN, na które składają się: (i) odwrócony odpis aktualizacyjny należności w wysokości 167 tys. PLN; (ii) rozwiązana rezerwa w wysokości 118 tys. PLN; (iii) odpis zobowiązań i sald wątpliwych w wysokości 119 tys. PLN; oraz (iv) inne w wysokości 5 tys. PLN. W okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku pozostałe przychody dotyczyły różnic z zaokrągleń oraz odpisu wierzycielności.

### **Koszty działalności operacyjnej**

Koszty działalności operacyjnej w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniosły 9.925 tys. PLN, co oznacza wzrost o 89,7% (4.692 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 5.233 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku, która z kolei była wyższa o 87,6% (2.444 tys. PLN) w porównaniu z kwotą 2.789 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku.

Do najistotniejszych kosztów operacyjnych w analizowanym okresie zaliczają się usługi obce oraz wynagrodzenia i świadczenia pracownicze. Wzrost kosztów usług obcych w największym stopniu odpowiada za wzrost kosztów operacyjnych w 2021 roku, natomiast kosztów wynagrodzeń i świadczeń pracowniczych w 2020 roku.

Wartość kosztów usług obcych w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniosła 5.279 tys. PLN, co oznacza prawie 3-krotny wzrost, tj. o 3.364 tys. PLN w stosunku do kosztów w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku kiedy koszty usług obcych wyniosły 1.915 tys. PLN, co z kolei oznacza spadek o 7,6% (158 tys. PLN) w stosunku do okresu od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku, kiedy koszty usług obcych wyniosły 2.073 tys. PLN.

Największy udział w kosztach usług obcych w analizowanym okresie mają koszty związane z produkcją gier, przy czym w 2019 roku oprócz kosztów wykonania gier zostały również poniesione koszty związane z modułami do produkcji gier. Koszty usług związanych z produkcją gier w 2019 roku wyniosły 1.890 tys. PLN i odpowiadały za 91% usług obcych, w 2020 roku wyniosły 893 tys. PLN i odpowiadały za 46% usług obcych, natomiast w 2021 roku wyniosły 2.372 tys. PLN i odpowiadały za 45% usług obcych. W 2021 roku wśród innych istotnych kosztów znalazły się koszty prawne, które odpowiadały za 21%, czy usługi marketingowe odpowiadające za 21% usług obcych. Wśród pozostałej części usług obcych w analizowanych okresach znalazły się takie usługi jak: księgowe, związane z wydawaniem gier, internetowe, transportowe, notarialne, doradcze, najmu, pocztowe i kurierskie, bankowe, i inne usługi obce.

Koszty wynagrodzeń i świadczeń pracowniczych w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniosły 2.332 tys. PLN, co oznacza wzrost o 64,5% (914 tys. PLN) w porównaniu do 1.418 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku, które z kolei były wyższe ponad 8-krotnie, tj. o 1.248 tys. PLN w porównaniu do 170 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku. Wzrost wynagrodzeń w latach 2019 – 2021 roku wynika ze wzrostu zatrudnienia, ponieważ na koniec 2021 roku Grupa Kapitałowa zatrudniała i współpracowała na podstawie umów o pracę, umów cywilno-prawnych i umów współpracy z 62 osobami, na koniec 2020 roku z 47 osobami, a na koniec 2019 roku w przypadku Spółki z 19 osobami. Część wynagrodzeń tych osób jednak nie jest uwzględniona w kosztach działalności operacyjnej, gdyż wynagrodzenia osób bezpośrednio związanych z tworzeniem gier były alokowane na prace rozwojowe, które ewidencjonowane są w wartościach niematerialnych.

Na łączne koszty działalności operacyjnej wpływ ma również amortyzacja która wyniosła 1.456 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku, co oznacza wzrost o 48,1% (473 tys. PLN) w porównaniu do 983 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku, która z kolei była wyższa o 829 tys. PLN w porównaniu do 154 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku.

Na wzrost kosztów amortyzacji wpływ mają kolejne gry, które po ukończeniu zostają udostępnione do sprzedaży i dopiero wówczas zaczynają być amortyzowane. Koszty związane bezpośrednio z danym projektem gry do momentu ukończenia księgowane są jako nakłady na prace rozwojowe, a po udostępnieniu do sprzedaży amortyzowane są metodą liniową przy zastosowaniu stawki 50%.

#### Zysk (strata) z działalności operacyjnej

Zysk z działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniósł 1.798 tys. PLN, co oznacza spadek o 2.378 tys. PLN (56,9%) w porównaniu do zysku z działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej w wysokości 4.176 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku, który z kolei był 3-krotnie wyższy, tj. o 2.805 tys. PLN w porównaniu do zysku z działalności operacyjnej Spółki w wysokości 1.371 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku.

Wzrost zysku z działalności operacyjnej w 2020 roku względem poprzedniego roku został osiągnięty dzięki wydaniu gry Drug Dealer Simulator w wersji PC, która została wydana 16 kwietnia 2020 roku i okazała się dużym sukcesem sprzedażowym. Gra ta odpowiadała za 71% przychodów ze sprzedaży w 2020 roku, a pozostałe przychody pochodziły z gier wydanych w poprzednich latach, których sprzedaż jednak wraz z kolejnymi miesiącami malała. Na wzrost zysku wpływ miał również 1,5-krotnie wyższe tempo wzrostu przychodów aniżeli kosztów działalności operacyjnej.

Spadek zysku z działalności operacyjnej w 2021 roku względem poprzedniego roku wynikał ze znacznie większego wzrostu kosztów działalności operacyjnej, aniżeli przychodów ze sprzedaży. Wzrost przychodów ze sprzedaży wyniósł 1.916 tys. PLN, natomiast kosztów działalności operacyjnej 4.692 tys. PLN. Decydujący udział we wzroście kosztów działalności operacyjnej miały koszty usług obcych, których wzrost wynikał ze wzrostu kosztów produkcji gier w związku z realizacją coraz większej ilości gier, jak również innych usług, takich jak prawne, informatyczne, czy najmu, jak również innych niesklasyfikowanych usług.

#### Przychody finansowe / koszty finansowe

Na przychody finansowe w latach 2019-2021, składały się:

**Tabela 10: Przychody finansowe za wskazane okresy**

	Od 1 stycznia do 31 grudnia		
	2021	2020	2019
	(zbadane)		
	(w tys. PLN)		
Odsetki .....	7	-	-
Zysk ze zbycia inwestycji .....	4 624	911	-
Aktualizacja wartości inwestycji .....	2 547	4 150	-
Inne .....	185	-	-
<b>Razem.....</b>	<b>7 363</b>	<b>5 061</b>	<b>-</b>



Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Grupa

Przychody finansowe w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniosły 7.363 tys. PLN, co oznacza wzrost o 45,5%, tj. o 2.302 tys. PLN w porównaniu z kwotą 5.061 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku.

Wzrost przychodów finansowych w latach 2021 został osiągnięty w głównej mierze przez sprzedaż posiadanych aktywów finansowych i wzrost zysku z tego tytułu.

Zysk ze zbycia inwestycji wygenerowany w 2020 roku w wysokości 911 tys. PLN wynika ze sprzedaży przez Emitenta części posiadanych akcji spółki Drago Entertainment S.A. po uwzględnieniu korekty konsolidacyjnej wynikającej ze sprzedaży wygenerowanej przez ten podmiot.

Zysk ze zbycia inwestycji wygenerowany w 2021 roku w wysokości 4.624 tys. PLN związany jest głównie z dodatnim wynikiem ze zbycia akcji spółki Drago Entertainment S.A. w wysokości 4.593 tys. PLN, a pozostała kwota zysku ze zbycia inwestycji to zbycie akcji spółki stowarzyszonej Brave Lamb Studio S.A.

Aktualizacja wartości inwestycji w 2021 roku w wysokości 2.547 tys. PLN, dotyczyła głównie przeszacowania wyceny akcji Drago Entertainment S.A. w wysokości 2.091 tys. PLN oraz cofnięcia odpisu inwestycji w akcje Movie Games VR S.A. w wysokości 422 tys. PLN w związku z wyceną akcji do wartości godziwej akcji.

Aktualizacja wartości inwestycji w 2020 roku w wysokości 4.150 tys. PLN, dotyczyła przeszacowania akcji Drago Entertainment S.A.

Na koszty finansowe w latach 2019-2021, składały się:

**Tabela 11: Koszty finansowe za wskazane okresy**

	Od 1 stycznia do 31 grudnia		
	2021	2020	2019
	(zbadane)		
	(w tys. PLN)		
Odsetki .....	20	2	4
Aktualizacja wartości inwestycji .....	-	41	-
Inne .....	41	458	33
<b>Razem.....</b>	<b>62</b>	<b>500</b>	<b>37</b>

Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Grupa

Koszty finansowe w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniosły 62 tys. PLN, co oznacza spadek o 438 tys. PLN w porównaniu z kwotą 500 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku, która z kolei była wyższa o 463 tys. PLN, w porównaniu z kwotą 37 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku.

Grupa Kapitałowa poniosła największe koszty finansowe w 2020 roku w wysokości 500 tys. PLN, na które składały się: (i) ujemne różnice kursowe w wysokości 458 tys. PLN; (ii) odpis aktualizujący inwestycje w Patent Fund S.A. (obecnie Pixel Crow Games S.A.); oraz (iii) odsetki w wysokości 2 tys. PLN od zobowiązań z tytułu umów najmu.

W 2019 roku na koszty finansowe składały się inne koszty finansowe w wysokości 33 tys. PLN, które dotyczyły nadwyżki ujemnych różnic kursowych oraz koszty odsetek w wysokości 4 tys. PLN.

#### Podatek dochodowy

Poniższa tabela przedstawia główne pozycje podatku dochodowego za wskazane okresy.

**Tabela 12: Główne pozycje podatku dochodowego za wskazane okresy**

	Od 1 stycznia do 31 grudnia		
	2021	2020	2019
	(zbadane)		
	(w tys. PLN)		
Podatek bieżący .....	1 935	728	52

Podatek odroczony.....	(194)	806	85
<b>Razem.....</b>	<b>1 741</b>	<b>1 534</b>	<b>137</b>

Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Grupa

Grupa Kapitałowa w analizowanym okresie wykazuje zarówno bieżący podatek dochodowy, jak również podatek odroczony w ujemnej wartości w 2021 roku oraz w dodatniej wysokości w latach 2019-2020.

Odroczony podatek dochodowy stanowił różnicę między stanem rezerw i aktywów z tytułu podatku odroczonego na koniec i początek okresów sprawozdawczych. Różnice trwale dotyczą sytuacji, w której koszt lub przychód uznawany dla celów rachunkowych nie stanowi kosztu dla celów podatkowych – różnica zatem nie wynika z momentu ujęcia danego przychodu lub kosztu dla celów podatkowych, odmiennego niż dla celów rachunkowych. Dotyczy to kosztów i przychodów wyłączonych z kosztów uzyskania przychodu Ustawą o podatku dochodowym od osób prawnych.

Różnice wpływające na wynik podatkowy dotyczą opłat i wydatków marketingowych, które nie stanowią kosztu uzyskania przychodów.

### **Zysk (strata) netto roku obrotowego**

Zysk netto Grupy Kapitałowej w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniósł 7.161 tys. PLN, co oznacza zmniejszenie zysku o 40 tys. PLN w porównaniu do zysku netto Grupy Kapitałowej w wysokości 7.201 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku, co z kolei oznacza 6-krotny wzrost, tj. o 6.004 tys. PLN w porównaniu do zysku netto Spółki w wysokości 1.197 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku.

Zysk netto Grupy Kapitałowej przypisany jednostce dominującej w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniósł 8.406 tys. PLN, co oznacza wzrost o 1.072 tys. PLN w porównaniu do zysku Grupy Kapitałowej przypisanego jednostce dominującej w wysokości 7.334 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku, co z kolei oznacza prawie 6-krotny wzrost, tj. o 6.137 tys. PLN w porównaniu do zysku Spółki w wysokości 1.197 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku.

Strata netto Grupy Kapitałowej przypisana udziałom niedającym kontroli w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku wyniosła 1.244 tys. PLN, co oznacza zwiększenie straty o 1.111 tys. PLN w porównaniu do straty netto Grupy Kapitałowej przypisanej udziałom niedającym kontroli w wysokości 133 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku.

Wzrost zysku netto w 2020 roku względem poprzedniego roku został osiągnięty dzięki wzrostowi zysku z działalności operacyjnej o 2.805 tys. PLN oraz osiągnięciu w 2020 roku dodatniego wyniku na działalności finansowej w wysokości 4.558 tys. PLN, podczas gdy w 2019 roku wynik ten był ujemny w niewielkiej wartości.

Spadek zysku netto w 2021 roku względem poprzedniego roku o 40 tys. PLN został odnotowany ze względu na spadek zysku z działalności operacyjnej o 2.378 tys. PLN, pomimo że dodatni wynik na działalności finansowej wzrósł o 2.546 tys. PLN. Wpływ na zwiększenie zysku netto w latach 2020 i 2021 względem osiągniętych zysków z działalności operacyjnej miał osiągnięty dodatni wynik na działalności finansowej. W 2021 roku dodatni wynik na działalności finansowej w wysokości 7.104 tys. PLN, został osiągnięty głównie dzięki wykazaniu zysku ze zbycia inwestycji wysokości 4.624 tys. PLN, tj. częściowego zbycia akcji Drago Entertainment S.A. i Brave Lamb Studio S.A. oraz dokonanej aktualizacji wartości inwestycji w wysokości 2.547 tys. PLN, która w głównej mierze dotyczyła przeszacowania wyceny akcji Drago Entertainment S.A. W 2020 roku dodatni wynik na działalności finansowej w wysokości 4.558 tys. PLN, został osiągnięty głównie dzięki przeszacowaniu akcji Drago Entertainment S.A.

### **Zdarzenia o nietypowym charakterze**

W okresie objętym Historycznymi Informacjami Finansowymi nie wystąpiły czynniki szczególne, które miałyby wpływ na wyniki w badanym okresie (w szczególności wpływ, który nie może być ujęty liczbowo). W okresie objętym Historycznymi Informacjami Finansowymi nie wystąpiły również inne istotne pozycje jednorazowe.

### **Zdarzenia po dacie bilansowej**

W dniu 19 kwietnia 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie podziału zysku Spółki za rok obrotowy 2021, który postanowiło przeznaczyć w części na wypłatę dywidendy.

Wysokość dywidendy została ustalona w wysokości 1,00 PLN za jedną akcję. Ogólna kwota dywidendy wynosi 2.573.132 PLN. Dzień dywidendy wyznaczono na dzień 26 kwietnia 2022 roku, a dzień wypłaty dywidendy wyznaczono na dzień 4 maja 2022 roku.

Spółka w dniu 3 kwietnia 2022 roku zawarła umowę inwestycyjną określającą zasady i harmonogram współpracy stron związanej w szczególności z zawarciem z PlayWay S.A umowy sprzedaży 655.400 akcji Detalion Games S.A. na rzecz Spółki. Umowa sprzedaży akcji została zawarta w dniu 15 czerwca 2021 roku. Ponadto na mocy umowy inwestycyjnej Spółka zobowiązała się do współpracy z Detalion Games S.A. polegającej na zleceniu jej, na zasadach wyłączności, tworzenia portów gier komputerowych z portfolio spółek z Grupy Movie Games.

W dniu 23 czerwca 2022 roku Zarząd Road Studio S.A. podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału w ramach kapitału docelowego poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii E z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Podwyższenie kapitału zakładowego dokonane zostało poprzez emisję 40.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 PLN każda. Cenę emisyjną akcji ustalono na poziomie 51,00 PLN. Akcje serii E objęte zostały przez Emitenta oraz Prezesa Zarządu Road Studio S.A.

Na początku III kwartału 2022 roku Spółka dokonała zbycia pakietu posiadanych akcji spółki Cherrypick Games S.A. z siedzibą w Warszawie tj. 68.101 akcji dających 5,01 % udziału w kapitale zakładowym i 5,01 % w ogólnej liczbie głosów.

W dniu 22 sierpnia 2022 roku Grupa zawarła umowę inwestycyjną m.in.: z Satus Games Sp. z o.o. - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową, Satus Games Sp. z o.o. oraz spółkami zależnymi od Emitenta, tj. Movie Games Mobile S.A. i Movie Games VR S.A., na podstawie której Satus Games Sp. z o.o. - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową, Satus Games Sp. z o.o. udzieli finansowania spółce Movie Games Mobile S.A. na potrzeby realizacji projektu B+R w łącznej wysokości 1.187.000,00 PLN. Ponadto umowa inwestycyjna przewiduje przeprowadzenie procesu połączenia Movie Games VR S.A. ze spółką Movie Games Mobile S.A. jako spółką przejmowaną w trybie art. 492 § 1 pkt 1 KSH lub w inny sposób przewidziany przepisami prawa obowiązującymi na moment połączenia.

Pozostałe zdarzenia zostały przedstawione w zdarzeniach po dacie bilansowej przy opisie wyników okresu dziewięciu miesięcy zakończonego w dniu 30 września 2022 roku.

## 7. Struktura aktywów

Poniżej przedstawiono analizę struktury aktywów Spółki i Grupy Kapitałowej w okresie Historycznych Informacji Finansowych oraz Śródrocznych Informacji Finansowych.

**Tabela 13: Aktywa Grupy Kapitałowej na koniec lat obrotowych 2021 i 2020 oraz na dzień 30 września 2022 roku oraz Spółki na koniec 2019 roku**

	Na dzień 31 grudnia				Na dzień 30 września			
	2021	Udział (%)	2020	Udział (%)	2019	Udział (%)	2022	Udział (%)
			(zbadane) (w tys. PLN)				(niezbadane) (w tys. PLN)	
<b>Aktywa trwałe.....</b>	<b>15 034</b>	<b>38,5%</b>	<b>11 524</b>	<b>49,1%</b>	<b>5 999</b>	<b>79,4%</b>	<b>30 457</b>	<b>69,1%</b>
Wartość firmy.....	268	0,7%	27	0,1%	-	-	700	1,6%
Wartości niematerialne .	12 922	33,1%	6 261	26,7%	5 428	71,9%	15 848	36,0%
Rzeczowe aktywa trwałe.....	140	0,4%	34	0,1%	20	0,3%	120	0,3%
Prawo do użytkowania składnika aktywów.....	527	1,3%	43	0,2%	31	0,4%	655	1,5%
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych .....	1 075	2,7%	586	2,5%	20	0,3%	12 940	29,4%
Aktywa finansowe.....	64	0,2%	4 573	19,5%	499	6,6%	115	0,3%
Aktywa z tytułu podatku odroczonego.....	39	0,1%	-	-	-	0,0%	79	0,2%
<b>Aktywa obrotowe.....</b>	<b>24 057</b>	<b>61,5%</b>	<b>11 960</b>	<b>50,9%</b>	<b>1 553</b>	<b>20,6%</b>	<b>13 611</b>	<b>30,9%</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe .....	5 686	14,5%	2 241	9,5%	897	11,9%	5 419	12,3%

Należność z tytułu podatku dochodowego .	-	-	860	3,7%	-	-	245	0,6%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty .....	10 447	26,7%	8 859	37,7%	653	8,6%	2 866	6,5%
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych .....	51	0,1%	-	-	-	-	695	1,6%
Aktywa finansowe .....	7 872	20,1%	-	-	4	0,1%	4 386	10,0%
<b>Aktywa razem .....</b>	<b>39 091</b>	<b>100,0%</b>	<b>23 484</b>	<b>100,0%</b>	<b>7 551</b>	<b>100,0%</b>	<b>44 068</b>	<b>100,0%</b>

Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa

Łączna wartość aktywów na dzień 31 grudnia 2021 roku wyniosła 39.091 tys. PLN, co oznacza wzrost o 66,5% (15.607 tys. PLN) w porównaniu z wartością 23.484 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2020 roku, która z kolei była wyższa o 211,0% (15.933 tys. PLN) w porównaniu z wartością 7.551 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2019 roku. Na dzień 30 września 2022 roku całkowita wartość aktywów wyniosła 44.068 tys. PLN, co oznacza wzrost o 12,7% (4.977 tys. PLN) w porównaniu z wartością z dnia 31 grudnia 2021 roku.

W strukturze aktywów Spółki w 2019 roku przeważały aktywa trwałe, które na dzień 31 grudnia 2019 roku stanowiły 79,4% łącznych aktywów, w 2021 przeważały aktywa obrotowe, które na dzień 31 grudnia 2021 roku stanowiły 61,5%, natomiast w 2020 roku udział aktywów trwałych i obrotowych był zbliżony. Na dzień 30 września 2022 roku przeważały aktywa trwałe, które stanowiły 69,1% łącznych aktywów.

### Aktywa obrotowe

Na dzień 31 grudnia 2019 roku oraz 31 grudnia 2020 roku najistotniejszymi pozycjami wśród aktywów obrotowych są środki pieniężne i ich ekwiwalenty, a także należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe, natomiast na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa dodatkowo posiadała istotną wartość aktywów finansowych.

Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe na dzień 30 września 2022 roku wyniosły 5.419 tys. PLN, tj. były niższe o 4,7% (267 tys. PLN) w porównaniu do kwoty na dzień 31 grudnia 2021 roku wynoszącej 5.686 tys. PLN, która była wyższa o 153,7% (3.445 tys. PLN) w porównaniu z wartością 2.241 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2020 roku, która z kolei była wyższa o 149,8% (1.344 tys. PLN) w porównaniu z wartością 897 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2019 roku.

Na należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe w wysokości 5.419 tys. PLN na dzień 30 września 2022 roku składały się: (i) należności z tytułu dostaw i usług w wysokości 2.875 tys. PLN; (ii) należności podatkowych w wysokości 1.106 tys. PLN; (iii) krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe w wysokości 393 tys. PLN; oraz (iv) inne należności w wysokości 1.045 tys. PLN. Na należności handlowe w wysokości 2.875 tys. PLN składały się: (i) należności z tytułu sprzedaży praw do kilku tytułów projektów gier w wysokości 1.599 tys. PLN; (ii) należności od platform dystrybucyjnych gier w wysokości 468 tys. PLN; (iii) należności od podmiotów powiązanych w wysokości 29 tys. PLN; oraz (iv) pozostałe należności w wysokości 779 tys. PLN.

Na należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe w wysokości 5.686 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2021 roku składały się: (i) należności handlowe w wysokości 3.012 tys. PLN; (ii) należności podatkowe w wysokości 2.038 tys. PLN; (iii) krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe w wysokości 478 tys. PLN; oraz (iv) inne należności w wysokości 157 tys. PLN. Na należności handlowe w wysokości 3.012 tys. PLN składały się: (i) należności z tytułu sprzedaży praw do kilku tytułów projektów gier w wysokości 1.599 tys. PLN; (ii) należności od platform dystrybucyjnych gier w wysokości 1.168 tys. PLN; oraz (iii) pozostałe należności w wysokości 245 tys. PLN. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe dotyczyły głównie kosztów doradztwa przy emisji akcji i doradztwa związanego z wejściem na GPW oraz finansowania gry Drug Dealer Simulator.

Na należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe w wysokości 2.241 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2020 roku składały się: (i) należności handlowe w wysokości 366 tys. PLN; (ii) należności podatkowe w wysokości 1.414 tys. PLN; (iii) krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe w wysokości 300 tys. PLN; oraz (iv) inne należności w wysokości 160 tys. PLN. Na należności handlowe w wysokości 366 tys. PLN składały się głównie należności od platform dystrybucyjnych gier w wysokości 279 tys. PLN. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe dotyczyły głównie kosztów doradztwa związanego z wejściem na GPW.

Na należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe w wysokości 897 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2019 roku składały się: (i) należności handlowe od platform dystrybucyjnych gier w wysokości 357 tys. PLN; (ii) należności podatkowe w wysokości 185 tys. PLN; (iii) krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe w wysokości 342 tys. PLN; oraz (iv) inne należności w wysokości 12 tys. PLN. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe dotyczyły głównie kosztów reklamy gier sprzedawanych w kolejnych latach oraz doradztwa związanego z wejściem na GPW.

Grupa Kapitałowa odnotowała wzrost środków pieniężnych z 653 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2019 roku do 10.447 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2021 roku, co wynika z zatrzymania zysków wypracowanych z działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej, jak również ze środków pieniężnych pozyskanych w ramach emisji akcji i udziałów przez Emitenta i spółki z Grupy Kapitałowej. Na dzień 30 września 2022 roku wartość środków pieniężnych spadła do 2.866 tys. PLN co wynikało z wypłaty dywidendy w kwocie 2.573 tys. PLN, a także decyzji o rozpoczęciu produkcji gier o znacznie wyższym budżecie niż dotychczas wydane tytuły, których premiery zaplanowane są na IV kwartał 2022 roku oraz I kwartał 2023 roku. Produkcje wysokobudżetowe wymagają bieżącego badania rynku, preferencji graczy, wzmoczonych działań marketingowych oraz stałego wzrostu kompetencji. Emitent poniósł również nakłady finansowe w zakresie zwiększenia własnych zdolności wydawniczych poprzez tworzenie działu związanego z portingiem gier.

Na dzień 31 grudnia 2021 roku Grupa Kapitałowa posiadała krótkoterminowe aktywa finansowe w wartości 7.872 tys. PLN, na które składały się: (i) akcje Drago Entertainment S.A. w wysokości 7.096 tys. PLN; (ii) akcje Cherrypick Games S.A. w wysokości 592 tys. PLN; (iii) akcje Zortrax S.A. w wysokości 64 tys. PLN; (iv) akcje Braster S.A. w wysokości 30 tys. PLN; (v) akcje Velto S.A. w wysokości 1 tys. PLN; (vi) udzielona przez Emitenta pożyczka wraz z naliczonymi odsetkami w łącznej wysokości 81 tys. PLN na rzecz RLTY Marketing Sp. z o.o. przeznaczona na zapłatę kaucji za biuro; oraz (vii) udzielone przez Movie Games VR S.A. trzy pożyczki wraz z naliczonymi odsetkami w łącznej wysokości 7 tys. PLN. Grupa wycenia aktywa finansowe w wartości godziwej przez wynik finansowy. W przypadku akcji w Cherrypick Games S.A. oraz Drago Entertainment S.A. posiadanych przez Emitenta, wartość godziwa ustalona została w oparciu o kurs notowań akcji obu podmiotów na rynku NewConnect na dzień 31 grudnia 2021 roku. W przypadku akcji Drago Entertainment S.A., które nie są notowane, Grupa zastosowała dyskonto w kwocie 25% za brak płynności przy wycenie akcji do wartości godziwej.

Akcje spółek Zortrax S.A., Braster S.A. i Velto S.A. to aktywa posiadane przez Movie Games VR S.A. w łącznej kwocie 95 tys. PLN zostały ustalone w cenie nabycia, która odpowiada ich wartości godziwej.

Na dzień 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa posiadała krótkoterminowe aktywa finansowe w wartości 4.386 tys. PLN, na które składały się: (i) wycenione akcje w wartości godziwej przez wynik finansowy Drago Entertainment S.A. w wysokości 4.100 tys. PLN; (ii) posiadane przez spółkę zależną Movie Games VR S.A. akcje kilku podmiotów w łącznej cenie nabycia wynoszącej 83 tys. PLN; (iii) udzielona przez Emitenta oraz udzielone przez Movie Games VR S.A. pożyczki wraz z naliczonymi odsetkami w łącznej wysokości 89 tys. PLN; oraz (iv) pozostałe aktywa w kwocie 114 tys. PLN należące do Mill Games S.A.

### **Aktywa trwałe**

Najistotniejszymi pozycjami wśród aktywów trwałych na koniec lat obrotowych 2019-2021 były wartości niematerialne, na które w głównej mierze składają się zakończone prace rozwojowe oraz w toku wytwarzania gier. Na dzień 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa dodatkowo posiadała istotną wartość inwestycji w jednostkach stowarzyszonych.

Wartości niematerialne na dzień 30 września 2022 roku wyniosły 15.848 tys. PLN, tj. były większe o 22,6% (2.926 tys. PLN) w porównaniu do kwoty na dzień 31 grudnia 2021 roku wynoszącej 12.992 tys. PLN, która była wyższa o 106,4% (6.661 tys. PLN) w porównaniu z wartością 6.261 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2020 roku, która z kolei była wyższa o 15,3% (833 tys. PLN) w porównaniu z wartością 5.428 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2019 roku.

Na dzień 31 grudnia 2019 roku wartości niematerialne stanowiły 90,5% aktywów trwałych i 71,9% aktywów łącznie, na dzień 31 grudnia 2020 roku stanowiły 54,3% aktywów trwałych i 26,7% aktywów łącznie, na dzień 31 grudnia 2021 roku stanowiły 86,0% aktywów trwałych i 33,1% aktywów łącznie, a na dzień 30 września 2022 roku stanowiły 52,0% aktywów trwałych oraz 36,0% aktywów łącznie.

Poniższa tabela prezentuje specyfikację wartości niematerialnych na dni bilansowe w analizowanym okresie.

Tabela 14: Wartości niematerialne w latach 2019 – 2021 oraz a dzień 30 września 2022 roku

	Na dzień 31 grudnia			Na dzień 30 września
	2021	2020	2019	2022
		(zbadane) (w tys. PLN)		(niezbadane) (w tys. PLN)
<b>Prace rozwojowe, w tym .....</b>	<b>1 349</b>	<b>627</b>	<b>1 730</b>	<b>1 850</b>
Gra Soulblight .....	-	-	35	-
Gra Dywizjon 303 .....	-	-	754	-
Gra The Beast Inside .....	6	471	941	-
Gra Plastic Rebellion .....	-	116	-	-
Gra Void Space raciong .....	-	40	-	-
Gra Lust for Beyond .....	1 258	-	-	356
Gra The Beast Inside .....	-	-	-	-
Gra Gas Station Simulator .....	38	-	-	21
Gra Arrow Zen .....	24	-	-	-
Gra Lust for Beyond M Edition .....	-	-	-	228
Gra Nemezis (Shizm 3) .....	-	-	-	445
Gra Robo Revange Squad - Nintendo Switch .....	-	-	-	56
Gra Fire Commander .....	-	-	-	744
Pozostałe gry .....	22	-	-	-
<b>Inne wartości niematerialne, w tym .....</b>	<b>927</b>	-	-	<b>691</b>
Nabyte prawa do gry Space Colony Tycoon .....	500	-	-	425
Nabyte prawa do gry Lawyer's Redemption .....	313	-	-	266
Nabyte prawa do gry Strażacy .....	72	-	-	-
Autorskie prawa majątkowe .....	42	-	-	-
<b>Prace rozwojowe w toku wytwarzania, w tym .....</b>	<b>10 645</b>	<b>5 634</b>	<b>3 698</b>	<b>13 307</b>
Lust for Beyond .....	-	2 023	1 313	-
Alaskan Truck Simulator .....	1 686	655	512	2 477
Trisect .....	274	259	258	274
Total Alarm .....	206	161	211	251
Drug Dealer Simulator .....	140	15	191	-
Discovery Mythbusters .....	347	271	171	768
Food Truck Empire .....	735	295	-	795
Fire Commander .....	689	280	-	157
Lust for Darkness 3 .....	1 012	-	-	195
Gangs .....	974	-	-	558
American Motorcycle Simulator .....	780	242	10	531
Restaurant Flipper .....	-	-	-	551
Save the Forest .....	-	-	-	772
The SOL .....	-	-	-	735
Drug Dealer Simulator 2 .....	-	-	-	1 012
Lust of God .....	-	-	-	1 606
Robo Revenge Squad- (daw. Frankie's Revenge) .....	-	-	-	110
Fearland .....	-	-	-	103
Australian Truck Simulator .....	-	-	-	227
European Motorcycle Simulator .....	-	-	-	293
Siberian Truck Simulator .....	-	-	-	383
Chernobyl 1986 .....	-	-	-	321
Czyściec .....	-	-	-	110
Pozostałe projekty gier .....	3 802	1 433	1 032	1 078
<b>Wartości niematerialne razem .....</b>	<b>12 922</b>	<b>6 261</b>	<b>5 428</b>	<b>15 848</b>

Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa

Grupa zalicza nakłady na tworzenie gier do pozycji nakłady na prace rozwojowe w ramach wartości niematerialnych. Koszty tworzenia gier poniesione przed rozpoczęciem sprzedaży lub zastosowaniem nowych rozwiązań ujmowane są jako nakłady na prace rozwojowe w toku. Nakłady te obejmują wydatki pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania

nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z pozycji Nakłady na prace rozwojowe w toku na nakłady na prace rozwojowe ukończone. Grupa amortyzuje wartość projektów metodą liniową przy zastosowaniu stawki 50%. Amortyzację rozpoczyna się w momencie, gdy składnik aktywów jest gotowy do użycia, tj. w momencie w którym gra komputerowa jest kompletna i zakończona (potwierdzeniem czego jest protokół zakończenia produkcji gry) oraz może zostać udostępniona do sprzedaży.

Na dzień 31 grudnia 2020 roku istotnym elementem aktywów trwałych były długoterminowe aktywa finansowe w wysokości 4.573 tys. PLN, na które składały wartość posiadanych akcji Drago Entertainment S.A. w wysokości 4.559, których wycena odbyła się na bazie dokumentu ofertowego na rynku NewConnect tys. PLN oraz posiadanych akcji Iron VR S.A. w wysokości 14 tys. PLN. Na dzień 31 grudnia 2021 roku długoterminowe aktywa finansowe wynosiły 64 tys. PLN, na które składała się wartość akcji w spółce Hydra Games S.A. posiadanych przez True Games S.A. Na dzień 31 grudnia 2019 roku Grupa prezentowała wartość udziałów Drago Entertainment Sp. z o.o., których wartość w cenie nabycia wyniosła 499 tys. PLN i odpowiadała ich wartości godziwej.

Na dzień 30 września 2022 roku istotnym elementem aktywów były inwestycje w jednostkach stowarzyszonych, które wyniosły 12.940 tys. PLN, co oznacza 12-krotny wzrost, tj. o 11.865 tys. PLN) w porównaniu do wartości z dnia 31 grudnia 2021 roku wynoszącej 1.075 tys. PLN, która była wyższa o 83,4% (489 tys. PLN) w porównaniu z wartością 586 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2020 roku, która z kolei była wyższa o 566 tys. PLN w porównaniu z wartością 20 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2019 roku. Na dzień 30 września 2022 roku, 31 grudnia 2020 roku i 31 grudnia 2019 roku inwestycje w jednostkach stowarzyszonych dotyczą w całości inwestycji w udziały i akcje wycenianych metodą praw własności, natomiast na dzień 31 grudnia 2021 roku na pozycję tą składały się inwestycje w akcje i udziały w wartości 1.045 tys. PLN oraz udzielone pożyczki w wartości 30 tys. PLN.

Na dzień 31 grudnia 2019 roku inwestycje w jednostkach stowarzyszonych dotyczyły wycenianych metodą praw własności udziałów w MD Games Sp. z o.o. (obecnie MD Games S.A.). Na dzień 31 grudnia 2020 roku oprócz udziałów z poprzedniego roku doszły akcje Brave Lamb Studio S.A., a na dzień 31 grudnia 2021 roku doszły akcje Pixel Crow Games S.A., LifeSim Games S.A., Capital Market Brand Sp. z o.o. oraz StockRocket Sp. z o.o. Na inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wycenionych metodą praw wartości na dzień 31 grudnia 2021 roku w wysokości 1.045 tys. PLN, składały się: (i) akcje w MD Games S.A. w wartości 287 tys. PLN; (ii) akcje w Brave Lamb Studio S.A. w wartości 513 tys. PLN; (iii) akcje w LifeSim Games S.A. w wartości 35 tys. PLN; (iv) udziały w Capital Market Brand Sp. z o.o. w wartości 199 tys. PLN; oraz (v) udziały w StockRocket Sp. z o.o. w wartości 10 tys. PLN.

Na dzień 30 września 2022 roku inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wycenionych metodą praw wartości, dotyczyły: (i) akcji w True Games Syndicate S.A. w wartości 5.376 tys. PLN; (ii) akcji w Movie Games Mobile S.A. w wartości 4.418 tys. PLN; (iii) akcji Goat Gamez S.A. w wartości 2.713 tys. PLN; (iv) akcji w Brave Lamb Studio S.A. w wartości 354 tys. PLN; (v) akcji w LifeSim Games S.A. w wartości 69 tys. PLN; oraz (vi) udziałów w StockRocket Sp. z o.o. w wartości 10 tys. PLN.

Pozostała część inwestycji w jednostkach stowarzyszonych na dzień 31 grudnia 2021 roku w wartości 30 tys. PLN dotyczy udzielonych dwóch pożyczek w wysokość 20 tys. PLN i 10 tys. PLN przez Pixel Crow Sp. z o. o. na rzecz Pixel Crow Games S.A. W dniu 14 stycznia 2022 roku dokonano połączenia obu podmiotów.

## **8. Aktywa i zobowiązania warunkowe i pozabilansowe**

Grupa Kapitałowa w okresie objętym Historycznymi Informacjami Finansowymi nie posiadała oraz na Datę Prospektu nie posiada aktywów i zobowiązań pośrednich i warunkowych.

## **9. Ograniczenia dotyczące wykorzystania zasobów kapitałowych**

Spółka jest spółką akcyjną powstałą i działającą zgodnie z prawem polskim. Kapitał własny spółki akcyjnej obejmuje m.in. kapitał zakładowy, kapitał zapasowy, kapitał z utworzenia nowych udziałów powyżej ich wartości nominalnej oraz niepokryte straty z lat ubiegłych. W spółce akcyjnej zasady tworzenia i korzystania z kapitału są określone prawem, w szczególności przepisami KSH. Zgodnie z art. 396 KSH, kapitał zapasowy tworzy się w celu pokrycia strat. Co najmniej 8% zysku za dany rok obrotowy jest przenoszony na kapitał zapasowy do chwili, gdy osiągnie on wysokość równą jednej trzeciej kapitału zakładowego. Kapitał zapasowy, do wysokości jednej trzeciej kapitału zakładowego, może być przeznaczony wyłącznie na pokrycie strat wykazanych w Historycznych Informacjach

Finansowych. Decyzje w sprawie wykorzystania kapitału zapasowego i kapitałów rezerwowych podejmuje Walne Zgromadzenie.

Zgodnie z art. 396 KSH, nadwyżkę przy emisji akcji powyżej ich wartości nominalnej przenosi się na kapitał zapasowy i inne kapitały po pokryciu kosztów emisji. Ponadto, dopłaty do kapitału dokonywane przez akcjonariuszy w zamian za przyznanie szczególnych praw są również przenoszone na kapitał zapasowy, jednak nie można ich wykorzystywać do pokrycia jakichkolwiek odpisów nadzwyczajnych lub strat. Zgodnie z art. 344 KSH, podczas trwania spółki nie wolno zwracać akcjonariuszowi dokonanych wpłat na poczet akcji ani w całości, ani w części, z wyjątkiem przypadków określonych w KSH.

W dniu 15 czerwca 2022 roku Emitent, w wykonaniu umowy inwestycyjnej dot. spółki Detalion Games S.A., opisanej w pkt *Istotne Umowy*, doszło do zawarcia umowy lock-up, na mocy której Emitent zobowiązał się, że w okresie 365 dni od daty zawarcia ww. umowy lock-up nie dokona sprzedaży akcji Detalion Games S.A. nabytych w wykonaniu ww. umowy inwestycyjnej.

Poza wyżej wymienionymi ograniczeniami nie występują inne ograniczenia w wykorzystaniu przez Spółkę dostępnych zasobów kapitałowych, które miały, mają lub mogłyby mieć bezpośredni lub pośredni istotny wpływ na używanie przez Spółkę środków kapitałowych w działalności operacyjnej. W szczególności, nie istnieją ograniczenia prawne lub gospodarcze w zakresie zdolności podmiotów zależnych do transferu środków finansowych do spółki w formie dywidendy pieniężnej, pożyczek lub zaliczek.

## 10. Zasoby kapitałowe

Jak wskazano w rozdziale *Kapitalizacja i zadłużenie*, punkcie *Oświadczenie o kapitale obrotowym*, Grupa Kapitałowa posiada wystarczający kapitał obrotowy w stosunku do jej obecnych potrzeb, tzn. na najbliższe dwanaście miesięcy od Daty Prospektu.

Grupa Kapitałowa nie ma problemów z terminowym wywiązywaniem się z najbardziej wymagalnych zobowiązań, o czym świadczą wysokie wskaźniki płynności finansowej wykazane w punkcie *Analiza wskaźnikowa*.

Grupa Kapitałowa wykorzystuje środki pieniężne przede wszystkim na finansowanie działalności operacyjnej oraz spłatę wymagalnych zobowiązań.

Historycznie, głównymi źródłami zapewnienia płynności finansowej Spółki i Grupy Kapitałowej były środki pieniężne pozyskane przez Spółkę w ramach emisji Akcji Serii A, B, C, D, E, F, G i H oraz środki pieniężne pochodzące z podstawowej działalności operacyjnej związanej z działalnością wydawniczą gier. W 2021 roku dodatkowo źródłem finansowania były przychody finansowe pochodzące przede wszystkim z tytułu zbycia akcji i udziałów w jednostkach zależnych, stowarzyszonych i pozostałych.

Kluczowym źródłem finansowania aktywów Emitenta i Grupy Kapitałowej w latach 2019 – 2021 były kapitały własne, które na dzień 31 grudnia 2019 roku stanowiły 96,4% wszystkich kapitałów, na dzień 31 grudnia 2020 roku stanowiły 89,3% wszystkich kapitałów, na dzień 31 grudnia 2021 roku stanowiły 85,0% wszystkich kapitałów, natomiast na dzień 30 września 2022 roku stanowiły 83,5% wszystkich kapitałów.

W poniższych tabelach przedstawiono informacje dotyczące źródeł kapitału Spółki i Grupy Kapitałowej (zarówno krótkoterminowego, jak i długoterminowego).

**Tabela 15: Struktura kapitałów własnych za wskazane okresy**

	Na dzień 31 grudnia			Na dzień
	2021	2020	2019	30 września
	(zbadane)			(niezbadane)
	(w tys. PLN)			(w tys. PLN)
<b>Razem kapitał własny .....</b>	<b>33 243</b>	<b>20 967</b>	<b>7 277</b>	<b>36 785</b>
<b>Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej .....</b>	<b>29 311</b>	<b>19 285</b>	<b>7 272</b>	<b>32 894</b>
Kapitał akcyjny .....	2 573	2 573	2 573	2 573
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów .....	3 421	3 421	3 421	3 421
Pozostałe kapitały rezerwowe .....	43	-	-	-



Zyski zatrzymane .....	23 273	13 291	1 278	26 900
- w tym zysk (strata) netto .....	8 406	7 334	1 197	4 070
<b>Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli</b>	<b>3 933</b>	<b>1 682</b>	<b>5</b>	<b>3 891</b>

Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa

**Tabela 16: Struktura zobowiązań za wskazane okresy**

	Na dzień 31 grudnia			Na dzień 30 września
	2021	2020	2019	2022
		(zbadane) (w tys. PLN)		(niezbadane) (w tys. PLN)
<b>Zobowiązanie długoterminowe .....</b>	<b>2 875</b>	<b>1 959</b>	<b>74</b>	<b>4 953</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego .....	2 392	1 959	74	4 533
Zobowiązania z tytułu leasingu .....	283	-	-	420
Pożyczki otrzymane .....	200	-	-	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe .....</b>	<b>2 973</b>	<b>558</b>	<b>201</b>	<b>2 330</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu .....	268	45	32	242
Pożyczki otrzymane .....	581	-	-	567
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe ....	1 721	513	147	1 366
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego .....	403	-	22	155
<b>Zobowiązania razem .....</b>	<b>5 848</b>	<b>2 517</b>	<b>275</b>	<b>7 283</b>

Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa

Poza kapitałem własnym, Grupa Kapitałowa finansuje swoją działalność także kapitałem obcym, jednak jego udział w finansowaniu jest niewielki. W analizowanym okresie Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania, które na dzień 31 grudnia 2019 roku stanowiły 3,6% sumy bilansowej, na dzień 31 grudnia 2020 roku udział ten wynosił 10,7%, na dzień 31 grudnia 2021 roku wynosił 15,0%, a na dzień 30 września 2022 roku wynosił 16,5%.

Wśród zobowiązań największą pozycję stanowi rezerwa z tytułu podatku odroczonego, która na dzień 31 grudnia 2020 roku wynosiła 1.959 tys. PLN co stanowiło 77,8% łącznych zobowiązań, na dzień 31 grudnia 2021 roku wynosiła 2.392 tys. PLN co stanowiło 40,9% łącznych zobowiązań, a na dzień 30 września 2022 roku wyniosła 4.533 tys. PLN, co stanowiło 62,2% łącznych zobowiązań.

Istotną pozycję wśród kapitału obcego stanowią zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe, które na dzień 31 grudnia 2019 roku wynosiły 147 tys. PLN co stanowiło 53,5% łącznych zobowiązań, na dzień 31 grudnia 2020 roku wynosiły 513 tys. PLN co stanowiło 20,4% łącznych zobowiązań, na dzień 31 grudnia 2021 roku wynosiły 1.721 tys. PLN co stanowiło 29,4% łącznych zobowiązań, a na dzień 30 września 2022 roku wynosiły 1.366 tys. PLN co stanowiło 18,8% łącznych zobowiązań.

Na dzień 31 grudnia 2019 roku na zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe w wysokości 147 tys. PLN składały się: (i) zobowiązania handlowe w wysokości 115 tys. PLN; oraz (ii) zobowiązania podatkowe w wysokości 32 tys. PLN.

Na dzień 31 grudnia 2020 roku na zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe w wysokości 513 tys. PLN składały się: (i) zobowiązania handlowe w wysokości 334 tys. PLN; (ii) zobowiązania podatkowe w wysokości 72 tys. PLN; (iii) zobowiązania z tytułu wynagrodzeń w wysokości 91 tys. PLN; (iv) rozliczenia międzyokresowe w wysokości 15 tys. PLN; oraz (v) inne zobowiązania w wysokości 1 tys. PLN.

Na dzień 31 grudnia 2021 roku na zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe w wysokości 1.721 tys. PLN składały się: (i) zobowiązania handlowe w wysokości 1.145 tys. PLN; (ii) zobowiązania podatkowe w wysokości 173 tys. PLN; (iii) zobowiązania z tytułu wynagrodzeń w wysokości 6 tys. PLN; (iv) rozliczenia międzyokresowe w wysokości 160 tys. PLN, w tym głównie pozyskane środki z serwisu Kickstarter oraz finansowanie gry Night Club przez True Games S.A.; oraz (v) inne zobowiązania w wysokości 236 tys. PLN.

Na dzień 30 września 2022 roku na zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe w wysokości 1.366 tys. PLN składały się: (i) zobowiązania krótkoterminowe z tytułu dostaw i usług wobec jednostek pozostałych w wysokości 745 tys. PLN; (ii) zobowiązania krótkoterminowe z tytułu dostaw i usług wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale w wysokości 4 tys. PLN; (iii) zobowiązania z tytułu podatków w wysokości 119 tys. PLN; (iv) zobowiązania z tytułu wynagrodzeń

w wysokości 95 tys. PLN; (v) inne rozliczenia międzyokresowe w wysokości 352 tys. PLN; (vi) inne zobowiązania w wysokości 46 tys. PLN; oraz (vii) pozostałe rezerwy w wysokości 5 tys. PLN.

Zobowiązania handlowe w latach 2019 – 2021 dotyczyły głównie zobowiązań wobec deweloperów i podmiotów współpracujących przy produkcji i wydawaniu gier oraz zobowiązań z tytułu zakupu usług prawnych, doradczych i księgowych.

Na dzień 31 grudnia 2021 roku Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania z tytułu otrzymanych pożyczek wraz z odsetkami w wysokości 782 tys. PLN, z czego 200 tys. PLN to część długoterminowa, a 581 tys. PLN to część krótkoterminowa. Na dzień 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania z tytułu krótkoterminowych pożyczek w wysokości 567 tys. PLN.

Wykaz zobowiązań Grupy Kapitałowej z tytułu otrzymanych pożyczek prezentuje poniższa tabela.

**Tabela 17: Zobowiązania z tytułu otrzymanych pożyczek**

Pożyczkobiorca	Pożyczkodawca	Wartość zobowiązania na dzień (tys. PLN)		Oprocentowanie	Termin zakończenia
		30.09.2022	31.12.2021		
True Games S.A. (po połączeniu True Games Syndicate S.A.)	True Games Syndicate S.A.	-	346	3%	02.06.2022*
Image Games S.A.	Platige Image S.A.	-	200	WIBOR3M +2%	31.12.2022
True Games S.A. (po połączeniu True Games Syndicate S.A.)	Mateusz Wcześniak	-	35	2%	31.01.2022
True Games S.A. (po połączeniu True Games Syndicate S.A.)	Brightstar Games Sp. z o.o.	-	100	3%	31.12.2023
True Games S.A. (po połączeniu True Games Syndicate S.A.)	Phenomen Games Sp. z o.o.	-	100	3%	31.12.2023
Movie Games VR S.A.	Movie Games Mobile S.A.	2	-	5%	20.10.2022
Movie Games VR S.A.	Mateusz Wcześniak	10	-	10%	31.08.2022
Movie Games VR S.A.	Mateusz Wcześniak	6	-	10%	31.08.2022
Movie Games VR S.A.	PFR	52	-	-	-
Pixel Crow Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	217	-	5%	19.01.2023
Pixel Crow Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	108	-	5%	23.02.2023
Pixel Crow Games S.A.	Santander Bank Polska S.A.	1	-	-	-
Detalion Games S.A.	Michał Baryła	171	-	WIBOR 3M +2%	31.05.2022
<b>Razem</b>	<b>-</b>	<b>567</b>	<b>782</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Grupa

\*w dniu 14 marca 2022 roku doszło do połączenia True Games S.A. ze spółką True Games Syndicate S.A. w wyniku czego pożyczka została rozliczona.

Na dzień 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa posiada zobowiązania leasingowe, które wyniosły łącznie 662 tys. PLN, z czego część długoterminowa to 420 tys. PLN, a część krótkoterminowa to 242 tys. PLN. Na dzień 31 grudnia 2021 roku Grupa Kapitałowa posiada zobowiązania leasingowe, które wyniosły łącznie 551 tys. PLN, z czego część długoterminowa to 283 tys. PLN, a część krótkoterminowa to 268 tys. PLN. Na dzień 31 grudnia 2020 roku i 31 grudnia 2019 roku Grupa Kapitałowa wykazywała jedynie krótkoterminowe zobowiązania leasingowe, których wartość odpowiednio wynosiła 45 tys. PLN i 32 tys. PLN. Zobowiązania leasingowe obejmują zobowiązania wynikające z umów najmu powierzchni użytkowej lokali w Warszawie.

Wykaz zobowiązań z tytułu najmu lokali użytkowych prezentuje poniższa tabela.

**Tabela 18: Wykaz umów najmu w ramach zobowiązań leasingowych we wskazanych okresach**

Przedmiot leasingu	Wartość zobowiązania na dzień (tys. PLN)				Termin zakończenia
	30.09.2022	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019	
Lokal Marszałkowska	-	-	-	32	31.09.2020
Lokal Marszałkowska	-	-	45	-	31.12.2021
Lokal Krucza	-	155	-	-	31.08.2022
Lokal Krochmalna	259	396	-	-	30.05.2025
Lokal Wernyhory	402	-	-	-	31.05.2025
<b>Razem</b>	<b>662</b>	<b>551</b>	<b>45</b>	<b>32</b>	<b>-</b>

Źródło: Grupa

## 11. Przepływy pieniężne

Poniższa tabela przedstawia dane ze sprawozdania z przepływów pieniężnych za okresy zakończone w dniu 31 grudnia 2021 roku, 31 grudnia 2020 roku oraz 31 grudnia 2019 roku, a także za okres dziewięciu miesięcy zakończony w dniu 30 września 2022 roku i 30 września 2021 roku.

**Tabela 19: Dane ze sprawozdania z przepływów pieniężnych za wskazane okresy**

	Od 1 stycznia do 31 grudnia			Od 1 stycznia do 30 września	
	2021	2020	2019	2022	2021
	(zbadane) (w tys. PLN)			(niezbadane) (w tys. PLN)	
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej .....	552	2 954	1 463	(208)	286
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej .....	(4 296)	(817)	(985)	(5 252)	(1 738)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej .....	5 332	6 070	(39)	(2 120)	4 718
<b>Przepływy pieniężne netto, razem.....</b>	<b>1 588</b>	<b>8 206</b>	<b>439</b>	<b>(7 581)</b>	<b>3 266</b>
<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych .....</b>	<b>1 588</b>	<b>8 206</b>	<b>439</b>	<b>(7 581)</b>	<b>3 266</b>
<b>Środki pieniężne na początek okresu.....</b>	<b>8 859</b>	<b>653</b>	<b>214</b>	<b>10 447</b>	<b>8 859</b>
<b>Środki pieniężne na koniec okresu.....</b>	<b>10 447</b>	<b>8 859</b>	<b>653</b>	<b>2 866</b>	<b>12 125</b>

Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa

## Omówienie podstawowych pozycji sprawozdania z przepływów pieniężnych

Podstawowe pozycje sprawozdania z przepływów pieniężnych zostały opisane poniżej.

### **Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej**

W 2021 roku Spółka osiągnęła dodatnie przepływy z działalności operacyjnej w wysokości 552 tys. PLN, w porównaniu do dodatnich przepływów w wysokości 2.954 tys. PLN osiągniętych w 2020 roku oraz dodatnich przepływów w wysokości 1.463 tys. PLN osiągniętych w 2019 roku. W III kwartałach 2022 roku Spółka osiągnęła ujemne przepływy z działalności operacyjnej w wysokości 208 tys. PLN, a w III kwartałach 2021 roku dodatnie w wysokości 286 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku ujemne przepływy z działalności operacyjnej wynikały w głównej mierze z ujemnej korekty związanej z wynikiem na utracie kontroli w spółkach zależnych w wysokości 12.162 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku dodatnie przepływy z działalności operacyjnej wynikały z łącznej ujemnej wartości korekt w wysokości 11.448 tys. PLN do zysku brutto w wysokości 12.580 tys. PLN. Największymi korektami ujemnymi były inne korekty w wysokości 7.522 tys. PLN, zysk z działalności inwestycyjnej w wysokości 2.929 tys. PLN oraz zmiana stanu należności w wysokości 2.797 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku dodatnie przepływy z działalności operacyjnej wynikały z zysku brutto w wysokości 8.902 tys. PLN, ujemnej wartości korekt do zysku brutto w wysokości 7.174 tys. PLN oraz zapłaconego podatku dochodowego w wysokości 1.176 tys. PLN. Najistotniejszymi ujemnymi korektami były zysk z działalności inwestycyjnej w wysokości 5.330 tys. PLN oraz zmiana stanu należności w wysokości 3.250 tys. PLN. Najistotniejszymi dodatnimi korektami były amortyzacja w wysokości 1.456 tys. PLN oraz zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów w wysokości 939 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku dodatnie przepływy z działalności operacyjnej wynikały z łącznej ujemnej korekty wysokości 4.550 tys. PLN do zysku brutto w wysokości 8.735 tys. PLN oraz zapłaconego podatku dochodowego w wysokości 1.231 tys. PLN. Największy wpływ na ujemną korektę miały m.in. ujemne korekty wynikające z zysku z działalności inwestycyjnej w wysokości 4.684 tys. PLN oraz ze zmiany stanu należności w wysokości 2.136 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku dodatnie przepływy z działalności operacyjnej wynikały z łącznej dodatniej korekty wysokości 253 tys. PLN do zysku brutto w wysokości 1.334 tys. PLN oraz zapłaconego podatku dochodowego w wysokości 124 tys. PLN. Największy wpływ na dodatnią korektę miały ujemna korekta wynikająca ze zmiany stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów w wysokości 317 tys. PLN oraz dodatnia korekta wynikająca ze zmiany stanu należności w wysokości 413 tys. PLN.

#### ***Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej***

W 2021 roku ujemne przepływy z działalności inwestycyjnej wyniosły 4.296 tys. PLN, w 2020 roku wyniosły 817 tys. PLN, a w 2019 roku wyniosły 985 tys. PLN. W III kwartałach 2022 roku Grupa osiągnęła ujemne przepływy z działalności inwestycyjnej w wysokości 5.252 tys. PLN, a w III kwartałach 2021 roku w wysokości 1.738 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku Grupa Kapitałowa odnotowała ujemne przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej w wysokości 4.296 tys. PLN na co wpływ miały: (i) zbycie przez Emitenta akcji w jednostkach w stowarzyszonych w łącznej wysokości 42 tys. PLN; (ii) zbycie przez Emitenta akcji i udziałów w jednostkach zależnych w wysokości 889 tys. PLN, przy uwzględnieniu korekt konsolidacyjnych; (iii) zbycie przez Emitenta akcji i udziałów w pozostałych jednostkach, przez Road Studio S.A. w pozostałych jednostkach oraz przez Movie Games VR S.A. w pozostałych jednostkach w łącznej wysokości 9.426 tys. PLN, przy uwzględnieniu korekt konsolidacyjnych; (iv) wpływ z tytułu spłaty pożyczek udzielonych przez Movie Games Mobile S.A. pozostałym jednostkom w wysokości 370 tys. PLN; (v) nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych w łącznej wartości 7.931 tys. PLN, w tym zakup przez Emitenta i spółki z Grupy Kapitałowej sprzętu komputerowego, nabycie przez Emitenta praw do gier Space Colony Tycoon, Lawyer's Redemption i innych, a także koszty poniesione na prace rozwojowe gier; (vi) udzielone pożyczki pozostałym jednostkom przez Emitenta i Movie Games Mobile S.A. w łącznej wysokości 520 tys. PLN; (vii) udzielone pożyczki przez Pixel Crow Sp. z o.o. w wysokości 80 tys. PLN; (viii) nabycie przez Emitenta akcji w pozostałych jednostkach oraz przez True Games S.A. i Road Studio S.A. w pozostałych jednostkach w łącznej wysokości 5.425 tys. PLN; (ix) nabycie udziałów w jednostkach zależnych w wysokości 1.032 tys. PLN; oraz (x) nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych w wysokości 35 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku Grupa Kapitałowa odnotowała ujemne przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej w wysokości 817 tys. PLN na co wpływ miały: (i) zbycie przez Emitenta akcji jednostki stowarzyszonej w łącznej wysokości 1 tys. PLN; (ii) zbycie udziałów i akcji przez Emitenta w jednostkach zależnych w wysokości 1.362 tys. PLN; (iii) zbycie przez Emitenta akcji w pozostałych jednostkach w wysokości 1.000 tys. PLN; (iv) nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych w łącznej wartości 2.553 tys. PLN, w tym zakup przez Emitenta i spółki z Grupy Kapitałowej wyposażenia biura i sprzętu komputerowego, a także koszty poniesione na prace rozwojowe gier; (v) nabycie przez Emitenta akcji w pozostałej jednostce w wysokości 14 tys. PLN; (vi) nabycie udziałów i akcji przez Emitenta w jednostkach zależnych w wysokości 522 tys. PLN, po uwzględnieniu korekt konsolidacyjnych z tytułu objęcia kontroli nad spółkami; oraz (vii) nabycie udziałów i akcji przez Emitenta w jednostkach stowarzyszonych w wysokości 92 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku Spółka odnotowała ujemne przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej w wysokości 985 tys. PLN wynikające z kosztów

poniesionych na prace rozwojowe gier w wysokości 965 tys. PLN oraz nabycia przez Emitenta udziałów Pixel Crow Sp. z o.o. (obecnie Pixel Crow Games S.A.) w wysokości 20 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa odnotowała ujemne przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej w wysokości 5.252 tys. PLN na co wpływ miały: (i) zbycie przez Emitenta akcji i udziałów w jednostkach zależnych w wysokości 1 351 tys. PLN po uwzględnieniu korekt konsolidacyjnych; (ii) zbycie przez Emitenta akcji w pozostałych jednostkach oraz True Games S.A. w pozostałych jednostkach w łącznej wysokości 878 tys. PLN; (iii) zbycie przez Emitenta działów w jednostkach stowarzyszonych w łącznej wysokości 12 tys. PLN; (iv) nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych w łącznej wartości 7.404 tys. PLN, w tym zakup przez Emitenta i spółki z Grupy Kapitałowej sprzętu komputerowego i wyposażenia, a także koszty poniesione na prace rozwojowe gier; (v) udzielone pożyczki jednostkom stowarzyszonym przez Emitenta w wysokości 60 tys. PLN; (vi) nabycie przez Emitenta oraz Mill Games S.A. akcji w pozostałych jednostkach w łącznej wysokości 3 tys. PLN; (vii) nabycie przez Emitenta akcji w jednostkach zależnych w łącznej wysokości 25 tys. PLN; oraz (viii) nabycie przez Emitenta udziałów w jednostce stowarzyszonej w wysokości 2 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku Grupa Kapitałowa odnotowała ujemne przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej w wysokości 1.738 tys. PLN na co wpływ miały: (i) zbycie przez Emitenta akcji i udziałów w jednostkach zależnych w wysokości 22 tys. PLN; (ii) zbycie przez Emitenta i przez Movie Games VR S.A. akcji i udziałów w pozostałych jednostkach w łącznej wysokości 2.899 tys. PLN; (iii) zbycie przez Emitenta działów w jednostce stowarzyszonej w wysokości 5 tys. PLN; (iv) wpływ z tytułu spłaty pożyczek udzielonych przez Movie Games Mobile S.A. pozostałym jednostkom w wysokości 370 tys. PLN; (v) nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych w łącznej wartości 3.990 tys. PLN, w tym nabycie przez Movie Games Mobile S.A. autorskich praw majątkowych, zakup przez wyposażenia biura i sprzętu komputerowego, a także koszty poniesione na prace rozwojowe gier; (vi) udzielone pożyczki pozostałym jednostkom przez Movie Games Mobile S.A. w łącznej wysokości 270 tys. PLN; (vii) udzielone pożyczki jednostkom stowarzyszonym przez Pixel Crow Games S.A. w wysokości 50 tys. PLN; (viii) nabycie przez True Games S.A. akcji i udziałów w pozostałych jednostkach w wysokości 158 tys. PLN; (ix) nabycie przez Emitenta akcji w jednostkach zależnych w wysokości 77 tys. PLN; oraz (x) nabycie przez Emitenta akcji i udziałów w jednostkach stowarzyszonych w wysokości 489 tys. PLN.

Więcej informacji w zakresie przepływów pieniężnych z działalności inwestycyjnej znajduje się w punkcie *Nakłady inwestycyjne*.

#### ***Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej***

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku Grupa Kapitałowa odnotowała dodatnie przepływy pieniężne z działalności finansowej w wysokości 5.332 tys. PLN na co wpływ miały: (i) wpływy z tytułu emisji akcji przez spółki z Grupy Kapitałowej, tj. Mill Games S.A., Road Studio S.A., Movie Games Mobile S.A., Goat Gamez S.A. oraz Image Games S.A. w łącznej wysokości 5.063 tys. PLN, przy uwzględnieniu korekt konsolidacyjnych; (ii) wpływy z tytułu otrzymanych pożyczek przez spółki z Grupy Kapitałowej, tj. True Games S.A., Mill Games S.A., Pixel Crow Sp. z o.o. (obecnie Pixel Crow Games S.A.), Vanhalten Investments Sp. z o.o., Goat Gamez S.A., Image Games S.A. oraz Movie Games VR S.A. w łącznej wysokości 1.261 tys. PLN; (iii) spłata otrzymanych pożyczek przez spółki z Grupy Kapitałowej, tj. True Games S.A., Mill Games S.A., Pixel Crow Sp. z o.o. (obecnie Pixel Crow Games S.A.), Image Games S.A. oraz Movie Games VR S.A. w łącznej wysokości 415 tys. PLN; (iv) płatności zobowiązań leasingowych w wysokości 568 tys. PLN; oraz (v) zapłacone odsetki przez Emitenta i Mill Games S.A. w łącznej wysokości 9 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku Grupa Kapitałowa odnotowała dodatnie przepływy pieniężne z działalności finansowej w wysokości 6.070 tys. PLN na co wpływ miały: (i) wpływy z tytułu emisji akcji/udziałów lub kapitału założycielskiego przez spółki z Grupy Kapitałowej, tj. True Games S.A., Mill Games S.A., Road Studio S.A., Movie Games Mobile S.A. oraz Pixel Crow Sp. z o.o. (obecnie Pixel Crow Games S.A.) w łącznej wysokości 6.950 tys. PLN, przy uwzględnieniu korekt konsolidacyjnych; (ii) płatności zobowiązań leasingowych w wysokości 56 tys. PLN; (iii) zapłacone odsetki w wysokości 1 tys. PLN; oraz (iv) wypłaty przez Emitenta dywidendy w wysokości 823 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku Grupa Kapitałowa odnotowała ujemne przepływy pieniężne z działalności finansowej w wysokości 39 tys. PLN na co wpływ miały płatności zobowiązań leasingowych w wysokości 38 tys. PLN oraz zapłacone odsetki w wysokości 1 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa odnotowała ujemne przepływy pieniężne z działalności finansowej w wysokości 2.120 tys. PLN na co wpływ miały: (i) wpływy z tytułu emisji akcji przez spółki z Grupy Kapitałowej, tj. Road Studio S.A., Goat Gamez S.A. oraz Movie Games VR S.A. w łącznej wysokości 843 tys. PLN; (ii) wpływy z tytułu otrzymanych pożyczek przez spółki True Games S.A., Pixel Crow Games S.A., Goat Gamez S.A., Movie Games VR S.A., Image Games S.A. w łącznej wysokości 246 tys. PLN; (iii) spłata otrzymanych pożyczek przez Image Games S.A., True Games S.A. i Movie Games VR S.A. w łącznej wysokości 344 tys. PLN; (iv) spłata zobowiązań z tytułu leasingu przez Emitenta w wysokości 255 tys. PLN; (v) zapłacone odsetki w wysokości 37 tys. PLN; oraz (vi) wypłata dywidendy w wysokości 2.573 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 września 2021 roku Grupa Kapitałowa odnotowała dodatnie przepływy pieniężne z działalności finansowej w wysokości 4.718 tys. PLN na co wpływ miały: (i) wpływy z tytułu emisji akcji przez spółki z Grupy Kapitałowej, tj. Mill Games S.A., Road Studio S.A., Movie Games Mobile S.A., Goat Gamez S.A. oraz Image Games S.A. w łącznej wysokości 4.866 tys. PLN; (ii) wpływy z tytułu otrzymanych pożyczek przez spółki z Grupy Kapitałowej, tj. True Games S.A., Pixel Crow Games S.A. oraz Vanhalten Investments Sp. z o.o. w łącznej wysokości 628 tys. PLN po uwzględnieniu korekt konsolidacyjnych; (iii) spłata otrzymanych pożyczek przez True Games S.A., Mill Games S.A. oraz Pixel Crow Games S.A. w łącznej wysokości 326 tys. PLN; (iv) spłata zobowiązań z tytułu leasingu przez Emitenta oraz Movie Games VR S.A. w wysokości 447 tys. PLN; oraz (v) zapłacone odsetki w wysokości 2 tys. PLN.

### Środki pieniężne i ich ekwiwalenty

W ramach środków pieniężnych Grupa Kapitałowa prezentuje wyłącznie środki pieniężne na rachunkach bankowych (depozyty płatne na żądanie) lub rachunkach maklerskich oraz środki pieniężne w kasie.

Poniższa tabela przedstawia wykaz środków pieniężnych we wskazanych okresach.

**Tabela 20: Środki pieniężne i ich ekwiwalenty**

	Na dzień 31 grudnia			Na dzień 30 września
	2021	2020	2019	2022
		(zbadane) (w tys. PLN)		(niezbadane) (w tys. PLN)
Środki pieniężne w kasach .....	4	3	3	4
Środki pieniężne na rachunkach bankowych.....	9 032	8 856	650	2 861
Środki pieniężne na rachunkach maklerskich.....	1 411	-	-	1
<b>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty razem.....</b>	<b>10 447</b>	<b>8 859</b>	<b>653</b>	<b>2 866</b>

Źródło: Historyczne Informacje Finansowe, Śródroczne Informacje Finansowe, Grupa

Wszystkie środki pieniężne i ich ekwiwalenty są dostępne do wykorzystania przez Grupę Kapitałową. Grupa Kapitałowa nie posiada środków pieniężnych o ograniczonej możliwości wykorzystania. Grupa Kapitałowa nie stosuje również żadnych instrumentów finansowych jako zabezpieczenia środków pieniężnych.

## 12. Analiza wskaźnikowa

Spółka w procesie bieżącej działalności posługuje się miernikami rentowności, m.in. EBIT i EBITDA. W ocenie Spółki, wskaźniki te mogą być istotne dla Inwestorów, ponieważ stanowią wyznacznik pozycji i wyników finansowych działalności Spółki i Grupy Kapitałowej, a także jej zdolności do finansowania wydatków i zaciągania oraz obsługi zobowiązań. EBIT i EBITDA stanowią alternatywne pomiary wyników w rozumieniu Wytycznych ESMA „Alternatywne pomiary wyników” i zostały zaprezentowane, ponieważ stanowią miary standardowo stosowane w analizie finansowej.

Spółka definiuje: (i) EBITDA jako zysk lub stratę z działalności operacyjnej powiększoną o amortyzację środków trwałych i wartości niematerialnych; oraz (ii) EBIT jako zysk lub stratę z działalności operacyjnej.

EBIT stosowany jest do oceny wyników operacyjnych Spółki i Grupy Kapitałowej. Porównanie EBIT osiągniętego w różnych okresach pozwala ocenić, jak zmieniają się w czasie wyniki analizowanego podmiotu, biorąc pod uwagę jedynie działalność operacyjną. EBIT dostarcza więc informacji na temat wyniku osiąganego w obszarze będącym kluczowym dla osiąganego przez Spółkę i Grupę Kapitałową wyniku finansowego. EBIT został zaprezentowany w prospekcie również dlatego, że stanowi przyjętą w analizie finansowej miarę wyniku z działalności operacyjnej.

EBITDA również stanowi miarę wyników operacyjnych Spółki i Grupy Kapitałowej. EBITDA różni się od EBIT dodatkowym nieuwzględnieniem amortyzacji środków trwałych i wartości niematerialnych. Wyłączenie to pozwala na porównywanie wyników niezależnie od zmian w stanie posiadanych środków trwałych, mogących wpływać poprzez wartość amortyzacji na inne miary wyników. EBITDA zaprezentowano w prospekcie również dlatego, że stanowi przyjętą w analizie finansowej miarę wyniku z działalności operacyjnej.

EBIT i EBITDA nie są definiowane jednolicie, dlatego też prezentowane wskaźniki nie powinny być porównywane z EBIT i EBITDA wykazywanymi przez inne podmioty, także te prowadzące działalność w sektorze, w którym działa Grupa Kapitałowa. Podkreśla się, że EBIT oraz EBITDA nie są miernikami wyników finansowych zgodnie z MSSF / MSR oraz stanowią jedynie miernik wyników operacyjnych lub przepływów pieniężnych z działalności operacyjnej.

Wskaźniki EBITDA oraz EBIT przedstawione w Prospekcie nie pochodzą z Historycznych Informacji Finansowych zbadanych przez firmę audytorską, zostały obliczone przez Spółkę na podstawie danych znajdujących się w Historycznych Informacjach Finansowych.

Poniższa tabela przedstawia wybrane wskaźniki finansowe Spółki i Grupy Kapitałowej za wskazane okresy.

**Tabela 21: Wybrane wskaźniki finansowe za wskazane okresy**

	Od 1 stycznia do 31 grudnia			Od 1 stycznia do 30 września	
	2021	2020	2019	2022	2021
EBIT* .....	1 798	4 176	1 371	(2 290)	2 051
EBITDA** .....	3 254	5 160	1 525	(1 228)	3 076

Źródło: Grupa

\*EBIT – zysk/(strata) z działalności operacyjnej

\*\*EBITDA = zysk/(strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja środków trwałych i wartości niematerialnych

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku Grupa Kapitałowa osiągnęła dodatnią EBITDA na poziomie 3.254 tys. PLN, co oznacza spadek o 36,9%, tj. o 1.906 tys. PLN w porównaniu do EBITDA w wysokości 5.160 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku, która z kolei była ponad 3-krotnie wyższa, tj. o 3.635 tys. PLN w porównaniu do EBITDA na poziomie 1.525 tys. PLN w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku. W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku Grupa Kapitałowa osiągnęła ujemną EBITDA na poziomie 1.228 tys. PLN, w porównaniu do dodatniej EBITDA na poziomie 3.076 tys. PLN w okresie porównawczym 2021 roku.

Wzrost wartości EBITDA w 2020 roku względem 2019 roku wynika w głównej mierze z dynamicznego wzrostu zysku operacyjnego, który został osiągnięty dzięki wydaniu gry Drug Dealer Simulator w wersji PC, która została wydana 16 kwietnia 2020 roku i okazała się dużym sukcesem sprzedażowym. Gra ta odpowiadała za około 71% przychodów ze sprzedaży w 2020 roku.

Spadek wartości EBITDA w 2021 roku względem 2020 roku wynika ze znacznie większego wzrostu kosztów działalności operacyjnej, aniżeli przychodów ze sprzedaży. Wzrost przychodów ze sprzedaży wyniósł 1.916 tys. PLN, natomiast kosztów działalności operacyjnej 4.692 tys. PLN. Decydujący udział we wzroście kosztów działalności operacyjnej miały koszty usług obcych, których wzrost wynikał ze wzrostu kosztów produkcji gier w związku z realizacją coraz większej ilości gier, jak również innych usług, takich jak prawne, informatyczne, czy najmu, jak również innych niesklasyfikowanych usług.

Analiza wskaźnika EBIT jest równoznaczna z opisem zysku z działalności operacyjnej przedstawionym w punkcie *Wyniki działalności*.

Przedstawione niżej wskaźniki zadłużenia i płynności mają charakter alternatywnych pomiarów wyników w rozumieniu Wytycznych ESMA „Alternatywne pomiary wyników”. Wskaźniki te nie pochodzą ze sprawozdań finansowych zbadanych przez biegłego rewidenta, zostały obliczone przez Emitenta na podstawie danych znajdujących się w Historycznych Informacjach Finansowych i nie zostały zbadane przez biegłego rewidenta. Grupa Kapitałowa prezentuje te konkretne alternatywne pomiary wyników, ponieważ stanowią one standardowe miary powszechnie stosowane w analizie finansowej.

#### Wskaźniki zadłużenia

Poniższa tabela przedstawia kluczowe parametry oceny zadłużenia Spółki i Grupy Kapitałowej.

**Tabela 22: Wskaźniki zadłużenia**

	Na dzień 31 grudnia			Na dzień 30 września
	2021	2020	2019	2022
<b>Wskaźniki zadłużenia</b>				
Wskaźnik ogólnego zadłużenia .....	15,0%	10,7%	3,6%	16,5%
Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego .....	7,6%	2,4%	2,7%	5,3%
Wskaźnik zadłużenia długoterminowego .....	7,4%	8,3%	1,0%	11,2%

Źródło: Grupa

Zasady wyliczania wskaźników:

Wskaźnik ogólnego zadłużenia – zobowiązania i rezerwy na zobowiązania ogółem / pasywa ogółem; Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego – zobowiązania krótkoterminowe ogółem / pasywa ogółem; Wskaźnik zadłużenia długoterminowego – zobowiązania długoterminowe ogółem / pasywa ogółem

Wskaźnik ogólnego zadłużenia prezentuje potencjalny stopień zabezpieczenia spłaty zadłużenia majątkiem podmiotu. Wskaźniki zadłużenia krótko- i długoterminowego obrazują zabezpieczenie spłaty zobowiązań podmiotu jego majątkiem, odpowiednio w krótkim i długim okresie. Niższe poziomy wskaźników oznaczają niższy poziom finansowania z kapitału obcego i niższe ryzyko związane ze spłatą zobowiązań. Łączna analiza wskaźnika ogólnego zadłużenia oraz wskaźników zadłużenia krótko- i długoterminowego pozwala uzyskać pełen obraz struktury zewnętrznego finansowania Grupy Kapitałowej, dlatego też Spółka zdecydowała o zaprezentowaniu tych wskaźników w prospekcie.

Wskaźnik ogólnego zadłużenia w roku zakończonym w dniu 31 grudnia 2021 roku wyniósł 15,0%, na dzień 31 grudnia 2020 roku wynosił 10,7%, a na dzień 31 grudnia 2019 roku wyniósł 3,6%. Na dzień 30 września 2022 roku wskaźnik wzrósł do 16,5%.

Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego w roku zakończonym w dniu 31 grudnia 2021 roku wyniósł 7,6%, na dzień 31 grudnia 2020 roku wynosił 2,4%, a na dzień 31 grudnia 2019 roku wyniósł 2,7%. Na dzień 30 września 2022 roku wskaźnik wyniósł 5,3%.

Wskaźnik zadłużenia długoterminowego w roku zakończonym w dniu 31 grudnia 2021 roku wyniósł 7,4%, a na dzień 31 grudnia 2020 roku wynosił 8,3%, a na dzień 31 grudnia 2019 roku wyniósł 1,0%. Na dzień 30 września 2022 roku wskaźnik wyniósł 11,2%.

W analizowanym okresie wskaźniki zadłużenia kształtowały się na niskim poziomie ze względu na niskie wartości zobowiązań względem łącznych kapitałów własnych i obcych. Na koniec 2021 roku zauważalny jest wzrost wskaźników względem poprzednich lat ze względu wzrostu zobowiązań zarówno krótko jak i długoterminowych. Wzrost zobowiązań wynika głównie z zaciągnięcia przez spółki z Grupy Kapitałowej pożyczek, zwiększenia zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych, co wiąże się z powiększeniem Grupy Kapitałowej, w tym zobowiązań wobec deweloperów i podmiotów współpracujących przy produkcji i wydawaniu gier oraz zobowiązań z tytułu zakupu usług prawnych, doradczych i księgowych, a także zawiązania rezerw na podatek odroczone.

### Wskaźniki płynności

Poniższa tabela przedstawia kluczowe parametry oceny płynności finansowej Spółki i Grupy Kapitałowej.

**Tabela 23: Wskaźniki płynności**

	Na dzień 31 grudnia			Na dzień 30 września
	2021	2020	2019	2022
<b>Wskaźniki płynności</b>				
Wskaźnik płynności bieżącej .....	8,1	21,4	7,7	5,8
Wskaźnik płynności szybkiej .....	7,9	20,9	6,0	5,7

Źródło: Grupa

Zasady wyliczania wskaźników:

Wskaźnik płynności bieżącej – aktywa obrotowe ogółem / zobowiązania krótkoterminowe ogółem; Wskaźnik płynności szybkiej – (aktywa obrotowe ogółem – zapasy – rozliczenia międzyokresowe) / zobowiązania krótkoterminowe ogółem

Wskaźnik bieżącej płynności informuje o stopniu pokrycia zobowiązań krótkoterminowymi aktywami obrotowymi i obrazuje potencjalną zdolność do spłaty zobowiązań w dniu pomiaru. Wskaźnik



ten pozwala ocenić zdolność danego podmiotu do utrzymania płynności finansowej w krótkim okresie. Wskaźnik ten został zaprezentowany ze względu na przydatność do oceny ryzyka utraty płynności oraz ze względu na jego powszechne zastosowanie w analizie finansowej.

W analizowanym okresie wskaźniki płynności charakteryzowały się bardzo wysokimi wartościami, co świadczy, że Spółka i Grupa Kapitałowa nie ma żadnych problemów z terminowym regulowaniem zobowiązań.

Wskaźnik płynności bieżącej na dzień 30 września 2022 roku wyniósł 5,8, na dzień 31 grudnia 2021 roku wyniósł 8,1, na dzień 31 grudnia 2020 roku wynosił 21,4, a na dzień 31 grudnia 2019 roku wynosił 7,7. Spadek wskaźnika w 2021 roku wynika głównie ze wzrostu zobowiązań krótkoterminowych, które na dzień 31 grudnia 2021 roku wyniosły 2.973 tys. PLN, a ich wzrost wyniósł 2.415 tys. PLN rok do roku. Na ich wzrost największy wpływ miał wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych (o 1.208 tys. PLN) co wiąże się z powiększeniem Grupy Kapitałowej, w tym zobowiązań wobec deweloperów i podmiotów współpracujących przy produkcji i wydawaniu gier oraz zobowiązań z tytułu zakupu usług prawnych, doradczych i księgowych oraz powstaniem zobowiązania z tytułu podatku dochodowego w wysokości 403 tys. PLN.

Wskaźnik płynności szybkiej informuje o stopniu pokrycia zobowiązań najbardziej płynnymi aktywami obrotowymi (tj. pomija zapasy oraz rozliczenia międzyokresowe). Podobnie jak wskaźnik płynności bieżącej, wskaźnik ten pozwala ocenić zdolność danego podmiotu do utrzymania płynności finansowej w krótkim okresie, przy wprowadzeniu bardziej rygorystycznych wymagań dotyczących uwzględnianych aktywów. Wskaźnik ten został zaprezentowany ze względu na przydatność do oceny ryzyka utraty płynności oraz ze względu na jego powszechne zastosowanie w analizie finansowej.

Wskaźnik płynności szybkiej na dzień 30 września 2022 roku wyniósł 5,7, na dzień 31 grudnia 2021 roku wyniósł 7,9, na dzień 31 grudnia 2020 roku wynosił 20,9, a na dzień 31 grudnia 2019 roku wynosił 6,0. Na koniec 2020 roku zauważalny jest wzrost wskaźnika względem dwóch pozostałych okresów, co wynika z niskiego stanu zobowiązań krótkoterminowych względem 2021 roku oraz dynamicznym wzrostem aktywów obrotowych względem 2019 roku, ze względu na wzrost środków pieniężnych (o 8.206 tys. PLN) oraz należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych (o 1.344 tys. PLN).

Spadek wskaźników płynności bieżącej i płynności szybkiej na dzień 30 września 2022 roku względem poprzednich okresów wynika ze spadku środków pieniężnych, których wartość na dzień 30 września 2022 roku wyniosła 2.866 tys. PLN w porównaniu z wartością 10.447 tys. PLN na dzień 31 grudnia 2021 roku. Spadek wartości środków pieniężnych wynikał z wypłaty dywidendy w kwocie 2.573 tys. PLN, a także decyzji o rozpoczęciu produkcji gier o znacznie wyższym budżecie niż dotychczas wydane tytuły, których premiery zaplanowane są na IV kwartał 2022 roku oraz I kwartał 2023 roku. Produkcje wysokobudżetowe wymagają bieżącego badania rynku, preferencji graczy, wzmożonych działań marketingowych oraz stałego wzrostu kompetencji. Emitent poniósł również nakłady finansowe w zakresie zwiększenia własnych zdolności wydawniczych poprzez tworzenie działu związanego z portingiem gier.

### 13. Nakłady inwestycyjne

Tabela poniżej przedstawia informacje na temat łącznych nakładów inwestycyjnych Grupy Kapitałowej i Spółki na rzeczowe aktywa trwałe, wartości niematerialne i prace rozwojowe we wskazanych w niej okresach.

**Tabela 24: Łączne nakłady inwestycyjne Grupy Kapitałowej i Spółki we wskazanych okresach**

	Od 1 stycznia do 31 grudnia		
	2021	2020	2019
			(w tys. PLN)
<b>Poniesione nakłady inwestycyjne</b>			
Zakupy środków trwałych .....	170	33	-
Zakupy wartości niematerialnych ...	7 762	2 519	965
<b>Razem inwestycje w niefinansowe aktywa trwałe .....</b>	<b>7 931</b>	<b>2 553</b>	<b>965</b>
<b>Razem inwestycje w finansowe aktywa trwałe .....</b>	<b>7 092</b>	<b>627</b>	<b>20</b>
<b>Razem nakłady inwestycyjne .....</b>	<b>15 023</b>	<b>3 180</b>	<b>985</b>

Źródło: Grupa

W okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 31 grudnia 2019 roku łączne nakłady inwestycyjne Spółki wynosiły 985 tys. PLN, z czego zakupy wartości niematerialnych wyniosły 965 tys. PLN oraz nakłady na aktywa finansowe wyniosły 20 tys. PLN.

Zakupy wartości niematerialnych w wysokości 965 tys. PLN dotyczyły kosztów poniesionych na prace rozwojowe gier związane z ich wytworzeniem.

Nakłady na aktywa finansowe dotyczyły nabycia udziałów w spółce stowarzyszonej MD Games Sp. z o.o.

W okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku łączne nakłady inwestycyjne Grupy Kapitałowej wynosiły 3.180 tys. PLN, z czego: (i) zakupy środków trwałych wyniosły 33 tys. PLN; (ii) zakupy wartości niematerialnych wyniosły 2.519 tys. PLN; oraz (iii) nakłady na aktywa finansowe wyniosły 627 tys. PLN.

Zakupy środków trwałych dotyczyły zakupu sprzętu komputerowego i wyposażenia biurowego w wysokości 33 tys. PLN.

Zakupy wartości niematerialnych w wysokości 2.519 tys. PLN dotyczyły kosztów poniesionych na prace rozwojowe gier związane z ich wytworzeniem.

Nakłady na aktywa finansowe dotyczyły: (i) nabycia udziałów i akcji w spółkach zależnych, tj. Pixel Crow Sp. z o.o., True Games S.A., Road Studio S.A., Vanhalten Investments Sp. z o.o., Mill Games S.A., Spalion Investments S.A. w łącznej wysokości 522 tys. PLN; (ii) nabycia i objęcia udziałów i akcji w spółkach stowarzyszonych, tj. Brave Lamb Studio S.A., MD Games Sp. z o.o. (obecnie MD Games S.A.), Patent Fund S.A. (obecnie Pixel Crow Games S.A.) w łącznej wysokości 92 tys. PLN; oraz (iii) nabycia akcji w pozostałych jednostkach, tj. w Iron VR S.A. w wysokości 14 tys. PLN.

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku łączne nakłady inwestycyjne Grupy Kapitałowej wynosiły 15.023 tys. PLN, z czego: (i) zakupy wartości niematerialnych wyniosły 7.762 tys. PLN; (ii) zakupy środków trwałych wyniosły 170 tys. PLN; oraz (iii) nakłady na aktywa finansowe wyniosły 7.092 tys. PLN.

Zakupy wartości niematerialnych w wysokości 7.762 tys. PLN dotyczyły: (i) nabycia przez Emitenta praw do gry Space Colony tycoon w wysokości 500 tys. PLN; oraz (ii) nabycia przez Emitenta praw do gry Lawyer's Redemption w wysokości 313 tys. PLN; (iii) nabycia przez Movie Games Mobile S.A. licencji do gry Strażacy (wydana przez Pixel Crow Games S.A. gra Fire Commander) w wysokości 81 tys. PLN; (iv) nabycia przez Movie Games Mobile S.A. praw majątkowych do aplikacji (oprogramowania IT) w wysokości 50 tys. PLN; oraz (v) koszty poniesione przez Emitenta i spółki z Grupy Kapitałowej na prace rozwojowe gier związane z ich wytworzeniem w wysokości 6.817 tys. PLN.

Zakupy środków trwałych dotyczyły zakupu przez Emitenta i spółki z Grupy Kapitałowej sprzętu komputerowego i wyposażenia biurowego w wysokości 170 tys. PLN.

Nakłady na aktywa finansowe w wysokości 7.092 tys. PLN dotyczyły: (i) udzielonych przez spółki z Grupy Kapitałowej pożyczek w wysokości 600 tys. PLN; (ii) nabycia akcji w jednostce stowarzyszonej, tj. LifeSim Games S.A. w wysokości 35 tys. PLN; (iii) nabycia akcji w jednostce zależnej, tj. Movie Games VR S.A. w wysokości 1.032 tys. PLN; oraz (iv) nabycia akcji w pozostałych jednostkach, w tym przez Emitenta w Drago Entertainment S.A. i Cherrypick Games S.A. oraz przez True Games S.A. i Road Studio S.A. w pozostałych jednostkach w łącznej wysokości 5.425 tys. PLN.

Nakłady inwestycyjne związane z pracami rozwojowymi gier zostały zaprezentowane w wartości bilansowej na koniec okresów sprawozdawczych w punkcie *Struktura aktywów*, przy opisie wartości niematerialnych.

Nakłady inwestycyjne w latach 2019-2021 były poniesione na terenie RP w wysokości 18.919 tys. PLN oraz zagranicą w wysokości 269 tys. PLN.

Nakłady inwestycyjne poniesione w latach 2019-2021 były finansowane ze środków własnych.

#### **14. Bieżące i planowane inwestycje i wydatki**

Poniższa tabela przedstawia bieżące i planowane inwestycje i wydatki Grupy Kapitałowej.

**Tabela 25: Bieżące i planowane inwestycje i wydatki (w tys. PLN)**

	<b>Od 1 stycznia 2022 do Daty Prospektu</b>
	<i>(w tys. PLN)</i>
<b>Poniesione nakłady inwestycyjne</b>	
Zakupy środków trwałych .....	39
Zakupy wartości niematerialnych .....	7 489
<b>Razem inwestycje w niefinansowe aktywa trwałe .....</b>	<b>7 528</b>
<b>Razem inwestycje w finansowe aktywa trwałe .....</b>	<b>704</b>
<b>Razem nakłady inwestycyjne .....</b>	<b>8 232</b>

*Źródło: Grupa*

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 do Daty Prospektu łączne nakłady inwestycyjne Grupy wynosiły 8.232 tys. PLN, z czego: (i) zakupy środków trwałych wyniosły 39 tys. PLN; (ii) zakupy wartości niematerialnych wyniosły 7.489; oraz (iii) nakłady na aktywa finansowe wyniosły 704 tys. PLN.

Zakupy środków trwałych dotyczyły zakupu sprzętu komputerowego w wysokości 39 tys. PLN.

Nakłady na aktywa finansowe dotyczyły: (i) nabycia akcji Drago Entertainment S.A. w wysokości 298 tys. PLN przez Movie Games S.A.; (ii) nabycia akcji Life Sim S.A. przez Movie Games S.A. w wysokości 2 tys. PLN; (iii) nabycia akcji Detalion Games S.A. przez Movie Games S.A. w wysokości 66 tys. PLN; (iv) nabycia akcji Black Cage Games S.A. przez Mill Games S.A. w wysokości 115 tys. PLN; oraz (v) pożyczki udzielonej przez Movie Games S.A. w kwocie 223 tys. PLN.

Zakupy wartości niematerialnych dotyczyły kosztów poniesionych na prace rozwojowe gier związane z ich wytworzeniem.

Nakłady inwestycyjne w okresie od dnia 1 stycznia 2022 do Daty Prospektu były poniesione w 99,8% na terenie RP.

Nakłady inwestycyjne poniesione w okresie od dnia 1 stycznia 2022 do Daty Prospektu były finansowane ze środków własnych.

Grupa nie podjęła żadnych innych wiążących zobowiązań związanych z inwestycjami w przyszłości.

## **15. Istotne zasady rachunkowości i oszacowania**

### **Podstawa sporządzania historycznych informacji finansowych**

Historyczne Informacje Finansowe zostały sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień zatwierdzenia Historycznych Informacji Finansowych do publikacji nie istnieją okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności przez Grupę Kapitałową. Zarząd dokonał oceny możliwości kontynuowania działalności i nie stwierdził występowania jakichkolwiek istotnych niepewności w tym zakresie. Kapitał własny Grupy Kapitałowej stanowił na dzień 31 grudnia 2021 roku 85% pasywów ogółem, a zysk netto za rok 2021 wyniósł 7.161 tys. PLN. Zobowiązania o charakterze dłużnym stanowią zaledwie 2% źródeł finansowania, a wszystkie bieżące zobowiązania, które stanowiły niecałe 8% pasywów ogółem, pokryte są środkami pieniężnymi, których wartość na dzień 31 grudnia 2021 roku wyniosła 10.447 tys. PLN, co stanowiło 27% aktywów ogółem. Dodatkowo Grupa nie obserwuje negatywnego wpływ pandemii COVID-19 na jej działalność. Szczegóły dotyczące wpływu COVID-19 na działalność Grupy znajdują się we wstępie rozdziału *Czynnik ryzyka*.

Historyczne Informacje Finansowe odzwierciedlają sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Historyczne Informacje Finansowe zostały przygotowane zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską na dzień ich sporządzenia oraz zgodnie z wymogami Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2019/980 z dnia 14 marca 2019 r. uzupełniające rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 w odniesieniu do formatu, treści, weryfikacji i zatwierdzania prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym, i uchylające rozporządzenie Komisji (WE) nr 809/2004.

Historyczne informacje finansowe za lata 2018-2020 są sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz interpretacjami wydanymi przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR) oraz

wydane przez Komitet ds. Interpretacji Międzynarodowej Sprawozdawczości Finansowej (KIMSF) lub istniejący wcześniej Stały Komitet ds. Interpretacji (SKI), zatwierdzone do stosowania w UE.

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe na dzień 31 grudnia 2020 roku zostało sporządzone zgodnie z przepisami Ustawy o Rachunkowości. Na dzień 31 grudnia 2019 roku Spółka nie sporządzała skonsolidowanego sprawozdania finansowego ponieważ posiadała na ten dzień wyłącznie udziały w spółce Pixel Crow Sp. z o.o. oraz MD Games S.A. (d. MD Games sp. z o.o.), które nie prowadziły do dnia bilansowego żadnej działalności.

Na potrzeby Historycznych Informacji Finansowych, datą przejścia na MSSF jest 1 stycznia 2019 roku.

Sporządzając historyczne informacje finansowe za lata 2019-2021 Grupa przyjęła wszystkie nowe i zatwierdzone standardy i interpretacje wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości i Komitet ds. Interpretacji Międzynarodowych Standardów Rachunkowości i zatwierdzone do stosowania w UE, mające zastosowanie do prowadzonej przez nią działalności i obowiązujące w okresach sprawozdawczych od 1 stycznia 2019 roku.

Historyczne Informacje Finansowe nie są tożsame ze statutowymi sprawozdaniami finansowymi Movie Games S.A., ponieważ skonsolidowane sprawozdanie finansowe za rok 2020 sporządzane było zgodnie z przepisami Ustawy o rachunkowości z dnia 29.09.1994 r. (UoR) (t.j. Dz. U. z 2019 r., poz. 351, ze zm.) i zostało przekształcone dla celów Historycznych Informacji Finansowych.

Sporządzając historyczne Informacje finansowe za lata 2019-2021 Grupa nie korzystała z możliwości wcześniejszego zastosowania standardów i zmian do standardów zatwierdzonych przez Unię Europejską, według stanu na dzień zatwierdzenia historycznych informacji finansowych do publikacji.

#### **Nowe lub zmienione regulacje MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF**

Nowe lub zmienione standardy MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF, które zostały już wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów i zostały zatwierdzone przez UE, ale nie weszły jeszcze w życie:

- Zmiany do:
  - MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć”;
  - MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe”;
  - MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe”;
  - Roczne zmiany do standardów 2018-2020;

zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie;

- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku;
- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 8 „Polityka rachunkowości. Zmiany w szacunkach i błędach rachunkowych: definicja szacunków rachunkowych”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 31 grudnia 2021 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych – klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 12 Podatek dochodowy „Aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego wynikające z pojedynczej transakcji”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

- Zmiany do MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe: wstępne zastosowanie MSSF 17 oraz MSSF 9 – informacje porównawcze”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

Powyższe zmiany nie wywierają zdaniem zarządu Jednostki dominującej istotnego wpływu na skonsolidowane sprawozdania Grupy.

### **Środki trwałe**

Środki trwałe są wyceniane w cenie nabycia powiększonej o wszystkie koszty bezpośrednio związane z zakupem i przystosowaniem składnika majątku do stanu zdatnego do używania lub koszcie wytworzenia pomniejszoną o odpisy umorzeniowe oraz ewentualne odpisy z tytułu utraty wartości.

Koszty poniesione po wprowadzeniu środka trwałego do użytkowania, takie jak koszty napraw, przeglądów, opłaty eksploatacyjne, wpływają na wynik finansowy okresu sprawozdawczego, w którym zostały poniesione. Jeżeli jest jednak możliwe wykazanie, że poniesione nakłady spowodowały zwiększenie oczekiwanych przyszłych korzyści ekonomicznych z tytułu posiadania danego środka trwałego ponad korzyści przyjmowane pierwotnie, w takim przypadku zwiększają one wartość początkową tego środka trwałego (tzw. ulepszenie).

W momencie likwidacji lub sprzedaży środków trwałych, zyski lub straty wynikające z tego faktu ujmowane są w sprawozdaniu w sytuacji finansowej jako różnica między przychodami netto ze zbycia (jeśli takie były) a wartością bilansową tej pozycji.

Środki trwałe, są amortyzowane liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności.

### **Wartości niematerialne**

Grupa zalicza nakłady na tworzenie gier do pozycji Nakłady na prace rozwojowe w ramach Aktywów niematerialnych. Koszty tworzenia gier poniesione przed rozpoczęciem sprzedaży lub zastosowaniem nowych rozwiązań ujmowane są jako Nakłady na prace rozwojowe w toku. Nakłady te obejmują wydatki pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z pozycji Nakłady na prace rozwojowe w toku na Nakłady na prace rozwojowe ukończone.

Grupa amortyzuje wartość projektów metodą liniową przy zastosowaniu stawki 50%.

Amortyzację rozpoczyna się w momencie, gdy składnik aktywów jest gotowy do użycia, tj. w momencie w którym gra komputerowa jest kompletna i zakończona (potwierdzeniem czego jest protokół zakończenia produkcji gry) oraz może zostać udostępniona do sprzedaży.

Odpisy amortyzacyjne za każdy okres ujmuje się w ciężar sprawozdania z całkowitych dochodów.

Grupa przyjmuje, iż wartość końcowa aktywów niematerialnych wynosi 0 PLN.

Okres i metodę amortyzacji składnika wartości niematerialnych o określonym okresie użytkowania weryfikuje się co najmniej na koniec każdego roku obrotowego. Jeśli oczekiwany okres użytkowania składnika aktywów różni się znacząco od poprzednich szacunków, odpowiednio zmienia się okres amortyzacji. Jeśli nastąpiła zmiana oczekiwanego sposobu czerpania korzyści ekonomicznych ze składnika aktywów, zmienia się metodę amortyzacji, aby odzwierciedlić tę zmianę. Tego typu zmiany ujmuje się jako zmiany wartości szacunkowych zgodnie z MSR 8.

### **Umowy leasingu**

Leasing, w świetle postanowień MSSF 16, obejmuje wszystkie rodzaje umów, które przekazują prawo do użytkowania aktywów przez pewien okres czasu w zamian za opłatę.

Zgodnie z MSSF 16 Grupa ujmuje aktywa i zobowiązania wynikające z każdego leasingu z okresem przekraczającym 12 miesięcy, chyba że bazowy składnik aktywów ma niską wartość 5.000,00 USD. Umowa jest umową leasingu jeżeli daje Grupie prawo do kontroli użytkowania zidentyfikowanego aktywa przez dany okres czasu w zamian za opłatę tj. Grupa ma prawo do uzyskania zasadniczo wszystkich korzyści ekonomicznych z jego użytkowania oraz ma prawo do kierowania jego użytkowaniem.

Jako leasing Grupa traktuje także umowy typu usługowego. Dotyczy to przede wszystkim umów najmu i dzierżawy powierzchni, prawa wieczystego użytkowania gruntów lub umów quasi-usługowych, takich

jak IT lub telekomunikacyjnych, które wykonywane są przy użyciu środków trwałych (np. serwery, kable itp.).

W dacie rozpoczęcia leasingobiorca ujmuje składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania bazowego składnika aktywów oraz zobowiązanie z tytułu leasingu, które odzwierciedla jego obowiązek dokonywania opłat leasingowych.

Grupa odrębnie ujmuje amortyzację składnika aktywów z tytułu prawa do użytkowania i odsetki od zobowiązania z tytułu leasingu.

Grupa aktualizuje wycenę zobowiązania z tytułu leasingu po wystąpieniu określonych zdarzeń (np. zmiany w odniesieniu do okresu leasingu, zmiany w przyszłych opłatach leasingowych wynikającej ze zmiany w indeksie lub stawce stosowanej do ustalenia tych opłat). Grupa ujmuje aktualizację wyceny zobowiązania z tytułu leasingu jako korektę wartości składnika aktywów z tytułu prawa do użytkowania.

Grupa jako leasingobiorca

W dacie rozpoczęcia leasingobiorca wycenia składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania według kosztu, a zobowiązanie z tytułu leasingu w wysokości wartości bieżącej opłat leasingowych pozostających do zapłaty w tej dacie. Opłaty leasingowe dyskontuje się z zastosowaniem stopy procentowej leasingu, jeżeli stopę tę można z łatwością ustalić.

Opłaty leasingowe Grupa rozdziela między koszty finansowe i zmniejszenie salda niespłaconych zobowiązań leasingowych. Koszty finansowe podzielone są na poszczególne okresy obrotowe w sposób zapewniający odzwierciedlenie stałego poziomu oprocentowania zobowiązań leasingowych pozostających do spłacenia w tych okresach. Iloraz odsetkowej części opłaty leasingowej i nakładów na nabycie lub wytworzenie przedmiotu umowy, pomniejszonych o wniesione wcześniej opłaty leasingowe jest, zatem stały w poszczególnych okresach sprawozdawczych.

Leasingobiorca (Grupa) dokonuje odpisów amortyzacyjnych w poszczególnych okresach obrachunkowych w sposób systematyczny, zgodnie z przyjętym planem amortyzacji środków trwałych. Okres amortyzacji pokrywa się z okresem używania przedmiotu leasingu.

### **Aktywa finansowe**

Grupa zalicza swoje aktywa finansowe do następujących kategorii:

- wyceniane według zamortyzowanego kosztu;
- wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody;
- wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy;
- instrumenty finansowe zabezpieczające.

Kwalifikacja dłużnych aktywów finansowych do odpowiedniej kategorii zależy od modelu biznesowego zarządzania aktywami finansowymi oraz od charakterystyki umownych przepływów pieniężnych dla danego składnika aktywów finansowych.

### **Aktywa finansowe wyceniane według zamortyzowanego kosztu**

Aktywa wyceniane po początkowym ujęciu w zamortyzowanym koszcie – są to aktywa finansowe utrzymywane zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy, a charakterystyka umowy dotyczącej tych aktywów finansowych przewiduje powstawanie przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek. Grupa do wyceny aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie stosuje metodę efektywnej stopy procentowej. Należności z tytułu dostaw i usług po początkowym ujęciu wycenia się w wysokości zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej, z uwzględnieniem odpisów z tytułu utraty wartości, przy czym należności z tytułu dostaw i usług z datą zapadalności poniżej 12 miesięcy od dnia powstania (tj. niezawierające elementu finansowania) i nieprzekazywane do faktoringu, nie podlegają dyskontowaniu i są wyceniane w wartości nominalnej.

### **Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody**

Aktywa wyceniane po początkowym ujęciu w wartości godziwej przez inne całkowite dochody – są to aktywa finansowe utrzymywane zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest zarówno utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy

jak i sprzedaż aktywów finansowych, a charakterystyka umowy dotyczącej tych aktywów finansowych przewiduje powstawanie przepływów pieniężnych, które są jedynie spłata kwoty głównej i odsetek.

Zyski i straty na składniku aktywów finansowych stanowiącym instrument kapitałowy, dla którego zastosowano opcje wyceny do wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody ujmuje się w pozostałych całkowitych dochodach, za wyjątkiem przychodów z tytułu otrzymanych dywidend.

#### **Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy**

Aktywa wyceniane w wartości godziwej w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w odrębnej pozycji „Wynik z wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej” – są to wszystkie pozostałe aktywa finansowe. Zyski lub straty wynikające z wyceny składnika aktywów finansowych, kwalifikowanego jako wyceniany według wartości godziwej przez wynik finansowy, ujmuje się w wyniku finansowym w okresie, w którym powstały. Zyski lub straty wynikające z wyceny pozycji wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy obejmują również przychody z tytułu odsetek i dywidendy.

#### **Instrumenty finansowe zabezpieczające**

Instrumenty finansowe zabezpieczające - są to instrumenty pochodne, wyznaczone jako instrumenty zabezpieczające. Instrumenty finansowe zabezpieczające podlegają wycenie zgodnie z zasadami rachunkowości zabezpieczeń.

W okresie objętym historycznymi informacjami finansowymi instrumenty zabezpieczające nie wystąpiły.

W okresie objętym historycznymi informacjami finansowymi Grupa nie posiadała aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

#### **Utrata wartości aktywów niefinansowych**

W przypadku zaistnienia zewnętrznych lub wewnętrznych przesłanek, które wskazują, że istnieje ryzyko braku możliwości odzyskania wartości ustalonej na koniec okresu sprawozdawczego składnika aktywów, przeprowadza się testy sprawdzające pod kątem ewentualnej utraty wartości. Testy sprawdzające są przeprowadzane raz w roku także w odniesieniu do wartości niematerialnych o nieokreślonym okresie używania oraz w stosunku do wartości firmy niezależnie od zaistnienia przesłanek.

Na koniec każdego okresu sprawozdawczego jednostka ocenia, czy istnieją jakiegokolwiek przesłanki wskazujące na to, że mogła nastąpić utrata wartości któregoś ze składników aktywów. W razie stwierdzenia, że przesłanki takie zachodzą, jednostka szacuje wartość odzyskiwalną tego składnika aktywów

Stratę z tytułu utraty wartości ujmuje się w wysokości kwoty, o jaką wartość bilansowa danego składnika aktywów (lub ośrodka wypracowującego środki pieniężne) przewyższa jego wartość odzyskiwalną. Wartość odzyskiwalna to wyższa z dwóch kwot: wartości godziwej pomniejszonej o koszty zbycia i wartości użytkowej. Odpis z tytułu utraty wartości ujmuje się w ciężar zysków i strat.

Niefinansowe aktywa trwałe, dla których w okresach wcześniejszych dokonano odpisu z tytułu utraty wartości testuje się na każdy dzień sprawozdawczy pod kątem wystąpienia przesłanek wskazujących na możliwość odwrócenia wcześniej dokonanego odpisu.

Dla potrzeb analizy pod kątem utraty wartości aktywa grupuje się na najniższym poziomie, na jakim generują przepływy pieniężne niezależnie od innych aktywów (ośrodki wypracowujące środki pieniężne). Dla celów przeprowadzenia testów na utratę wartości ośrodek wypracowujący środki pieniężne ustala się każdorazowo. Na najwyższym poziomie w grupie ośrodkiem odpowiedzialności jest Grupa, z kolei ośrodki odpowiedzialności na najniższym poziomie w grupie są wybrane aktywa w ramach Jednostki.

#### **Utrata wartości należności z tytułu dostaw i usług**

Model utraty wartości bazuje na kalkulacji strat oczekiwanych. W zakresie oceny ryzyka kredytowego Grupa dokonała analizy tworzenia odpisów na należności i zastosowała uproszczone podejście, które zakłada, że odpis na oczekiwane straty kredytowe będzie równy kwocie oczekiwanych stratom kredytowym w całym okresie ekspozycji.

#### **Transakcje w walucie obcej**

Pozycje zawarte w Historycznych Informacjach Finansowych prezentowane są w polskich złotych („PLN”), która stanowi walutę funkcjonalną Grupy.

Należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych wycenia się na dzień bilansowy po obowiązującym na ten dzień kursie średnim ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski.

Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania pieniężne denominowane w walutach obcych są przeliczane według kursu obowiązującego na ten dzień. Aktywa i zobowiązania wyceniane w wartości godziwej i denominowane w walutach obcych wycenia się po kursie obowiązującym w dniu ustalenia wartości godziwej. Pozycje niepieniężne wyceniane są według kosztu historycznego, tj. według ceny nabycia lub kosztu wytworzenia. Podstawową cechą pozycji niepieniężnej jest brak prawa do otrzymania (lub zobowiązania do dostarczenia) ustalonej lub możliwej do ustalenia liczby jednostek waluty. Jako przykłady wymienić można: zaliczki na towary i usługi; wartość firmy; składniki aktywów niematerialnych; zapasy; rzeczowe aktywa trwałe; składniki aktywów z tytułu prawa do użytkowania; rezerwy, które mają zostać rozliczone w drodze dostarczenia składnika aktywów niepieniężnych.

Różnice kursowe ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w okresie, w którym powstają zgodnie z paragrafem 28 MSR 21 Skutki zmian kursów wymiany walut obcych.

### **Kapitał własny**

Kapitał podstawowy jest ujmowany w wysokości określonej w statucie Jednostki i wpisanej w Krajowym Rejestrze Sądowym.

Różnice między wartością godziwą uzyskanej zapłaty i wartością nominalną akcji są ujmowane w kapitale zapasowym.

W przypadku wykupu własnych akcji, kwota zapłaty za akcje obciąża kapitał własny i jest wykazywana w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w pozycji akcji własnych.

Grupa prezentuje w ramach zysków zatrzymanych zyski wypracowane w latach poprzednich, które nie zostały przeznaczone na wypłatę dywidendy. W ramach zysków zatrzymanych Grupy ujmuje ponadto skutki korekty błędów lat poprzednich.

### **Rezerwy**

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Grupie ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wydatkowania środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania. Rezerwa jest zobowiązaniem, którego kwota lub termin zapłaty są niepewne.

### **Odroczony podatek dochodowy**

Rezerwa na podatek dochodowy jest tworzona metodą zobowiązań bilansowych w stosunku do wszystkich dodatnich różnic przejściowych występujących na dzień bilansowy między wartością podatkową aktywów i pasywów a ich wartością bilansową wykazaną w sprawozdaniu finansowym.

Składnik aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmowany jest w odniesieniu do wszystkich ujemnych różnic przejściowych, jak również niewykorzystanych strat podatkowych przeniesionych na następne lata, w takiej wysokości, w jakiej jest prawdopodobne, że zostanie osiągnięty dochód do opodatkowania, który pozwoli wykorzystać ww. różnice i straty.

Wartość bilansowa składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku jest weryfikowana na każdy dzień bilansowy i ulega stosownemu obniżeniu w części, w jakiej przestało być prawdopodobne osiągnięcie dochodu do opodatkowania wystarczającego do częściowego lub całkowitego zrealizowania składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku oraz rezerwy na podatek odroczony wyceniane są z zastosowaniem stawek podatkowych, które według przewidywań będą obowiązywać w okresie, gdy składnik aktywów zostanie zrealizowany lub zobowiązanie spełnione, przyjmując za podstawę stawki podatkowe (i przepisy podatkowe) obowiązujące i uchwalone na dzień bilansowy.

Grupa kompensuje ze sobą aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego z rezerwami z tytułu odroczonego podatku dochodowego wtedy i tylko wtedy, gdy:

- posiada możliwy do wyegzekwowania tytuł prawny do przeprowadzania kompensat aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego z rezerwami z tytułu odroczonego podatku dochodowego; oraz



- aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego dotyczą podatku dochodowego nałożonego przez tę samą władzę podatkową na:
  - (i) tego samego podatnika; lub
  - (ii) różnych podatników, którzy zamierzają rozliczyć zobowiązania i należności z tytułu bieżącego podatku w kwocie netto, lub jednocześnie zrealizować należności i rozliczać zobowiązania, w każdym przyszłym okresie, w którym przewiduje się rozwiązanie znaczącej ilości rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego lub zrealizowanie znaczącej ilości aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

## **Uznawanie przychodów**

### **Przychody ze sprzedaży produktów i usług**

Przychody ze sprzedaży produktów i usług obejmują sprzedaż produktów wyprodukowanych przez Grupę, do których ma ona wyłączne prawa licencyjne z tytułu ich wytworzenia lub nabyła licencje na ich wydawanie i dystrybucję oraz świadczone usługi na rzecz innych podmiotów.

Przychody ujmowane są w wartości godziwej zapłaty otrzymanej lub należnej, po pomniejszeniu o przewidywane rabaty, zwroty klientów i podobne zmniejszenia, w tym podatek od towarów i usług VAT oraz inne podatki związane ze sprzedażą, za wyjątkiem podatku akcyzowego.

Zgodnie z MSSF 15 Przychody z umów z klientami, Grupa stosuje pięciostopniowy model, aby określić moment ujęcia przychodów oraz ich wysokości.

Przychody ze sprzedaży produktów i świadczenia usług ujmuje się w momencie, gdy zostały spełnione następujące warunki:

- Grupa przekazała nabywcy znaczące ryzyko i korzyści wynikające z praw własności do produktów lub wykonała usługę;
- Grupa przestaje być trwale zaangażowana w zarządzanie sprzedanymi produktami w stopniu w jakim zazwyczaj funkcję tę realizuje wobec produktów do których ma się prawo własności, ani też nie sprawuje nad nimi efektywnej kontroli;
- kwotę przychodów można ocenić w sposób wiarygodny;
- istnieje prawdopodobieństwo, że Grupa uzyska korzyści ekonomiczne z tytułu transakcji;
- koszty poniesione oraz te, które zostaną poniesione przez Grupę w związku z transakcją, można wycenić w wiarygodny sposób.

Przychody ujmuje się tylko wtedy, jeżeli uzyskanie przez Grupę korzyści ekonomicznych związanych z przeprowadzaną transakcją jest prawdopodobne. Przychody ujmowane są w wartości godziwej zapłaty otrzymanej lub należnej, po pomniejszeniu o przewidywane rabaty, zwroty klientów i podobne pomniejszenia, w tym podatek od towarów i usług VAT oraz inne podatki związane ze sprzedażą.

Grupa ujmuje w ramach przychodu należnego za dany rok obrotowy przychody ze wszystkich źródeł i kanałów sprzedaży zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów, w sytuacji w której ich rozliczenie następuje w następnych miesiącach po zakończeniu roku obrotowego, na podstawie raportów sprzedaży generowanych przez poszczególne kanały sprzedaży.

Grupa otrzymuje informacje na temat przychodów dotyczących danego okresu w terminie 25 dni od zakończenia danego miesiąca. Oznacza to, iż w momencie sporządzania sprawozdań finansowych, każdy z podmiotów zna dokładną wartość przychodu ze sprzedaży, jaki osiągnął za dany okres rozliczeniowy.

Przychody ze sprzedaży realizowane przez Grupę dotyczą przychodów ze sprzedaży licencji do własności intelektualnej (wytworzonej gry). W związku ze sprzedażą licencji Grupa nie zobowiązuje się do przekazania klientowi innych dóbr i usług. Sprzedawane licencje stanowią zobowiązanie do wykonania świadczenia spełnianego w określonym momencie, tj. w momencie pobrania przez nabywcę licencji. Raport sprzedażowy otrzymywany od wiodących platform sprzedażowych za pośrednictwem których realizowana jest sprzedaż Grupy, uwzględnia już ewentualne zwroty klientów (termin przekazania końcowego rozliczenia przez platformę uwzględnia czas nabywcy licencji na dokonanie zwrotu).

Grupa nie pobiera zaliczek od klientów w związku ze sprzedażą licencji.

Grupa działa jako zleceniodawca w myśl postanowień MSSF 15, ponieważ:

- Grupa ponosi główną odpowiedzialność za wypełnienie przyrzeczenia dostarczenia licencji klientowi. Zazwyczaj obejmuje to odpowiedzialność za akceptowalność konkretnego dobra lub usługi;
- Grupa ponosi ryzyko przechowywania licencji, zanim zostaną przekazane klientowi;
- Grupa może swobodnie ustalać cenę licencji.

Platformy sprzedażowe z usług których korzysta Grupa, pełnią rolę pośrednika który udostępnia końcowemu klientowi możliwość fizycznego ściągnięcia gier wytworzonych przez Grupę oraz rozliczenia płatności przez Klienta.

### **Dotacje**

Dotacje są ujawniane w sprawozdaniu finansowym, jeżeli istnieje wystarczająca pewność, że Grupa spełnia warunki związane z ich przyznaniem i będą otrzymane, w pasywach w pozycji Dotacje. Dotacje do środków trwałych i wartości niematerialnych są ujmowane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, jako pozostałe przychody w sposób systematyczny przez okres użytkowania składnika aktywów. Dotacje w pasywach dzielimy na długoterminowe i krótkoterminowe zgodnie z okresem w jakim odnoszone będą w pozostałe przychody.

Dotacje rozliczane są metodą przychodową, zgodnie z którą dotacja jest ujmowana systematycznie w zysku lub stracie na przestrzeni jednego lub większej ilości okresów, w których jednostka ujmuje w kosztach okresu odnośne koszty, które dotacje mają w zamierzeniu kompensować.

### **Koszty**

Grupa sporządza sprawozdanie z całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

Koszty ujmuje się w tym samym okresie w jakim są ujmowane przychody ze sprzedaży zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów, a dotyczy to w szczególności:

- prowizji z tytułu pośrednictwa sprzedaży gier komputerowych,
- prowizji należnych deweloperom, z tytułu udziału w zyskach ze sprzedaży gier komputerowych.

### **Koszty świadczeń pracowniczych**

Pracownicy mają prawo do odpraw emerytalnych lub rentowych w momencie przechodzenia na emeryturę lub rentę. Odprawy te przysługują pracownikowi spełniającemu warunki uprawniające do renty z tytułu niezdolności do pracy lub emerytury, którego stosunek pracy ustał w związku z przejściem na rentę lub emeryturę, w wysokości jednomiesięcznego wynagrodzenia. Grupa zatrudniała pracowników na umowę o pracę w okresie objętym historycznymi informacjami finansowymi.

### **Aktywa (lub grupy aktywów do zbycia) przeznaczone do sprzedaży**

Aktywa trwałe (lub grupy do zbycia) są klasyfikowane, jako przeznaczone do sprzedaży, jeśli ich wartość bilansowa zostanie odzyskana przede wszystkim w drodze transakcji sprzedaży, a sprzedaż uważana jest za wysoce prawdopodobną. Wyceniane są one w niższej z następujących dwóch kwot: ich wartości bilansowej i wartości godziwej pomniejszonej o koszty zbycia, jeżeli ich wartość bilansowa ma zostać odzyskana przede wszystkim w drodze transakcji sprzedaży, a nie poprzez ich dalsze wykorzystanie.

### **Zobowiązania i aktywa warunkowe**

Przez zobowiązania warunkowe rozumie się:

- możliwy obowiązek, który powstaje na skutek zdarzeń przeszłych, którego istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub niewystąpienia jednego lub większej ilości niepewnych przyszłych zdarzeń, które nie w pełni podlegają kontroli Spółki; lub
- obecny obowiązek, który powstaje na skutek zdarzeń przeszłych, ale nie jest ujmowany w sprawozdaniu finansowym, ponieważ:
  - (i) nie jest prawdopodobne, aby konieczne było wydatkowanie środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne w celu wypełnienia obowiązku; lub
  - (ii) kwoty obowiązku (zobowiązania) nie można wycenić wystarczająco wiarygodnie.

Przez aktywa warunkowe rozumie się możliwe składniki aktywów, które powstały na skutek zdarzeń przeszłych oraz których istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub niewystąpienia jednego lub większej ilości niepewnych przyszłych zdarzeń, które nie w pełni podlegają kontroli Jednostki.

### **Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach**

Sporządzenie sprawozdania finansowego wymaga dokonania przez Zarząd Jednostki pewnych szacunków i założeń, które znajdują odzwierciedlenie w tym sprawozdaniu oraz w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do tego sprawozdania.

Szacunki i osądy księgowe wynikają z dotychczasowych doświadczeń oraz innych czynników, w tym przewidywań odnośnie do przyszłych zdarzeń, które w danej sytuacji wydają się zasadne.

Jakkolwiek przyjęte założenia i szacunki opierają się na najlepszej wiedzy Zarządu na temat bieżących działań i zdarzeń, rzeczywiste wyniki mogą się różnić od przewidywanych. Szacunki i związane z nimi założenia podlegają weryfikacji. Zmiana szacunków księgowych jest ujęta w okresie, w którym dokonano zmiany szacunku lub w okresach bieżącym i przyszłych, jeżeli dokonana zmiana szacunku dotyczy zarówno okresu bieżącego, jak i okresów przyszłych.

Poniżej przedstawiono podstawowe osądy dokonane przez Zarząd Jednostki w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym.

### **Określenie waluty funkcjonalnej**

Oceny takiej dokonał Zarząd Spółki dominującej w oparciu o analizę waluty, w której Grupa generuje przychody i ponosi koszty. Zgodnie z MSR 21.9 (...) Przy ustalaniu swojej waluty funkcjonalnej jednostka bierze pod uwagę następujące czynniki:

- walutę:
  - (i) która wywiera główny wpływ na ceny sprzedaży towarów i usług (często jest to waluta, w której wyrażane są i regulowane ceny sprzedaży jej towarów i usług); oraz
  - (ii) kraju, w którym siły konkurencji i obowiązujące przepisy wywierają główny wpływ na ceny sprzedaży jej towarów i usług;
- walutę, która wywiera główny wpływ na koszty robocizny i materiałów oraz na pozostałe koszty związane z dostarczaniem towarów lub świadczeniem usług (często jest to waluta, w której koszty te są wyrażane lub regulowane).

Przychody ze sprzedaży produktów Grupy generowane są przede wszystkim w USD oraz EUR. Jednakże ceny gier sprzedawanych przez Grupę nie są kształtowane przez siły konkurencji i regulacje występujące na terenie Stanów Zjednoczonych lub Europy. Wyrażenie cen sprzedaży w USD lub EUR wynika z faktu, że rynek gier komputerowych jest rynkiem globalnym, gdzie ceny przyjmują poziom światowy i są ustalane dla globalnego gracza. Oznacza to, że ceny sprzedaży gier Grupy są takie same dla graczy z Europy (w tym Polski), Azji czy Stanów Zjednoczonych.

Zdecydowana większość kosztów funkcjonowania Grupy, w tym kosztów produkcji gier (głównie usługi obce w postaci wynagrodzeń deweloperów) ponoszona jest w złotych polskich.

Dodatkowo Zarząd Jednostki dominującej wziął pod uwagę, iż w ustaleniu waluty funkcjonalnej jednostki mogą być również pomocne następujące czynniki:

- waluta, w której generowane są środki z działalności finansowej (tj. emisja instrumentów dłużnych i kapitałowych);
- waluta, w której utrzymywane są zazwyczaj wpływy z działalności operacyjnej.

Grupa posiada żadnych pożyczki otrzymane, które nominowane są w złotych polskich, natomiast wpływy pieniężne z emisji jej akcji wyrażone są w PLN. Jednostka utrzymuje środki pieniężne na rachunkach bankowych głównie w PLN.

Biorąc pod uwagę powyższe fakty i okoliczności Zarząd Jednostki dominującej ocenił, że walutą funkcjonalną Grupy jest polski złoty. Walutą sprawozdawczą Grupy jest polski złoty.

### **Pozostałe zagadnienia**

Oszacowania i założenia, które niosą ze sobą znaczące ryzyko konieczności wprowadzenia istotnej korekty wartości bilansowych aktywów i zobowiązań w trakcie kolejnego roku obrotowego, omówiono poniżej.

#### **Odpisy aktualizujące wartość należności**

Zarząd określa zagrożenie spłaty należności. Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego. Grupa dokonuje indywidualnej oceny ryzyka nieściągalności poszczególnych pozycji należności i na tej podstawie ustala wartość koniecznego odpisu dla należności.

#### **Wartość netto możliwa do uzyskania**

Szacunki wartości netto możliwej do uzyskania opierają się na najbardziej wiarygodnych dowodach, dostępnych w czasie sporządzania szacunków, co do przewidywanej kwoty możliwej do zrealizowania z tytułu sprzedaży zapasów. Szacunki te uwzględniają wahania cen oraz kosztów, odnoszące się bezpośrednio do zdarzeń mających miejsce po zakończeniu okresu w stopniu, w jakim zdarzenia te potwierdzają warunki istniejące na koniec okresu.

#### **Zmiana dnia bilansowego**

W okresie Historycznych Informacji Finansowych Spółka nie dokonywała zmian dnia bilansowego. Rok obrotowy rozpoczyna się 1 stycznia a kończy 31 grudnia tego samego roku kalendarzowego.

## **PROGNOZY LUB OSZACOWANIA ZYSKÓW**

Na Datę Prospektu Zarząd zdecydował o niesporządzaniu prognoz wyników finansowych.

## OGÓLNY ZARYS DZIAŁALNOŚCI

### 1. Informacje ogólne

Grupa prowadzi działalność na rynku gier wideo i specjalizuje się w produkcji i dystrybucji gier głównie na platformę PC. Grupa produkuje gry o małym i średnim budżecie, wynoszącym od 150 tys. PLN do 2 mln PLN, kładąc duży nacisk na kontrolę kosztów produkcyjnych i marketingowych.

Wybrane gry z portfolio Emitenta, w wyniku współpracy z zewnętrznymi podmiotami oraz podmiotami działającymi w ramach Grupy, są portowane na konsole Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation, a także na wersje mobilne i wirtualnej rzeczywistości, dzięki czemu możliwe jest zaoferowanie gier szerszej grupie odbiorców.

Działalność Emitenta została zainicjowana w 2016 roku przez Aleksa Uchańskiego, byłego prezesa Zarządu i byłego członka Rady Nadzorczej oraz Mateusza Wcześniaka, obecnego prezesa Zarządu.

### Rozbudowa kompetencji Grupy w ramach zespołów deweloperskich oraz źródeł dystrybucji gier

Grupa składa się z Movie Games S.A., jako podmiotu dominującego lub wywierającego znaczący wpływ na inne podmioty oraz 14 różnych spółek, nie konkurujących ze sobą. Większość spółek z Grupy prowadzi działalność w Warszawie, co pozwala na efektywną współpracę i komunikację oraz bieżący nadzór nad pracami poszczególnych spółek. Grupa składa się z podmiotów wyspecjalizowanych w tworzeniu określonych gatunków gier oraz portowaniu ich na poszczególne platformy sprzętowe. Portowaniem gier zajmują się trzy spółki: Movie Games Mobile S.A. (portowanie na wersje mobilne), Movie Games VR S.A. (portowanie na wersje wirtualnej rzeczywistości) oraz Detalion Games S.A. (wydawnictwo i portowanie na wersje konsolowe). Pozostałe spółki działają jako studia deweloperskie, z których każde tworzy gry z różnych gatunków: Road Studio S.A. (gry symulacyjne z gatunku *automotive* i *survival*), Goat Gamez S.A. (gry sportowe), Brave Lamb Studio S.A. (gry premium Indie), Pixel Crow Games S.A. (gry łączące elementy strategii i zarządzania), Image Games S.A. (wysokobudżetowe projekty klasy AA), Mill Games S.A. (budowa zespołów rumuńskich producentów gier i inwestycje w projekty gamingowe), True Games Syndicate S.A. (symulatory o tematyce ulicznej) i LifeSim Games S.A. (symulatory zawodów marzeń).

### Dywersyfikacja gatunkowa portfolio gier jako odpowiedź na potrzeby globalnego rynku

Działalność Spółki opiera się na zrównoważonym rozwoju portfolio produktowego, które zakłada dywersyfikację w segmencie gier nisko i średnio-budżetowych, a także systematycznie rozwijane procesów produkcyjnych w celu poszerzenia działalności wydawniczej o gry klasy AA. Spółka oferuje zróżnicowane gatunkowo gry z segmentu Indie Premium, takie jak symulatory, horrory psychologiczne, *tower defense*, FPS, RPG, *rougelike*, thrillery czy *survival horror*, dzięki czemu mają one szansę trafić w gusta wielu odbiorców. W ostatnim czasie Spółka zdecydowała się na odejście od gier typu horror na rzecz survivali, których produkcja okazuje się być bardziej opłacalna. Ponadto w 2020 roku Spółka rozpoczęła współpracę z Robertem Lewandowskim w związku z planowaną realizacją nowego projektu związanego z produkcją gier o tematyce sportowej. Efektem nawiązanej współpracy było założenie spółki Goat Gamez S.A., która wespół z brazylijskim studiem deweloperskim Lunic Games pracuje nad swoją pierwszą grą o roboczej nazwie SFL, która ma być grą o tematyce sportowej w stylu *arcade* z rozgrywką prezentowaną w kreskówkowym stylu graficznym, opierającą się na aspekcie zręcznościowym.

Grupa planuje utrzymać roczną dynamikę wydań nowych gier wysokojakościowych na poziomie do 10 tytułów na różne platformy sprzętowe, dokonując portowania gier PC na wszystkie możliwe platformy sprzętowe, w zależności od możliwości i potencjału poszczególnych gier. Tematyka i profil nowych tytułów są na bieżąco dostosowywane do aktualnych trendów rynkowych. Spółka zwraca dużą uwagę na stosunek poziomu Wishlisty do budżetu gier w celu oceny potencjału planowanych projektów zarówno w odniesieniu do własnych jak i zleczanych produkcji.

Przy ocenie atrakcyjności poszczególnych projektów gier, Grupa bierze pod uwagę potencjał sprzedaży gry, a także przeprowadza badania zainteresowania w mediach społecznościowych, weryfikując oceny i recenzje graczy oraz prasy branżowej. Ponadto wpływ na potencjał sprzedażowy konkretnego tytułu ma zainteresowanie na globalnych platformach dystrybucji. Dla najlepiej zapowiadających się tytułów Spółka przeprowadza marketing w postaci kampanii crowdfundingowych w serwisie Kickstarter. Platforma wykorzystywana jest przez Grupę do finansowania produkcji gier poprzez dużą liczbę drobnych, jednorazowych wpłat dokonywanych przez osoby zainteresowane poszczególnymi grami, które w zamian otrzymują wszelkiego rodzaju dodatki, możliwość zobaczenia wersji demonstracyjnej

gry lub inne nagrody. Dodatkową korzyścią wystawienia gry na platformie crowdfundingowej jest promocja przy wykorzystaniu portali społecznościowych, branżowych oraz e-mail marketingu co wspiera zwiększenie rozpoznawalności tworzonej gry głównie dzięki kierowaniu reklamy na portale społecznościowe, branżowe oraz tworzeniu e-mail marketingu. Łączne przychody Grupy do końca 2021 roku pozyskane w ramach przeprowadzonych kampanii crowdfundingowych w serwisie Kickstarter wynoszą około 440 tys. PLN, a większość przeprowadzonych kampanii zakończyła się sukcesem, co potwierdzają przekroczone założone cele finansowe. Oprócz udziału w kampaniach w serwisie Kickstarter, Grupa pozyskuje środki pieniężne na realizację projektów również w innych serwisach platform crowdfundingowych o charakterze udziałowym, takich jak np. CrowdConnect, czy SmartFunds.

### **W dążeniu za sukcesami wydawanych gier**

Emitent wydaje gry zarówno wyprodukowane przez własne zespoły deweloperskie, w tym tworzone w ramach Grupy Movie Games, jak również produkowane we współpracy z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi. Do Daty Prospektu Grupa wydała 16 gier w wersji PC, z których jedna gra Lust for Darkness doczekała się portowania na konsolę, a dodatkowo jedna gra została wydana na konsolę przez zewnętrznego wydawcę - Sonka S.A. Wśród najistotniejszych produkcji wydanych przez Grupę znajdują się takie tytuły jak: Drug Dealer Simulator, The Beast Inside, Lust from Beyond, Lust for Darkness oraz Gas Station Simulator. Szczególnie udanymi i dochodowymi okazały się Drug Dealer Simulator oraz Gas Station Simulator. Drug Dealer Simulator po pierwszym tygodniu od debiutu uzyskał średnią pozytywnych ocen na platformie Steam na poziomie 87% przy ponad 2,5 tys. opinii, natomiast na Datę Prospektu ten poziom utrzymuje się i wynosi 86% przy ponad 12,1 tys. opinii. Gra Gas Station Simulator po niespełna pierwszym tygodniu od debiutu uzyskała średnią pozytywnych ocen na poziomie 82% przy ponad 2,6 tys. opinii, natomiast na Datę Prospektu średnia z ponad 13,9 tys. opinii wynosi 86%. Do 30 września 2022 roku gra Drug Dealer Simulator sprzedała się w liczbie prawie 389,4 tys. egzemplarzy, natomiast gra Gas Station Simulator do 31 grudnia 2021 roku w liczbie 450 tys. egzemplarzy. Sukces obu tytułów jest szczególnie widoczny w okresie zwrotu kosztów produkcji, który wyniósł odpowiednio 30 i 90 minut od momentu premiery.

Wśród dobrze zapowiadających się gier znajdują się takie tytuły jak Alaskan Truck Simulator, Car Wash Simulator, czy American Motorcycle Simulator, natomiast Wishlista pierwszej z nich już w pierwszych 9 miesiącach od uruchomienia kształtowała się lepiej od Wishlist dotychczas wydanych gier.

Grupa jest producentem i wydawcą gier sprzedawanych na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Do najważniejszych platform dystrybucyjnych należy przede wszystkim Steam, który odpowiada za zdecydowaną większość dystrybuowanych gier Grupy. Wśród pozostałych platform i sklepów, w których Grupa od niedawna rozwija swoją sprzedaż znajdują się: Muve.pl, Plug In Digital, Humble Bundle, czy GOG. Gry w wersji konsolowej były początkowo wydawane przez Sonka S.A. głównie na platformie Nintendo eShop, natomiast obecnie za ich wydawanie odpowiada wyspecjalizowany podmiot Detalion Games S.A. Platformy, z którymi współpracuje Grupa należą do największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie.

W celu wejścia na rynek gier mobilnych oraz gier w wersji wirtualnej rzeczywistości, Emitent we wrześniu 2020 roku przejął Spalion Investments S.A. (obecnie Movie Games Mobile S.A.), a w marcu 2021 roku nabył część akcji spółki IPO Doradztwo Kapitałowe S.A. (obecnie Movie Games VR S.A.), które stały się częścią Grupy, odpowiadając odpowiednio za produkcję oraz portowanie gier Grupy na urządzenia mobilne i wirtualnej rzeczywistości.

W zamkniętym modelu biznesowym Movie Games pełni rolę wydawcy produktów opracowanych przez spółki zależne i stowarzyszone. W tym modelu Emitent pobiera opłatę wydawniczą od tych spółek w wysokości od 5% do 10% od wartości przychodów po odjęciu kosztów marketingowo-dystrybucyjnych. Ponadto Emitent zdecydował się na wprowadzenie programu premiowego dzięki któremu zespoły deweloperskie opracowujące grę otrzymują udział w zyskach z danego tytułu w wysokości od 10% do 20%. Taki zabieg ma na celu zatrzymanie kluczowych pracowników w Spółce.

## **2. Konsolidacja rynku gamingowego**

W ramach realizowanej strategii rozwoju działalności Emitent stworzył przestrzeń, w której dokonuje konsolidacji polskiego rynku gamingowego, łącząc siły własnych autorskich zespołów deweloperskich, jak również zespoły producentów zewnętrznych. Przejmowanie innych studiów jest jednym z istotnych elementów procesu poszerzania udziału w rynku, w związku z czym poniżej zostały zaprezentowane krótkie opisy poszczególnych spółek zależnych od Spółki i stowarzyszonych z Emitentem.

### **True Games Syndicate S.A.**

True Games Syndicate S.A. została zawiązana w celu realizacji gier komputerowych o tematyce uliczno-przestępczej. W 2021 roku rozpoczęto prace nad dwoma pierwszymi tytułami, tj. Nightclub Manager: Violet Vibe oraz projekcie o roboczej nazwie Castle.

Produkcja gier realizowana jest przy pomocy zespołów zewnętrznych, natomiast całość finansowana jest zarówno ze środków własnych jak i zewnętrznych. Spółka współpracuje ze studiem Flint Art celem stworzenia planowanych dwóch pierwszych gier:

- Nightclub Manager: Violet Vibe – to gra mająca polegać na prowadzeniu klubu nocnego. Wydana ona zostanie na platformie Steam. Finansowanie gry jest pokryte wkładem własnym oraz środkami ze zbiórki na platformie crowdfundingowej Raisemana, dzięki której pozyskała 324 tys. PLN na stworzenie dodatku do gry skierowanego wyłącznie dla osób dorosłych oraz na marketing;
- projekt Castle – jest to gra, której fabuła i akcja będzie toczyła się w więzieniu. Mechanika i wybrane elementy gry będą zaczerpnięte z gry Drug Dealer Simulator.

True Games Syndicate S.A. zamierza tworzyć gry w budżetach od 500 tys. PLN do 1 mln PLN o tematyce szeroko rozumianych przestępstw oraz świata przestępczego. Dla utrzymania płynności spółka zamierza wydawać 2-3 gry rocznie o mniejszym budżecie lub 1-2 większe tytuły.

Gry wytwarzane przez True Games Syndicate S.A. zaliczają się do gier symulacyjnych, najczęściej z kamerą pierwszoosobową. W związku z tym spółka blisko współpracuje z Emitentem, celem stworzenia między-platformowych społeczności zainteresowanych symulatorami. Początkowo, w procesie produkcji spółka planuje wykorzystywać zespoły zewnętrzne, a wraz z rozwojem wewnętrznych kompetencji zamierza zorganizować własny zespół deweloperski, który ma być odpowiedzialny za większe projekty. True Games Syndicate S.A. planuje zlecić portowanie na konsole gotowych tytułów, których analiza wykazywać będzie wysoki potencjał sprzedażowy.

W dniu 17 sierpnia 2022 roku opublikowano kartę Crimerunner na platformie Steam w formie rebrandingu opublikowanej wcześniej karty Gangster Simulator. Ponadto spółka określiła termin premiery ww. gry na III kwartał 2024 roku. Wydawcą gry będzie Movie Games S.A. W III kwartale 2022 roku Prison King trafił na listę Top Wishlisted gier na platformie Steam w niecałe dwa miesiące, prezentacja gry miała miejsce w dniu 23 czerwca 2022 roku poprzez opublikowanie karty produktu i trailera gry na platformie Steam.

### **Mill Games S.A.**

Mill Games S.A. została zawiązana przez Emitenta wraz z INC S.A. w 2020 roku, a jej głównym projektem jest realizacja gry Fearland wspólnie z Headbite Games SRL z Rumunii. Drugim projektem spółki jest gra Civitatem realizowana na mocy umowy koprodukcyjnej podpisanej ze spółką LW Games. Spółka posiada również kilka podpisanych listów intencyjnych, mających na celu pozyskanie studiów deweloperskich oraz kolejnych tytułów, w celu poszerzenia portfolio gier. W marcu 2022 roku spółka we współpracy z dwoma rumuńskimi game deweloperami: Raulem Gogescu oraz Tiberiu Petcu założyła nową spółkę Black Cage Games, która będzie specjalizować się w produkcji gier m.in. typu symulator. Nowa spółka zakończyła już prace koncepcyjne nad pierwszym tytułem i koncentruje się na prototypowaniu produkcji.

W maju 2020 roku Mill Games S.A. zakończyła proces emisji akcji pozyskując 2 mln PLN, natomiast docelowo będzie finansować projekty jako wydawca i koproducent w zamian za udział w zyskach z gier. Dodatkowo planowane jest nabywanie lub obejmowanie udziałów i akcji innych spółek w celu osiągnięcia przyszłych korzyści w postaci dywidendy lub odsprzedaży udziałów, czego efektem było powołanie pierwszego studia Black Cage Games.

Mill Games S.A. była inwestorem w grze Civitatem, która została wyprodukowana i wydana przez LW Games, która została wydana w dniu 1 sierpnia 2022 roku, a także wydała grę Robo Revenge Squad na konsole Nintendo Switch i Xbox w dniu 17 sierpnia 2022 roku:

- Robo Revenge Squad – to kooperacyjna gra *action-adventure*, w której gracze mogą tworzyć drużynę robotów skonstruowanych z części domowych urządzeń. Zadaniem drużyny jest stawienie czoła hordzie robotów kontrolowanych przez obcą cywilizację;



- Civitatem – gra osadzona w średniowieczu typu *city builder*, w której gracz pomaga swoim mieszkańcom wznieść nową osadę na niebezpiecznych ziemiach, wykorzystując ich umiejętności i dostępne zasoby.

Spółka planuje pozyskać nowe tytuły wydawnicze w kolejnych krajach, w tym m.in. w Serbii, Bułgarii czy Słowacji. Planowane są również pierwsze inwestycje w udziały studiów w Rumuni oraz utworzenie własnego studia, które jest obecnie na etapie budowania. Ponadto, spółka planuje rozwijać swoją działalność poprzez produkcję gier typu RTS, symulatory, city buildery, tycoonów oraz gry akcji.

#### **Road Studio S.A.**

Przedmiotem działalności spółki, której jednym z założycieli jest Emitent, jest produkcja gier w 3 segmentach symulatorów: ciężarówki (seria *Truck Simulator*), motocykle (seria *Motorcycle Simulator*) oraz segment pozostałych gier powiązanych z branżą motoryzacyjną. Na Datę Prospektu żadna z gier Road Studio S.A. nie została jeszcze wydana, gdyż wszystkie projekty znajdują się na etapie produkcji. Premiera pierwszego tytułu *Alaskan Truck Simulator* planowana jest w 2023 roku.

Spółka powstała w 2020 roku i w tym samym roku zawarła z Emitentem umowę licencji do modułów gier pod tytułem *Alaskan Truck Simulator*, *American Motorcycle Simulator* i *Car Wash Simulator* oraz umowę umożliwiającą rozpoczęcie ich produkcji. W tym samym roku spółka zawarła z Movie Games Mobile S.A. umowy na portowanie gier *Alaskan Truck Simulator* oraz *American Motorcycle Simulator* w wersji na urządzenia mobilne.

Proces produkcyjny gier przyjęty przez spółkę jest w znacznym stopniu oparty o wewnętrzne zespoły deweloperskie. Spółka dysponuje specjalistami z każdej dziedziny, od audio designera poprzez grafików 3D i 2D, level designerów, game designerów, narrative designera, UI designera, aż po dużą grupę doświadczonych programistów i jest w tym zakresie całkowicie samowystarczalna. W celu skrócenia czasu produkcji spółka dopuszcza możliwość nawiązania czasowej współpracy z podmiotami zewnętrznymi, jednak ich udział nie jest niezbędny do ukończenia bieżących produkcji. Spółka posiada własnego game testera, ale w tym zakresie korzysta dodatkowo z zasobów Emitenta i specjalistycznego zespołu testerskiego. Dodatkowo, Road Studio S.A. korzysta z doświadczonego działu marketingu Emitenta. Ponadto w spółce zatrudniony jest specjalista, który zajmuje się pozyskiwaniem kontaktów z licencjodawcami oraz innych kontaktów biznesowych.

Gry z segmentu symulatorów ciężarówek i motocykli charakteryzuje długi cykl życia. W momencie wydania pierwszej gry spółka spodziewa się uzyskania wysokiej sprzedaży. Następnie produkcja powinna przez dłuższy czas generować mniejsze, lecz stałe przychody. W zależności od przyjętej ostatecznej strategii wydania oraz wysokości sprzedaży gry w wersji podstawowej, spółka planuje wyprodukowanie płatnych dodatków, które rozwiną funkcjonalności i dodadzą nową zawartość do gry. Sprzedaż i akcje marketingowe będą wspierane przez całą Grupę. Gry studia będą w pierwszej kolejności wydawane na PC, a następnie portowane na konsole.

Aktualnie Spółka jest w trakcie tworzenia 4 projektów, przy czym tytuł czwartego projektu nie został jeszcze ujawniony:

- *Alaskan Truck Simulator* – gra ta umożliwiać będzie użytkownikowi wcielenie się w kierowcę ciężarówki (popularnego „TIRa”) przemierzającego dzikie i niebezpieczne tereny Alaski;
- *American Motorcycle Simulator* – jest kolejną grą spółki będącą w zaawansowanej fazie produkcji. Gra pozwoli graczom wcielić się w motocyklistę przemierzającego samotnie olbrzymie malownicze tereny USA, przecięte słynną drogą Road 66, biegnącą od Chicago, aż po Los Angeles. W rozgrywkę zaimplementowane będą także mechaniki związane z naprawianiem i ulepszaniem motocykla, a gra zawierać będzie również elementy przetrwania, włącznie z opcją przemierzania świata gry pieszo;
- *Car Wash Simulator* – będzie symulacją życia właściciela myjni samochodowej. Do zadań postawionych przed graczem będzie samodzielne mycie aut, sprzątanie ich, a także zarządzanie biznesową stroną firmy. Dodatkowych emocji mają dostarczać kontakty z lokalnymi gangami oraz policją;
- Czwarty z tytułów, nad którym pracuje Road Studio, to tytuł z segmentu *Truck Simulator*. Gra będzie posiadała wszystkie cechy *Alaskan Truck Simulator*, różniąc się miejscem rozgrywki, która toczyć się będzie na północnej półkuli. Nazwa projektu zostanie ujawniona wraz z rozpoczęciem akcji marketingowej tego produktu.

Spółka zamierza zagospodarować bardzo dużą grupę graczy zainteresowanych symulatorami motoryzacyjnymi, co wynika z przeprowadzonych analiz, które wskazują na duże zainteresowanie grami tego typu. Do najlepiej sprzedających się gier tego typu należą: Hard Truck 2, Clustertruck, American Truck Simulator, Euro Truck Simulator 2, Snowrunner, czy FIA European Truck. Tytuły te sprzedały się w kilku milionach egzemplarzy. Dodatkowo dużą popularnością niezmienne cieszą się gry survivalowe, więc połączenie tych dwóch gatunków wydaje się dobrym pomysłem i stwarza wiele możliwości rozwoju produktów. Każda kolejna gra wykorzystując podstawowe komponenty (system jazdy, system pogody, system questów) może być dowolnie rozbudowana przy użyciu innych mechanik survivalowych.

#### **Goat Gamez S.A.**

Goat Gamez S.A. została założona pod koniec 2020 roku i zajmuje się tworzeniem gier o tematyce sportowej. Kluczowymi akcjonariuszami spółki są Emitent oraz Robert Lewandowski, najlepszy piłkarz na świecie, ośmiokrotny mistrz Niemiec, zdobywca Champions League oraz Klubowych Mistrzostw Świata, kapitan i najlepszy strzelec w historii reprezentacji Polski.

Studio planuje przygotować pierwszą grę we współpracy z zewnętrznym podwykonawcą. W grudniu 2021 roku spółka zawarła umowę o współpracy z brazylijskim studiem deweloperskim Lunic Games, w zakresie opracowania gry o roboczej nazwie SFL, która ma być grą o tematyce sportowej w stylu *arcade* z rozgrywką prezentowaną w kreskówkowym stylu graficznym, opierającą się na aspekcie zręcznościowym. Ponadto spółka prowadzi prace przygotowawcze przed rozpoczęciem nowej produkcji własnej z gatunku *first person simulator*, a jej temat będzie ściśle związany z główną misją studia, jaką jest pokazywanie emocji sportowych z nietypowej perspektywy. Gra będzie w znacznej mierze przygotowywana z myślą o rynku amerykańskim, ponieważ będzie on głównym rynkiem docelowym produkcji. Jeszcze przed zakończeniem produkcji tej gry planowane jest rozpoczęcie prac przygotowawczych do następnej produkcji studia. Pierwsze premiery planowane są na początku 2023 roku. Gry zostaną wydane początkowo w wersji PC, a w dalszej kolejności na konsole.

#### **Image Games S.A.**

Image Games S.A. powstało w czerwcu 2021 roku dzięki współpracy Emitenta z Platige Image S.A. w związku z planowaną produkcją gier wideo z segmentu AA i gatunku cRPG. Po zawiązaniu spółki wybrano partnera - Anshar Studios do produkcji pierwszego tytułu o nazwie Rookie, który jest jednocześnie kluczowym akcjonariuszem spółki. Anshar Studios posiada doświadczenie zarówno w produkcji większych, jak również specjalizuje się w wybranym przez Image Games S.A. gatunku - cRPG. Planowany termin wydania pierwszej gry na PC i konsole aktualnej generacji (w tym PlayStation 5) to 2024 rok. Spółka ma w planach produkcję serii gier osadzonych w ramach tego samego uniwersum. Dzięki temu, produkcja będzie możliwa w ramach jednego, wewnętrznego studia deweloperskiego. Planowana jest praca albo tylko nad pierwszą częścią gry, albo od razu równolegle nad kolejną grą z serii. Możliwe będzie też równoległe produkowanie dwóch gier.

Obecnie spółka finansuje produkcję ze środków pozyskanych z emisji akcji. Dodatkowo Image Games S.A. liczy na pozyskanie partnerów, którzy będą zainteresowani współpracą w przeniesieniu stworzonego świata gry do filmów i seriali.

#### **Brave Lamb Studio S.A.**

Brave Lamb Studio S.A. (wcześniej Tovildo Investments S.A.) to podmiot nabyty przez Emitenta w listopadzie 2021 roku, który zajmuje się produkcją gier komputerowych segmentu premium Indie. Celem strategicznym spółki jest tworzenie gier nastawionych na głęboką narrację popartą koniecznością dokonywania przez gracza trudnych moralnie wyborów. Producent stawia na niezależność produkcyjną, połączoną z nastawieniem na wysoką jakość wykonywanych projektów.

Zespół pracuje nad dwoma produkcjami, tj. War Hospital i Enemy of the State.

Członkowie zespołu deweloperskiego posiadają wiele lat doświadczenia w branży, pracując dla takich studiów deweloperskich jak Techland, Flying Wild Hog, czy CI Games.

Brave Lamb Studio S.A. w listopadzie 2021 roku pozyskała środki pieniężne w kwocie 1,6 mln PLN na platformie crowdfundigowej CrowdConnect. Pozyskane fundusze z emisji akcji spółka przeznaczy na wykonanie pierwszego zamkniętego prototypu (*vertical slice*) oraz częściowe wykonanie kluczowych prac produkcyjnych nad Enemy of the State.

Najbardziej oczekiwanym tytułem studia jest War Hospital. Jest to unikalne połączenie gier z gatunku strategii czasu rzeczywistego, survivala ekonomicznego oraz elementów gry RPG, polegającego na

dokonywaniu trudnych moralnie decyzji. Rozgrywka polega na zarządzaniu szpitalem polowym, leczeniu i rekonwalescencji rannych żołnierzy w trakcie dramatu I wojny światowej. Wydawcą gry będzie francuska firma Nacon.

#### **Pixel Crow Games S.A.**

Pixel Crow Games S.A. została połączona ze spółką Pixel Crow Sp. z o.o., producentem gier powiązanym ze znanym twórcą Maciejem Miąsikiem.

Spółka obecnie zakończyła pracę nad 1 tytułem oraz pracuje nad 2 tytułami:

- Fire Commander – to strategia czasu rzeczywistego wprowadzająca gracza w świat ekstremalnych strażackich akcji ratunkowych. Zadaniem gracza jest zarządzanie poszczególnymi akcjami oraz rozwijanie kompetencji i umiejętności swojego zespołu strażaków. Za produkcję odpowiedzialne jest studio Atomic Wolf, które jest niezależnym polskim studiem deweloperskim, którego debiutanckim projektem jest Liberated, czyli przygodowa gra akcji utrzymana w stylistyce interaktywnego komiksu. Gra zadebiutowała na platformie Steam w dniu 27 lipca 2022 roku;
- Total Alarm – jest fabularną grą połączoną z rozgrywką typu *resource management*, której akcja toczy się w futurystycznym systemie komunistycznym w kosmosie;
- Food Truck Empire – to będąca na zaawansowanym etapie prac największa produkcja studia, fabułą gry jest budowanie i zarządzanie biznesem food trucków.

Ze względu na uniwersalność tematyczną produkcji, tytuły opracowywane przez spółkę mogą być interesujące dla graczy z całego świata.

#### **LifeSim Games S.A.**

LifeSim Games S.A., której jednym z założycieli jest Emitent, to studio produkcji gier realizujące symulatory poświęcone różnym aspektom codzienności. Produkcje mają umożliwiać graczom tworzenie, budowanie, zarządzanie obiektów, zarabianie pieniędzy i aktywne angażowanie się w różne aktywności z życia człowieka. Studio koncentruje się na lekkich i przyjemnych tematach, atrakcyjnych dla każdego, niezależnie od płci czy wieku. Studio pozyskało inwestora, który ma współfinansować 12 gier symulacyjnych.

#### **MD Games S.A.**

Spółka, która została zawiązana przez Emitenta wraz z Drageus Games S.A. oraz osobą fizyczną, zajmuje się głównie portowaniem gier w wersji PC na konsole. W planach jest kilkanaście produkcji rocznie, które studio ma dostarczyć przede wszystkim na konsolę Nintendo Switch, a także dodatkowo na Xbox One i PlayStation 4. Pierwszą produkcją, która ma zostać przeportowana przez spółkę jest Plane Mechanic Simulator z portfolio Emitenta. Wraz z rozwojem działalności spółka ma również tworzyć własne gry na Nintendo Switch.

#### **Movie Games Mobile S.A.**

Spółka została przejęta przez Emitenta we wrześniu 2020 roku (wówczas jako Spalion Investments S.A.) i specjalizuje się w produkcji i wydawaniu gier na urządzenia mobilne. Przy realizacji gier mobilnych Movie Games Mobile S.A. współpracuje z MobilWay S.A. oraz Evor Games Sp. z o.o. Spółka osiąga przychody z dodatków możliwych do kupienia w trakcie gry oraz z tytułu wyświetlanych reklam. Dystrybucja gier odbywa się przez sklep Google Play oraz AppStore. W 2021 roku spółka wyprodukowała i wydała gry typu *hyper casual*, do których należą Kitty Hook, Arrow Zen, Backflip Joe, Run Falling Balls, natomiast w 2022 roku planuje wydać tytuł Space Wars.

Spółka zakłada swój rozwój poprzez wydanie i monetyzację gier Drug Dealer Simulator Mobile, Builders of Egypt czy Mr Pepper, które mają zostać wydane w 2022 roku oraz na początku 2023 roku. Spółka planuje w przyszłości koncentrować się na produkcji gier mobilnych, a także poszerzaniu kompetencji wydawniczych i deweloperskich.

#### **Movie Games VR S.A.**

W marcu 2021 roku Emitent nabył część akcji spółki IPO Doradztwo Kapitałowe S.A. (obecnie Movie Games VR S.A.) i wówczas zdecydowano o zmianie profilu działalności i rozpoczęciu produkcji i wydawaniu gier opartych o platformy wirtualnej rzeczywistości. W tym celu podpisane zostały umowy ramowe na portowanie IP z kolejnymi spółkami z Grupy Movie Games, tj. z True Games Syndicate S.A.

oraz Road Studio S.A. Movie Games VR S.A. posiada prawo pierwszeństwa do tytułów przygotowywanych przez spółki w zamian za część zysku ze sprzedaży gier.

Movie Games VR S.A. korzysta z podwykonawców w zakresie wsparcia przy produkcji kolejnych tytułów, które pojawiają się w harmonogramie wydawniczym, a także planuje dodatkowo stworzenie własnego zespołu projektowego.

Portowanie tytułów spółek z Grupy Movie Games jest pierwszym i naturalnym kierunkiem rozwoju Emitenta.

W dniu 22 sierpnia 2022 roku w wyniku zakończonych negocjacji Movie Games VR S.A. zawarł umowę inwestycyjną m.in.: z Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową (dalej Satus Games ASI), Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością (dalej Satus Games) oraz Movie Games Mobile S.A. i Movie Games S.A., na podstawie której Satus Games ASI oraz Satus Games udzielił finansowania spółce Movie Games Mobile S.A. na potrzeby realizacji projektu B+R w łącznej wysokości 1.187.000,00 PLN. Ponadto w/w umowa inwestycyjna przewiduje przeprowadzenie procesu połączenia Movie Games VR S.A. ze spółką Movie Games Mobile S.A., jako spółką przejmowaną w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych lub w inny sposób przewidziany przepisami prawa obowiązującymi na moment połączenia.

### **Detalion Games S.A.**

W czerwcu 2022 roku Emitent nabył część akcji Detalion Games S.A. Obie strony rozpoczęły współpracę polegającą na zleceniu Detalion Games S.A., na zasadach wyłączności, tworzenia portów gier komputerowych z portfolio spółek z Grupy Movie Games. Ponadto podmiot ten będzie zajmował się realizacją własnych gier z segmentu Indie oraz Indie Premium na wszystkich platformach sprzętowych. W dniu 2 listopada 2022 roku Detalion Games S.A. zawarł z Davidem Jaffe oraz Emitentem list intencyjny w sprawie określenia ramowych zasad współpracy zmierzających do wspólnego projektu, którego przedmiotem jest produkcja gry komputerowej z gatunku horror.

### **3. Historia Grupy**

Spółka została zawiązana w dniu 20 października 2014 roku pod firmą Newhall Investments S.A. Jedynym założycielem była spółka Trinity Shelf Companies Sp. z o.o. (obecnie Vistra Shelf Companies Sp. z o.o.). Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000529853 w dniu 4 listopada 2014 roku. Kapitał zakładowy Spółki został określony na 100.000,00 PLN i dzielił się na 100.000 Akcji Serii A o wartości nominalnej 1,00 PLN każda.

W dniu 27 października 2016 roku nastąpiła zmiana struktury właścicielskiej Spółki w wyniku zakupu 100% akcji Spółki przez Income Capital Sp. z o.o. Tego samego dnia Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w przedmiocie zmiany nazwy firmy na Movie Games Spółka Akcyjna. Rejestracja tej zmiany przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie nastąpiła w dniu 19 stycznia 2017 roku.

W tym samym dniu powołano na stanowisko Prezesa Zarządu Spółki Aleksego Uchańskiego oraz na stanowisko Przewodniczącego Rady Nadzorczej Mateusza Wcześniaka.

W okresie od zawiązania Emitenta do zmiany struktury właścicielskiej Spółka nie prowadziła żadnej działalności. Następnie, w 2016 roku Spółka rozpoczęła działalność w branży gamingowej stając się deweloperem, producentem i wydawcą gier komputerowych. Działalność ta została zainicjowana przez Aleksego Uchańskiego oraz Mateusza Wcześniaka.

Dwa miesiące po zmianach właścielskich, zarządczych i nadzorczych, w dniu 1 stycznia 2017 roku Spółka potwierdziła pierwsze plany rozwoju działalności w branży komputerowej zapowiadając wydanie pierwszej gry Emitenta pt. 303 Squadron: Battle of Britain w wersji na PC.

W dniu 29 czerwca 2017 roku nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 1.718.182,00 PLN, tj. do kwoty 1.818.182,00 PLN poprzez emisję 700.000 Akcji Serii B, 90.909 Akcji Serii C oraz 927.273 Akcji Serii D. W ramach emisji Akcji Serii B, C i D Spółka pozyskała środki pieniężne w wysokości 1.718.182,00 PLN.

W dniu 29 września 2017 roku nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 400.000,00 PLN tj. do kwoty 2.218.182,00 PLN, poprzez emisję 400.000 Akcji Serii E. W ramach emisji Akcji Serii E Spółka pozyskała środki pieniężne w wysokości 400.000,00 PLN.

W dniu 23 lutego 2018 roku miało miejsce podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 110.975,00 PLN tj. do kwoty 2.329.157,00 PLN, poprzez emisję 110.975 Akcji Serii F. Emisja akcji została objęta przez nowego akcjonariusza – Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o. W ramach emisji Akcji Serii F Spółka pozyskała środki pieniężne w wysokości 900.007,25 PLN.

W dniu 23 lutego 2018 roku nastąpiła rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 135.634,00 PLN tj. do kwoty 2.464.791,00 PLN, poprzez emisję 135.634 Akcji Serii G. W ramach emisji Akcji Serii G Spółka pozyskała środki pieniężne w wysokości 1.099.991,74 PLN.

Z dniem 29 sierpnia 2017 roku premierę na platformie Steam miała pierwsza gra Movie Games pt. Project Remedium, zrealizowana przez zewnętrzne studio Atomic Jelly Sp. z o.o. (obecnie Atomic Jelly S.A.).

W grudniu 2017 roku miała miejsce premiera gry Orbital Racer na platformie dystrybucyjnej Steam.

W marcu 2018 roku gra Soulblight zadebiutowała na platformie Steam w wersji na PC.

W dniu 17 kwietnia 2018 roku Emitent zawarł umowę na dystrybucję gier z globalnym wydawcą Plug In Digital SAS.

W dniu 22 sierpnia 2018 roku dokonano rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta o kwotę nie wyższą niż 250.000,00 PLN tj. do kwoty nie większej niż 2.714.791,00 PLN, poprzez emisję nie więcej niż 250.000 Akcji Serii H. W dniu 19 lipca 2018 roku Zarząd Spółki dokonał dookreślenia kapitału zakładowego do wysokości 2.573.132,00 PLN w związku z objęciem przez akcjonariuszy 108.341 Akcji Serii H. W ramach emisji Akcji Serii H Spółka pozyskała środki pieniężne w wysokości 1.950.138,00 PLN.

Wszystkie środki pieniężne pozyskane w ramach emisji Akcji Serii A, B, C, D, E, F, G i H zostały przeznaczone przez Spółkę na działalność operacyjną, w tym głównie na produkcję i wydawanie gier komputerowych.

W dniu 16 maja 2018 roku Movie Games zawarła umowę licencyjną z Discovery Licensing INC na grę Mythbusters, na podstawie której Spółka może również wykorzystać znaki towarowe należące do licencjodawcy oraz muzyki i inne *asety*, takie jak dźwięki, głosy, wizerunki postaci.

W II kwartale 2018 roku miały miejsce dwie kolejne premiery gier na platformie Steam w wersji na PC; były to Squadron 303: Battle of Britain (we wczesnym dostępie) w dniu 24 maja 2018 roku oraz Lust for Darkness w dniu 12 czerwca 2018 roku.

W dniu 19 lipca 2018 roku miała miejsce premiera VSR: Void Space Racing. Jest to pierwsza gra Emitenta w wersji na konsolę Nintendo Switch dostępna na platformie Nintendo eShop.

W dniu 6 grudnia 2018 roku miała miejsce premiera gry Treasure Hunter Simulator w wersji PC na platformie Steam.

W dniu 18 grudnia 2018 roku Emitent zadebiutował w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect.

W dniu 13 lutego 2019 roku Emitent wydał grę Plane Mechanic Simulator w wersji PC na platformie Steam.

W dniu 17 października 2019 roku Spółka wydała grę The Beast Inside w wersji PC na platformie Steam.

Emitent w dniu 19 listopada 2019 roku zawarł z Drago Entertainment Sp. z o.o. (obecnie Drago Entertainment S.A.) umowę wydawniczą na pięć tytułów z portfolio tego producenta, a pierwszy z nich, tj. Gas Station Simulator zadebiutował na platformie Steam 15 września 2021 roku.

W dniu 23 grudnia 2019 roku Emitent wraz z dwiema osobami fizycznymi założyli spółkę Pixel Crow Sp. z o.o., której podstawową działalnością jest produkcja gier komputerowych. Wpisanie spółki do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego nastąpiło w dniu 17 lutego 2020 roku. W dniu 14 stycznia 2022 roku dokonano wpisu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego połączenia spółki Pixel Crow Sp. z o.o. ze spółką Pixel Crow Games S.A., w której Emitent nabył 36,96% akcji w dniu 25 listopada 2020 roku. Emitent posiada 50,92% akcji Pixel Crow Games S.A.

W dniu 16 kwietnia 2020 roku Emitent wydał grę Drug Dealer Simulator w wersji PC na platformie Steam.

Dnia 6 maja 2020 roku zawiązana została spółka True Games S.A., w której Emitent objął 85% akcji. Przedmiotem działalności spółki jest produkcja gier komputerowych na zasadach symulatorów o

szeroko pojętej tematyce ulicznej. W dniu 14 marca 2022 roku dokonano wpisu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego połączenia spółki True Games S.A. ze spółką True Games Syndicate S.A. Emitent posiada 27,27% akcji True Games Syndicate S.A.

W dniu 3 czerwca 2020 roku Emitent wraz z INC S.A. zawiązali spółkę Mill Games S.A. Oba podmioty objęły po 50% akcji we wspólnym przedsięwzięciu. Celem zawiązania Mill Games S.A. była realizacja projektów gamingowych przy zaangażowaniu studiów deweloperskich działających na terenie Rumunii. Emitent posiada 41,30% akcji Mill Games S.A.

Dnia 23 czerwca 2020 roku zawiązana została spółka Road Studio S.A., w której Movie Games objął 97% akcji. Przedmiotem działalności spółki jest produkcja symulatorów o szeroko pojętej tematyce podróży i survivalu. Pierwszymi projektami, za które odpowiedzialna w Grupie jest Road Studio S.A., są Alaskan Truck Simulator oraz American Motorcycle Simulator. Studio deweloperskie planuje stworzenie portfela gier bazujących na tych dwóch tytułach. Emitent posiada 52,11% akcji Road Studio S.A.

Movie Games w dniu 3 września 2020 roku nabył 92.000 akcji spółki Spalion Investments S.A. (obecnie Movie Games Mobile S.A.) stanowiących 92% kapitału zakładowego spółki. Przedmiotem działalności podmiotu jest produkcja gier komputerowych na telefony komórkowe oraz portowanie gier. Emitent posiada 23,50% akcji Movie Games Mobile S.A.

W dniu 3 listopada 2020 roku Emitent nabył 31.000 akcji spółki Tovildo Investments S.A. (obecnie Brave Lamb Studio S.A.) stanowiących 31% kapitału zakładowego spółki. Spółka skupia czternastoosobowy zespół Brave Lamb Studio, który tworzy grę War Hospital. W wyniku realizowanej transakcji Emitent wszedł do nowego segmentu gier Indie premium, w którym dotychczas nie prowadził działalności. Emitent posiada 22,72% Brave Lamb Studio S.A.

Dnia 15 grudnia 2020 roku zawiązana została spółka Goat Gamez S.A., której akcjonariuszem został polski piłkarz Robert Lewandowski. Emitent objął 69% akcji spółki, natomiast Robert Lewandowski objął 26% akcji. Przedmiotem działalności spółki jest produkcja oraz dystrybucja gier komputerowych o szeroko rozumianej tematyce sportowej. Emitent posiada 22,61% Goat Gamez S.A.

W dniu 11 marca 2021 roku Emitent dokonał zakupu 3.700.000 akcji stanowiących 38,93% kapitału IPO Doradztwo Kapitałowe S.A. (obecnie Movie Games VR S.A.). Celem nabytej spółki jest wspieranie Emitenta w procesie tworzenia gier z portfolio Grupy Movie Games w technologii wirtualnej rzeczywistości, a także podejmowanie współpracy w zakresie ich samodzielnego tworzenia, w zamian za udział w zyskach. Emitent posiada 35,82% Movie Games VR S.A.

W dniu 12 marca 2021 roku miała miejsce premiera gry Lust From Beyond w wersji PC, która jest kontynuacją gry Lust for Darkness. Gra początkowo została wydana na platformie o ograniczonej promocji tytułu ze względu na motywy erotyczne, dlatego ocenzurowana wersja gry została wydana w dniu 10 lutego 2022 roku.

W dniu 6 kwietnia 2021 roku Emitent wspólnie z Platige Image S.A. zawiązał spółkę Image Games S.A. Oba podmioty objęły po 50% akcji we wspólnym przedsięwzięciu. Celem zawiązania spółki było stworzenie trzech autorskich produkcji gier z segmentu AA. Emitent posiada 36,97% Image Games S.A.

Podmiot zależny od Emitenta Movie Games Mobile S.A. zawarł w dniu 6 sierpnia 2021 roku dwie umowy koprodukcyjne z MobilWay S.A., w ramach których kontrahent zobowiązał się ukończyć przy zaangażowaniu finansowym Movie Games Mobile S.A. gry w wersji mobilnej na mobilne systemy operacyjne Android i iOS. Wydawcą gier będzie podmiot zależny od Emitenta.

W dniu 15 września 2021 roku miała miejsce premiera gry Gas Station Simulator w wersji PC na platformie Steam, wydana przez Emitenta i wyprodukowana przez Drago Entertainment S.A.

W dniu 3 grudnia 2021 roku Emitent objął 35% akcji nowo zawiązanej spółki LifeSim Games S.A., która będzie produkowała gry na PC i konsole, a które będą wydawane przez Emitenta. Zawiązana spółka skupia się na produkcji średnio budżetowych symulatorów. Emitent posiada 35% LifeSim Games S.A.

W dniu 30 marca 2022 roku Emitent zawarła z Vaporware LTD, będącego deweloperem niezależnych gier, umowę wydawniczą, w ramach której Emitent wyda grę studia pod tytułem Beyond Sunset.

W dniu 3 kwietnia 2022 roku Emitent zawarł z Detalion Games S.A. oraz PlayWay S.A. umowę inwestycyjną określającą zasady i harmonogram współpracy stron związanej w szczególności z zawarciem przez PlayWay S.A. umowy sprzedaży 655.400 akcji Detalion Games S.A. na rzecz Emitenta. Na podstawie zawartej umowy Movie Games zobowiązał się do współpracy z Detalion Games S.A. polegającej na zlecaniu jej, na zasadach wyłączności, tworzenia portów gier komputerowych z

portfolio spółek z Grupy Movie Games. Umowa sprzedaży akcji została zawarta w dniu 15 czerwca 2021 roku. Emitent posiada 32,77% Detalion Games S.A.

W dniu 23 czerwca 2022 roku została podpisana umowa inwestycyjna pomiędzy Goat Gamez S.A. a Satus Games Sp. z o.o., której profil działalności ukierunkowany jest w szczególności na nowatorskie spółki we wczesnej fazie rozwoju, charakteryzujące się potencjałem najwyższej stopy zwrotu. Obecnie spółka, której akcjonariuszem jest między innymi Robert Lewandowski, pracuje nad dwoma nieogłoszonymi jeszcze tytułami a ich wydawcą będzie Emitent. Ponadto Goat Gamez S.A. odpowiedzialna będzie za przeprowadzenie projektu badawczo-rozwojowego.

W dniu 22 sierpnia 2022 roku Grupa zawarła umowę inwestycyjną m.in.: z Satus Games Sp. z o.o. - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową, Satus Games Sp. z o.o. oraz spółkami zależnymi od Emitenta, tj. Movie Games Mobile S.A. i Movie Games VR S.A., na podstawie której Satus Games Sp. z o.o. - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową, Satus Games Sp. z o.o. udzieli finansowania spółce Movie Games Mobile S.A. na potrzeby realizacji projektu B+R w łącznej wysokości 1.187.000,00 PLN.

**Tabela 26: Historia Grupy**

2014	
4Q	Zawiązanie Emitenta pod firmą Newhall Investments S.A.
2016	
4Q	Zmiana struktury właścicielskiej poprzez zakup 100% akcji Spółki przez Income Capital Sp. z o.o. Rozpoczęcie działalności w branży gier komputerowych
2017	
1Q	Zapowiedź wydania pierwszej gry Emitenta 303 Squadron: Battle of Britain w wersji na PC
	Podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta poprzez emisję Akcji Serii B, Akcji Serii C oraz Akcji Serii D
	Zmiana nazwy Spółki na Movie Games S.A.
3Q	Podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta poprzez emisję Akcji Serii E
	Premiera na platformie Steam pierwszej gry Movie Games pt. Project Remedium zrealizowanej przez zewnętrzne studio Atomic Jelly Sp. z o.o.
4Q	Premiera gry Orbital Racer na platformie Steam
2018	
1Q	Podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta poprzez emisję Akcji Serii F, objętych przez Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.
	Debiut gry Soulblight, na platformie Steam w wersji PC
2Q	Zawarcie umowy na dystrybucje gier z globalnym wydawcą Plug In Digital SAS
	Dwie premiery gier na platformie Steam w wersji na PC, w tym Squadron 303: Battle of Britain (we wczesnym dostępie) oraz Lust for Darkness
3Q	Podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta poprzez emisję Akcji Serii H
	Premiera gry VSR: Void Space Racing na platformie Nintendo eShop, pierwszej gry Emitenta w wersji na konsole Nintendo Switch
4Q	Premiera gry Treasure Hunter Simulator w wersji PC na platformie Steam
	Zawarcie z Discovery Licensing INC umowy licencyjnej na grę Mythbusters
	Debiut Movie Games w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect
2019	
1Q	Wydanie przez Emitenta gry Plane Mechanic Simulator w wersji PC na platformie Steam
3Q	Premiera gry Lust For Darkness na konsolę Nintendo Switch

	Wydanie przez Emitenta gry The Beast Inside w wersji PC na platformie Steam
4Q	Zawarcie przez Emitenta umowy wydawniczej z Drago Entertainment Sp. z o.o. (obecnie Drago Entertainment S.A.) na gry tego producenta
	Założenie przez Emitenta wraz z dwoma osobami fizycznymi Pixel Crow Sp. z o.o., której podstawową działalnością jest produkcja gier komputerowych
<b>2020</b>	
1Q	Rozpoczęcie sprzedaży gry Lust For Darkness w wersji na komputery Apple Mac na platformie App Store
2Q	Wydanie przez Emitenta gry Drug Dealer Simulator w wersji PC na platformie Steam
	Zawiązanie spółki True Games S.A., w której Emitent objął 85% akcji
	Zawiązanie przez Emitenta wraz z INC S.A. spółka Mill Games S.A., objęcie po 50% akcji
3Q	Zawiązanie spółki Road Studio S.A., w której Movie Games objął 97% akcji
	Nabycie przez Emitenta 92% akcji spółki Spalion Investments S.A. (obecnie Movie Games Mobile S.A.)
4Q	Nabycie przez Emitenta 31% akcji Tovildo Investments S.A. (obecnie Brave Lamb Studio S.A.)
	Zawiązanie spółki Goat Gamez S.A., w której Emitent objął 69% akcji spółki, a Robert Lewandowski 26% akcji
<b>2021</b>	
1Q	Nabycie przez Emitenta 38,93% akcji IPO Doradztwo Kapitałowe S.A. (obecnie Movie Games VR S.A.) w celu tworzenia gier z portfolio Grupy Movie Games w technologii wirtualnej rzeczywistości Premiera gry Lust From Beyond w wersji PC, o ograniczonej promocji tytułu
2Q	Zawiązanie spółki Image Games S.A. przez Emitent wspólnie z Platige Image S.A. celem stworzenia trzech autorskich produkcji gier z segmentu AA
3Q	Zawarcie przez podmiot zależny od Emitenta Movie Games Mobile S.A. dwóch umów koprodukcyjnych z MobilWay S.A.
	Podpisanie planu połączenia spółek True Games S.A. oraz True Games Syndicate S.A.
4Q	Premiera gry Gas Station Simulator w wersji PC na platformie Steam
	Objęcie przez Emitenta 35% akcji spółki LifeSim Games S.A.
	Nabycie przez Emitenta 36,96% akcji Pixel Crow Games S.A.
<b>2022</b>	
	Rejestracja połączenia w KRS spółek Pixel Crow Sp. z o.o. i Pixel Crow Games S.A.
1Q	Wydanie gry Lust From Beyond w wersji PC, w wersji ocenzonej Zawarcie umowy wydawniczej na wydanie gry pod tytułem Beyond Sunset studia Vaporware LTD
2Q	Nabycie 32,77% akcji Detalion Games S.A. oraz zlecenie jej tworzenia portów gier komputerowych
3Q	Wydanie gier Fire Commander, MythBusters: The Game – Crazy Experiments Simulator oraz Food Truck Simulator w wersji PC

Źródło: Grupa

#### 4. Segmenty i rynki geograficzne działalności

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Grupy oparta jest o produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC, urządzenia mobilne oraz porty gier na konsole.

Działalność ta została zaprezentowana w Historycznych Informacjach Finansowych w ramach jednego segmentu operacyjnego, ponieważ:

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę;
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży;



- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiąganych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji;
- Zarząd jednostki dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.

Spółka planuje dynamiczny rozwój. W jego skład wchodzi poszerzenie kompetencji wydawniczych o platformy konsolowe (PlayStation, Xbox, Nintendo), jak również streamingowe - Stadia. Spółka rozpoczyna współpracę z kolejnymi platformami dystrybucji: Epic Game Store, GOG.com, a także podejmuje współpracę z partnerami w celu zbudowania świadomości swoich produktów na rynku chińskim.

Grupa sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Humble Bundle, Plug In Digital, Focus Multimedia Ltd, Muve S.A. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych.

W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia par 33 MSSF 8, Spółka odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

## 5. Produkcja i wydawanie gier

### Produkcja gier

W ramach podstawowej działalności, Spółka i spółki z Grupy Emitenta stale prowadzą analizy rynku i opracowują nowe koncepcje gier, które następnie są oceniane z punktu widzenia potencjalnej opłacalności. Jeżeli Spółka lub spółki z Grupy uznają, że dany pomysł zapełnia istniejącą lukę rynkową i ma realne szanse na sukces, następuje podjęcie decyzji o przystąpieniu do produkcji danego tytułu.

W procesie produkcji gier Emitent na bieżąco monitoruje prace związane z danym projektem poprzez wyznaczanie oraz weryfikację jednomiesięcznych celów oraz bieżące wsparcie przy produkcji. Praktyka ta zwiększa prawdopodobieństwo realizacji projektów zgodnie z wyznaczonym harmonogramem przy zachowaniu założonych standardów jakościowych. Zespół zarządzający Emitenta jest złożony z doświadczonych managerów o udokumentowanej eksperckiej wiedzy z zakresu gier. Dodatkowo Spółka dysponuje zespołem testerów niezależnych od teamów deweloperskich, których zadaniem jest formułowanie możliwie obiektywnych i wnikliwych ocen jakości gier, jak i dokładne testowanie w poszukiwaniu ewentualnych błędów. Dbałość o detale oraz wdrożony proces oceny przez niezależnych testerów zapewniają wysoką jakość produkowanych tytułów przy jednoczesnym zachowaniu dyscypliny kosztowej.

Pierwszym etapem procesu produkcji gier jest dobór odpowiedniego zespołu deweloperskiego. Każda gra jest inna pod względem tematyki, modelu rozgrywki i potencjalnego odbiorcy, dlatego też zlecenie produkcji zespołowi deweloperskiemu, dysponującemu odpowiednimi dla danego projektu umiejętnościami i doświadczeniem, ma kluczowe znaczenie dla jakości finalnego produktu. Wybrany zespół deweloperski odpowiada za skonstruowanie dokumentu projektowego (ang. *Game Design Document* oraz *Content Doc*). Dokument ten zawiera usystematyzowaną, syntetyczną specyfikację produkowanej gry, jest wykorzystywany w całym procesie realizacji projektu i jest podstawą do oszacowania budżetu koniecznego do wyprodukowania gry oraz przygotowania harmonogramu prac. Po przygotowaniu harmonogramu prac, zespół deweloperski przystępuje do prac programistycznych.

W produkcji gier Spółka wykorzystuje m.in. technologie (silniki) Unity lub Unreal Engine. W pierwszej kolejności w trakcie produkcji powstaje prototypowa mechanika rozgrywki. Na tym etapie prototypy służą do testowania gry przez deweloperów.

W kolejnym kroku produkcji do gry dodawana jest dalsza zawartość – nowe funkcje, animacje oraz wprowadzane są assety graficzne (np. grafiki, modele graficzne, tekstury, animacje, mechanika elementów rozgrywki, rozwiązania techniczne).

Po opracowaniu wstępnej wersji oprawy graficznej gry, przygotowywany jest tzw. *Vertical Slice*, czyli w pełni grywalny, niewielki fragment gry (do 30% finalnego zakresu) o docelowym wyglądzie. Gra w tej fazie jest testowana wewnętrznie i nanoszone są poprawki w podstawowych mechanikach. Następnie

gra jest wzbogacana o dodatkową zawartość (do 60% finalnego zakresu) i osiąga status wersji alpha. Po poprawkach niwelujących błędy wykryte w tej fazie, gra uzyskuje status wersji beta, co oznacza, że zawiera wszystkie zaplanowane funkcjonalności. W tej fazie gra jest intensywnie testowana przez betatesterów, którzy na bieżąco raportują zespołowi deweloperskiemu wykryte usterki i sugerują możliwe usprawnienia. Po wprowadzeniu następujących po betatestach poprawek programistycznych i graficznych we wszystkich elementach gry powstaje wersja finalna, tzw. *master*. Gra w wersji *master* jest ostatecznie testowana przez wybranych graczy. Po pozytywnym przejściu testów zatwierdzana jest wersja *gold master*. W tej wersji gra trafia do dystrybucji.

### **Zespoły deweloperskie**

Emitent jest wydawcą gier wyprodukowanych zarówno przez własne zespoły deweloperskie, w tym tworzone w ramach Grupy Movie Games, jak również produkowane we współpracy z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi, które zazwyczaj odpowiedzialne są za pojedyncze tytuły.

Wewnętrzny zespół deweloperski to zespół osób odpowiedzialny za tworzenie treści wizualnych do gry i pisanie kodu w celu zaimplementowania wszystkich funkcjonalności gry. Za procesy takie jak rekrutacja, rozwój zespołu, zapotrzebowanie na sprzęt IT, i inne procesy organizacyjne odpowiada Movie Games, w związku z czym zespoły wewnętrzne wymagają większego zaangażowania zarówno kapitałowego, jak i organizacyjnego, a niżeli w przypadku zespołów zewnętrznych.

Zewnętrzny zespół deweloperski to zespół osób odpowiedzialny również za tworzenie treści wizualnych do gry i pisanie kodu w celu zaimplementowania wszystkich funkcjonalności gry. Za wszystkie procesy wewnętrzne odpowiada sam zespół deweloperski we własnym zakresie, w związku z czym Movie Games nie ingeruje w żaden sposób w organizację tych zespołów. W takim przypadku Emitent pełni nadzór nad całym procesem produkcji, oczekując określonego jakościowo produktu za z góry ustalone wynagrodzenie.

Wśród spółek z Grupy znajdują się zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne zespoły deweloperskie. Z wewnętrznych zespołów korzystają np. Road Studio S.A., czy Brave Lamb Studio S.A., natomiast z zespołów zewnętrznych np. Pixel Crow Games S.A, czy Image Games S.A.

Spółka stale pozyskuje nowe zespoły deweloperskie, które będą pracowały nad przygotowaniem i wydaniem kolejnych gier. Obecnie prowadzone są rozmowy z nowymi zespołami z Rumunii.

Wszystkie zespoły deweloperskie Grupy liczą na Datę Prospektu ponad 100 osób, przy czym każdy zespół posiada również osoby, z którymi nie współpracuje na stałe, a jedynie jednorazowo lub w okresie kilkumiesięcznym. Konsultantem przy produkcji gier w ramach Grupy, a także jednym z członków Rady Nadzorczej Emitenta jest David Jaffe, były manager Sony, który wcześniej nadzorował rozwój popularnej serii gier God of War, w szczególności tworząc pierwsze gry z tej serii. Zgodnie z danymi przekazanymi przez Sony, do końca sierpnia 2021 roku sprzedano około 20 mln egzemplarzy w wersji na PlayStation. W dniu 14 stycznia 2022 roku seria God of War zadebiutowała w wersji na PC na platformie Steam i jest najlepiej sprzedającą się grą Sony na PC.

Przykładowy zespół deweloperski najczęściej składa się z 3 do 17 osób, przy czym minimalna liczba członków to 3 osoby, a górna granica nie jest założona. W skład zespołu wchodzi m.in. programiści, graficy, projektanci, level designerzy, muzycy lub dźwiękowcy. Często zdarza się, że jedna osoba łączy kilka funkcji w zespole.

Movie Games jest producentem i współproducentem gier, ponieważ każdy z etapów powstawania gry jest szczegółowo weryfikowany i odbierany przez zespół wewnętrzny. Każda z gier powstaje w ścisłej współpracy ze Spółką, nawet jeśli jest ona tylko wydawcą.

W trakcie poszukiwania nowych zespołów zdarza się, że do Emitenta zgłaszają się zespoły deweloperskie zainteresowane współpracą przy nowych projektach. W takich przypadkach są one weryfikowane, po czym dokonywana jest selekcja uzależniona od wielu czynników takich jak np. kwestie optymalizacji kosztów oraz potencjał poszczególnych projektów.

### **Testowanie gier**

Sprinty z deweloperami, tj. cykle, w ramach których dostarczane są kolejne wersje działającego produktu zaplanowane są średnio raz na dwa tygodnie. Na spotkaniach następuje omówienie tego co zostało zrobione przez ostatnie 14 dni i planowanie dalszych działań.

W przypadku gdy w poszczególnych cyklach zostaną wprowadzone zmiany produkcyjne względem pierwotnie zakładanego harmonogramu, to po wcześniej uzyskanej zgodzie ze strony Emitenta,

deweloper musi zaktualizować harmonogram prac. *Milestone*y są ustalane jako cykle miesięczne. Każde oddanie *milestona* wiąże się z podesłaniem przez dewelopera: *builda*, *changeloga* lub raportu.

Osoby odpowiedzialne za zapewnienie jakości (QA) w ciągu kolejnych dni przeprowadzają testy. W szczególnych przypadkach testy mogą potrwać do 14 dni. Testy, *changelog* i raport są niezbędne do akceptacji *milestona*. W momencie gdy *milestone* nie jest wykonany, a termin jego oddania został przekroczony, możliwa jest akceptacja warunkowa. Niewykonane zadania muszą zostać wykonane w kolejnym *milestone*, w związku z czym nie może wystąpić sytuacja otrzymania dwóch warunkowych akceptacji jedna po drugiej. Wszystkie zadania/elementy do wykonania z harmonogramu powinny mieć statusy: Alfa – prototyp, Beta - wersja po dopracowaniu, *bugfixach* i sugestiiach działu zapewnienia jakości. Na końcu procesu testowania następuje wykonanie wersji Gold Master, czyli finalnej wersji gry.

### Dystrybucja gier

Przedmiotem prowadzonej działalności Spółki, oprócz produkcji gier komputerowych, jest ich dystrybucja. Spółka tworzy gry przeznaczone na komputery PC, przy czym w 2020 roku Spółka rozszerzyła swoją działalność wykraczającą poza produkcję i wydawanie wyłącznie tego typu gier. Wraz z rozwojem działalności Emitenta, poszerzona została Grupa w strukturach której znalazły się podmioty wyspecjalizowane w portowaniu gier na inne platformy sprzętowe. Są to: Movie Games Mobile S.A., który przeprowadza portowanie na wersje mobilne, MD Games S.A. zajmujące się portowaniem na konsole oraz Movie Games VR S.A. specjalizujący się w portowaniu na wersje wirtualnej rzeczywistości.

Głównym źródłem przychodów Grupy ze sprzedaży gier komputerowych są opłaty wnoszone przez graczy przy nabyciu gry. Emitent oferuje swoje gry za pośrednictwem elektronicznych platform dystrybucyjnych, w szczególności Steam, który odpowiada za zdecydowaną większość dystrybuowanych gier Grupy. Wśród pozostałych platform i sklepów, w których Grupa od niedawna rozwija swoją aktywność znajdują się Muve.pl, Plug In Digital, Humble Bundle czy GOG. Istotnym kanałem sprzedaży wśród pozostałych platform jest międzynarodowy wydawca gier komputerowych Plug In Digital obsługujący ponad 80 platform lokalnych. Tym samym w znaczący sposób poszerza się grono klientów, którym Grupa może zaoferować swoje gry.

W związku z rozwojem sieci dystrybucji i formy monetyzacji tytułów, Spółka zawarła współpracę z właścicielem platformy dystrybucyjnej Humble Bundle, umożliwiającą sprzedaż znacznej liczby tytułów przy uwzględnieniu wysokiego rabatu. Emitent dzięki posiadaniu znaczącej biblioteki produktów ma możliwość sprzedawania na tej platformie swoich tytułów w Bundlach, czyli zestawach kilku gier w niższej cenie.

Gry w wersji konsolowej były, początkowo wydawane przez Sonka S.A. głównie na platformie Nintendo eShop, obecnie za ich wydawanie odpowiada wyspecjalizowany wydawca Detalion Games S.A.

Zazwyczaj właściciele platform zamkniętych zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu, którego wprowadzenie jest planowane na daną platformę, dlatego też platformy te cieszą się dużym zainteresowaniem. Jest to więc forma dystrybucji najwygodniejsza dla graczy, przy czym jednocześnie pozwalająca na zachowanie jak największej części zysku dla twórców gier. Movie Games współpracuje również z lokalnymi dystrybutorami gier, zarówno w Europie, jak i negocjuje takie kontrakty na rynkach azjatyckich.

Spółka sprzedawała również, i planuje sprzedawać w przyszłości swoje tytuły, w dystrybucji klasycznej przy wykorzystaniu specjalizujących się w tym wydawców. Dystrybucja klasyczna prowadzona była okazjonalnie na zasadzie oportunistycznego wykorzystywania dodatkowego potencjału, dzięki zawieraniu kontraktów z międzynarodowymi wydawcami. Klasyczna dystrybucja stanowi dla Spółki uzupełnienie, umożliwiające dotarcie do kolekcjonerów i osób preferujących fizyczny zakup gier.

### Marketing

Sprzedaż gier z portfolio Emitenta wspierana jest za pomocą własnego, wysoce rozbudowanego działu marketingu i PR. Jest to istotny element wspomagający proces wydawania gier. Poszczególne etapy działań marketingowych, a w szczególności kampanie marketingowe są optymalizowane w sposób bezpośrednio wpływający na zwiększenie ich efektywności, przy zachowaniu spójnej komunikacji z rynkiem.

Wstępnie budżet działań marketingowych dla każdego tytułu szacowany jest na 20-30% budżetu produkcyjnego. 30% z tej kwoty przeznaczane jest na reklamę w sieciach Google, Facebook, Twitter, TikTok i podobnych.

Poniżej został przedstawiony domyślny schemat działań marketingowych dla gier w wersji PC, składający się z 5 etapów, z których trzy pierwsze etapy dotyczą działań przed wydaniem gry, czwarty etap dotyczy okresu około premierowego, a piąty etap okresu po premierze gry. Początek schematu powiązany jest z zapowiedzią gry na maksymalnie 12 miesięcy przed planowaną premierą, wspartą kampanią PPC (*pay per click*, czyli opłata za kliknięcie, w tym m.in. reklamy w sieciach społecznościowych, Google, YouTube).

#### Etap I – od około 1 roku do 6 miesięcy przed premierą

Do głównych działań w tym etapie należą:

- publikacja karty na platformie Steam wraz z datą *Early Access* (jeśli dotyczy);
- zapowiedź wraz publikacją *reveal trailer* (zwiastuna) na platformie Steam;
- informacja prasowa z zapowiedzią gry;
- zapowiedź wraz z *trailerem* w *social media* i YouTube;
- *cross marketing* zapowiedzi z innych gier i społeczności spółek z Grupy Movie Games;
- *cross marketing* z zewnętrznymi partnerami;
- post powitalny na platformie Steam;
- posty w *social media* - niska częstotliwość;
- regularne *Steam newsy* - niska częstotliwość;
- *performance marketing* (PPC) - intensywna kampania w tygodniu zapowiedzi i kontynuacja z małą intensywnością;
- w zależności od dostępnych możliwości: obecność na wydarzeniach branżowych.

#### Etap II – około 3 miesiące przed premierą

We wskazanym okresie przeprowadzane są następujące działania:

- publikacja *gameplay trailer* wraz z informacją prasową i przeprowadzenie komunikacji medialnej oraz wśród partnerów - w miarę możliwości na branżowym festiwalu;
- *performance marketing* - zwiększenie nakładów;
- zgłaszanie gry do eventów;
- w razie dostępności publikacja demo gry: ograniczone czasowo publikacje na eventach;
- *Steam newsy* - zwiększenie częstotliwości;
- *social media* - zwiększenie częstotliwości;
- regularne akcje typu *screenshotsaturday* i *wishlistwednesday* na Twitterze.

#### Etap III – około 1 miesiąc przed premierą

Na tym etapie przeprowadzane są m.in.:

- udostępnienie *date reveal trailer*;
- publikacja informacji prasowej i przeprowadzenie komunikacji medialnej oraz partnerskiej;
- *performance marketing* - zwiększenie nakładów, aby zapewnić mocną pozycję na liście nadchodzących tytułów Top Upcoming na platformie Steam;
- *content marketing* przez platformę Steam, *social media*, portale opiniotwórcze typu Medium - zgłębianie mechaniki, fabuły, możliwość zajrzenia za kulisy gry;
- Dev Diaries - wideo prezentujące twórców gry i historię jej powstawania: YouTube, Twitter, Facebook, Steam, LinkedIn, Reddit;
- regularnie angażujące społeczność posty w *social media*;
- Steam edukacja graczy o tym, dlaczego Wishlisty są ważne dla Indie deweloperów;

- reklama w formie banerów lub treści sponsorowanych w mediach zbieżnych tematycznie z daną grą (w zależności od budżetu i potencjału takich działań).

#### Etap IV – premiera

W okresie około premierowym przeprowadzane są następujące działania marketingowe:

- udostępnienie *launch trailer*;
- informacja prasowa i otaczająca komunikacja medialna oraz partnerska;
- *cross* promocja i *bundle* w ramach Grupy Movie Games oraz z zewnętrznymi partnerami;
- udostępnienie przewodnika dla dziennikarzy i graczy;
- *developer stream* wraz z komentowaniem na platformie Steamie;
- publikacja krótkich *dev streamów* na *social mediach*;
- udostępnianie linków do recenzji na *social mediach*;
- *performance marketing* - maksymalne nakłady na kampanię;
- działania ukierunkowane na influencerów za pomocą narzędzi Woovit, Lurkit i Keymailer;
- publikacja *fan artu* i zachęcanie graczy do nadsyłania własnego *contentu*;
- działania z kuratorami Steam;
- kuracja recenzji graczy - reagowanie na negatywne opinie, zachęcanie do zmiany oceny.

#### Etap V – po premierze

Do najważniejszych zadań marketingowych po premierze należą:

- *accolades trailer* - zwiastun wykorzystujący cytaty z prasy oraz pozytywne opinie graczy;
- cytaty z *user reviews* lub recenzji na *social mediach*;
- posty z *user generated contentem* (*mody, screenshotsy, gameplay*);
- *community challenges* (wyzwania społeczności, jeśli natura gry to umożliwia);
- regularnie posty ze *screenami* od graczy;
- organizacja wyprzedaży oraz uczestnictwa w festiwalach tematycznych;
- przypomnienia o sprzedaży w *social mediach*;
- angażujące społeczność posty.

### **6. Portowanie gier**

Portowanie gier polega na przeniesieniu gry z jednej platformy (zazwyczaj PC, ale też *mobile*) na inną. W pierwszej kolejności Spółka lub podmioty z Grupy produkują gry przeznaczone na komputery PC. W przypadku osiągnięcia sukcesu danej gry na rynku gier komputerowych PC kolejnym krokiem jest udostępnienie gry na inne platformy takie jak konsole Nintendo Switch, PlayStation oraz Xbox, a także na wersje mobilne i wirtualnej rzeczywistości. W przeszłości Emitent korzystał z usług zewnętrznych podmiotów takich jak Sonka S.A. w celu przeniesienia gier komputerowych PC na konsole. Aktualnie Spółka posiada wewnątrz swojej Grupy podmioty dedykowane do portowania gier. Podmiotem zajmującym się portowaniem gier na konsole Nintendo Switch, PlayStation i Xbox jest Detalion Games S.A., w związku z zawartą umową inwestycyjną pomiędzy obiema stronami oraz spółką PlayWay S.A.

W celu wejścia na rynek gier mobilnych Emitent we wrześniu 2020 roku, dokonał zakupu podmiotu Spalion Investments S.A. (obecnie Movie Games Mobile S.A.), który odpowiedzialny jest za produkcję gier mobilnych oraz portowanie gier Grupy na urządzenia mobilne.

W marcu 2021 roku Emitent przejął podmiot publiczny, w ramach którego została zorganizowana działalność, której celem jest wspieranie Emitenta w procesie tworzenia gier z portfolio Grupy Movie Games w technologii wirtualnej rzeczywistości, a także podejmowanie współpracy w zakresie ich samodzielnego tworzenia, w zamian za udział w zyskach.

Proces portowania trwa od 2 do kilku tygodni, a czasem nawet do kilkunastu miesięcy, w zależności od silnika portowanej gry oraz stopnia skomplikowania projektu.

W wyniku portowania powstaje produkt możliwy do wydania na nowej platformie sprzętowej, który wcześniej musi przejść szczegółowy proces certyfikacji (dopuszczenia do wydania). Proces taki trwa od kilku tygodni do kilku miesięcy.

## 7. Rodzaje oferowanych produktów i usług

### Produkty przeznaczone do sprzedaży przez Grupę

Na Datę Prospektu Movie Games wydał lub współwydał 16 gier. W dniu 13 marca 2020 roku Grupa zbyła majątkowe prawa autorskie do dwóch gier, tj. Project Remedium i 303 Squadron: Battle of Britain, na rzecz koproducenta gier Atomic Jelly S.A., który wcześniej odpowiadał za koprodukcję obu gier. W portfelu wydanych gier znajduje się 15 gier w wersji na PC, z których jedna gra doczekała się również portowania na konsolę, a 13-ta gra została wydana tylko w wersji na konsolę.

Grupa koncentruje się na grach różnych gatunków, ale w szczególności na symulacyjnych, strategicznych i horrorach na PC i konsolę z budżetami produkcyjnymi od 150 tys. PLN do 2 mln PLN.

Movie Games posiada prawa do wszystkich wydanych lub współwydanych gier z wyjątkiem dwóch sprzedanych, tj. Project Remedium i 303 Squadron: Battle of Britain, a także gry The Beast Inside.

Oprócz gier wydanych przez Emitenta w wersji PC i konsolowej, podmiot z Grupy odpowiedzialny za portowanie gier w wersji mobilnej, tj. Movie Games Mobile S.A. wyprodukował i wydał 4 gry mobilne typu *hyper casual*.

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Emitenta przeznaczone do sprzedaży.

**Tabela 27: Produkty przeznaczone do sprzedaży przez Emitenta**

L.p.	Gra	Wersja	Data wydania	Rola Emitenta	Główne źródło przychodów
1.	Orbital Racer	PC	14.12.2017	Wydawca / producent	Steam / Muve.pl / Plug In Digital
2.	Project Remedium	PC	29.08.2017	Wydawca / koproducent	Steam
3.	Soulblight	PC	15.03.2018	Wydawca / producent	Steam / Muve.pl
4.	303 Squadron: Battle of Britain	PC	24.05.2018	Wydawca / koproducent	Steam
5.	Lust for Darkness	PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One	12.06.2018	Wydawca / producent	Steam / Muve.pl / Plug In Digital
6.	VSR: Void Space Racing	Nintendo Switch	20.07.2018	Kowydawca	Nintendo eShop
7.	Treasure Hunter Simulator	PC	06.12.2018	Wydawca / koproducent	Steam / Muve.pl / Plug In Digital
8.	The Beast Inside	PC	17.10.2019	Kowydawca	Steam
9.	Plane Mechanic Simulator	PC	13.02.2019	Wydawca / producent	Steam / Muve.pl / Plug In Digital
10.	Drug Dealer Simulator	PC	16.04.2020	Wydawca / producent	Steam / Muve.pl
11.	Lust from Beyond	PC	11.03.2021	Wydawca / producent	Steam / Muve.pl / GOG
12.	Gas Station Simulator	PC	15.09.2021	Wydawca	Steam / Muve.pl / Plug In Digital
13.	Lust from Beyond: M Edition	PC	10.02.2022	Wydawca / producent	Steam / Muve.pl / GOG
14.	Fire Commander	PC	27.07.2022	Wydawca	Steam / Muve.pl / GOG / Plug In Digital
15.	MythBusters: The Game – Crazy Experiments Simulator	PC	01.09.2022	Wydawca / producent	Steam / Muve.pl / GOG / Plug In Digital
16.	Food Truck Simulator	PC	14.09.2022	Wydawca	Steam / Muve.pl / Plug In Digital

Źródło: Spółka

W ramach powyższej tabeli Emitent pełni rolę wydawcy, tj. podmiotu odpowiedzialnego za dystrybucję gier na elektronicznych platformach dystrybucji i wielu działań związanych w wydawnictwem opisanych w punkcie *Produkcja i wydawanie gier*, natomiast w roli producenta występuje w przypadku, gdy za realizację gry, odpowiedzialna jest osoba ze strony wydawcy, tj. Movie Games.

Poniżej przedstawiono szczegółowy opis wybranych gier wydanych przez Emitenta.

#### ORBITAL RACER

Gatunek: Symulator wyścigów kosmicznych

Dostępność wersji: PC

Data premiery: 14.12.2017

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

64% pozytywnych ocen

Budżet produkcyjny – 0,18 mln PLN



Orbital Racer to jednoosobowy symulator wyścigowy w przestrzeni kosmicznej. Łączy on swobodę ruchu profesjonalnych symulatorów 6DOF (używanych m.in. przy symulatorach lotów kosmicznych zapewniając całkowitą kontrolę ruchu na wszystkich osiach) z adrenaliną wyścigów. Gra przewiduje dwa osobne tryby – akcji i symulatora. W pierwszym gracz koncentruje się na tempie, drifcie, przyspieszeniu i eliminacji innych uczestników wyścigów. Drugi z trybów podnosi poprzeczkę – prawa fizyki Newtona wpływają na rozłożenie siły i jazdę.

Gra Orbital Racer od daty premiery, tj. 14 grudnia 2017 roku do dnia 30 września 2022 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie 6,2 tys. sztuk.

#### PROJECT REMEDIUM

Gatunek: FPS, Akcja, Przygodowe

Dostępność wersji: PC

Data premiery: 29.08.2017

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

48% pozytywnych ocen



Unikalność Project Remedium opiera się na stworzeniu strzelanki pierwszoosobowej (ang. FPS), która łączy cechy charakterystyczne dla danego gatunku, wzbogacone o fabułę opartą na profesjonalnej wiedzy medycznej. Gracz musi wybrać się do wnętrza własnego ciała i stawić czoła zmutowanym wirusom i fanatycznym mikronaukowcom by ocalić ludzkość. Przemierza on organizm jako Nano+, czyli nanobot do zadań specjalnych. Wszystko po to, aby ostatecznie odnaleźć źródło choroby i ją pokonać.

Gra Project Remedium od daty premiery, tj. 29 sierpnia 2017 roku do dnia 31 maja 2020 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie ponad 1,4 tys. sztuk.

#### SOULBLIGHT



Gatunek: *Roguelike*, RPG, Akcja

Dostępność wersji: PC

Data premiery: 15.03.2018

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

55% pozytywnych ocen

Budżet produkcyjny – 0,18 mln PLN



Soulblight to produkcja z gatunku RPG i *roguelike*, która oferuje graczowi perspektywę widoku *top-down*, a także autorską mechanikę zachęcającą do odgrywania bohaterów. Gracze przekraczają bramy sanktuarium i muszą ocalić Drzewo Dusz, przywracając równowagę pomiędzy dobrem i złem.

Gra Soulblight od daty premiery, tj. 15 marca 2018 roku do dnia 30 września 2022 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie 7,1 tys. sztuk.

### 303 SQUADRON: BATTLE OF BRITAIN

Rodzaj gry: Akcja, Symulator lotniczy

Dostępność wersji: PC

Data premiery: 24.05.2018  
(wczesny dostęp), 31.07.2018  
(pełna wersja)

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

59% pozytywnych ocen



303 Squadron: Battle of Britain to symulator lotu, oddający emocje walk powietrznych II Wojny Światowej. Jego celem jest przedstawienie postaci walczących pilotów, jak również obsługi lądowej. Gameplay koncentruje się przede wszystkim na powietrznych walkach odtwarzających faktyczny przebieg zdarzeń. Wzbogacony o dodatkowe misje, zainspirowane anegdotami z bazy i przygodami pilotów, opowiada nie tylko historię Dywizjonu 303, ale całej Królewskiej Floty Powietrznej (RAF).

Gracze mają możliwość zapoznania się z historią tytułowego Dywizjonu 303 poprzez wcielenie się w rolę jednego z jej pilotów – Jana Zumbacha. Oprócz starć w powietrzu, gracz może również przejąć rolę mechanika samolotowego, aby naprawiać i ulepszać swój samolot, a także przemierzać bazę RAF Northolt w poszukiwaniu misji pobocznych. Za pomysł i wykonanie odpowiedzialne jest studio Atomic Jelly Sp z o.o. we współpracy z Movie Games. Dzięki współpracy z globalnym wydawcą Plug in Digital 303 Squadron: Battle of Britain dostępne jest na ponad 70 platformach dystrybucji gier online, m.in. na platformie Steam.

Gra 303 Squadron od daty premiery we wczesnym dostępie, tj. 24 maja 2018 roku do dnia 31 maja 2020 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie około 9,3 tys. sztuk.



## LUST FOR DARKNESS / LUST FOR DARKNESS VR: M EDITION

Gatunek: Horror psychologiczny,  
Przygodowe

Dostępność wersji: PC, Nintendo  
Switch

Data premiery: 12.06.2018 (PC),  
12.07.2019 (Nintendo Switch)

Średnia ocena graczy na platformie  
Steam (na dzień 22.11.2022):

74% pozytywnych ocen (Lust for  
Darkness VR: M Edition)

Budżet produkcyjny – 0,45 mln PLN



Lust for Darkness to psychologiczny horror poruszający wątki okultystyczne i erotyczne. Inspirowany twórczościami Lovecrafta, Beksińskiego i Kubricka. Jonathan Moon otrzymuje list od żony, która zaginęła rok temu. Informacja doprowadza go do wiktoriańskiej posiadłości na odludziu. Bohater przybywa na miejsce dokładnie wtedy, gdy ma tam miejsce tajemnicza ceremonia. Wkrótce w całym budynku otwierają się przejścia do innego świata – wynaturzonej krainy Lusst'ghaa. Celem gracza jest zbieranie informacji, unikanie śmierci i odwlekanie momentu absolutnego szaleństwa. Przemieszczając się pomiędzy dwiema rzeczywistościami, bohater zgłębia tajemnice posiadłości oraz poznaje oblicze mrocznego świata.

Pierwszym sukcesem Lust for Darkness była kampania Kickstarter, podczas której gra osiągnęła 600% założonego celu. Premiera gry miała miejsce w dniu 12 czerwca 2018 roku. W niecałe sześć godzin od premiery gra znalazła się w zestawieniu Top Global Bestsellers platformy Steam. Jednocześnie liczba sprzedanych egzemplarzy w ciągu dwudziestu czterech godzin od daty wydania gry, pokryła wszystkie koszty produkcji tytułu. Pomysł na grę stanowi autorską koncepcję twórców ze studia Movie Games Lunarium.

W dniu 18 listopada 2021 roku została opublikowana ocenowana wersja gry pod tytułem Lust for Darkness VR: M Edition.

Gra Lust for Darkness od daty premiery, tj. 12 czerwca 2018 roku do dnia 30 września 2022 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie około 248,8 tys. sztuk.

## VSR: VOID SPACE RACING

Gatunek: Symulator wyścigów  
lotniczych

Data premiery: 20.07.2018

Dostępność wersji: Nintendo Switch

Studio: Sonka S.A.



VSR: Void Space Racing to produkcja oparta na grze Orbital Racer, wydanej przez Movie Games w wersji na PC w grudniu 2017 roku. Początkowo planowano bezpośrednie przeniesienie produkcji na nową platformę; jednak finalnie, przez wzgląd na znaczące zmiany w *gameplayu* i grafice, które nastąpiły w procesie dostosowania produkcji do nowego środowiska, gra zadebiutowała pod zupełnie nową nazwą.

Gra zapewnia dynamiczne i różnicowane trasy, drift bez ograniczeń grawitacji. Ekscytujący *gameplay* dopełnia kreatywna oprawa audiowizualna oraz energetyczna muzyka elektro. Gracz siadając za sterem nowoczesnego ścigacza kosmicznego może zdecydować się na wyścig z czasem i pobijanie własnego rekordu lub zmierzyć się z drugim kierowcą dzięki funkcji lokalnego multiplayer'a. VSR: Void

Space Racing powstała we współpracy ze studio Sonka S.A. odpowiedzialną za przekształcenie i dostosowanie gry Orbital Racer do potrzeb konsoli Nintendo Switch.

Gra VSR: Void Space Racing od daty premiery, tj. 20 lipca 2018 roku do dnia 30 września 2022 roku, w wersji płatnej na platformę Nintendo Switch została sprzedana przez wydawcę Sonka S.A. w liczbie ponad 4,3 tys. sztuk.

#### TREASURE HUNTER SIMULATOR

Gatunek: Symulator poszukiwacza skarbów

Data premiery: 06.12.2018

Dostępność wersji: PC

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

65% pozytywnych ocen

Budżet produkcyjny – 0,18 mln PLN



Treasure Hunter Simulator to symulator poszukiwacza skarbów, osadzony w malowniczym świecie pełnym historycznych ciekawostek. Gra została przedstawiona po raz pierwszy na targach Poznań Games Arena 2018. Za rozwój projektu produkcji odpowiedzialne jest studio Drago Entertainment.

Rozgrywka w przygotowanej z myślą o PC grze Treasure Hunter Simulator opiera się głównie na eksplorowaniu trójwymiarowego otoczenia i poszukiwaniu przedmiotów ukrytych w ziemi z wykorzystaniem wykrywacza metali. Narzędzie to pozwala na rozpoczęcie wędrówki po lokalizacjach, w których niegdyś miały miejsce ważne wydarzenia historyczne. Zarośnięte lasem, lub łąką, niepozorne miejsca mogą skrywać wartościowe artefakty czekające na odkrycie. Znajdowane skarby możemy zachowywać, albo też identyfikować i sprzedawać, dzięki czemu zyskujemy pieniądze na kupowanie coraz to lepszego ekwipunku, a także wyprawy w inne zakątki świata, gdzie mogą kryć się szczególnie wartościowe znaleziska. Co ważne, odkrywane przez gracza przedmioty są w różnym stopniu zniszczone, co ma wpływ na ich cenę.

Gra Treasure Hunter Simulator od daty premiery, tj. 6 grudnia 2018 roku do dnia 30 września 2022 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie około 63,4 tys. sztuk.

#### THE BEAST INSIDE

Gatunek: Thriller, Horror, Przygodowe

Data premiery: 17.10.2019

Dostępność wersji: PC

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

84% pozytywnych ocen

Budżet produkcyjny – 1,6 mln PLN



The Beast Inside to połączenie thrillera i horroru. Wcielając się naprzemiennie w dwóch bohaterów – kryptoanalityka Adama i tajemniczego Nicolasa, gracz mierzy się z mroczną zagadką morderstwa, która od 100 lat pozostaje niewyjaśniona. Strach, paranoja i wojenne realia dwóch odległych epok to elementy, które wpływają na charakter gry cechującej się połączeniem horroru i thrillera. Za pomysł i realizację tytułu The Beast Inside odpowiada zespół twórców Illusion Ray, którzy doświadczenie zdobywali m.in. w Farm 51, Platige Image i Fuero Games. Swoją wizję realizują wspólnie z Movie Games. Podczas konferencji branży gier komputerowych Pixel Heaven, The Beast Inside zdobyło nagrodę dla Najlepszej Polskiej Gry Roku 2018 według Graczpospolitej.

Gra The Beast Inside od daty premiery, tj. 17 października 2019 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie ponad 286,1 tys. sztuk.



### PLANE MECHANIC SIMULATOR

Gatunek: Symulator, Mechanika, Przygodowe

Data premiery: 13.02.2019

Dostępność wersji: PC

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

63% pozytywnych ocen

Budżet produkcyjny – 0,16 mln PLN



Plane Mechanic Simulator to gra z rodziny „symulatorów mechaników”. Wykorzystuje zbudowany potencjał gatunku i dostęp do klientów poprzednich wersji. Planowany jest intensywny model DLC dla optymalizacji przychodów.

Gra Plane Mechanic Simulator od daty premiery, tj. 13 lutego 2019 roku do dnia 30 września 2022 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie około 117,1 tys. sztuk.

### DRUG DEALER SIMULATOR

Gatunek: Symulator, Akcja

Data premiery: 16.04.2020

Dostępność wersji: PC

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

86% pozytywnych ocen

Budżet produkcyjny – 0,28 mln PLN



Drug Dealer Simulator to gra która udostępnia rozgrywkę, w której użytkownik ma możliwość zbudowania własnego przestępczego imperium bez żadnych prawnych i moralnych konsekwencji. Gracz rozpoczyna w małym mieszkaniu, pracując by przejąć władzę nad ogromnym terytorium, mieć możliwość zatrudnienia swoich ludzi i stworzenia niebezpiecznego biznesu. Akcja rozgrywki umożliwia m.in. szmuglowanie towarów przemycanych przez inne kartele, unikanie policji czy organizowanie kryjówek. To gracz decyduje czy będzie sprzedawał niewielkie ilości małym klientom, czy robił duże interesy z gangami, narażając się na konkurencję z wielu stron.

Gra Drug Dealer Simulator od daty premiery, tj. 16 kwietnia 2020 roku do dnia 30 września 2022 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie prawie 389,4 tys. sztuk.

### GAS STATION SIMULATOR

Gatunek: Symulator, Budowanie

Data premiery: 15.09.2021

Dostępność wersji: PC

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

86% pozytywnych ocen

Budżet produkcyjny – 0,45 mln PLN



Gas Station Simulator to produkcja pozwalająca graczom wcielić się we właściciela stacji benzynowej. Do jego zadań należy rozbudowa kompleksu, dbanie o finanse, obsługa klientów i prowadzenie stacji benzynowej, która położona jest wzdłuż autostrady, pośrodku pustyni. Do najistotniejszych elementów gry należą swoboda wyboru, szerokie podejścia do prowadzenia biznesu i radzenia sobie z presją.

Gra Gas Station Simulator otrzymała nominacje do nagrody w kategorii Streamers' Choise na IndieCup 2021 oraz w kategorii Excellence in Game Design na DevGamm 2021.

Gas Station Simulator od daty premiery, tj. 15 września 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie 450 tys. sztuk.

#### LUST FROM BEYOND / LUST FROM BEYOND: M EDITION

Gatunek: Horror, Survival Horror

Data premiery:

11.03.2021 (Lust from Beyond)

10.02.2022 (Lust from Beyond: M Edition)

Dostępność wersji: PC

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

74% pozytywnych ocen (Lust from Beyond: M Edition)

Budżet produkcyjny:

1,2 mln PLN (Lust from Beyond)

0,35 mln PLN (Lust from Beyond: M Edition)



Lust from Beyond to przepelniona erotyką gra przygodowa FPP (perspektywa pierwszej osoby) w konwencji horroru psychologicznego, w której gracz wciela się w Victora Holloway'a – świeżo upieczonego członka Kultu Ekstazy, próbującego dostać się do Lusst'ghaa, czyli ponurej krainy bólu i rozkoszy.

Lust from Beyond: M Edition to nowa ocenizowana wersja kultowego *survival horroru* Lust from Beyond. Ta edycja została dostosowana do preferencji graczy, którzy uwielbiają horror w stylu Lovecrafta nie ze względu na mocne sceny, lecz tajemnicę, fabułę i atmosferę. Rozgrywka toczy się w świecie, który napędzają pożądanie, obsesja i strach.

Pierwsza wersja gry Lust from Beyond zdobyła nagrodę w kategorii Best Indie Game konferencji Digital Dragons 2019. Druga wersja gry Lust from Beyond: M Edition została zwycięzcą w kategorii Best Indie Game – Community Vote wydarzenia twórców gier Digital Dragons Indie Celebration oraz zdobyła nominację do nagrody Excellence in Game Design na DevGamm 2021.

Gra Lust from Beyond od daty premiery, tj. 11 marca 2021 roku do dnia 30 września 2022 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie 140,9 tys. sztuk.

Gra w wersji Lust from Beyond: M Edition od daty premiery, tj. 10 lutego 2022 roku do dnia 30 września 2022 roku, w wersji płatnej na platformę PC została sprzedana przez Emitenta w liczbie prawie 13,7 tys. sztuk.

#### FIRE COMMANDER

Gatunek: Symulator

Data premiery: 27.07.2022

Dostępność wersji: PC

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

66% pozytywnych ocen

Budżet produkcyjny – 0,76 mln PLN



Gra zakłada wcielenie się w rolę prawdziwego bohatera. Rozgrywka polega na podejmowaniu trudnych decyzji, często ryzykując życiem, aby ocalić innych, dowodząc drużyną strażacką w trzymającej

napięciu grze taktycznej, gdzie przeciwnikiem jest żywioł ognia.

#### MYTHBUSTERS: THE GAME - CRAZY EXPERIMENTS SIMULATOR

Gatunek: Symulator

Data premiery: 01.09.2022

Dostępność wersji: PC

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

43% pozytywnych ocen

Budżet produkcyjny – 0,20 mln PLN



Gra umożliwia graczom wcielenie się rolę Pogromcy Mitów zarówno przed kamerą jak i za nią. MythBusters: The Game - Crazy Experiments Simulator to pierwszoosobowy symulator na podstawie słynnego programu Discovery Channel. Użytkownik ma możliwość prowadzenia szalonych eksperymentów i zarządzania produkcją odcinków.

#### FOOD TRUCK SIMULATOR

Gatunek: Symulator

Data premiery: 14.09.2022

Dostępność wersji: PC

Średnia ocena graczy na platformie Steam (na dzień 22.11.2022):

65% pozytywnych ocen

Budżet produkcyjny – 0,95 mln PLN



Gracz staje się właścicielem Food Trucka. Już na początku rozgrywki użytkownik w celu prowadzenia Food Trucka musi najpierw dotrzeć na miejsce sprzedaży. Następnie w ramach rozgrywki gracz ma możliwość gotowania, obsługi klientów, ulepszania wyposażenia, prowadzenia zamówień produktów oraz prowadzenia wielu innych zadań w celu rozwijania własnego Food Trucka. Wśród najistotniejszych zalet gry znajdują się: odnawianie i rozwój Food Trucka, szeroki zakres opcji personalizacji, duży katalog narzędzi do wyboru, rozbudowana baza przepisów, jazda Food Truckiem po mieście, szczegółowy system gotowania, różnorodne lokacje w całym mieście z różnymi typami klientów.

#### Gry mobilne

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Movie Games Mobile S.A. przeznaczone do sprzedaży.

**Tabela 28: Produkty przeznaczone do sprzedaży przez Movie Games Mobile S.A.**

L.p.	Gra	Wersja	Data wydania	Główne źródło przychodów
1.	Arrow Zen	Mobilna	06.05.2021	Google Play, App Store
2.	Kitty hook	Mobilna	20.05.2021	Google Play, App Store
3.	Runner	Mobilna	28.10.2021	Google Play, App Store
4.	Black Flappy	Mobilna	28.10.2021	Google Play, App Store

Źródło: Spółka

Movie Games Mobile S.A. po przejęciu przez Emitenta we wrześniu 2020 roku, w 2021 roku stworzyła i wydała 4 gry typu *hyper casual*. Gry zostały wydane niewielkim nakładem kosztów, co przełożyło się również na niewielką ściągłość gier. Głównym celem wydania pierwszych gier była budowa kompetencji w zakresie dewelopmentu i wydawnictwa gier mobilnych, a kompetencje te są nieustannie rozwijane, czego efektem będą planowane wydania kolejnych gier w 2023 roku. Movie Games Mobile



S.A. oprócz produkcji własnych tytułów będzie również dokonywała portów gier w wersji PC z dotychczasowego portfolio Emitenta, a pierwszym z nich będzie Drug Dealer Simulator.

## 8. Główne platformy dystrybucyjne produktów

Na Datę Prospektu Grupa prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie, w tym:

- Steam;
- Muve.pl;
- Plug In Digital;
- GOG;
- Humble Bundle;
- Focus Multimedia;
- Epic Games Store;
- Nintendo eShop;
- Microsoft Store;
- PlayStation Store;
- Xbox Marketplace.

### Steam

Jedna z największych platform dystrybucji cyfrowej i zarządzania prawami cyfrowymi stworzona przez Valve Corporation. W swojej ofercie posiada tysiące gier z różnych gatunków, od gier akcji po niezależne produkty na wszystkie dostępne platformy. Daje możliwość korzystania z wyjątkowych promocji, automatycznych aktualizacji gier i wielu innych funkcji. Platforma Steam pozwala użytkownikowi na instalację i automatyczne zarządzanie oprogramowaniem na wielu komputerach oraz dostarcza funkcje społecznościowe takie jak listy znajomych i grupy, zapis w chmurze, rozmowy głosowe oraz czat dostępny podczas gry. Steam zapewnia ogólnodostępny interfejs programowania aplikacji (API) zwany Steamworks. Może być on użyty przez programistów do zintegrowania z ich produktami takich funkcji platformy Steam jak zabezpieczenie przed kopiowaniem, funkcje sieciowe i *matchmaking*, osiągnięcia w grach, mikropłatności oraz wsparcie dla zawartości tworzonej przez użytkowników w Steam Workshop.

### Muve.pl

Muve.pl to nowoczesny sklep internetowy oferujący bogatą ofertę gier wideo na różne platformy oraz produkty *digital*, w tym doładowania i karty *pre-paid*. W ofercie sklepu znajduje się również olbrzymia liczba gier planszowych, karcianych, zręcznościowych, figurkowych, paragrafowych oraz fabularnych.

### Plug In Digital

Plug In Digital jest jednym z największych niezależnych dystrybutorów gier wideo na PC, konsole i urządzenia mobilne.

Plug In Digital działa również jako wydawca gier wideo, posiadający dwie odrębne marki: Dear Villagers, zbudowaną wokół linii wydawniczej na PC i konsole oraz PID Games, oferującą usługi wydawnicze i współwydawnicze na wszystkie platformy.

### GOG

Serwis cyfrowej dystrybucji gier komputerowych, stworzony w 2008 roku przez polską firmę CDP Investment Sp. z o.o. Obecnie należy do Grupy CD Projekt. Serwis prowadzi sprzedaż gier komputerowych na platformę Microsoft Windows, a część tytułów także w wersji na systemy macOS lub GNU/Linux. Są one przystosowane do pracy z najnowszymi wersjami systemów operacyjnych, często przy użyciu programu ScummVM umożliwiającego uruchomienie na współczesnych systemach gier typu wskaż i kliknij i DOSBox, tj. programowego emulatora środowiska DOS, udostępnianego na licencji GNU GPL, który pozwala na uruchamianie starych gier PC na nowoczesnych systemach operacyjnych.

### **Humble Bundle**

Portal prowadzący sprzedaż gier na różne platformy oraz serii pakietów gier komputerowych, albumów muzycznych, e-booków lub filmów sprzedawanych i dystrybuowanych drogą internetową z możliwością wyboru ceny przez kupującego.

Pakiety oferowane są w określonym czasie w ramach subskrypcji Humble Choice lub zestawów dostępnych przez okres dwóch tygodni. Nabywcy mogą ustalić ile chcą zapłacić za pakiet oraz rozdysponować pieniądze pomiędzy twórców gier, organizatorów akcji (Humble Bundle, Inc.) i organizacje charytatywne, takie jak Child's Play, Electronic Frontier Foundation, charity: water i Amerykański Czerwony Krzyż. Ponadto po zapłaceniu więcej niż 1 USD nabywca otrzymuje także klucze do gier na platformę Steam, a po zapłaceniu więcej niż aktualna na moment zakupu średnia cena, nabywca zyskuje dostęp do dodatkowych gier i bonusów, np. ścieżek dźwiękowych.

### **Focus Multimedia**

Focus Multimedia Ltd jest wydawcą i sprzedawcą gier wideo, oprogramowania użytkowego i aplikacji mobilnych. Focus posiada dwie flagowe marki: Fanatical.com i Driving Test Success.

### **Epic Games Store**

Sklep z cyfrowymi grami wideo dla systemów Microsoft Windows i macOS, obsługiwany przez Epic Games. Został uruchomiony w grudniu 2018 roku jako strona internetowa i samodzielny program uruchamiający, z którego ten ostatni jest wymagany do pobierania i grania w gry. *Storefront* zapewnia podstawowy katalog, zarządzanie listą znajomych, *matchmaking* i inne funkcje. Epic Games ma dalsze plany rozszerzenia zestawu funkcji witryny, ale nie planuje dodawać tak wielu funkcji, jak inne platformy dystrybucji cyfrowej.

### **Nintendo eShop**

Nintendo eShop to platforma dystrybucji cyfrowej stworzona przez Nintendo dla konsol Nintendo 3DS, Wii U oraz Nintendo Switch, jako część Nintendo Network. eShop udostępnia użytkownikom gry komputerowe, demo gier, aktualizacje do gier na fizycznych nośnikach, filmy (przeważnie animacje) oraz trailery i inne klipy o grach od producentów.

### **Microsoft Store**

Sklep z aplikacjami dla systemu operacyjnego Windows 8 oraz Windows 10. Po raz pierwszy zaprezentowany przez firmę Microsoft na konferencji 6 grudnia 2011 roku, wprowadzony równolegle z Windows 8 i Windows Server 2012. To jedyne źródło, z którego użytkownicy mogą pobierać aplikacje z interfejsem Microsoft Design Language (MDL, dawniej Modern UI) tj. języka projektowania interfejsu firmy Microsoft opartego głównie na typografii. Sklep Microsoft zawiera zarówno darmowe, jak i płatne aplikacje.

### **PlayStation Store**

Wirtualny sklep online dostępny dla posiadaczy konsoli Sony PlayStation 5, PlayStation 4, PlayStation 3, PlayStation Portable oraz PlayStation Vita przez usługę PlayStation Network.

PlayStation Store ma w swojej ofercie: demo gier, dodatki do gier (czyli tzw. DLC), pełne wersje gier, często dostępne jedynie w dystrybucji elektronicznej, klasyki z PS ONE, klasyki z PlayStation 2, gry MINIS i wiele innych aplikacji (m.in. motywy, awatary).

Dostęp do usługi można uzyskać poprzez wybranie ikony w menu XMB konsoli PlayStation 3 lub PlayStation Pro. Wersja webowa dla PlayStation Pro jest dostępna przez Media Go na PC.

Właścicielem serwisu jest Sony Interactive Entertainment Europe Limited z siedzibą w Wielkiej Brytanii.

### **Xbox Marketplace**

To cyfrowa platforma dystrybucyjna dedykowana na konsole Xbox One i Xbox 360 firmy Microsoft Corporation. Platforma pozwala użytkownikom pobierać lub kupować gry wideo (w tym zarówno gry Xbox Live Arcade, jak i pełne tytuły Xbox One i Xbox 360), dodatki do istniejących gier, wersje demonstracyjne gier oraz inne różnorodne treści, takie jak zdjęcia graczy i motywy pulpitu nawigacyjnego.

## 9. Dane operacyjne

Do Daty Prospektu, przychody Grupy pochodziły z wydania 16 gier, z czego najważniejsze tytuły które zostaną poddane analizie, to:

- Drug Dealer Simulator;
- Lust for Darkness;
- Lust from Beyond;
- Plane Mechanic Simulator.

Zdecydowana większość przychodów ze sprzedaży ww. tytułów pochodzi z platformy dystrybucyjnej Steam, jednak wraz z nawiązywaniem współpracy z kolejnymi platformami dystrybucyjnymi, systematycznie rosła liczba sprzedanych egzemplarzy oraz przychody z tego tytułu.

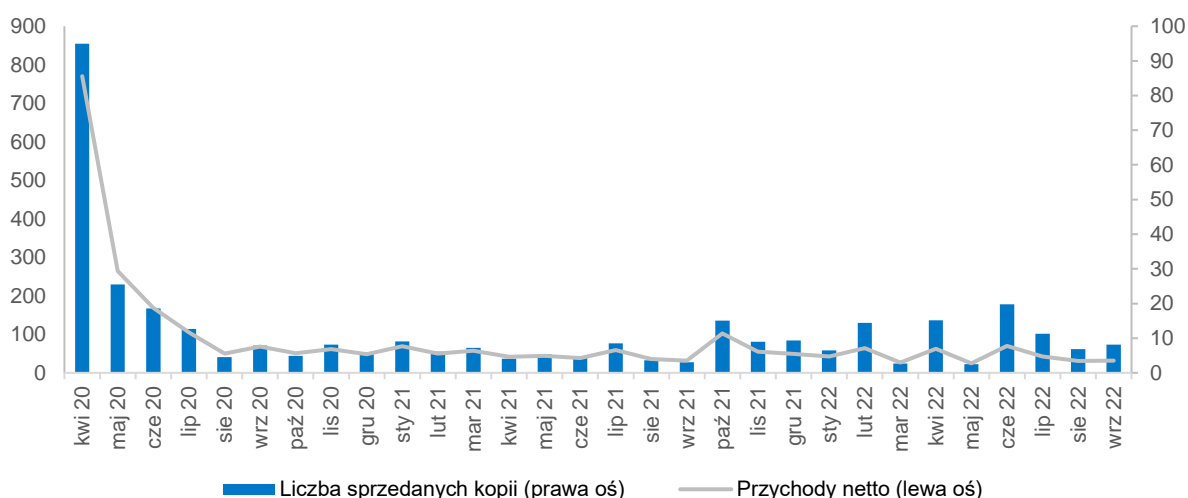
### Drug Dealer Simulator

Wydana gra Drug Dealer Simulator okazała się sukcesem komercyjnym zarówno pod względem liczby sprzedanych kopii, jak i osiągniętych przychodów ze sprzedaży. W okresie od kwietnia 2020 roku do września 2022 roku za pośrednictwem pięciu platform dystrybucyjnych: Steam, Humble Bundle, Muve.pl, Plug In Digital oraz Fanatical sprzedano prawie 389,4 tys. egzemplarzy, co odpowiadało przychodom netto ze sprzedaży na poziomie ponad 2,7 mln USD.

W okresie od kwietnia 2020 roku do września 2022 roku Steam odpowiadał za ponad 91% sprzedanych kopii Drug Dealer Simulator, co czyni go dominującą platformą dystrybucyjną.

Poniższy wykres przedstawia dane dotyczące sprzedaży gry Drug Dealer Simulator na platformie Steam w ujęciu miesięcznym z podziałem na liczbę sprzedanych kopii oraz uzyskane przez Spółkę przychody netto.

**Wykres 1: Liczba sprzedanych egzemplarzy (w tys. sztuk) i przychody netto ze sprzedaży (w tys. USD) Drug Dealer Simulator na platformie Steam**



Źródło: Spółka

W miesiącu wydania gry, cieszyła się ona ogromnym zainteresowaniem ze strony użytkowników platformy Steam, którzy gotowi byli za cenę 12,01 USD kupić około 95 tysięcy kluczy, tym samym generując Spółce przychód z tego tytułu na poziomie ponad 770,3 tys. USD. W okresie od maja do sierpnia 2020 roku obserwowany jest spadek uzyskiwanych ze sprzedaży gry przychodów do poziomu około 50 tysięcy USD. W dalszych miesiącach analizowanego okresu Spółka z tytułu sprzedaży gry uzyskiwała stabilny dochód oscylujący wokół 40-60 tysięcy USD. Miesiącami charakterystycznymi są sierpień oraz wrzesień 2021 roku. Wówczas cena gry wzrosła o około 47% w stosunku do lipca 2021 roku, przez co obserwowalny jest spadek wolumenu sprzedanych kopii. Jednak promocyjna cena z października 2021 roku ponownie zachęciła użytkowników platformy Steam do zakupu dużej ilości kluczy, stąd obserwujemy kształtowanie się przychodów netto ze sprzedaży na poziomie ponad 101,9 tys. USD. W okresie od listopada 2021 roku do stycznia 2022 roku ilość sprzedanych wolumenów znów uległa stabilizacji, tym samym generując przychody dla Spółki z tytułu sprzedaży gry na poziomie od 42



do 66 tys. USD. W marcu 2022 roku obserwujemy zarówno spadek przychodów ze sprzedaży jak i spadek wolumenu sprzedanych kopii. W kwietniu i czerwcu 2022 roku natomiast liczba sprzedanych kopii wzrosła, tym samym generując przychody Spółce na poziomie ponad odpowiednio 62 tys. USD i 70 tys. USD. Trzeci kwartał 2022 roku to spadek sprzedaży gry zarówno wolumenowy, jak i wartościowy (przychody wahały się w przedziale 30-42 tys. USD).

### Lust from Beyond

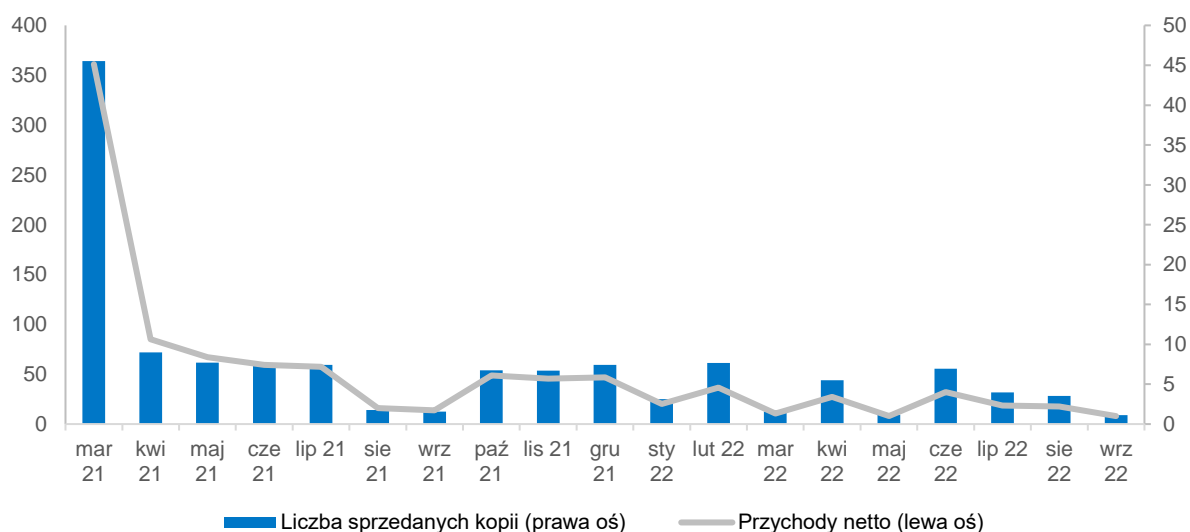
Kolejną wyróżniającą się w portfolio klienta pozycją jest gra Lust from Beyond. Tytuł ten odpowiada za trzecią największą część przychodów Spółki osiągniętych ze sprzedaży gier. W odniesieniu do pozycji analizowanej powyżej, gra została sprzedana w stosunkowo niewielkiej liczbie kopii ze względu na krótszy okres od daty premiery. Sukces gry był na tyle zauważalny, że w ciągu 72 godzin od premiery gry Lust from Beyond Spółka uzyskała całkowity zwrot poniesionych kosztów produkcji.

W okresie od marca 2021 roku do września 2022 roku za pośrednictwem czterech platform dystrybucyjnych: Steam, Muve.pl, Plug In Digital oraz Fanatical sprzedano 140,9 tys. egzemplarzy, co odpowiadało przychodom netto ze sprzedaży na poziomie około 1,0 mln USD.

W analizowanym okresie zarówno pod względem liczby sprzedanych kopii jak i osiągniętych przychodów ze sprzedaży, dominującym dystrybutorem Lust from Beyond była platforma Steam, która odpowiadała za prawie 96% sprzedanych egzemplarzy.

Poniższy wykres przedstawia dane dotyczące sprzedaży gry Lust from Beyond na platformie Steam w ujęciu miesięcznym z podziałem na liczbę sprzedanych kopii oraz uzyskane przez Spółkę przychody netto.

**Wykres 2: Liczba sprzedanych egzemplarzy (w tys. sztuk) i przychody netto ze sprzedaży (w tys. USD) Lust from Beyond na platformie Steam**



Źródło: Spółka

W miesiącu premiery gry tj. w marcu 2021 roku, cieszyła się ona znaczącym zainteresowaniem ze strony użytkowników platformy Steam, którzy za cenę 11,89 USD nabyli ponad 45 tysięcy egzemplarzy, tym samym generując przychód dla Spółki w wysokości około 361,1 tys. USD. W okresie od maja do lipca 2021 roku nastąpiła stabilizacja liczby sprzedanych jednostek oraz przychodu netto, oscylujących odpowiednio wokół wartości 7-8 tysięcy egzemplarzy oraz 60-70 tysięcy USD. Wyróżniającymi się miesiącami są sierpień oraz wrzesień 2021 roku, gdzie w wyniku wzrostu ceny o ponad 17% obserwowalny jest wolumenowy spadek sprzedanych jednostek. Obniżka ceny z października 2021 ponownie zachęciła użytkowników platformy Steam do zakupu dużej liczby kluczy i tym samym powrót przychodów netto do poziomu sprzed podwyżki. W okresie od listopada do grudnia 2021 roku przychody uległy stabilizacji na poziomie 45-46 tysięcy USD. 2022 rok rozpoczął się od spadku wolumenu sprzedaży o około 60% w porównaniu do poprzedniego miesiąca, czemu odpowiadał spadek przychodów netto do poziomu około 20,1 tys. USD. W lutym natomiast obserwujemy wzrost liczby sprzedanych kopii jak i przychodów netto ze sprzedaży do poziomu odpowiednio 7,6 tys. szt. oraz 36,6 tys. USD. W marcu 2022 roku obserwujemy zarówno spadek przychodów ze sprzedaży jak i spadek

wolumenu sprzedanych kopii. W kwietniu i czerwcu 2022 roku natomiast liczba sprzedanych kopii wzrosła do poziomu odpowiednio około 5,5 tys. i 6,9 tys. egzemplarzy, tym samym generując przychody Spółce na poziomie odpowiednio ponad 27,3 tys. USD i 32,0 tys. USD. W lipcu 2022 roku sprzedaż spadła do 3,9 tys., a we wrześniu 2022 roku nawet do 1,1 tys. kopii.

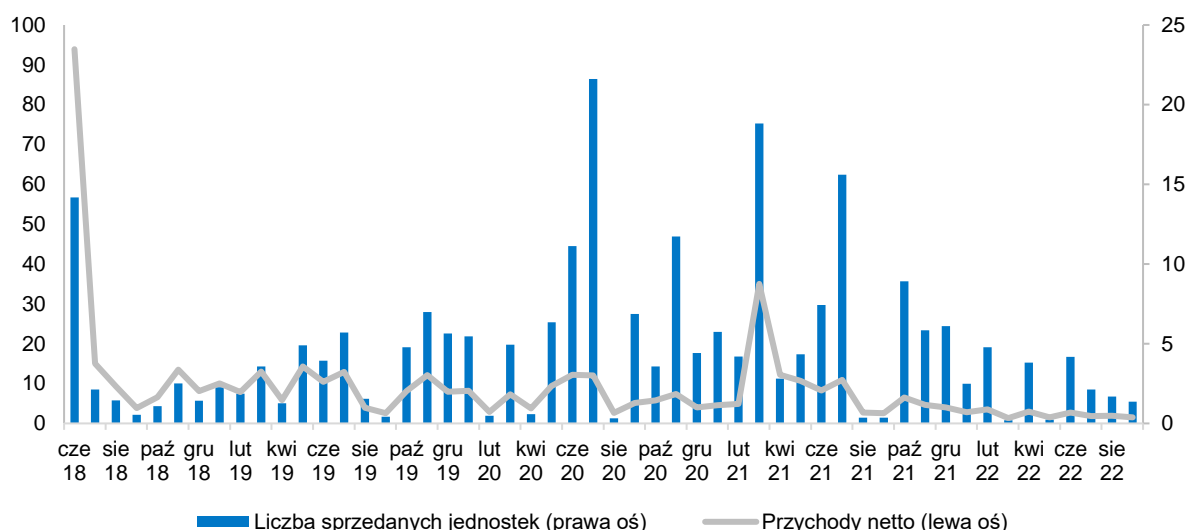
### Lust for Darkness

Analizując portfolio produktowe Spółki, nie sposób nie wspomnieć o grze Lust for Darkness. Od momentu jej premiery w czerwcu 2018 roku, gra odnotowała sprzedaż w wersji PC na poziomie około 248,8 tys. egzemplarzy. Gra w wersji na PC oferowana jest na czterech platformach dystrybucyjnych: Steam, Muve.pl, Plug In Digital oraz Fanatical. W okresie od czerwca 2018 roku do września 2022 roku z tytułu sprzedaży tej pozycji Spółka osiągnęła przychody na poziomie ponad 0,47 mln USD.

W okresie od czerwca 2018 roku do września 2022 roku Steam odpowiadał za ponad 98% sprzedanych egzemplarzy Lust for Darkness w wersji komputerowej, co czyni go dominującą platformą dystrybucyjną.

Poniższy wykres przedstawia dane dotyczące sprzedaży gry Lust for Darkness na platformie Steam w ujęciu miesięcznym z podziałem na liczbę sprzedanych kopii oraz uzyskane przez Spółkę przychody netto.

**Wykres 3: Liczba sprzedanych egzemplarzy (w tys. sztuk) i przychody netto ze sprzedaży ( tys. USD) Lust for Darkness w wersji PC na platformie Steam za wskazane okres**



Źródło: Spółka

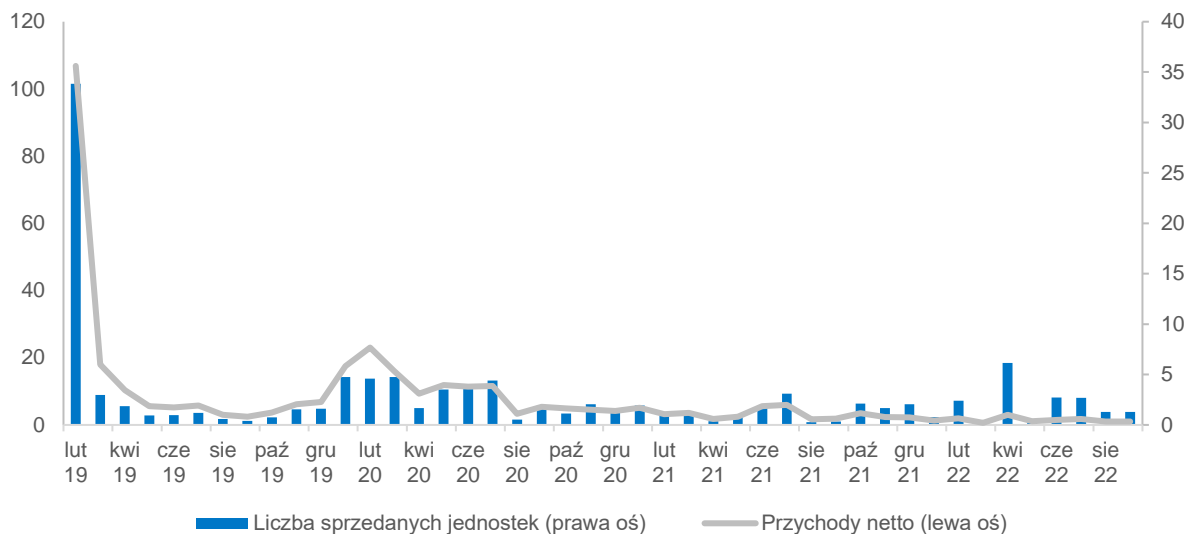
### Plane Mechanic Simulator

Niewątpliwym sukcesem komercyjnym jest także wydana gra Plane Mechanic Simulator, której Spółka zawdzięcza przychody na poziomie prawie 0,35 mln USD. Od momentu jej wydania w lutym 2019 roku do września 2022 roku, gra odnotowała sprzedaż na poziomie prawie 117,1 tys. egzemplarzy za pośrednictwem czterech platform dystrybucyjnych: Steam, Muve.pl, Plug In Digital oraz Fanatical.

W okresie od lutego 2019 roku do września 2022 roku dominującym dystrybutorem Plane Mechanic Simulator, zarówno pod względem liczby sprzedanych kopii jak i osiągniętych przychodów ze sprzedaży, była platforma Steam, która odpowiadała za prawie 99% sprzedanych egzemplarzy.

Poniższy wykres przedstawia dane dotyczące sprzedaży gry Plane Mechanic Simulator na platformie Steam w ujęciu miesięcznym z podziałem na liczbę sprzedanych kopii oraz uzyskane przez Spółkę przychody netto.

**Wykres 4: Liczba sprzedanych egzemplarzy (w tys. sztuk) i przychody netto ze sprzedaży (w tys. USD) Plane Mechanic Simulator na platformie Steam**



Źródło: Spółka

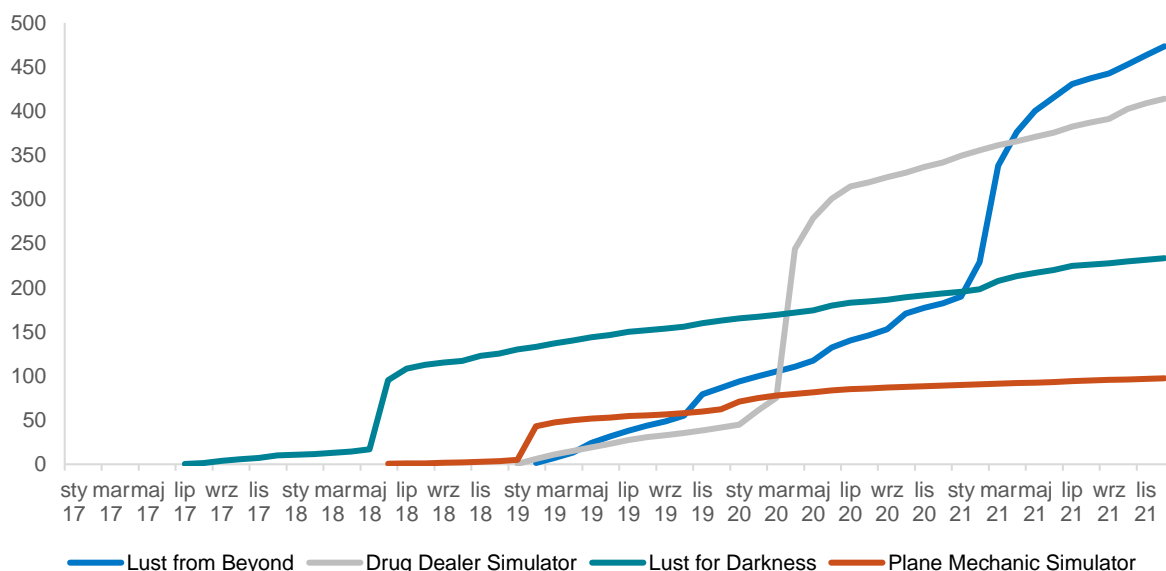
W lutym 2019 roku, tj. w miesiącu premiery, gra cieszyła się sporym zainteresowaniem ze strony użytkowników platformy Steam, którzy gotowi byli za cenę 4,69 USD kupić około 36 tysięcy kluczy, tym samym generując Spółce przychód z tego tytułu na poziomie ponad 106,8 tys. USD.

### Wishlisty

W ramach analizy struktury Wishlisty Steam gier w portfolio Spółki, dokonano analizy czterech dotychczasowo wydanych gier, których Wishlisty kształtują się na najwyższym poziomie. Jednocześnie te same gry są dominującymi źródłami przychodów dla Spółki.

Poniższy wykres prezentuje liczbę graczy, którzy dodali gry Lust from Beyond, Drug Dealer Simulator, Lust for Darkness oraz Plane Mechanic Simulator do swojej Wishlisty.

**Wykres 5: Wielkość Wishlisty dla wybranych gier Grupy na 31.12.2021 (w tys. użytkowników)**



Źródło: Spółka

Na spodziewany sukces sprzedażowy Lust from Beyond wskazywała rosnąca liczba graczy, którzy dodali grę do Wishlisty Steam jeszcze przed premierą pełnej wersji. Dynamiczny wzrost Wishlisty Steam w marcu 2021 roku związany był z debiutem gry w pełnej wersji PC na platformie Steam. Na dzień 31 grudnia 2021 roku Wishlista Steam gry Lust from Beyond wynosiła 473.462 graczy, co oznacza wzrost

o 159,8% rok do roku. W przypadku gry Lust from Beyond, konwersja Wishlisty Steam na sprzedaż wyniosła 23,27% wg danych do listopada 2021 roku, co jest wynikiem przewyższającym średnią rynkową.

W przypadku gry Drug Dealer Simulator, konwersja Wishlisty na sprzedaż wyniosła 73,88% wg danych do listopada 2021 roku, co jest bardzo wysokim wynikiem w porównaniu z danymi rynkowymi. Na dzień 31 grudnia 2021 roku Wishlista Steam gry Drug Dealer Simulator wynosiła 414.080 graczy.

Wishlista dla gry Plane Mechanic Simulator, która budowana jest od czerwca 2018 roku, na dzień 31 grudnia 2021 roku osiągnęła poziom 97.389 użytkowników, którzy zgłosili zainteresowanie zakupem gry. Konwersja Wishlisty Steam na sprzedaż wyniosła 111,79% wg danych do listopada 2021 roku w przypadku gry Plane Mechanic Simulator, co jest wynikiem zdecydowanie przekraczającym średnią rynkową.

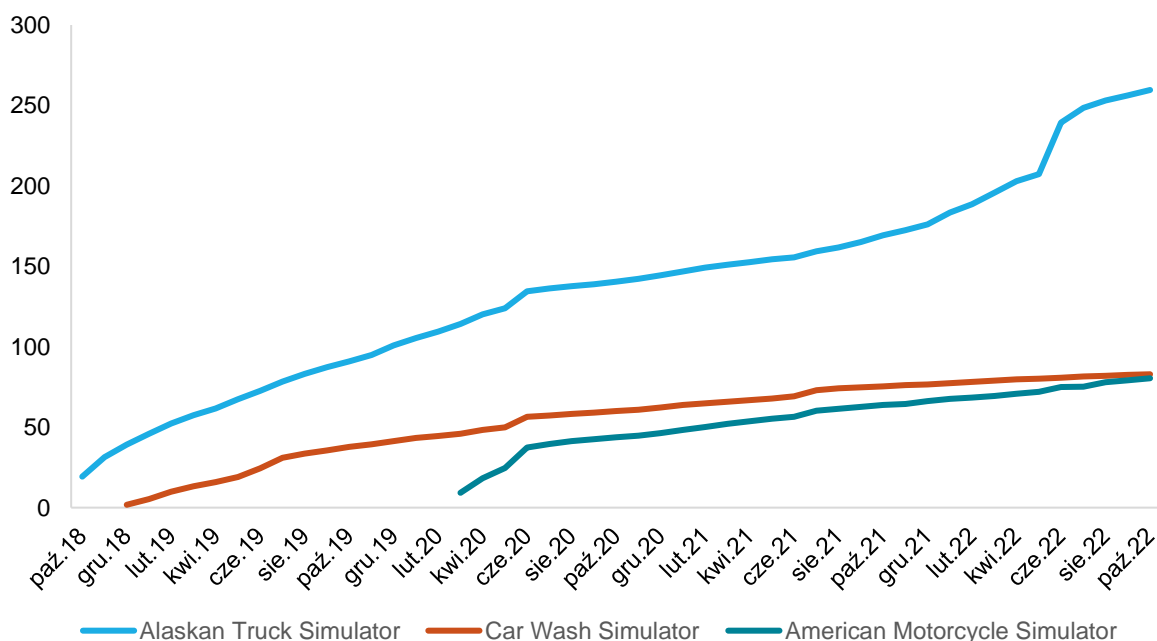
Analiza liczby graczy, którzy dodali do swojej Wishlisty Steam grę Lust from Darkness pozwalała przypuszczać, że gra ta osiągnie sukces sprzedażowy. Uwagę zwraca fakt, że już w lipcu 2018 roku, tj. rok przed premierą gry, liczba graczy, którzy dodali Lust from Darkness do swojej Wishlisty przekroczyła 100 tys. użytkowników. Na dzień 31 grudnia 2021 roku Wishlista Steam gry Lust for Darkness wynosiła 233.453 graczy, co oznacza wzrost o 20,7% rok do roku. Konwersja Wishlisty Steam na sprzedaż wyniosła 102,33% wg danych do listopada 2021 roku w przypadku gry Lust for Darkness, co jest wynikiem znacznie lepszym od średnich rynkowych.

Zgodnie z rynkową praktyką liczebność Wishlisty Steam wpływa na zainteresowanie grą w momencie premiery na platformie, jednakże z praktyki Spółki wynika, że istotnym czynnikiem jest nie tylko liczba osób posiadających grę na liście życzeń, ale jednocześnie jakość Wishlisty, czyli jej odpowiednia struktura, dopasowanie rynków, grup docelowych, źródło pochodzenia Wishlisty (kampanie płatne vs. ruch organiczny) i rzeczywiste zainteresowanie tytułem poprzez prezentację gry.

W ramach analizy struktury Wishlisty Steam gier w portfolio Spółki, dokonano ponadto analizy czterech jak dotąd niewydanych gier, których Wishlisty kształtują się na najwyższym poziomie.

Poniższy wykres prezentuje liczbę graczy, którzy dodali gry Alaskan Truck Simulator, Car Wash Simulator oraz American Motorcycle Simulator do swojej Wishlisty.

**Wykres 6: Wielkość Wishlisty dla gier Alaskan Truck Simulator, Car Wash Simulator oraz American Motorcycle Simulator na 31.10.2022 (w tys. użytkowników)**



Źródło: Spółka

Analiza liczby graczy, którzy dodali do swojej Wishlisty Steam grę Alaskan Truck Simulator pozwala szacować, że poziom sprzedaży nowej produkcji będzie kształtował się na satysfakcjonującym poziomie, tym samym będąc kolejnym potencjalnym sukcesem sprzedażowym Spółki. Uwagę zwraca

fakt, że w pierwszych dziewięciu miesiącach budowania Wishlisty liczba graczy, którzy dodali Alaskan Truck Simulator do swojej Wishlisty kształtowała się na poziomie najwyższym dla wszystkich wydanych i niewydanych gier Spółki. Wishlista gry budowana jest od września 2018 roku. Na dzień 31 października 2022 roku Wishlista Steam gry Alaskan Truck Simulator wynosiła 259.619 graczy, co oznacza wzrost o 53% rok do roku.

Wishlista dla gry Car Wash Simulator, która budowana jest od grudnia 2018 roku, na dzień 31 grudnia 2021 roku osiągnęła poziom 76.608 graczy, co oznacza wzrost o 23% rok do roku, natomiast na dzień 31 października 2022 roku osiągnęła poziom 82.854 graczy, co oznacza wzrost o 10% rok do roku. Pozwala to twierdzić, że pozycja ta posiada spory potencjał rozwojowy.

Spółka ponadto identyfikuje potencjał rozwojowy w grze American Motorcycle Simulator, której Wishlista budowana jest od marca 2020 roku. Na dzień 31 grudnia 2021 roku Wishlista Steam gry wynosiła 66.299 graczy, co oznacza wzrost o 43% rok do roku, natomiast na dzień 31 października 2022 roku osiągnęła poziom 80.356 graczy, co oznacza wzrost o 26% rok do roku.

## **10. Przewagi konkurencyjne**

Przewagi konkurencyjne Grupy, wypracowane w okresie dotychczasowej działalności, będące jej odpowiedzią na wymagania klientów, a także konkurencji, wynikające przede wszystkim z obserwacji tendencji światowego rynku, umożliwiły Emitentowi dynamiczny rozwój Grupy oraz umożliwią osiągnięcie celów strategicznych.

Zarząd uważa, że wymienione poniżej przewagi konkurencyjne Grupy pozwolą jej na wykorzystanie możliwości rozwoju w przyszłości i osiągnięcie założonych celów strategicznych:

- dywersyfikacja ryzyka poprzez produkcję i dystrybucję dużej liczby zróżnicowanych gatunkowo gier;
- niskie koszty produkcji gier;
- efektywność konwersji Wishlist Steam na sprzedaż;
- topowe zespoły oraz twórcy gier;
- duży nacisk na promocję w mediach społecznościowych.

### **Dywersyfikacja ryzyka poprzez produkcję i dystrybucję dużej liczby zróżnicowanych gatunkowo gier**

Grupa dywersyfikuje ryzyko uzależnienia się od pojedynczych tytułów poprzez produkcję i dystrybucję dużej liczby zróżnicowanych gatunkowo gier, co pozwala na dywersyfikację źródeł przychodów. Większa liczba wydawanych i produkowanych gier wpływa dodatkowo na ograniczenie sezonowości sprzedaży. Ze względu na różne okresy monetyzacji poszczególnych gier Spółka jest w stanie dostosować marketing w zależności od obserwowanych trendów. W celu wydania większej liczby gier Spółka nawiązała współpracę z wieloma zespołami deweloperskimi oraz zajęła się dystrybucją gier na platformach, na których wcześniej nie prowadziła działalności, jak np. gry na urządzenia mobilne czy wirtualnej rzeczywistości.

### **Niskie koszty produkcji gier**

Emitent skupia się na produkcji i dystrybucji gier niskobudżetowych i średnio-budżetowych w przedziale od 150 tys. PLN do 2 mln PLN. W przypadku produkcji gier brane są pod uwagę trendy, a Spółka poszukuje tematów gier, które mogą stać się popularne wśród graczy przy mniejszym nakładzie inwestycyjnym.

Spółka zwraca dużą uwagę na stosunek poziomu Wishlisty do wysokości budżetu danej gry w celu oceny potencjału planowanych produkcji. Spółka jest w stanie obniżyć koszty produkcji w wyniku bliskiego kontaktu z fanami poprzez platformy typu Discord oraz społeczność Steam. Wspomniany kontakt z graczami pozwala Spółce określić jakich produktów oczekują zainteresowani nabywcy, przez co koszty produkcji są obniżone, a sam produkt jest lepszy jakościowo i dopasowany do potrzeb użytkowników.

O wysokich wskaźnikach poziomu Wishlist gier wydawanych przez Emitenta w stosunku do wysokości ich budżetu świadczą m.in. sukcesy gier Drug Dealer Simulator oraz Gas Station Simulator, których koszty produkcji zostały zwrócone odpowiednio w ciągu 30 i 90 minut od momentu premiery gier.

### **Efektywność konwersji Wishlist Steam na sprzedaż**

Spółka badając potencjał gier poprzez budowanie liczebności Wishlist dla planowanych do wydania gier zdaje sobie sprawę, że zebranie dużej liczby Wishlist nie daje jeszcze pewności komercyjnego sukcesu. Do sukcesu potrzebne jest utrzymanie na wysokim poziomie liczby Wishlist, liczby followersów oraz świadomości medialnej gry. Emitent nieustannie podejmuje działania marketingowe podtrzymując w mediach branżowych zainteresowanie grami z portfolio Grupy, dbając o aktywność wśród YouTuberów, co w efekcie przekłada się na wysoką konwersję Wishlist na przychody ze sprzedaży. Większość gier Grupy uzyskuje ponad przeciętne konwersje Wishlist, a do najefektywniejszych gier pod względem wskaźnika konwersji należą *Plane Mechanic Simulator* z wynikiem 126,5% oraz *Lust for Darkness* z wynikiem 107%. Nieco niżej, w granicach 93% plasuje się gra *Orbital Racer*, która jednak charakteryzuje się znacznie mniejszym wolumenem sprzedaży od pozostałych gier.

### **Topowe zespoły oraz twórcy gier**

Rozwój Grupy Movie Games pozwolił zebrać w jednym miejscu jednych z najlepszych i najbardziej doświadczonych twórców gier nadzorujących bardzo dobrze zorganizowane zespoły deweloperskie. Członkowie zespołów i twórcy gier posiadają doświadczenie w takich projektach jak doskonale znane i cenione wśród graczy tytuły: *Wiedźmin*, *God of War*, *Twisted Metal* czy *Farming Simulator*.

Wśród najbardziej doświadczonych członków zespołów należy wskazać takie osoby jak: Piotr Gnyp, David Jaffe, Tobiasz Piątkowski, Michał Puczyński czy Michał Dziwniel.

Piotr Gnyp to ekspert ds. nowych technologii i dziennikarz technologiczny z wieloletnim stażem. Swoją karierę zaczynał w latach 90. w grach fabularnych (RPG). Wówczas zajmował się głównie pisanem scenariuszy, organizacją konwentów; był też jednym z redaktorów kultowego magazynu *Magia i Miecz*. Swoją przygodę z grami wideo zaczął jako pracownik studia Metropolis. Jest twórcą i wieloletnim redaktorem naczelnym pierwszego w Polsce profesjonalnego bloga o grach wideo *Polygamia.pl*. Wcześniej pracował jako szef Departamentu Rozwoju Biznesu w wydawnictwie Walkabout Games oraz jako Dyrektor Działu Badań w studiu produkcji, postprodukcji i animacji Platige Image. Był Chief Content Officer jednego z globalnych gamingowych e-commerce'ów i szefem marketingu jednego z polskich startupów. W Movie Games odpowiedzialny jest za rozwój biznesu oraz *public relations*.

David Jaffe to znany developer w branży gier: nagrodzony przez BAFTA w kategorii „*Best Story and Character*” („Najlepsza Historia i Postać”) za grę *God of War II* i VGX w kategorii projektanta roku 2005, twórca serii *God of War*, która, według *New York Times*, sprzedała się w łącznym nakładzie ponad 51 mln egzemplarzy. Marka *God of War* od 2005 roku pozostaje sztandarowym tytułem ekskluzywnym Sony PlayStation. Ponadto znany jest jako były creative director Sony Santa Monica, a także reżyser gier z cyklu *Twisted Metal*, które stały się znakiem rozpoznawczym trzech generacji konsol PlayStation. Doczekały się one szeregu naśladowców, dając początek gatunkowi gier typu „*vehicular combat*”. Obecnie David Jaffe tworzy nowatorskie gry z segmentu Indie oraz jest popularnym streamerem, mającym bliski kontakt ze społecznością graczy i dzielącym się eksperckimi spostrzeżeniami na temat branży gier.

Tobiasz Piątkowski to doświadczony creative director, concept designer i scenarzysta. Dotychczas związany był m.in. ze studiem Platige Image (reklama, cinematyki do gier, efekty wizualne i postprodukcja, oprawa eventów) oraz Juice (animacja komputerowa). Uczestniczył w takich projektach jak *Ambition*, realizowane na zlecenie Europejskiej Agencji Kosmicznej, *Legendy Polskie Allegro*, czy *Multikino: Rodzina do kina*. Jest jedną z najznamiętszych figur polskiego komiksu - scenarzystą cykli 48 stron, *Pierwsza Brygada* i *Bradł*.

Michał Puczyński to dziennikarz technologiczny i copywriter od kilkunastu lat. Współpracował m.in. z Techland, Walkabout Games, Platige Image, Kinguin, Agorą, Grupą WP, Stadlbauer, Burco Development Polska, czy GMI Group. Pisał dla mediów gamingowych, technologicznych i biznesowych. Twórca materiałów biznesowych, scenarzysta trailerów do gier, reklam, filmów korporacyjnych i dokumentalnych realizowanych m.in. ASP w Katowicach, Kopalni Soli Wieliczka i Muzeum Warszawy.

Michał Dziwniel to członek zarządu i główny producent w studiu Brave Lamb Studio, które zajmuje się produkując gier komputerowych segmentu premium Indie.

### **Duży nacisk na promocję w mediach społecznościowych**

Spółka prowadzi kampanie crowdfundingowe, w tym m.in. na największym i najbardziej znanym na świecie serwisie Kickstarter, z pomocą którego dokonywana jest promocja gier na wcześniejszym etapie ich produkcji, uzyskanie zwrotnych informacji od przyszłych klientów nt. potencjalnego zainteresowania

oraz oczekiwań w stosunku do promowanych gier. Dodatkowo, Spółka uzyskuje z kampanii Kickstarter i na innych platformach crowdfundingowych również środki pieniężne, które stanowią uzupełnienie budżetów produkcyjnych dla środków własnych. Demo gry umożliwia znaczące podniesienie zainteresowania mediów (umożliwia youtuberom nagrywanie filmów i przeprowadzanie transmisji na twitchu) oraz potwierdzenie zainteresowania tytułem (społeczność ma możliwość zagrania w grę i doświadczenia jaki tytuł jest realizowany). Nie bez znaczenia pozostają media społecznościowe w tym w szczególności youtuberzy oraz influencerzy rynku gamingowego.

## 11. Plan i strategia rozwoju działalności Grupy

Zarząd Emitenta zakłada, że prawdopodobny przyszły rozwój działalności Grupy, zostanie osiągnięty w formie zwiększenia skali działalności.

Zakładany rozwój zostanie osiągnięty poprzez realizację celów strategicznych zdefiniowanych przez Spółkę w ramach dwóch horyzontów czasowych: (i) cele krótko i średnioterminowe (do 3 lat); oraz (ii) cele długoterminowe (powyżej 3 lat).

W ramach celów krótko i średnioterminowych Spółka zakłada dokonać rozwoju działalności, poprzez:

- rozwijanie procesów zapewnienia jakości (QA) w celu stworzenia zdywersyfikowanego portfela o rosnącej jakości gier na wszystkie możliwe platformy;
- rozwijanie działalności marketingowej;
- rozwijanie produkcji gier na urządzenia mobilne i skutecznych sposobów ich monetyzacji oraz na urządzenia wirtualnej rzeczywistości;
- symultaniczne wydawanie gier na konsole Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One.

W ramach celów długoterminowych Spółka zakłada dokonać rozwoju działalności, poprzez:

- rozwój działalności wydawniczej poprzez realizację gier klasy AA;
- rozwój działalności wydawniczej poprzez wydawanie gier dla podmiotów zewnętrznych.

### **Rozwijanie procesów zapewnienia jakości (QA) w celu stworzenia zdywersyfikowanego portfela o rosnącej jakości gier na wszystkie możliwe platformy**

Grupa zamierza produkować i wydawać gry o najwyższej jakości, przy jednoczesnym zachowaniu dynamicznego tempa rozwoju oraz utrzymania dyscypliny kosztowej wytwarzanych gier. Spółka zwraca dużą uwagę na stosunek poziomu Wishlisty do wysokości budżetu danej gry w celu oceny potencjału swoich produkcji.

Grupa posiada zdywersyfikowany tematycznie i gatunkowo portfel gier średnio-budżetowych, który planuje nieustannie rozwijać, w związku z czym przewiduje wydawanie do 10 gier rocznie na różne platformy sprzętowe o niskim i średnim budżecie (mniej ryzykownych), tj. do 1 mln PLN.

Wychodząc na przeciw pojawiającym się tendencjom na platformie Steam, Emitent zamierza wydawać gry o coraz wyższych budżetach stawiając na gry o coraz większej jakości. Ze względu na coraz mniejsze wsparcie ze strony platform dystrybucyjnych dla gier klasy Indie, Emitent podjął decyzję o wejściu w segment gier klasy Indie premium. Pierwszym efektem podjętych działań było nabycie akcji w studiu Brave Lamb Studio S.A., które realizuje projekty w segmencie klasy Indie premium. Segment Indie premium to projekty i niezależne studia developerskie, które dysponują budżetami w polskich warunkach powyżej 1-2 mln PLN, a więc znaczącymi, jak na standardy gier niezależnych, środkami pozwalającymi na wykonanie projektu wysokiej jakości. Realizacja projektów o takim budżecie pozwala, przy odpowiedniej dyscyplinie finansowej, na dużą swobodę twórczą w wykonywanych projektach.

Grupa posiada szerokie portfolio gier, które znajdują się w trakcie produkcji i dotyczą szerokiego zakresu gatunków takich jak symulatory, horrory psychologiczne, *tower defense* / FPS, RPG / *rougelike*, thrillery czy *survival horror*, dzięki czemu mają one szansę trafić w gusta wielu odbiorców. W ostatnim czasie Spółka zdecydowała się na odejście od gier typu horror na rzecz survivali, których produkcja okazuje się być bardziej korzystna. Spółka zamierza wejść również w nowe gatunki gier, wraz z rozwojem swoich kompetencji. Produkowane i pozyskiwane są pierwsze gry typu *multiplayer*, strategia czasu rzeczywistego, *society* i *city builder* czy *tycoon*.

Ponadto Spółka rozpoczęła współpracę z Robertem Lewandowskim w celu realizacji nowego projektu związanego z produkcją gier o tematyce sportowej. Profil gier jest na bieżąco dostosowywany do aktualnych trendów rynkowych.

Model ten ma pozwolić na osiąganie stabilnych przychodów niezależnie od zmian zainteresowania odbiorców poszczególnymi tytułami. Jednocześnie Emitent podejmuje działania, które mają umożliwić produkcję gier na wszystkie możliwe platformy, w tym przede wszystkim Nintendo Switch, Xbox, PlayStation, urządzenia mobilne i wirtualnej rzeczywistości, jak również streamingowe.

Ze względu na dominację platformy Steam wśród kanałów dystrybucyjnych gier, Emitent dokonuje dywersyfikacji dystrybucji, czego efektem było nawiązanie współpracy z kolejnymi platformami takimi jak: Epic Game Store, GOG, a także podejmuje współpracę z partnerami w celu zbudowania świadomości swoich produktów na rynku chińskim. Ze względu na krótki okres czasu współpracy z właścicielami nowych kanałów dystrybucyjnych, Emitent rozwija swoją działalność wydawniczą nieustannie dostosowując się do modeli wydawniczych, charakterystycznych dla tych platform, tak by zwiększyć potencjał sprzedaży na nowych rynkach.

### **Rozwijanie działalności marketingowej**

W 2022 dział marketingu Movie Games skupi się na dalszej rozbudowie i profesjonalizacji, czego efektem będzie wytworzenie i udoskonalenie wszystkich kluczowych kompetencji wewnątrz Spółki, tak by nie było potrzeby ich outsource'owania na zewnątrz. Za najbardziej kluczową kompetencję Spółka uznaje digital marketing - kampanie bannerów lub płatnych linków, wyświetlanych na czołowych miejscach w wynikach wyszukiwania (PPC) i działania analityczne, pozwalające jeszcze lepiej rozpoznawać potrzeby i alokować tam niezbędne zasoby działu.

Prowadzone też są aktywne procesy poprawiające jakość komunikacji inwestorskiej. Zapoczątkowano też procesy zwiększające synergię pomiędzy poszczególnymi działami i spółkami z Grupy, celem zwiększenia wydajności.

W 2022 roku, Spółka planuje na nowo rozpocząć fizyczne eventy. Spółka zaczęła już wystawiać się na eventach w Polsce, planuje też pokazywać się na wydarzeniach globalnych za granicą, takich jak niemiecki Gamescom, czy amerykański PAX lub japoński Tokyo Games Show.

Stworzony przy dziale marketingu zespół portujący gry rozpoczął prace nad pierwszym projektem, ale wymaga on rozbudowy kompetencji o działania na silniku Unreal Engine. Dział wydawnictwa wewnętrznego po podpisaniu umowy z pierwszą grą również wymaga profesjonalizacji, jak i zwiększenia możliwości poszukiwania nowych i ciekawych produkcji.

### **Rozwijanie produkcji gier na urządzenia mobilne i skutecznych sposobów ich monetyzacji oraz na urządzenia wirtualnej rzeczywistości**

Na potrzeby wejścia na rynek gier na urządzenia mobilne i wirtualnej rzeczywistości, Emitent we wrześniu 2020 roku dokonał zakupu podmiotu Spalion Investments S.A. (obecnie Movie Games Mobile S.A.), a w marcu 2021 roku nabył część akcji spółki IPO Doradztwo Kapitałowe S.A. (obecnie Movie Games VR S.A.), które odpowiednio odpowiedzialne są za produkcję oraz portowanie gier mobilnych Grupy na urządzenia mobilne i wirtualnej rzeczywistości. Rozwój działalności na rynku gier mobilnych i VR ma służyć dalszej dywersyfikacji działalności Grupy oraz poszerzania skali działalności.

W przypadku gier mobilnych Emitent wraz z podmiotem Movie Games Mobile S.A. będzie rozwijał procesy monetyzacji gier. Kluczowym elementem zwiększenia monetyzacji gier mobilnych jest zbudowanie możliwie dużej bazy użytkowników pobierających grę. Z czasem, liczba aktywnych użytkowników sukcesywnie spada, co jest mierzone poziomem retencji. Gry będą wydawane w modelu *free-to-play* polegającym na darmowym pobieraniu gier, gdzie wydawca zarabia na reklamach wyświetlanych w trakcie rozgrywki oraz mikrotransakcjach dokonywanych przez użytkowników.

W celu zwiększenia monetyzacji będą przeprowadzane testy monetyzacyjne gry, podczas których testowane będą gry pod kątem poprawienia wskaźników przychodowych, przy jednoczesnej analizie zachowania się i retencji użytkowników.

Emitent zbudował wewnętrzny dział portowania w ramach Grupy Movie Games i lokalizacji zarówno na platformy mobilne, jak i VR.

### **Symultaniczne wydawanie gier na konsole Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One**



Spółka wydaje jak i wytwarza nowe gry, które testuje zarówno na rynku gier na komputery PC, a także na konsole Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One. W pierwszej kolejności Spółka produkuje gry przeznaczone na komputery PC. W przypadku osiągnięcia sukcesu danej gry na rynku gier komputerowych PC kolejnym krokiem jest udostępnienie gry dla graczy na inne platformy takie jak konsole Nintendo Switch, PlayStation oraz Xbox. W przeszłości Emitent korzystał z usług zewnętrznych wydawcy Sonka S.A. Aktualnie Spółka posiada wewnątrz swojej Grupy podmiot Detalion Games S.A., który świadczy usługi portowania gier na konsole na potrzeby wewnątrz Grupy.

Emitent zbudował wewnętrzny dział portowania i lokalizacji na platformy konsolowe.

W celu zachowania najwyższej jakości portowania oraz osiągnięcia optymalizacji procesu produkcyjnego Spółka zamierza prowadzić proces portowania jednocześnie z działaniami produkcyjnymi gier w wersji PC.

Na obecnym etapie rozwoju Spółka koncentruje się na produkcji wydawnictwie gier z portfolio Grupy na starsze generacje konsol PlayStation 4 oraz Xbox One, jednak wraz z rozwojem dystrybucji i nowych konsol, Emitent będzie wydawać gry również na konsole nowej generacji PlayStation 5 oraz Xbox Series X/S.

### **Rozwój działalności wydawniczej poprzez realizację gier klasy AA**

Emitent w celu rozszerzenia działalności developerskiej planuje wydawać gry klasy AA. W związku z tym Emitent wraz z Platige Image S.A. zawiązał Image Games S.A., która zajmuje się produkcją gier z segmentu AA spełniających wizualne i narracyjne standardy jakości Platige Image S.A. Emitent dostarcza powstałemu studiu *know-how* produkcyjny i wydawniczy, natomiast Platige Image S.A. zaplecze potrzebne do realizacji wysokojakościowych grafik, animacji i doświadczenia na rynku licencji filmowych i serialowych. Studio współpracuje z największymi markami świata, najlepszymi wydawcami gier wideo i jednymi z najznamienitszych reżyserów filmowych. Produkcje i projekty autorstwa Platige Image S.A. wielokrotnie gościły na najważniejszych festiwalach na całym świecie zdobywając najwyższe laury jak BAFTA (m.in. w kategorii krótki film animowany dla „Sztuka spadania” Tomasza Bagińskiego), Europejska Nagroda Filmowa, nagroda Goya (za najlepszy film animowany "Another Day Of Life"), czy SIGGRAPH Awards (nagroda „Best of Show” na festiwalu animacji komputerowej i efektów specjalnych, m.in. za krótkometrażowy film animowany "Arka").

Projekt realizowany we współpracy z Platige Image S.A. to kolejne przedsięwzięcie Emitenta w segmencie AA/Indie Premium. W listopadzie 2020 roku Spółka zainwestowała w Brave Lamb Studio S.A., którego zespół składa się najlepszych specjalistów z branży *gamedev*, pracujących wcześniej dla takich studiów jak Techland, Flying Wild Hog czy CI Games. Zespół pracuje nad dwoma produkcjami, tj. War Hospital i Enemy of the State. Najbardziej oczekiwanym tytułem studia jest War Hospital, który ma być unikalnym połączeniem gier z gatunku strategii czasu rzeczywistego, survivala ekonomicznego oraz elementów gry RPG, polegającym na dokonywaniu trudnych moralnie decyzji.

### **Rozwój działalności wydawniczej poprzez wydawanie gier dla podmiotów zewnętrznych**

W celu zwiększenia dynamiki rozwoju działalności, długofalowo Emitent zamierza wydawać gry dla zewnętrznych studiów deweloperskich. Rozwój działalności wydawnictwa zewnętrznego pozwoli na szersze wykorzystanie *cross* promocji w grach, która obecnie realizowana jest głównie w ramach gier produkowanych przez spółki znajdujące się w Grupie Movie Games. Celem Emitenta jest stworzenie spójnej komunikacji gier z portfolio Emitenta z grami studiów zewnętrznych, w związku z czym Emitent będzie kompleksowo wspierał podmioty zewnętrzne w zakresie zapewnienia jakości i marketingu.

W ramach niniejszego celu Emitent zamierza w dużej mierze skoncentrować swoją działalność na pozyskiwaniu zleceń wydawniczych gier dla zagranicznych zewnętrznych studiów deweloperskich, przy czym zlecenia te będą również realizowane dla polskich deweloperów. Movie Games rozważa wydawanie gier w szerokim zakresie, tj. zarówno dla studiów, które posiadają gotowe produkty, jak również dla tych którzy posiadają pomysł lub projekt na realizację gier. Taki model wydawniczy polegający na wydawaniu gier zewnętrznych studiów, zakłada, że nie będą one w żaden sposób wchodziły w strukturę organizacyjną Grupy Movie Games.

## **12. Istotne nowe produkty Grupy**

Na Datę Prospektu Emitent posiada skonkretyzowane plany wydania kilkunastu gier w wersji PC w latach 2022 – 2023, z których dwie gry mają doczekać się portowania na konsole lub na wersje mobilne. Wśród planowanych gier znajduje się druga część gry Drug Dealer Simulator, która okazała się dużym

sukcesem wydawniczym, w związku ze zwrotem kosztów produkcji tej gry w ciągu 30 minut od momentu wydania gry.

**Tabela 29: Produkty planowane do wydania przez Grupę**

L.P.	Gra	Wersja	Planowana data wydania
1.	American Motorcycle Simulator	PC	3Q 2023
2.	Total Alarm	PC	2023
3.	Total Alarm	Nintendo Switch	2023
4.	Total Alarm	PlayStation	2023
5.	Total Alarm	Xbox	2023
6.	Alaskan Truck Simulator	PC	2023
7.	Alaskan Truck Simulator	Nintendo Switch	2023
8.	Alaskan Truck Simulator	PlayStation	2023
9.	Alaskan Truck Simulator	Xbox	2023
10.	Mythbusters: The Game – Crazy Experiments Simulator	Nintendo Switch	brak daty
11.	Mythbusters: The Game – Crazy Experiments Simulator	PlayStation	brak daty
12.	Mythbusters: The Game – Crazy Experiments Simulator	Xbox	brak daty
13.	Mythbusters: The Game – Crazy Experiments Simulator	Mobilna	brak daty
14.	Food Truck Empire	PC	1Q / 2Q 2023
15.	Food Truck Empire	Nintendo Switch	brak daty
16.	Food Truck Empire	PlayStation	2023
17.	Food Truck Empire	Xbox	2023
18.	Drug Dealer Simulator	Nintendo Switch	zależne od partnera wydawniczego – 2Q 2023
19.	Fire Commander	Mobilna	2Q 2023
20.	Fire Commander	PlayStation	2Q 2023
21.	Fire Commander	Xbox	2Q 2023
22.	Drug Dealer Simulator 2	PC	2023
23.	Drug Dealer Manager	PC	2Q / 3Q 2023
24.	Drug Dealer Manager	Mobilna	4Q 2023 / 1Q 2024
25.	Drug Dealer Manager	PlayStation	4Q 2023 / 1Q 2024
26.	Drug Dealer Manager	Xbox	4Q 2023 / 1Q 2024
27.	Drug Dealer Manager	Nintendo Switch	4Q 2023 / 1Q 2024
28.	Brewpub Simulator	PC	1Q 2023
29.	Brewpub Simulator	Mobilna	2Q 2023
30.	Brewpub Simulator	PlayStation	2Q 2023
31.	Brewpub Simulator	Xbox	2Q 2023
32.	Brewpub Simulator	Nintendo Switch	2Q 2023
33.	Food Truck Simulator	Mobilna	brak daty

34.	Food Truck Simulator	PlayStation	brak daty
35.	Food Truck Simulator	Xbox	brak daty
36.	Food Truck Simulator	Nintendo Switch	brak daty
37.	Renovator Obiektów Sportowych	PC	2Q / 3Q 2023
38.	Star Strikers: Galactic Soccer	PC	1Q / 2Q 2023
39.	Star Strikers: Galactic Soccer	Mobilna	1Q / 2Q 2023
40.	Nightclub Manager: Violet Vibe	PC	2023
41.	Drug Dealer Simulator	Mobilna	2023
42.	Builders of Egypt	Mobilna	styczeń 2023
43.	Mr Pepper	Mobilna	4Q 2022 / 1Q 2023
44.	Beyond Sunset	PC	2Q / 3Q 2023
45.	Asteroid Impact Survival	PC	brak daty
46.	Turbulence	PC	brak daty
47.	Treasure Hunter Simulator 2	PC	brak daty
48.	ER Pandemic Simulator	PC	brak daty

Źródło: Spółka

Poniżej przedstawiono szczegółowy opis wybranych gier wśród planowanych do wydania przez Emitenta.

#### ALASKAN TRUCK SIMULATOR

Rodzaj gry: Symulator

Planowana dostępność wersji: PC

Planowana data premiery: 2023

Planowany budżet gry: 2 mln PLN



Gra będzie umożliwiała użytkownikowi wcielenie się w rolę alaskańskich kierowców ciężarówek. Rozgrywka zakłada przemierzanie niesamowitych terenów za kierownicą wielkich maszyn i stawienie czoła jednej z najbardziej niebezpiecznych krain na świecie. Gracz będzie mógł podjąć wyzwanie i przekonać się, czy zdoła przetrwać wystarczająco długo, by docenić dzikie piękno Alaski.

## AMERICAN MOTORCYCLE SIMULATOR

Rodzaj gry: Symulator

Planowana dostępność wersji: PC

Planowana data premiery: 3Q 2023

Planowany budżet gry: 0,9 mln PLN



Gra jest skierowana w szczególności do osób, które miały kiedyś wszystkiego dość. Fabuła gry umożliwi użytkownikowi rzucenie wszystkiego i ruszenie przed siebie wybierając wielką włączkę po Stanach Zjednoczonych legendarną drogą Route 66. Gracz będzie mógł na motorze przemierzać piękne krajobrazy, przy wspnianym ryku silnika.

### 13. Główni dostawcy Grupy

Grupa nabywa prawa do licencji na wykorzystywanie silników programistycznych oraz elementów graficznych od dużych międzynarodowych producentów. Transakcje przeprowadzane są za pośrednictwem stron internetowych producentów, poprzez które deweloperzy mogą kupić licencje do używania silnika bezterminowego, wydźwierać licencje na silnik terminowo, nabyć licencje powiązane tylko z procentem przychodów z zysku z gry oraz kupić dodatki do silnika czy materiały graficzne. Na potrzeby swojej działalności Grupa z reguły wybiera zakup licencji na silnik Unity i Unreal. W przypadku silnika Unity, Grupa ponosi jedynie opłatę wstępną i nie ma potrzeby ponoszenia kolejnych opłat miesięcznych lub prowizji od sprzedaży. Wysokość opłaty uzależniona jest od liczby użytkowników korzystających z licencji. W przypadku silnika Unreal jest on bezpłatny, z zastrzeżeniem, że po osiągnięciu danego progu przychodu (1 mln USD) korzystający zobowiązany jest do odprowadzania opłaty w wysokości 5% przychodów od kwoty przekraczającej 1 mln USD.

### 14. Informacje o uzależnieniu Grupy

Grupa nie jest uzależniona od patentów, umów finansowych albo od nowych procesów produkcyjnych w stopniu istotnym z punktu widzenia działalności lub rentowności Grupy. Z wyjątkiem uzależnienia Grupy od umowy z głównym dystrybutorem, tj. Steam oraz od licencji na silniki do gier Unity i Unreal, Grupa nie jest uzależniona od żadnych umów handlowych lub przemysłowych.

Emitent posiada umowę z Valve Corporation właścicielem platformy dystrybucyjnej Steam, która to umowa ma charakter uzależniający od platformy Steam. Platforma Steam jest najważniejszym źródłem przychodów dla gier wydanych przez Emitenta. Dla większości gier z portfolio Emitenta platforma Steam odpowiada za ponad 90% sprzedanych kopii gier, w tym dla najistotniejszych jak np. Drug Dealer Simulator udział wynosi około 91%, dla Lust from Beyond około 96%, a Lust for Darkness około 98%. Więcej informacji w tym zakresie znajduje się w punkcie *Dane operacyjne*. Spółka zakłada, że przychody z kolejnych planowanych do wydania gier, będą nadal pochodzić głównie z platformy Steam, jednak stopniowo udział będzie zmniejszany ze względu na prowadzone działania zmierzające do rozwoju kanałów dystrybucyjnych wśród takich platform jak: Muve.pl, Plug In Digital, Humble Bundle, czy GOG.

Informacje o silnikach do gier Unity i Unreal znajdują się w punkcie wyżej *Główni dostawcy Grupy*.

### 15. Prace badawcze i rozwojowe

Działalność Spółki w zakresie produkcji gier komputerowych stanowi prace rozwojowe w myśl definicji przewidzianych MSR 38 „Wartości niematerialne”, w związku z czym Spółka rozpoznaje wartości niematerialnych z tego tytułu.

Spółka prowadzi również prace badawczo – rozwojowe w rozumieniu innym niż definicje zawarte w MSR 38 „Wartości niematerialne”, a mianowicie w rozumieniu przepisów podatkowych, tym samym korzysta z preferencyjnej stawki określonej przez IP Box.

Prace badawczo – rozwojowe w rozumieniu przepisów podatkowych oraz ulgi IP Box nie stanowiły prac badawczo – rozwojowych w rozumieniu przepisów MSSF UE. W okresie objętym Historycznymi Informacjami Finansowymi oraz po tym okresie do Daty Prospektu, Spółka nie prowadziła prac badawczo – rozwojowych w rozumieniu MSSF UE.

Zgodnie z przyjętymi przez Spółkę zasadami rachunkowości, Produkcja w toku obejmuje tworzenie gier. Koszty wytworzenia gier obejmują koszty bezpośrednio związane z tworzeniem gier oraz uzasadnioną część pośrednich kosztów produkcji. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z Produkcji w toku na Produkty gotowe. W związku z brakiem MSSF mającego bezpośrednie zastosowanie do rozliczania kosztów wytworzenia gier komputerowych, Zarząd zdecydował się na zastosowanie przepisów art. 34 ust. 3 Ustawy o Rachunkowości, zgodnie z postanowieniami MSR 8 par. 10 -12 w zakresie wyceny gier komputerowych tworzonych przez Spółkę. Więcej informacji w tym zakresie znajduje się w rozdziale *Analiza operacyjna i finansowa*, w punkcie *Istotne zasady rachunkowości i oszacowania*.

W dniu 25 października 2021 roku Emitent złożył do Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej wniosek o wydanie interpretacji indywidualnej dotyczącej podatku dochodowego od osób prawnych w zakresie rozliczenia dochodów w ramach mechanizmu IP Box. W dniu 25 stycznia 2022 roku Dyrektor Krajowej Informacji Skarbowej wydał, w trybie art. 14b § 1 Ordynacji Podatkowej, interpretację indywidualną, w której stwierdził, że stanowisko wnioskodawcy w sprawie oceny prawnej zaistniałego stanu faktycznego lub zdarzenia prawnego jest prawidłowe. W przedmiotowej decyzji Dyrektor Krajowej Informacji Skarbowej stwierdził, że:

- gry tworzone przez Emitenta, w ramach jego działalności badawczo-rozwojowej, stanowią kwalifikowane prawa własności intelektualnej, a dokładniej autorskie prawo do programu komputerowego (art. 24d ust. 2 pkt 8 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych);
- Emitent, w myśl art. 24d ust. 1 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, może skorzystać ze stawki 5% od dochodu uzyskiwanego ze sprzedaży licencji na kwalifikowane prawa własności intelektualnej, o którym mowa w punkcie powyżej, ponieważ spełnia warunki wynikające z art. 24d Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych;
- zakres działalności badawczo-rozwojowej zawsze obejmuje całość działań podatnika zmierzających do wytworzenia, rozwinięcia lub ulepszenia kwalifikowalnego IP, i że działania te nigdy nie wykraczają poza działalność badawczo-rozwojową;
- przychody oraz koszty uzyskania przychodu, w tym koszty związane z wersjami gier na konsole, rozszerzeniem do gier, dodatkami do gier, w tym płatnymi dodatkami do gier oraz aktualizacjami do gier, a także innymi ewentualnymi dodatkami lub rozszerzeniami do gier należy kwalifikować odpowiednio jako przychody oraz koszty uzyskania przychodu, w tym koszty związane z daną grą;
- na potrzeby kalkulacji wskaźnika nexus Spółka prawidłowo kwalifikuje koszty prowadzonej przez nią działalności badawczo-rozwojowej, związanej bezpośrednio z produkowaną grą, do kosztów faktycznie poniesionych przez Spółkę, o których mowa w art. 24d ust. 4 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, wchodzących w skład tzw. współczynnika nexus;
- możliwe jest zastosowanie przez Spółkę dla potrzeb ustalenia wartości kosztów ogólnych związanych z produkcją gry, klucza przychodowego stanowiącego stosunek przychodów z gry do łącznej kwoty przychodów z pozostałej działalności (z wyłączeniem przychodów z kapitałów pieniężnych).

## 16. Istotne umowy

Poniżej opisano istotne umowy zawarte przez Grupę w okresie dwóch lat poprzedzających Datę Prospektu, a także umowy zawarte w okresie wcześniejszym, jeżeli takie umowy dotyczą istotnych praw lub obowiązków Spółki na Datę Prospektu.

Rozporządzenie Prospektowe oraz akty delegowane do Rozporządzenia Prospektowego nie określają szczegółowych kryteriów w zakresie oceny istotności zawieranych umów. Emitent w celu zapewnienia odpowiedniego poziomu przejrzystości informacji zawartych w Prospekcie, przy jednoczesnym zachowaniu adekwatnego wpływu danej umowy na działalność prowadzoną przez Emitenta, jako próg ujawnienia zawartych umów oraz zakwalifikowania ich jako istotne, przyjął takie umowy, które m.in. zawarte zostały w normalnym oraz poza normalnym tokiem działalności Grupy, o wartości przekraczającej 10% wartości przychodów ze sprzedaży Grupy za okres ostatnich czterech kwartałów

obrotowych, wynikających z jednostkowych oraz skonsolidowanych sprawozdań finansowych. Wartość 10% za okres czterech ostatnich kwartałów obrotowych porównywana jest do wartości netto danej umowy. Jeżeli wartość umowy nie wynika bezpośrednio z jej treści lub na moment zawarcia umowy nie sposób określić jej wartości netto, przy ocenie istotności umowy bierze się pod uwagę szacowaną wartość umowy oraz jej znaczenie ze względu na prowadzoną działalność oraz model biznesowy Grupy.

Za istotne zostały uznane: (i) umowy zawierane w normalnym toku działalności Grupy o wartości przekraczającej 10% wartości przychodów ze sprzedaży Grupy za okres ostatnich czterech kwartałów obrotowych, wynikających z jednostkowych oraz skonsolidowanych sprawozdań finansowych; (ii) istotne umowy zawierane w normalnym toku działalności Grupy, które nie spełniają kryterium finansowego wskazanego w pkt (i) powyżej, jednakże kwalifikowane są przez Grupę jako istotne ze względu na ich znaczący wpływ na kluczowe dla Grupy obszary działalności; oraz (iii) istotne umowy zawierane poza normalnym tokiem działalności Grupy.

Umowy zawarte poza normalnym tokiem działalności zostały uznane za istotne ze względu na: (i) ich wartość stanowiącą co najmniej 10% wartości przychodów ze sprzedaży Grupy za okres ostatnich czterech kwartałów obrotowych, wynikających z jednostkowych oraz skonsolidowanych sprawozdań finansowych; lub (ii) ich znaczący wpływ na kluczowe dla Grupy obszary działalności lub na ich finansowanie.

Grupa nie identyfikuje istotnych umów zawieranych poza normalnym tokiem działalności. Grupa nie identyfikuje istotnych umów niezawartych w ramach normalnego toku działalności, które zawierają postanowienia powodujące powstanie zobowiązania Grupy lub nabycie przez nią prawa o istotnym znaczeniu na Datę Prospektu.

#### **Umowy zawarte przez Emitenta:**

##### **Umowa inwestycyjna z dnia 22 sierpnia 2022 r.**

W dniu 22 sierpnia 2022 roku w wyniku zakończonych Emitent zawarł dokumentację transakcyjną, tj. umowę inwestycyjną m.in.: z Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością – Alternatywną Spółką Inwestycyjną – spółką komandytową („**Satus Games ASI**”), Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością („**Satus Games**”) oraz spółkami zależnymi, tj. Movie Games Mobile spółką akcyjną („**Movie Games Mobile**”) i Movie Games VR spółką akcyjną („**Movie Games VR**”), na podstawie której Satus Games ASI oraz Satus Games udzielił finansowania spółce Movie Games Mobile, na potrzeby realizacji projektu B+R w łącznej wysokości 1.187.000,00 PLN. Ponadto, umowa inwestycyjna przewiduje przeprowadzenie procesu połączenia Movie Games VR ze spółką Movie Games Mobile jako spółką przejmowaną w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych lub w inny sposób przewidziany przepisami prawa obowiązującymi na moment połączenia.

##### **Umowa inwestycyjna z dnia 3 kwietnia 2022 r.**

W dniu 3 kwietnia 2022 roku, Emitent zawarł z PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie („**PlayWay**”) oraz Detalion Games S.A. z siedzibą w Warszawie („**Detalion Games**”) umowę inwestycyjną na mocy której Strony umowy podjęły współpracę w zakresie nabycia przez Emitenta wszystkich akcji Detalion Games posiadanych przez PlayWay.

Na mocy zawartej umowy PlayWay zobowiązała się do sprzedaży na rzecz Emitenta akcji Detalion Games w minimalnej liczbie 655.400 (słownie: sześćset pięćdziesiąt pięć tysięcy czterysta) sztuk za cenę nominalną 0,10 zł (słownie: zero złotych 10/100) za jedną akcję Detalion Games w ciągu 60 dni od dnia zawarcia umowy. Wskazanej transakcji towarzyszyć będzie zawarcie przez Strony umowy ograniczającej zbywalność nabytych przez Emitenta akcji Detalion Games. Ponadto umowa określa także warunki podwyższenia kapitału zakładowego Detalion Games w okresie dwóch lat od nabycia akcji Detalion Games. W dniu 15 czerwca 2022 roku doszło do zawarcia ww. umów.

Na dzień zawarcia umowy PlayWay posiadał 655.400 (słownie: sześćset pięćdziesiąt pięć tysięcy czterysta) akcji Detalion Games serii A wprowadzonych do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., tj. 32,77 % (słownie: trzydzieści dwa 77/100) akcji w kapitale zakładowym Detalion Games oraz posiadał 32,77 % (słownie: trzydzieści dwa 77/100) głosów na Walnym Zgromadzeniu Detalion Games.

Spółka Detalion Games na dzień zawarcia Umowy nie prowadziła działalności operacyjnej, dlatego ustalona cena sprzedaży akcji Detalion Games na rzecz Movie Games będzie niższa od wartości akcji Detalion Games wynikającej z ich kursu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect.



Umowa reguluje także kwestię przeprowadzenia zmian organizacyjno-kadrowych w Detalion Games polegających na zmianach w składzie Rady Nadzorczej i Zarządu Detalion Games. Emitent zobowiązuje się również, po nabyciu Akcji Detalion Games, do podjęcia działań w celu rozpoczęcia i prowadzenia przez Detalion Games działalności w dwóch nowych obszarach: własnych gier z segmentu Indie oraz Indie Premium na wszystkich platformach oraz tworzenia portów gier. Umowa przewiduje także przyjęcie przez Emitenta programu motywacyjnego dla zaangażowanych w rozwój spółki managerów, członków organów Detalion Games oraz podmiotów współpracujących z Detalion Games lub świadczących na jej rzecz usługi.

Na mocy zawartej umowy Emitent zapewnił o finansowaniu Detalion Games na poziomie nie mniejszym niż 500.000,00 zł oraz zobowiązał się do współpracy z Detalion Games polegającej na zleceniu, na zasadach wyłączności, tworzenia portów gier komputerowych z portfolio spółek z grupy kapitałowej Movie Games.

Umowa przewiduje także dodatkowe zobowiązania Stron m.in. w zakresie sukcesywnego ograniczenia dotychczasowej działalności Detalion Games niezwiązanej z nowym profilem działalności wdrożonym przez Movie Games.

Zawarta umowa obowiązuje do dnia 31 grudnia 2023 roku.

#### **Umowa koprodukcjna zawarta w dniu 25 lutego 2021 roku z Road Studio S.A.**

W dniu 25 lutego 2021 roku Emitent zawarł z Road Studio S.A. („**Koproducent**”) umowę koprodukcyjną, na podstawie której ustalono zasady współpracy celem ukończenia i wydania gry Emitenta „Car Wash Simulator” („**Gra**”). Koproducent zobowiązał się m.in. do przekazania Emitentowi każdego z etapów Gry w terminie i w sposób określony w harmonogramie. Ustalono, że 10 sierpnia 2022 roku Koproducent przekaże testową wersję Gry na PC, a 14 września 2022 roku finalną wersję. Z chwilą przekazania Emitentowi każdego z etapów Gry, Koproducent przenosi na Emitenta autorskie prawa majątkowe do twórczych elementów Gry oraz do korzystania z niej w zakresie wynikającym z umowy na określonych polach eksploatacji. Emitent zobowiązał się do wprowadzenia Gry do obrotu poprzez sprzedaż i inne formy odpłatnej dystrybucji, przy wykorzystaniu wszelkich dostępnych kanałów dystrybucji oraz prowadzenia sprzedaży detalicznej w punktach lub sklepach, w terminie 180 dni od otrzymania finalnej wersji Gry na daną platformę.

Emitent udzielił mu nieograniczonej czasowo oraz terytorialnie licencji do modułów Gry na wielu polach eksploatacji, szczegółowo opisanych w umowie. Koproducent ma prawo do udzielania dalszych licencji w zakresie niezbędnym do wykonania umowy.

W wyniku realizacji umowy, stronom będzie przysługiwał zysk netto (rozumiany jako kwota osiągnięta ze sprzedaży Gry pomniejszona o niezbędne koszty dystrybucji, koszty marketingowe oraz koszty *user experience*). Ustalono, że każdej ze stron umowy będzie przysługiwało 50% tego zysku. Zysk netto wypłacany będzie wyłącznie ze środków otrzymanych przez Emitenta ze sprzedaży Gry, który będzie płatny nie rzadziej niż raz na kwartał kalendarzowy. Płatność zysku netto następuje na podstawie faktury VAT, po przedstawieniu przez Emitenta Koproducentowi raportu zatwierdzającego udokumentowane zyski osiągnięte ze sprzedaży Gry na wszystkich platformach dystrybucji oraz poniesione koszty.

Ponadto, Koproducent zobowiązał się do zapłaty na rzecz Emitenta opłaty w kwocie 800.000,00 PLN tytułem opłaty za udział w zysku netto, powiększonej o należny podatek VAT. Ponadto, zastrzeżono, że wysokość wynagrodzenia zostanie obniżona o kwotę 67.650,00 PLN wpłaconą przez Koproducenta na rachunek bankowy Emitenta na poczet umowy sprzedaży z przeniesieniem autorskich praw majątkowych z dnia 4 sierpnia 2020 roku, która to umowa została rozwiązana porozumieniem z 24 lutego 2021 roku.

#### **Umowa dystrybucji zawarta pomiędzy Emitentem a Valve Corporation z siedzibą w Waszyngtonie**

Spółka zawarła umowę dystrybucyjną ze spółką prawa amerykańskiego Valve Corporation z siedzibą w Waszyngtonie („**Valve**”). Na podstawie umowy, Spółka udzieliła Valve licencji na użytkowanie i dystrybucję aplikacji komputerowych Spółki za pośrednictwem Steam, w zamian za wynagrodzenie opisane w umowie.

Zgodnie z postanowieniami umowy, Valve zobowiązana do dokonywania comiesięcznych płatności na rzecz Emitenta na poziomie 70% przychodu otrzymanego przez Valve z tytułu eksploatacji każdej z aplikacji przez Valve w danym miesiącu kalendarzowym.

Każda ze stron umowy 2 może ją rozwiązać w dowolnym momencie bez podania przyczyny, poprzez przekazanie drugiej stronie pisemnego wypowiedzenia z trzydziestodniowym wyprzedzeniem. Wszelkie istniejące licencje właścicieli kont Steam na aplikacje, pozostaną w mocy po rozwiązaniu lub wygaśnięciu umowy. Ponadto, po jej rozwiązaniu, Spółka udzieliła Valve niewyłącznej, obowiązującej na całym świecie, bezterminowej, nieodwołalnej, w pełni opłaconej licencji na użytkowanie, reprodukcję, przekazywanie i dystrybucję aplikacji oraz wszelkich poprawek błędów w formie kodu obiektowego poprzez dostawę elektroniczną wyłącznie właścicielom kont Steam, którzy nabyli licencję na wersję aplikacji dystrybuowaną przez Valve przed datą rozwiązania umowy, a Spółka będzie nadal zapewniać właścicielom kont Steam dostęp do funkcji online aplikacji na równych, niedyskryminujących zasadach z innymi użytkownikami, tak długo, jak Spółka będzie wspierać takie funkcje online.

Umowa podlega prawu amerykańskiemu.

**Umowa o wykonanie dzieła i przeniesienia autorskich praw majątkowych zawarta w dniu 13 lipca 2021 roku z Byte Barrel Sp. z o. o.**

W dniu 13 lipca 2021 roku Emitent zawarł z Byte Barrel Sp. z o. o. („**Twórca**”) umowę o wykonanie gry o roboczym tytule „Drug Dealer Simulator II” („**Gra**”) na platformę PC zgodnie z ustaloną specyfikacją i w terminach wynikających z ustalonego harmonogramu, wraz z integracją Gry z platformą Steam. Na podstawie umowy Twórca zobowiązał się do przeniesienia na Emitenta majątkowych praw autorskich do danego etapu Gry na określonych polach eksploatacji, z chwilą zapłaty wynagrodzenia ryczałtowego za dany etap oraz zaakceptowania tego etapu przez Emitenta.

Za realizację umowy Emitent zobowiązał się zapłacić Twórcy wynagrodzenie ryczałtowe w wysokości 449.000,00 PLN netto, które zostanie wypłacone w 19 ratach za każdy prawidłowo wykonany i zaakceptowany przez Emitenta etap prac, zgodnie z harmonogramem, w określonych w umowie kwotach i terminach. W wynagrodzeniu tym zawarte jest także wynagrodzenie za przeniesienie autorskich praw majątkowych do Gry. Dodatkowo, Twórcy będzie przysługiwać dodatkowe wynagrodzenie prowizyjne w wysokości 8% zysku netto, tj. kwoty ze sprzedaży Gry z platformy Steam oraz ewentualnie innych platform dystrybucji cyfrowej, oraz ze sprzedaży Gry w wersji na konsolę, pomniejszonej o koszty budżetu całkowitego Gry, na który składa się wynagrodzenie ryczałtowe oraz określone koszty dodatkowe. Gdy zysk netto przekroczy kwotę budżetu całkowitego, strony mogą podwyższyć wynagrodzenie prowizyjne Twórcy do 10% lub 12%, w zależności od wysokości przekroczenia budżetu całkowitego. Wynagrodzenie prowizyjne jest płatne ze środków otrzymanych przez Emitenta ze sprzedaży Gry z platform dystrybucji, nie rzadziej niż raz na kwartał kalendarzowy, począwszy od kwartału, w którym rozpoczęto dystrybucję Gry, po przedstawieniu Twórcy przez Emitenta raportu zawierającego udokumentowane zyski ze sprzedaży Gry z platform dystrybucji. Dodatkowo, przewidziano możliwość zawarcia aneksu do umowy w zakresie zwiększenia wynagrodzenia ryczałtowego Twórcy o każde dodatkowe 20% w sytuacji, gdy nadzwyczajne wydatki poniesione przez Twórcę przewyższą wysokość wynagrodzenia ryczałtowego. Wówczas, zysk netto ze sprzedaży Gry będzie obniżony o 2%. Wynagrodzenie prowizyjne będzie należne Twórcy tylko w przypadku wykonania Gry w całości i bez wad uniemożliwiających jej sprzedaż.

Twórca nie może wykonać żadnych gier z gatunku, z którego jest Gra dla innego zamawiającego, podczas trwania umowy oraz w terminie 4 lat od jej zakończenia. W przypadku, gdy Twórca naruszy to postanowienie, Emitent może żądać zapłaty kary umownej w wysokości 500.000,00 PLN, przy czym Emitent ma prawo dochodzenia odszkodowania przenoszącego wysokość kary umownej.

Emitent może odstąpić od umowy w terminie 3 miesięcy w przypadku upływu terminu wyznaczonego przez Emitenta do oddania Gry lub jego etapu oraz dostarczenia przez Twórcę Gry lub jego etapu niespełniającego określonych wymagań. Twórcy również przysługuje prawo do odstąpienia od umowy w terminie 3 miesięcy, m.in. w przypadku opóźnienia powyżej 60 dni w zapłacie za dany etap Gry. W sytuacji, gdy Twórca odstąpi od umowy z przyczyn nie leżących po wyłącznej stronie Emitenta, Emitent może żądać zapłaty kary umownej w wysokości wypłaconego Twórcy do dnia odstąpienia wynagrodzenia lub jego części powiększonego o 10%, przy czym Emitent może dochodzić odszkodowania przenoszącego karę umowną.

**Umowa o wykonanie dzieła i przeniesienie autorskich praw majątkowych zawarta 18 czerwca 2021 roku z Star Drifters Sp. z o. o.**

W dniu 18 czerwca 2021 roku Emitent zawarł z Star Drifters Sp. z o. o. („**Twórca**”) umowę o wykonanie gry o roboczym tytule „Brew! Drink! Refreshing!” („**Gra**”) na platformę PC zgodnie z ustaloną specyfikacją i w terminach wynikających z ustalonego harmonogramu, wraz z integracją Gry z platformą



Steam. Na podstawie umowy Twórca zobowiązał się do przeniesienia na Emitenta majątkowych praw autorskich do danego etapu Gry na określonych polach eksploatacji, z chwilą zapłaty wynagrodzenia ryczałtowego za dany etap oraz zaakceptowania tego etapu przez Emitenta.

Umowa ze Star Drifters Sp. z o. o. zawiera analogiczne warunki jak umowa z Byte Barrel Sp. z o. o. (opisana powyżej), przy czym ustalono, że wynagrodzenie ryczałtowe wynosi 704.460,00 PLN netto i jest płatne w 18 ratach. Wynagrodzenie prowizyjne należne Twórcy wynosi 30% zysku netto. Gdy zysk netto przekroczy kwotę budżetu całkowitego, strony mogą podwyższyć wynagrodzenie prowizyjne Twórcy do 40% lub 50%.

W umowie znajduje się również postanowienie dotyczące zakazu konkurencji, analogiczne jak to opisane w umowie z Byte Barrel Sp. z o. o., przy czym zakaz ten dotyczy wykonywania gier z gatunku symulacyjnego (związanego z tematyką prowadzenia browaru oraz wytwarzania piwa).

Zasady rozwiązania umowy są co do zasady analogiczne jak zasady przewidziane w umowie z Byte Barrel Sp. z o. o., przy czym nie przewidziano szczegółowych warunków, kiedy może dojść do rozwiązania umowy przez Twórcę.

**Umowa o wykonanie dzieła i przeniesienie autorskich praw majątkowych zawarta 1 lipca 2021 roku z Rafałem Pęcherzewskim, prowadzącym działalność gospodarczą pod firmą „Byterunners Game Studio Rafał Pęcherzewski”**

W dniu 1 lipca 2021 roku Emitent zawarł z Rafałem Pęcherzewskim, prowadzącym działalność gospodarczą pod firmą „Byterunners Game Studio Rafał Pęcherzewski” („**Twórca**”) umowę o wykonanie fabuły, warstwy dźwiękowej i muzycznej do gry o roboczym tytule „Drug Dealer Simulator II” („**Gra**”), we współpracy z Byte Barrel Sp. z o. o. („**Dzieło**”). Na podstawie umowy Twórca zobowiązał się do przeniesienia na Emitenta majątkowych praw autorskich do danego etapu Dzieła na określonych polach eksploatacji, z chwilą zapłaty wynagrodzenia ryczałtowego za dany etap oraz zaakceptowania tego etapu przez Emitenta.

Umowa zawiera analogiczne warunki jak umowa z Byte Barrel Sp. z o. o. (opisana powyżej), przy czym ustalono, że wynagrodzenie ryczałtowe wynosi 60.000,00 PLN netto i jest płatne w 14 ratach. Wynagrodzenie prowizyjne należne Twórcy wynosi 8% lub 10%, w zależności od wysokości przekroczenia budżetu całkowitego. Ponadto, gdy nieuzgodnione z Emitentem wydatki poniesione przez Twórcę przewyższą kwotę budżetu całkowitego, wynagrodzenie prowizyjne będzie wynosiło 6% lub 5%, w zależności od wysokości wydatków..

W umowie znajduje się również postanowienie dotyczące zakazu konkurencji, analogiczne jak to opisane w umowie z Byte Barrel Sp. z o. o., przy czym zakaz ten dotyczy wykonywania gier z gatunku, z którego jest Gra (symulator handlarza nielegalnych substancji).

Zasady rozwiązania umowy są analogiczne jak zasady przewidziane w umowie z Byte Barrel Sp. z o. o.

**Umowa sprzedaży i przeniesienia majątkowych praw autorskich zawarta 27 stycznia 2017 roku z PlayWay S.A.**

W dniu 27 stycznia 2017 roku Emitent zawarł z PlayWay S.A. („**Sprzedający**”) umowę sprzedaży własności modułów szczegółowo określonych w załączniku do umowy (tj. Swim module, Construction module, Enviroment module, Enviro 2 module, Weapon module, Mixture module, Truck module, Tank module, Atack module, Jump module, Zombie module) oraz przeniesienia autorskich praw majątkowych do tych modułów. Na podstawie tej umowy Sprzedający przeniósł na Emitenta własność modułów, za co otrzymał łączne wynagrodzenie w wysokości 831.456,64 PLN netto oraz przeniósł autorskie prawa majątkowe do tych modułów na określonych w umowie polach eksploatacji w zamian za wynagrodzenie w wysokości 3.000,00 PLN netto.

Zakres przeniesienia autorskich praw majątkowych jest analogiczny jak zakres wynikający z umowy z 12 lipca 2017 roku (opisana powyżej).

**Umowa o współpracy zawarta w dniu 18 listopada 2020 roku z Movie Games Mobile S.A.**

Emitent w dniu 18 listopada 2020 roku zawarł ze spółką z Grupy, tj. Movie Games Mobile S.A. („**Wykonawca**”) umowę o współpracy, której przedmiotem jest wykonanie portu gry komputerowej w wersji na PC „Drug Dealer Simulator” („**Gra**”), przez co rozumie się wykonanie całości prac na każdym z przekazanych elementów Gry, w tym prac nad kodem źródłowym, poszczególnymi modułami lub assetami i innymi elementami Gry, celem wykonania utworu zależnego w wersji na urządzenia mobilne

pod roboczym tytułem „Drug Dealer Mobile” („**Port Gry**”). Ponadto, na podstawie umowy Emitent udzielił Wykonawcy niewyłącznej i nieograniczonej terytorialnie licencji na czas nieokreślony, obejmującej korzystanie z Gry oraz praw zależnych do Gry, w celu wykonaniu Portu Gry oraz jego wydania i dystrybucji, na określonych polach eksploatacji.

Za udzielenie licencji do Gry Emitentowi jest należne wynagrodzenie prowizyjne w wysokości 40% zysku netto, tj. przychodu netto osiągniętego ze sprzedaży Portu Gry po odliczeniu kosztów związanych z jego produkcją i dystrybucją, działaniami marketingowymi czy pozyskaniem użytkownika. Wynagrodzenie prowizyjne płatne jest ze środków otrzymanych przez Wykonawcę za sprzedaż Portu Gry, w kwartalnych okresach rozliczeniowych.

#### **Umowa o współpracy zawarta w dniu 30 listopada 2020 roku z Movie Games Mobile S.A.**

Emitent w dniu 30 listopada 2020 roku zawarł ze spółką z Grupy, tj. Movie Games Mobile S.A. ("**Wykonawca**") umowę o współpracy, której przedmiotem jest przyznanie Wykonawcy prawa pierwszego wyboru do wykonania gier z portfolio Emitenta w wersji na urządzenia mobilne, poprzez wykonanie portu gry z portfolio Emitenta, oraz rozbudowanie lub zmodyfikowanie kodów Gry, dostosowujących do wymogów urządzeń mobilnych. Umowa ta ma charakter ramowy i określa jedynie ogólne ustalenia stron dotyczące warunków współpracy podczas realizacji zamówień zawartych przez strony w okresie obowiązywania umowy. Zamówienia pod realizację konkretnych projektów stanowiąc będą tzw. umowy wykonawcze, na podstawie których Wykonawca zobowiąże się do portowania Gier, a Emitent będzie płacił uzgodnione wynagrodzenie. Umowy wykonawcze będą zawierane na warunkach określonych w przedmiotowej umowie o współpracy.

Ustalono, że Emitent z tytułu portowania Gry oraz konkretnej umowy wykonawczej, zapłaci wynagrodzenie w wysokości 60% osiągniętego przez Emitenta zysku. Szczegółowe warunki obliczania wynagrodzenia za realizację poszczególnych Gier będą ustalane w treści konkretnych umów wykonawczych. Ponadto, jeżeli konkretna umowa wykonawcza nie stanowi inaczej, wynagrodzenie będzie płatne w kwartalnych okresach rozliczeniowych.

Umowa została zawarta na czas nieoznaczony, przy czym każda ze stron ma prawo do jej wypowiedzenia z zachowaniem 3-miesięcznego okresu wypowiedzenia. Ponadto, umowa może zostać wypowiedziana ze skutkiem natychmiastowym w trzech określonych przypadkach, m.in. w przypadku rażącego naruszenia przez drugą stronę postanowień umowy lub warunków umów wykonawczych.

#### **Umowa ramowa o świadczeniu usług z dnia 28 października 2019 roku zawarta z Humble Bundle, Inc.**

W dniu 28 października 2019 roku Emitent zawarł z Humble Bundle, Inc. („**Humble**”) umowę określającą warunki i zasady świadczenia przez Humble usług na rzecz Emitenta. Humble jest odpowiedzialna za techniczne wdrożenie strony internetowej ([www.humblebundle.com](http://www.humblebundle.com)) i Humble Widget oraz za codzienne działania związane ze sprzedażą produktów Emitenta za pośrednictwem strony internetowej ([www.humblebundle.com](http://www.humblebundle.com)) i Humble Widget.

Na podstawie umowy Emitent udzielił Humble niewyłącznej, nieprzenoszalnej licencji do hostowania, sprzedaży i dystrybucji produktu Emitenta (The Beast Inside) do klientów na terytorium całego świata za pośrednictwem Humble Store.

Humble jest zobowiązany do zapłaty Emitentowi (jako licencjodawcy) opłaty w wysokości 75% skorygowanych przychodów brutto (całkowity przychód, jaki Humble faktycznie uzyskuje ze sprzedaży produktów Emitenta za pośrednictwem Humble Store, pomniejszony m.in. o potrącenia z tytułu zwrotów, podatków) otrzymanego za pośrednictwem Humble Store w poprzednim miesiącu. Opłata powinna być dokonana w walucie USD.

Umowa może zostać wypowiedziana przez każdą ze stron za pisemnym wypowiedzeniem, jeżeli druga strona naruszy jakiegokolwiek postanowienia umowy lub załącznika i nie naprawi tego naruszenia w w określonym terminie. Ponadto, Humble ma prawo wypowiedzieć umowę jeśli w odniesieniu do produktu licencjodawcy pojawiają się kwestie zgodności z obowiązującym prawem lub problemy z obsługą klienta.

#### **Umowa z 13 stycznia 2021 roku zawarta z K&K Herbal Poland S.A.**

W dniu 13 stycznia 2021 roku Emitent zawarł z K&K Herbal Poland S.A. ("**KKH**") umowę określającą podstawowe warunki i założenia współpracy w przedmiocie przejęcia w trybie art. 492 §1 pkt 1 KSH przez KKH całego majątku spółki zależnej True Games S.A. i wydaniem akcjonariuszom spółki przejmowanej nowych akcji. Umowa ta została zawarta celem usprawnienia procesu negocjacji umowy

inwestycyjnej. Na jej podstawie strony zobowiązały się przystąpić do rozmów dotyczących zawarcia umowy negocjacyjnej, ustalono warunki, które umożliwią realizację procesu połączenia spółek. Warunki określone w tej umowie mają charakter wstępny i nie są wiążące i nie mają charakteru umowy przedwstępnej i nie stanowią oferty.

Przewidziano, że w przypadku dokonania istotnych naruszeń wbrew zobowiązaniom lub zapewnieniom przed spełnienia wskazanych w umowie inwestycyjnej warunków zawieszających, spółce zależnej lub Emitentowi przysługiwać będzie prawo odstąpienia od umowy inwestycyjnej.

#### **Umowa licencyjna z dnia 8 listopada 2021 roku zawarta z Gaumont Television**

W dniu 8 listopada 2021 roku Emitent zawarł z Gaumont Television, reprezentowaną przez Evolution USA, LLC umowę w sprawie udzielenia licencji na użycie znaku towarowego „Narcos” w grze „Drug Dealer Simulator 2”. Zgodnie z postanowieniami umowy, Emitent ma obowiązek umieszczenia znaku „Narcos” na wszystkich swoich materiałach pomocniczych oraz jako link na swojej firmowej stronie internetowej. Licencja obowiązuje do 31 grudnia 2027 roku na terytorium m.in. USA, Kanady, Azji, Afryki, Ukrainy, Rosji, wschodniej i zachodniej Europy.

Minimalna gwarancja wynosi 50.000 USD, przy czym 25.000 USD jest płatne po podpisaniu umowy licencyjnej, a drugie 25.000 USD w terminie 60 dni od premiery dodatku Narcos, nie później niż do 1 stycznia 2024 roku. Emitent będzie zobowiązany do zapłaty: (i) 10% skorygowanego przychodu brutto z DLC Narcos do progu wynoszącego 2.000.000 USD, (ii) 12.5% do progu 4.000.000 USD oraz (iii) 15% za każdą dodatkową sprzedaż, osiągniętego na platformie Steam, PC lub innych platform cyfrowych.

Postanowiono, że licencjobiorca przeznaczy minimalny budżet na rozwój Narcos DLC w wysokości 200.000 USD.

#### **Umowa licencyjna z 15 listopada 2021 roku zawarta z Narcos Productions, LLC**

W dniu 15 listopada 2021 roku Emitent (jako licencjobiorca) zawarł umowę licencyjną z Narcos Productions, LLC (jako licencjodawcą), na podstawie której Emitentowi została udzielona licencja do Licensor Marks oraz do gry wideo zatytułowanej jako „Narcos: Seasons 1-3 and Narcos Mexico-Seasons 1-3”.

Umowa przewiduje jednorazową opłatę w wysokości 50.000 USD tytułem udzielenia ww. licencji, a także comiesięczne opłaty licencyjne w wysokości określonej w umowie.

Emitent jest zobowiązany do opracowania, opublikowania, aktualizacji i utrzymania nie mniej niż jedną grę symulacyjną Narcos DLC, które podlegają zatwierdzeniu przez licencjodawcę. Ponadto, Licencjodawca udzielił niewyłącznej ograniczonej licencji do stworzenia gry symulacyjnej Narcos DLC, która zawarta zatwierdzone i dostarczone przez licencjodawcę treści z Downloadable

#### **Umowa zawarta przez Brave Lamb Studio S.A.:**

##### **Umowa z dnia 17 sierpnia 2021 roku zawarta ze spółką prawa francuskiego Nacon**

W dniu 17 sierpnia 2021 roku spółka stowarzyszona z Emitentem, tj. Brave Lamb Studio S.A. („BLS”) zawarła ze spółką Nacon umowę wydawniczą, w ramach którego Nacon zobowiązał się wydać grę BLS pod tytułem „War Hospital” („Gra”). Ponadto, BLS, pod warunkiem pełnej wypłaty MG (zgodnie z definicją poniżej) przeniósł na Nacon na zasadzie wyłączności wszystkie prawa własności intelektualnej do Gry, przez cały okres jej rozwoju, w celu eksploatacji Gry.

Na mocy wskazanej umowy, Brave Lamb Studio S.A. będzie partycypować w przychodach brutto ze sprzedaży poczynawszy od pierwszego sprzedanego egzemplarza gry „War Hospital” (20% przychodów brutto), a jego udział będzie stopniowo zwiększany wraz z osiąganiem kolejnych, wskazanych w umowie trzech progów sprzedażowych. Po osiągnięciu każdego kolejnego progu, udział Brave Lamb Studio S.A. we wpływach ze sprzedaży będzie wzrastać o 10 p.p. Docelowo, po osiągnięciu trzeciego progu sprzedażowego, udział Emitenta osiągnie 50% wartości wpływów ze sprzedaży. Rozliczenie wpływów z wydawcą będzie następować kwartalnie, w 45 dni kalendarzowych po zamknięciu kwartału

Ponadto, w zamian za pełne wykonanie przez BLS obowiązków umownych, Nacon zobowiązał się do zapłaty minimalnej gwarancji („MG”) w maksymalnej łącznej kwocie 685.000,00 euro. Kwota ta nie podlega zwrotowi, w tym w przypadku przedwczesnego rozwiązania umowy (z wyjątkiem jej rozwiązania z przyczyn leżących po stronie BLS) i zostanie w pełni odzyskana przez Nacon za pośrednictwem opłat licencyjnych, które mogą być należne na mocy umowy.

Umowa może zostać rozwiązana przez każdą ze stron w przypadku, gdy druga strona naruszy którekolwiek z istotnych zobowiązań umownych. Dodatkowo, w przypadku zakazu lub groźby zakazu korzystania przez Nacon z całości lub części praw własności intelektualnej w wyniku roszczenia osoby trzeciej, Nacon ma prawo do niezwłocznego rozwiązania umowy. W takim przypadku, wszystkie środki wpłacone na rzecz BLC zostaną niezwłocznie zwrócone.

Umowa została zawarta pod prawem francuskim.

#### **Umowy zawarte przez Movie Games Mobile S.A.:**

##### **Umowa z dnia 5 sierpnia 2021 roku zawarta z MobilWay S.A.**

W dniu 5 sierpnia 2021 roku spółka z Grupy, tj. Movie Games Mobile S.A. ("**Koproducent**") zawarła z MobilWay S.A. ("**Deweloper**") umowę, na podstawie której zobowiązała się do sfinansowania, wypromowania oraz współdziałania przy dalszym procesie ukończenia produkcji gry „Mr. Prepper” („**Gra**").

Koproducent zobowiązał się do przekazania na rzecz Dewelopera kwotę 600.000,00 PLN przeznaczoną na ukończenie Gry w 9 ratach. Ponadto, stronom będzie przysługiwać zysk netto, który strony zobowiązały się zgodnie realizować na rzecz spółki Rejected Games Sp. z o. o. Ponadto, strony ustaliły zasady podziału zysku, które różnią się w zależności od jego wysokości. Do momentu osiągnięcia zysku na poziomie 3.800.000,00 PLN stronom będzie przysługiwało po 45% zysku, natomiast spółce Rejected Games Sp. z o. o. 10%, natomiast w sytuacji, gdy zysk osiągnie poziom powyżej 3.800.000,00 PLN to stronom umowy będzie przysługiwało 37,5% zysku, a spółce Rejected Games Sp. z o. o. 25%.

Umowa została zawarta na czas nieoznaczony, przy czym każda ze stron może ją rozwiązać z zachowaniem rocznego okresu wypowiedzenia. Deweloper nie może wypowiedzieć umowy do momentu, kiedy Koproducent nie uzyska zwrotu pełnej kwoty finansowania na zasadach określonych w umowie.

##### **Porozumienie z dnia 5 sierpnia 2021 roku do umowy współpracy z dnia 4 grudnia 2020 roku zawarte przez Movie Games Mobile S.A. oraz MobilWay S.A. z Strategy Labs Sp. z o. o.**

W dniu 5 sierpnia 2021 roku spółka Movie Games Mobile S.A. zawarła z MobilWay S.A. oraz Strategy Lab Sp. z o. o. ("**Licencjodawca**") porozumienie, na mocy którego Movie Games Mobile S.A. przystąpiła do umowy współpracy z dnia 4 grudnia 2020 roku jako drugi licencjodawca, w związku z tym, że spółka MobilWay S.A. postanowiła ukończyć grę „Builders of Egypt” („**Gra**") w wersji mobilnej we współpracy z Movie Games Mobile S.A. W związku z tym, na mocy tego porozumienia, Licencjodawca udzielił Movie Games Mobile S.A. licencji oraz ustalono, że po ukończeniu Gry jej odpłatna dystrybucja będzie realizowana przez Movie Games Mobile S.A. Ponadto, dokonano zmiany warunków udzielonej licencji, poprzez jej zmianę na licencję niewyłączną, nieograniczoną terytorialnie na okres 10 lat od daty zawarcia porozumienia na Grę.

Spółka Movie Games Mobile S.A. zobowiązała się do przeprowadzenia odpłatnej dystrybucji Gry za pośrednictwem różnych kanałów lub platform dystrybucji cyfrowej oraz w tradycyjnych sieciach dystrybucji gier na poszczególne platformy. Postanowiono, że wynagrodzenie określone w umowie współpracy z 4 grudnia 2020 roku za udzielenie licencji pozostaje bez zmian.

#### **Umowa zawarta przez Road Studio S.A.**

Raportem bieżącym nr 25/2022 z dnia 20 października 2022 roku, zarząd Road Studio S.A. poinformował, że w dniu 20 października 2022 roku Road Studio S.A. zawarła z inwestorem będącym podmiotem zagranicznym (dalej: "**Inwestor**") list intencyjny oraz uzgodnił warunki umowy inwestycyjnej (term sheet) dotyczącej emisji obligacji zamiennych na akcje Road Studio S.A. oraz emisji warrantów subskrypcyjnych uprawniających Inwestora do objęcia akcji Road Studio S.A. (dalej: "**Transakcja**") o niżej opisanej treści.

W ramach przedmiotowej Transakcji, Inwestor, w zamian za wypłacone na rzecz Road Studio S.A. środki pieniężne w łącznej kwocie do 10.000.000 PLN podzielone na transze uruchamiane każdorazowo na żądanie Road Studio S.A., obejmie bezkuponowe obligacje zamienne na akcje, które następnie uprawniać będą Inwestora do objęcia akcji Road Studio S.A. za cenę emisyjną stanowiącą równowartość 95% najniższego dziennego kursu obliczonego w oparciu o wskaźnik VWAP (średnia cena ważona wolumenem) z ostatnich 15 dni sesyjnych bezpośrednio poprzedzających dzień złożenia przez Inwestora oświadczenia o zamianie obligacji na akcje. W ramach Transakcji Inwestor wypłacić ma na rzecz Road Studio S.A. łącznie 38 transz w wysokości po 250.000 PLN każda, z wyjątkiem dwóch

pierwszych transz, które wynosić będą po 500.000 zł. Wypłata poszczególnych transz przez Inwestora następować będzie pod warunkiem, że kurs zamknięcia akcji Road Studio S.A. kształtować się będzie powyżej 200% nominalnej wartości akcji przez co najmniej 10 kolejnych dni sesyjnych poprzedzających złożenie przez Road Studio S.A. wniosku o wypłatę nowej transzy.

Ponadto, wraz z obligacjami zamiennymi na akcje Inwestorowi w okresie 5 lat od dnia podpisania umowy inwestycyjnej zostaną zaoferowane warranty subskrypcyjne, które zostaną przyznane nieodpłatnie i które uprawniać będą Inwestora (każdy z nich) do objęcia akcji w liczbie nie większej niż odpowiadająca 30% wartości nominalnej skutecznie wyemitowanej transzy obligacji zamiennych na akcje, przy czym cena wykonania pojedynczego warrantu obliczona zostanie jako równowartość 130% najniższego dziennego kursu zamknięcia obliczanego w oparciu o wskaźnik VWAP z 10 dni sesyjnych bezpośrednio poprzedzających złożenie przez Road Studio S.A. wniosku o wypłatę nowej transzy. Cena wykonania przez Inwestora praw z warrantu w ramach pierwszej transzy zostanie obliczona jako równowartość 130% najniższej z dwóch wartości: (i) najniższego dziennego kursu zamknięcia obliczanego w oparciu o wskaźnik VWAP z 10 dni sesyjnych bezpośrednio poprzedzających datę zawarcia listu intencyjnego opisanego w niniejszym raporcie bieżącym; (ii) najniższego dziennego kursu zamknięcia obliczanego w oparciu o wskaźnik VWAP z 10 dni sesyjnych bezpośrednio poprzedzających dzień powiadomienia o emisji pierwszej transzy obligacji zamiennych na akcje. Opisany powyżej list intencyjny został zawarty na okres 12 miesięcy od daty jego podpisania przez obie strony i wygaśnie w przypadku niepodpisania przez strony w tym okresie ostatecznej umowy inwestycyjnej

## 17. Własność intelektualna

Emitent korzysta z praw własności intelektualnej. Poniżej zaprezentowano informacje dotyczące istotnych z punktu widzenia działalności praw własności intelektualnej.

Emitent nie jest uzależniony od patentów, licencji lub nowych procesów produkcyjnych, za wyjątkiem tych opisanych w pkt *Informacje o uzależnieniu Grupy*.

### Strona internetowa

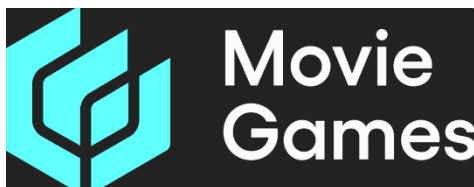
Emitent korzysta ze następujących stron internetowych: [www.moviegames.pl](http://www.moviegames.pl), [www.truegames.pl](http://www.truegames.pl), [mill-games.com](http://mill-games.com), [www.roadstudio.pl](http://www.roadstudio.pl), [www.moviegamesmobile.pl](http://www.moviegamesmobile.pl), [www.goatgamez.pl](http://www.goatgamez.pl), [www.pixelcrow.com](http://www.pixelcrow.com), [www.bravelambstudio.com](http://www.bravelambstudio.com), [www.vrmobilegames.pl](http://www.vrmobilegames.pl), [www.mdgamespublishing.com](http://www.mdgamespublishing.com), [www.imagegames.pl](http://www.imagegames.pl), [www.detaliongames.com](http://www.detaliongames.com).

Spółka zastrzega, że informacje zamieszczone na ww. stronach nie stanowią części Prospektu, chyba że informacje te włączono do Prospektu poprzez odniesienie do nich.

Wszystkie ww. domeny są własnością Grupy.

### Logo

Emitent korzysta z logo „Movie Games”. Logo składa się z napisu „Movie Games” oraz obrazka obok niego. Logo zawiera słowa „Movie Games” w kolorze białym, znajdujące się na czarnym tle.



### Umowy dystrybucyjne

Istotne umowy dystrybucyjne zawarte przez Grupę zostały opisane w Rozdziale *Ogólny zarys działalności*, w punkcie 14 *Istotne umowy*.

### Licencje udzielone Spółce

Istotne umowy licencyjne zawarte przez Grupę zostały opisane w Rozdziale *Ogólny zarys działalności*, w punkcie 16 *Istotne umowy*.

## 18. Pracownicy

W tabeli poniżej przedstawiono liczbę pracowników i współpracowników Grupy według stanu na daty w niej wskazane.

**Tabela 30: Liczba pracowników i współpracowników na dzień 31 grudnia 2019 roku, 31 grudnia 2020 roku, 31 grudnia 2021 roku oraz na Datę Prospektu**

	Na dzień 31 grudnia			Na Datę Prospektu
	2019	2020	2021	
Emitent	19	25	25	25
Grupa	0	22	37	111
<b>Razem</b>	<b>19</b>	<b>47</b>	<b>62</b>	<b>136</b>

Źródło: Spółka

Na dzień 31 grudnia 2019 roku, Grupa nie zatrudniała pracowników na podstawie umowy o pracę oraz nie współpracowała z żadnymi osobami na podstawie umowy zlecenia. Na dzień 31 grudnia 2019 roku, Grupa współpracowała z 17 osobami na podstawie umowy o dzieło oraz z 2 osobami z Zarządu Emitenta na podstawie uchwał Rady Nadzorczej.

Na dzień 31 grudnia 2020 roku, Grupa zatrudniała 8 pracowników na podstawie umowy o pracę, a także współpracowała z 6 osobami na podstawie umowy zlecenia, 27 osobami na podstawie umowy o dzieło oraz z 6 osobami z Zarządu spółek z Grupy (w tym 2 osobami z Zarządu Emitenta) na podstawie uchwał Rady Nadzorczej.

Na dzień 31 grudnia 2021 roku, Grupa zatrudniała 12 pracowników na podstawie umowy o pracę, a także współpracowała z 10 osobami na podstawie umowy zlecenia, 30 osobami na podstawie umowy o dzieło oraz z 10 osobami z Zarządu spółek z Grupy (w tym 2 osobami z Zarządu Emitenta) na podstawie uchwał Rady Nadzorczej.

Na Datę Prospektu, Grupa zatrudniała 15 pracowników na podstawie umowy o pracę, a także współpracowała z 21 osobami na podstawie umowy zlecenia, 51 osobami na podstawie umowy współpracy oraz 49 osobami na podstawie umowy o dzieło.

W ostatnim roku obrotowym Spółka nie zatrudniała znaczącej liczby pracowników na czas określony.

Na Datę Prospektu nie istnieją ustalenia dotyczące uczestnictwa pracowników w kapitale zakładowym.

## 19. Ubezpieczenia

Spółka posiada ubezpieczenie w zakresie odpowiedzialności cywilnej za szkodę rzeczową lub szkodę na osobie wynikającą z posiadania mienia, a także z prowadzonej przez Spółkę działalności w ramach produkcji i sprzedaży gier komputerowych, w tym za szkody wyrządzone przez produkty lub świadczone usługi (w tym wykonaną i przekazaną usługę).

W ocenie Emitenta, ochrona ubezpieczeniowa posiadana przez niego i spółki wchodzące w skład Grupy jest wystarczająca.

## 20. Kwestie regulacyjne

Działalność Spółki, nieodłącznie związana z siecią Internet, podlega regulacjom prawa unijnego oraz prawa polskiego, w szczególności z zakresu prawa własności intelektualnej. Poniżej wskazane zostały kluczowe dla działalności Spółki akty prawne regulujące działalność Spółki jako producenta gier.

### Prawo polskie

#### Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 roku

Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych i ochrona praw związanych z opracowaniem określonych aplikacji komputerowych jest przedmiotem regulacji Prawa Autorskiego. W szczególności, ze względu na profil działalności Spółki, znaczenie mają przepisy rozdziału 7 Prawa Autorskiego dotyczące ochrony prawnej programów komputerowych. Zgodnie z regulacją Prawa Autorskiego zasadą jest, że programy komputerowe podlegają takiej ochronie, jak utwory literackie. Zakres regulacji Prawa Autorskiego obejmuje także m.in. kwestię nabywania praw do gier komputerowych tworzonych przez osoby pracujące w Spółce oraz udzielania licencji na produkowane gry.

Stosownie do przepisów Prawa Autorskiego, ochrona przyznana programowi komputerowemu obejmuje wszystkie formy jego wyrażania, a autorskie prawo majątkowe do programu komputerowego obejmuje m.in. prawo do zwielokrotniania programu oraz rozpowszechniania programu, jak również jego użyczenia lub najmu. Prawo majątkowe do programu komputerowego, który został stworzony przez pracownika Spółki w ramach wykonywania obowiązków ze stosunku pracy, przysługuje Spółce, o ile w umowie nie zawarto odmiennych postanowień.

Podmiot, któremu przysługuje autorskie prawo majątkowe do programu komputerowego może, w przypadku jego naruszenia, żądać zaniechania naruszania, usunięcia skutków naruszenia, naprawienia wyrządzonej szkody (na zasadach ogólnych) lub wydania uzyskanych korzyści. Poza wskazanymi uprawnieniami, podmiot, którego autorskie prawa majątkowe zostały naruszone może żądać jednokrotnego lub wielokrotnego ogłoszenia w prasie oświadczenia odpowiedniej treści i w odpowiedniej formie lub podania do publicznej wiadomości całości lub części wyroku sądu w rozpatrywanej sprawie, w sposób i w zakresie określonym przez sąd. W przypadku naruszenia, które było zawinione i miało miejsce w związku z prowadzeniem działalności gospodarczej w cudzym lub we własnym imieniu, pokrzywdzony może żądać, aby osoba, która naruszyła majątkowe prawa autorskie wpłaciła na rzecz Funduszu Promocji Twórczości kwotę w wysokości nie niższej niż dwukrotna wysokość uprawdopodobnionych korzyści osiągniętych przez sprawcę z dokonanego naruszenia.

Zgodnie z Prawem Autorskim, sąd może, na wniosek lub za zgodą uprawnionego, nakazać osobie, która naruszyła autorskie prawa majątkowe, zapłatę stosownej sumy pieniężnej, jeżeli zaniechanie naruszania lub usunięcie skutków naruszenia byłoby nadmiernie dotkliwe.

W zakresie udzielania licencji na produkty Spółki, art. 66 Prawa Autorskiego umożliwia udzielenie licencji na okres pięciu lat na terytorium państwa, w którym licencjodawca ma swoją siedzibę. W umowie o udzielenie licencji, twórca może zastrzec możliwość korzystania z danego produktu tylko w określonym zakresie, miejscu i czasie.

## **21. Środki trwałe i ochrona środowiska**

Zarówno Spółka, jak spółki wchodzące w skład Grupy nie są właścicielami nieruchomości. W szczególności, w majątku żadnej ze spółek z Grupy nie znajdują się nieruchomości rolne w rozumieniu art. 2 pkt 1 ustawy z dnia 11 kwietnia 2003 r. o kształtowaniu ustroju rolnego (t. j. Dz. U. z 2020 r. poz. 1655 z późn. zm.). Powierzchnie, na których Grupa prowadzi działalność operacyjną są wynajmowane.

Do aktywów trwałych innych niż nieruchomości, istotnych z punktu widzenia prowadzonej przez Grupę Emitenta działalności operacyjnej, należy zaliczyć wszystkie serwery i całą infrastrukturę techniczną Grupy. Aktywa te są powtarzalne i jednostkowo nie są istotne z punktu widzenia ich wartości.

Nie istnieją żadne zagadnienia i wymogi z zakresu ochrony środowiska, które mogłyby mieć istotny wpływ na działalność Grupy, w szczególności na wykorzystanie przez Grupę rzeczowych środków trwałych.

## **22. Postępowania**

Zgodnie z najlepszą wiedzą Emitenta, na Datę Prospektu oraz w okresie obejmującym co najmniej 12 miesięcy poprzedzających Datę Prospektu, żaden z podmiotów Grupy oraz Emitent nie jest ani nie był stroną postępowań przed organami rządowymi, postępowań sądowych lub arbitrażowych, łącznie ze wszelkimi postępowaniami w toku.

Na Datę Prospektu nie ma także, według najlepszej wiedzy Spółki, przesłanek do wszczęcia takich postępowań z uczestnictwem Spółki, przy czym w dniu 1 września 2022 r. Emitent otrzymał wezwanie do zapłaty kwoty 499.000,00 PLN od spółki Hydra Games S.A. Hydra Games S.A. opiera swoje roszczenie o zarzut niewykonania przez Emitenta umowy, łączącej obie strony, w zakresie braku przeniesienia własności modułów do gier. Emitent stoi na stanowisku, że umowa została prawidłowo wykonana a roszczenia Hydra Games S.A. są całkowicie bezzasadne. Na Datę Prospektu Spółce nie został doręczony pozew obejmujący ww. roszczenie.

W stosunku do żadnej ze spółek z Grupy nie były i nie są obecnie prowadzone żadne postępowania związane z naruszeniem przepisów o ochronie środowiska.

Na Datę Prospektu nie toczą się żadne spory z zakresu własności intelektualnej, których Emitent jest stroną, za wyjątkiem ww. sporu z Hydra Games S.A.

W dniu 14 maja 2021 r., po przeprowadzeniu postępowania wyjaśniającego, Zarząd GPW podjął uchwałę w sprawie nałożenia kary pieniężnej na Emitenta w wysokości 10.000,00 PLN w związku z

naruszeniem przepisów regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu NewConnect w zakresie postanowień dotyczących obowiązków informacyjnych. Wspomiane naruszenie dotyczyło braku sporządzenia skonsolidowanego raportu za III kwartał 2020 r., pomimo stwierdzenia przez Zarząd GPW podstaw ku temu.



## OTOCZENIE RYNKOWE

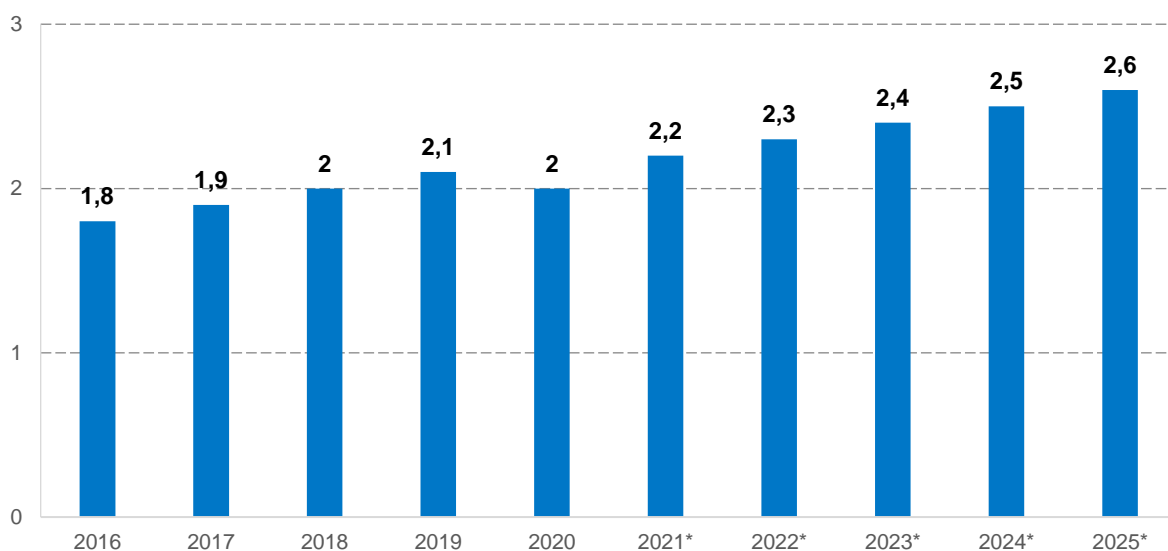
Informacje zawarte w niniejszym rozdziale pochodzą z powszechnie dostępnych źródeł. Źródło zewnętrznych informacji zostało podane w każdym wypadku, gdy informacje takie zostały wykorzystane. Opracowując, wyszukując i przetwarzając dane makroekonomiczne, rynkowe, branżowe lub inne dane zaczerpnięte ze źródeł zewnętrznych nie dokonano ich niezależnej weryfikacji. Grupa nie przewiduje i nie zobowiązuje się do uaktualniania danych dotyczących rynku lub branży przedstawionych w niniejszym rozdziale, z zastrzeżeniem obowiązków wynikających z powszechnie obowiązujących przepisów prawa.

### 1. Rynek rozrywkowy

Lata 2020-2021 dla branży rozrywki i mediów były niezwykle przełomowe. Dotychczas powszechnie znane siły kształtujące branże takie jak cyfryzacja, globalizacja, rozproszenie, zmiana zachowań konsumenckich czy demografia zostały wzmocnione przez globalną pandemię COVID-19. Z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki biznesowe oraz postęp technologiczny, nie jest możliwe stwierdzenie czy obecne trendy obecne na rynku będą utrzymywać się w przyszłości. Analitycy przewidują, że powrót do stanu z przed pandemii może mieć różną dynamikę dla poszczególnych sektorów rynku rozrywki i mediów. Zgodnie z prognozami zawartymi w raporcie PricewaterhouseCoopers „Perspektywy rozwoju branży rozrywki i mediów w Polsce 2021-2025” w okresie 2020 – 2025, średnioroczna stopa wzrostu CAGR wartości rynku rozrywki i mediów jako całości wyniesie 5,0%. Niektóre segmenty rynku będą rosły szybko, a niektóre w dalszym ciągu będą notować spadek.

W ciągu kilku miesięcy, pandemia COVID-19 spowodowała przyspieszenie zaobserwowanych wcześniej tendencji zmian w zachowaniu konsumentów. Postępująca rewolucja cyfrowa, która radykalnie zmienia sposób, w jaki konsumenci spędzają wolny czas na skutek pandemii przyspieszyła i stała się istotnym źródłem dla nowych modeli biznesowych. W związku z powstałymi okolicznościami na potrzeby konsumpcji ludzie zaczęli w większym stopniu korzystać z możliwości oferowanych w tym zakresie przez Internet i dokonywać zakupów z domu. Konsumenci zostali również zmuszeni do spędzania wolnego czasu głównie w domu. Dostawcy, którzy już wcześniej byli przygotowani na tego rodzaju oczekiwania konsumentów nie odczuli tak mocno negatywnych efektów pandemii. Pozostała część została zmuszona do przystosowania się do nowych warunków.

**Wykres 7: Wartość globalnego rynku rozrywki i mediów w latach 2016 – 2020 oraz prognoza na lata 2021 – 2025 (bilionów USD)**



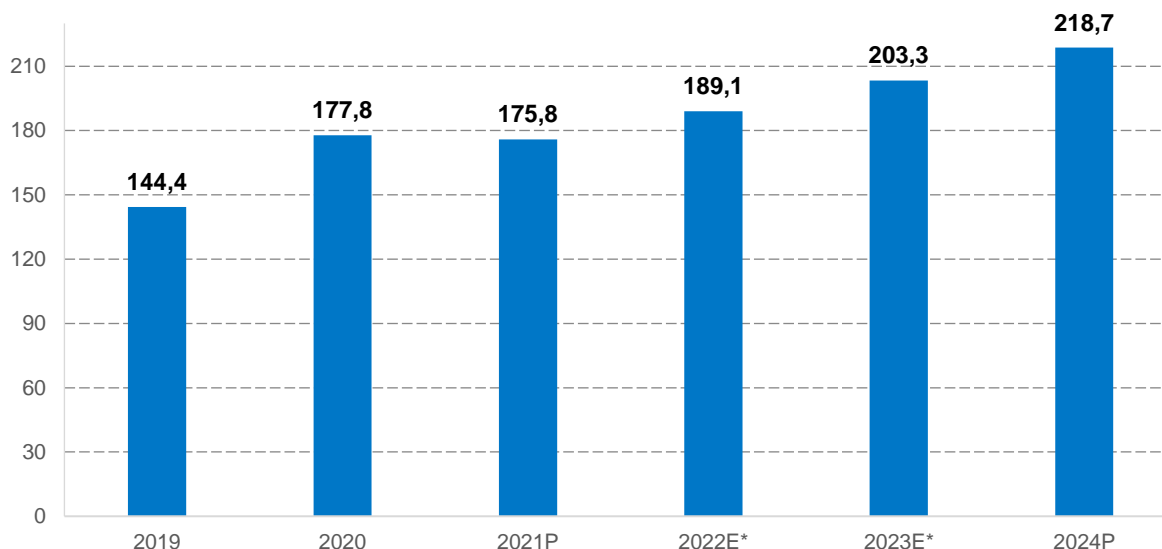
Źródło: Global Entertainment & Media Outlook 2021–2025, PwC, Ovum

\* - Prognoza

## 2. Globalny rynek gier wideo

Zgodnie z informacjami zawartymi w raporcie Newzoo „*The Global Games Market 2021*”, w 2021 roku prognozuje się, że globalny rynek gier osiągnie przychód na poziomie 175,8 mld USD i zanotuje spadek rzędu 1,1% rok do roku. Analizując 2020 rok, był to okres wyjątkowego wzrostu, o czym świadczy wzrost przychodów o 23,1% rok do roku. Rok 2020 charakteryzował się restrykcjami wprowadzanymi przez administracje większości krajów na świecie w zakresie przemieszczania w związku z pandemią COVID-19, co spowodowało ogromne zainteresowanie grami we wszystkich regionach i platformach.

### Wykres 8: Przychody globalnego rynku gier (mld USD)



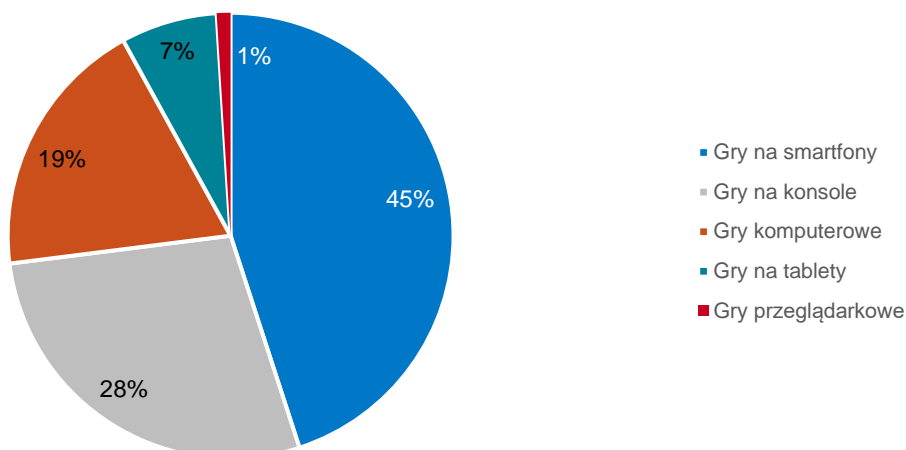
Źródło: *The Global Games Market 2021*, Newzoo

\*Estymacja na podstawie CAGR 2021-2024

Jako główne przyczyny spadku w 2021 roku wskazuje się spadek wydatków konsumpcyjnych wywołany światową pandemią COVID-19. Spadek wartości globalnego rynku gier w 2021 roku wynika także z wyjątkowo dobrych wyników osiągniętych w poprzednim roku. Pomimo szoków gospodarczych, długoterminowe perspektywy rozwoju sektora gamingowego pozostają pozytywne.

Według analityków Newzoo rynek gier będzie rósł w stabilnym tempie CAGR (2019-2024) wynoszącym 8,7%, osiągając poziom 218,7 mld USD w 2024 roku. W raporcie wskazano, że rok 2021 jest jedynie wąskim gardłem w ciągłym rozwoju rynku gier, a przy sporządzaniu niniejszego raportu ponownie przeanalizowano prognozę przychodów rynku gier opublikowaną w kwietniu 2020 roku, kiedy wpływ COVID-19 na rynek gier dopiero się ujawniał. Prognoza Newzoo zakładała wówczas stały wzrost do 2023 roku, jednak wpływ COVID-19 na rynek gier oznaczał, że znaczna część tego wzrostu została przyspieszona w 2020 roku.

Sektor gier mobilnych dostępnych na smartfony i tablety pozostanie na pozycji lidera w 2021 roku z przychodem na poziomie 90,7 mld USD, notując tym samym wzrost rok do roku na poziomie 4,4%. Będzie to również rok, w którym udział gier mobilnych w globalnym sektorze gier przekroczy połowę. Najszybciej rosnącą częścią sektora gier mobilnych w ujęciu geograficznym są rynki wschodzące na obszarze Afryki, regionu Azji i Pacyfiku oraz Bliskiego Wschodu. Sektor gier mobilnych do 2024 będzie rozwijał się zdecydowanie szybciej niż sektor gier na PC lub na konsole co będzie wynikało z rozwoju gospodarczego regionów, technologii mobilnych oraz przenoszeniem oprogramowania z konsol i PC na telefony mobilne.

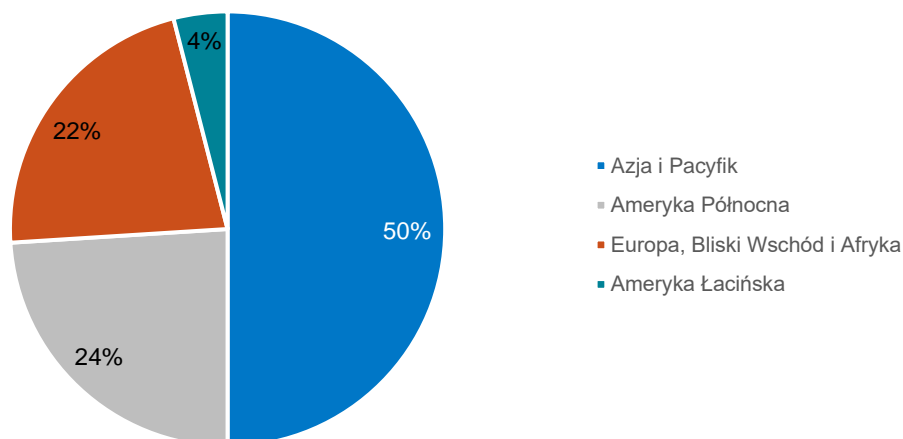
**Wykres 9: Globalna struktura przychodów rynku gier według segmentów w 2021 roku**

Źródło: The Global Games Market 2021, Newzoo

Wszystkie segmenty odnotowały zwiększone zaangażowanie oraz przychód przede wszystkim na skutek nałożonych ograniczeń wynikających z pandemii COVID-19. Gry mobilne osiągnęły w 2020 roku wzrost na poziomie 4,4% liczony rok do roku. Jak wspomniano wcześniej, gry mobilne będą posiadały zdecydowanie największy udział w rynku w porównaniu do pozostałych sektorów gier. Czynnikiem powodującym istotnie większe tempo wzrostu gier mobilnych w porównaniu do pozostałych sektorów rynku są niższe bariery wejścia, jak również intensyfikacja wykorzystania technologii mobilnych przez konsumentów.

Drugim co do wielkości w 2021 roku jest sektor gier konsolowych, notując spadek na poziomie 8,9% liczony rok do roku i osiągając przychody w wysokości 49,2 mld USD. Przychód i liczba graczy konsolowych istotnie spadła w porównaniu do szczytowego poziomu z 2018 roku, co jest wywołane nie tylko pandemią Covid-19, jak również coraz większym naciskiem na dystrybucję gier w formie usługi. Oczekiwania związane z premierą konsol nowej generacji doprowadziły do mniejszych niż spodziewane wydatków na konsole w 2019 roku i miało to również wpływ na wydatki w 2020 roku.

Trzeci największy sektor rynku stanowi segment gier wideo z przychodami na poziomie 35,9 mld USD, co oznacza spadek rzędu 2,8% w stosunku do roku poprzedniego. Recesja tego sektora jest częściowo efektem spadku przychodów z gier przeglądarkowych, które są wypierane przez gry na smartfony. Przewiduje się, że sektor gier konsolowych oraz komputerowych od 2022 roku na nowo zacznie przynosić coraz wyższe przychody.

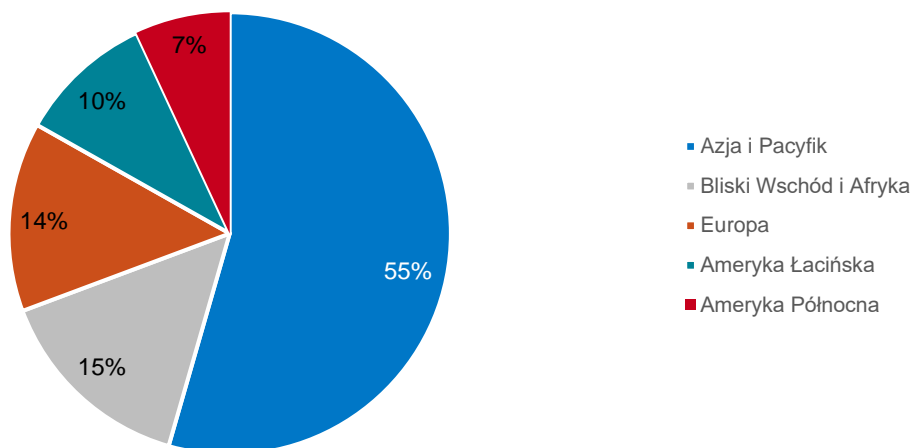
**Wykres 10: Globalna struktura przychodów rynku gier według regionów w 2021 roku**

Źródło: The Global Games Market 2021, Newzoo

W 2021 roku region Azji i Pacyfiku wygeneruje szacowany przychód na poziomie 88,2 mld USD, co stanowi 50% całości przychodów globalnego rynku gier. Jest to wzrost na poziomie 3% w stosunku do poprzedniego roku. Kolejny raz Ameryka Północna plasuje się na drugim miejscu z przychodami szacowanymi na poziomie 42,6 mld USD i udziałem w całości globalnego rynku gier na poziomie 24%.

Dynamika spadku w 2021 roku wyniosła dla tego regionu 7,2% w stosunku do poprzedniego okresu. W Europie dynamika spadku wyniesie 5,6% w stosunku do roku poprzedniego, prezentując wartość rzędu 31,5 mld USD. Zarówno Ameryka Północna jak i Europa należą do bardzo dojrzałych rynków gier, więc spadek przychodów w dobie kryzysu w stosunku do wzrostów na rynkach rozwijających się jest zrozumiały. W przypadku regionu Ameryki Łacińskiej na koniec 2020 roku spodziewane jest osiągnięcie przez rynek gier przychodów na poziomie 7,2 mld USD (wzrost o 5,1% rok do roku).

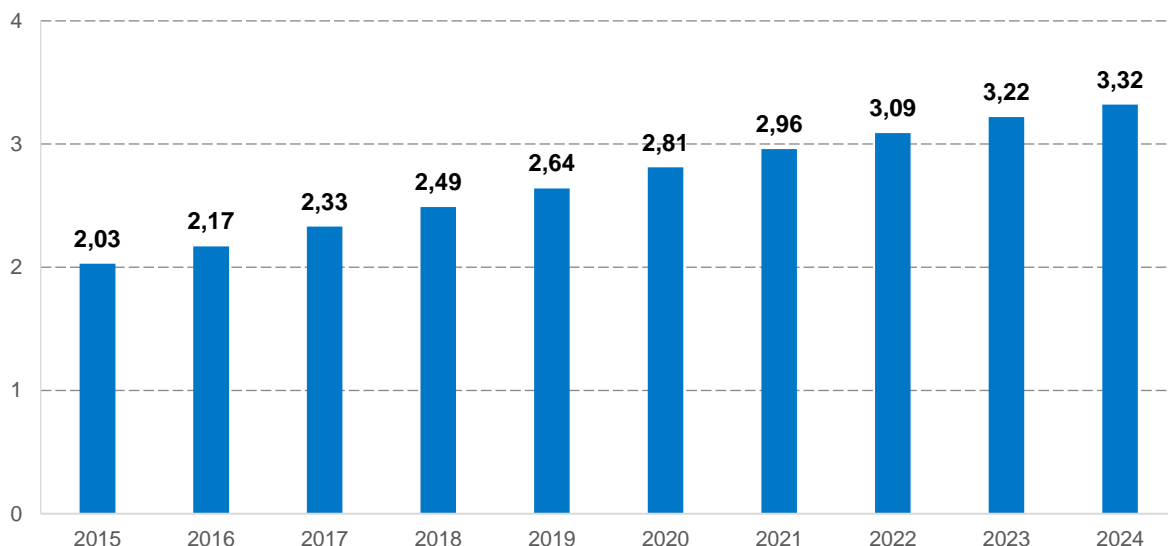
**Wykres 11: Udział w globalnej liczbie graczy według regionów w 2021 roku**



Źródło: The Global Games Market 2021, Newzoo

Do końca 2021 roku całkowita liczba graczy na całym świecie wyniesie około 3 mld ludzi, wzrost w stosunku do poprzedniego roku wyniesie około 300 mln. Region Azji i Pacyfiku z ilością 1,6 mld graczy będzie stanowić 55% graczy z całego świata. Za tak wysoką liczbę graczy z tego regionu odpowiada przede wszystkim część Wschodniej Azji, w szczególności Chiny. Najmniejszy udział graczy w 2021 roku osiągnie Ameryka Północna (7%). W przypadku Bliskiego i Afryki, Europy i Ameryki Łacińskiej udział w całkowitej liczbie graczy każdego z tych regionów wyniesie odpowiednio 15%, 14% oraz 10%.

**Wykres 12: Szacunkowa oraz prognozowana liczba aktywnych graczy gier wideo na świecie w latach 2015 – 2024 (w mld)**



Źródło: The Global Games Market 2021, Newzoo

Według prognoz Newzoo rok 2024 będzie szczególnie istotny, ponieważ całkowita liczba graczy na całym świecie ma przekroczyć poziom 3,3 mld, a skumulowana roczna stopa wzrostu CAGR od 2015 roku do 2024 roku przy tym założeniu wyniesie 5,6%. Rynki rozwijające się mają być głównym czynnikiem wzrostu liczby graczy w przyszłości ze względu na wyższy potencjał w tym zakresie w porównaniu do rynków dojrzałych. Przykładowo, w 2019 roku Afryka i Bliski Wschód wyprzedziły pod względem liczby aktywnych graczy region Ameryki Północnej. Przewiduje się, że w 2022 roku Afryka i

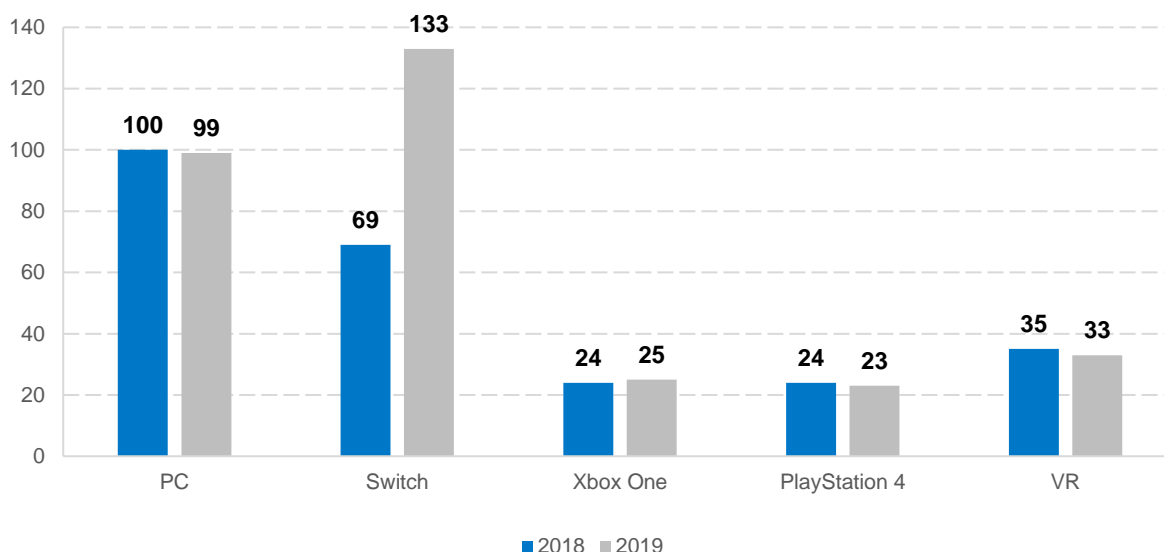
Bliski Wschód wyprzedzą pod tym względem również Europę. Region Azji i Pacyfiku, w którego skład wchodzi również wiele gospodarek rozwijających się, stale powiększa swój udział w rynku pod tym względem w ciągu ostatnich kilku lat. W 2015 roku Azja i Pacyfik odpowiadały za 53% globalnej liczby graczy, w 2017 było to już 54%, a na koniec 2023 prognozowany jest udział w wysokości 55%. Wzrost liczby graczy będzie zauważalny głównie w obszarze gier mobilnych, ponieważ co roku zauważalny jest istotny wzrost liczby ludności korzystającej z sieci telefonii komórkowych. W 2021 roku z niemal trzymiliardowej populacji graczy 2,8 mld korzystało z gier na urządzeniach mobilnych.

### 3. Polski rynek gier wideo

Zgodnie z informacjami zawartymi w raporcie „*The game industry of Poland – Report 2021*” eksport odpowiada za około 96% przychodów polskiej branży gier. USA są głównym odbiorcą polskich gier i około połowa z nich jest sprzedawana i spieniężana na tym rynku. Ten trend jest wzmacniany przez największych producentów, którzy pragną zaznaczyć swoją obecność na tym bardzo istotnym rynku. W przypadku małych i średnich deweloperów sytuacja wygląda inaczej, ponieważ ich sprzedaż w USA jest nieznacznie większa od tej w Europie (drugi największy rynek). Związane jest to zarówno z wielkością rynku UE, jak również ze stosunkowo mocnym powiązaniem między polskimi wytwórcami i niemieckimi dystrybutorami. Eksport do krajów azjatyckich stanowi nieco ponad 10% całości, głównym odbiorcą w Azji są Chiny. Japonia i Korea, które zajmują odpowiednio trzecie i czwarte miejsce wśród największych rynków globalnie, mają stosunkowo niski udział. Polscy deweloperzy nie produkują zbyt wiele gier odpowiadających wymaganiom azjatyckich konsumentów, ponadto ich obecność na tym rynku jest niewystarczająca, aby zbudować odpowiednią relację z klientami.

W przypadku sprzedaży usług, takich jak zewnętrzne usługi deweloperskie, porting czy zapewnienie jakości, sytuacja kształtuje się nieco inaczej. Niektóre firmy sprzedają wspomniane usługi jedynie na rynku krajowym, taka sytuacja ma miejsce głównie w przypadku firm będących częścią większych grup kapitałowych, a ich głównym celem jest zaspokojenie przede wszystkim potrzeb wewnątrz danej grupy.

**Wykres 13: Liczba polskich gier wydanych w latach 2018-2019 na poszczególne platformy**



Źródło: *The game industry of Poland — Report 2020*

Każdego roku ponad 200 polskich gier jest wydawanych na konsole i PC oraz około 35 gier na platformy VR. W odniesieniu do gier mobilnych stosunkowo ciężko jest określić liczbę wszystkich gier wydanych w danym okresie. W zakresie gier mobilnych szacuje się, że liczba wydanych gier wynosi około stu rocznie dla każdej z dwóch platform mobilnych. W 2019 roku wystąpiło 133 nowych premier gier na platformę Nintendo Switch, jest to więcej niż liczba wydanych gier na PC w tym okresie. Po przeprowadzeniu bardziej szczegółowej analizy widać, jednak, że 109 z tych gier dotyczy wydania wcześniej już istniejących tytułów w wersji na platformę Nintendo Switch. Nie można, jednak jednoznacznie stwierdzić, że w Polsce powstał oddzielny sektor zajmujący się konwertowaniem gier na różne platformy, natomiast trend do zaznaczenia swojej obecności na wszystkich platformach przez polskie studia jest zauważalny.

Zgodnie z informacjami zawartymi w raporcie „*The game industry of Poland – Report 2021*” na polskim rynku gier w sierpniu 2021 roku funkcjonowało około 470 aktywnych podmiotów zajmujących się tworzeniem i publikacją gier. Wspomniane przedsiębiorstwa prezentują zróżnicowane modele biznesowe, od tworzenia gier pod własną marką do usług świadczonych dla podmiotów zewnętrznych. W okresie od 2017 roku do 2020 roku ponad 120 podmiotów zajmujących się tworzeniem gier zostało zamkniętych, w tym samym okresie powstało ponad 160 nowych. Wydaje się to być normalnym trendem dla tak zmiennego rynku, podobną tendencję można zaobserwować w innych krajach ze znacznie dłuższą historią tego sektora. Należy jednak zaznaczyć, że wzrost w liczbie nowych deweloperów nie jest już tak duży, jak miało to miejsce przed 2017 rokiem.

#### **4. Konkurencja na rynku gier**

Kilka lat temu najważniejszymi ośrodkami produkcji gier komputerowych były Stany Zjednoczone i Japonia. W ostatnich latach można zauważyć wzrost udziału producentów z Europy – dotyczy to nie tylko spółek pochodzących z Europy Zachodniej, takich, jak Ubisoft, ale również deweloperów z Europy Centralnej i Wschodniej.

Kluczowe znaczenie na rynku gier ma zróżnicowanie produktowe. Obecnie rynek podzielony jest na dużych graczy posiadających w portfolio wiele typów gier (jak np. Ubisoft i Electronic Arts) oraz na mniejszych, specjalizujących się w konkretnym rodzaju gry (na polskim rynku jest to np. Bloober Team tworzący np. tylko gry z kategorii horror). Rynek gier charakteryzuje się relatywnie niskimi technicznymi barierami wejścia ze względu na globalną dostępność produktów poprzez kanały dystrybucji cyfrowej, która stanowi główny kanał dla mniejszych podmiotów.

Emitent identyfikuje jako swych konkurentów podmioty produkujące gry o zbliżonej tematyce i skierowane do podobnych grup nabywców, co gry oferowane przez Emitenta. Wśród najbliższych konkurentów Emitent upatruje producentów i wydawców gier z segmentu Indie, w tym m.in.: Those Awesome Guys LLC, Star Drifters Sp. z o.o., Headup GmbH, New Blood Interactive LLC, Finji, Klei Entertainment.

## INFORMACJE O EMITENCIE I GRUPIE

### 1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma spółki	Movie Games Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejestrowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000529853
REGON	360126430
NIP	5272723755
Kod LEI	259400TODCDQK13R0R74
Adres poczty elektronicznej	kontakt@moviegames.pl
Strona internetowa	www.moviegames.pl
Numer telefonu	+48 690 011 548
Kapitał zakładowy	2.573.132,00 PLN
Wartość nominalna akcji	1,00 PLN
Przeważający przedmiot działalności	58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

*Źródło: Spółka*

Emitent został utworzony jako spółka akcyjna pod firmą Newhall Investments S.A. na mocy aktu zawięzania spółki akcyjnej z dnia 20 października 2014 roku. Początkowy kapitał zakładowy Emitenta został określony na 100.000,00 PLN (sto tysięcy złotych) i dzielił się na 100.000 (sto tysięcy) akcji serii A, o wartości nominalnej 1,00 PLN (jeden złoty) każda. Kapitał zakładowy Spółki został pokryty i opłacony w całości zgodnie z 309 § 3 KSH. W dniu 4 listopada 2014 roku Spółka została wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000529853.

Na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 27 października 2016 roku podjęto uchwałę nr 1 w sprawie zmiany Statutu, na mocy której dokonano zmiany firmy spółki na Movie Games Spółka Akcyjna.

Spółka została utworzona na czas nieograniczony.

Spółka działa na podstawie KSH i innych przepisów prawa dotyczących spółek prawa handlowego, a także postanowień Statutu i innych regulacji o charakterze wewnętrznym. Spółka, jako spółka publiczna działa również w oparciu o przepisy regulujące funkcjonowanie rynku kapitałowego, przede wszystkim Ustawę o Ofercie Publicznej, Ustawę o Obrocie Instrumentami Finansowymi oraz Rozporządzenie w Sprawie Nadużyć na Rynku.

Informacje zamieszczone na stronie internetowej Spółki nie stanowią części Prospektu, chyba że informacje te włączono do Prospektu poprzez odniesienie do nich.

### 2. Przedmiot działalności Spółki

Emitent prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie produkcji i dystrybucji gier na komputery stacjonarne oraz konsole, w szczególności na PC oraz PlayStation i Xbox. Produkty Emitenta są sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform, w szczególności Steam, która należy do największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie.

Przedmiot działalności Spółki został oznaczony w § 5 Statutu.

### 3. Kapitał zakładowy Spółki

Na Datę Prospektu i na dzień 31 grudnia 2021 roku wyemitowany kapitał zakładowy Spółki wynosi 2.573.132,00 PLN (dwa miliony pięćset siedemdziesiąt trzy tysiące sto trzydzieści dwa złote) i dzieli się

na 2.573.132 (dwa miliony pięćset siedemdziesiąt trzy tysiące sto trzydzieści dwa) akcji zwykłych na okaziciela, o wartości nominalnej 1,00 PLN (jeden złoty) każda, w tym:

- 100.000 (sto tysięcy) akcji na okaziciela serii A;
- 700.000 (siedemset tysięcy) akcji na okaziciela serii B;
- 90.909 (dziewięćdziesiąt tysięcy dziewięćset dziewięć) akcji na okaziciela serii C;
- 927.273 (dziewięćset dwadzieścia siedem tysięcy dwieście siedemdziesiąt trzy) akcje na okaziciela serii D;
- 400.000 (czteryście tysięcy) akcji na okaziciela serii E;
- 110.975 (sto dziesięć tysięcy dziewięćset siedemdziesiąt pięć) akcji na okaziciela serii F;
- 135.634 (sto trzydzieści pięć tysięcy sześćset trzydzieści cztery) akcji na okaziciela serii G;
- 108.341 (sto osiem tysięcy trzysta czterdzieści jeden) akcji na okaziciela serii H.

Na Datę Prospektu:

- nie istnieją akcje w kapitale zakładowym Spółki, które nie reprezentują kapitału (nie stanowią udziału w kapitale);
- nie istnieją prawa nabycia lub zobowiązania w odniesieniu do kapitału autoryzowanego (docelowego), ale niewyemitowanego, lub podwyższenia kapitału Spółki;
- kapitał zakładowy Spółki i innych podmiotów z Grupy nie jest przedmiotem opcji i nie zostały wobec niego warunkowo lub bezwarunkowo uzgodnione, że stanie się przedmiotem opcji;
- żadne akcje Emitenta nie znajdują się w posiadaniu Emitenta, spółek wchodzących w skład Grupy lub osób działających w imieniu Spółki, za wyjątkiem Akcji znajdujących się w posiadaniu członków organów,
- nie istnieją papiery wartościowe zamienne lub wymienne na papiery wartościowe (w tym Akcje) Spółki ani wyemitowane przez Spółkę papiery wartościowe z warrantami.

W okresie objętym Historycznymi Informacjami Finansowymi nie doszły do skutku żadne zmiany w kapitale zakładowym Spółki.

#### **4. Struktura organizacyjna Grupy**

Na Datę Prospektu Spółka tworzy Grupę, w skład której wchodzi Emitent jako spółka dominująca oraz:

- podmioty bezpośrednio zależne od Spółki, tj., Road Studio S.A. z siedzibą w Warszawie, Pixel Crow Games S.A. z siedzibą w Warszawie, Mill Games S.A. z siedzibą w Warszawie, Detalion Games S.A. z siedzibą w Warszawie, Movie Games VR S.A. z siedzibą w Warszawie;
- podmiot pośrednio zależny od Spółki, tj. Black Cage S.A. z siedzibą w Rumunii;
- jednostki stowarzyszone, tj. Brave Lamb Studio S.A. z siedzibą w Warszawie, MD Games S.A. z siedzibą w Warszawie, LifeSim Games S.A. z siedzibą w Warszawie, True Games Syndicate S.A. z siedzibą w Warszawie, Goat Gamez S.A. z siedzibą w Warszawie, Movie Games Mobile S.A. z siedzibą w Warszawie; Image Games S.A. z siedzibą w Warszawie;
- jednostki pośrednio stowarzyszone, tj. StockRocket sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

Poniżej opisano spółki zależne od Emitenta.

---

##### **Road Studio S.A.**

---

Firma spółki	Road Studio Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000851130
Kapitał zakładowy	124.100,00 PLN



---

**Prospekt Grupy Movie Games S.A.**

---

Udział Emitenta w kapitale zakładowym	646.698 akcji, dających 52,11 % udziału w kapitale zakładowym i 52,11 % w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 32.40.Z. Produkcja gier i zabawek
<i>Źródło: Spółka, dane KRS</i>	

---

**Pixel Crow Games S.A.**

---

Firma spółki	Pixel Crow Games Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000380227
Kapitał zakładowy	13.736.714,50 PLN
Udział Emitenta w kapitale zakładowym	69.946.713 akcji dających 50,92 % udziału w kapitale zakładowym i 50,92 % w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
<i>Źródło: Spółka, dane KRS</i>	

---

**Detalion Games S.A.**

---

Firma spółki	Detalion Games Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000783804
Kapitał zakładowy	200.000,00 PLN
Udział Emitenta w kapitale zakładowym	655.400 akcji, dających 32,77 % udziału w kapitale zakładowym i 32,77 % w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 58.21.Z. Produkcja wydawnicza w zakresie gier komputerowych
<i>Źródło: Spółka, dane KRS</i>	

---

**Mill Games S.A.**

---

Firma spółki	Mill Games Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000869718
Kapitał zakładowy	121.080,00 PLN
Udział Emitenta w kapitale zakładowym	500.000 akcji, dających 41,30 % udziału w kapitale zakładowym i 41,30 % w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 58.21.Z. Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
<i>Źródło: Spółka, dane KRS</i>	

---

**Movie Games VR S.A.**

---

Firma spółki	Movie Games VR Spółka Akcyjna
--------------	-------------------------------

## Prospekt Grupy Movie Games S.A.

Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000351323
Kapitał zakładowy	1.074.764,60 PLN
Udział Emitenta w kapitale zakładowym	3.850.000 akcji dających 35,82% udziału w kapitale zakładowym i 35,82 % w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek

*Źródło: Spółka, dane KRS*

Poniżej opisano spółki stowarzyszone z Emitentem.

### True Games Syndicate S.A.

Firma spółki	True Games Syndicate Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000859913
Kapitał zakładowy	1.900.623,60 PLN
Udział Emitenta w kapitale zakładowym	5.183.000 akcji dających 27,27 % udziału w kapitale zakładowym i 27,27 % w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 32.40.Z. Produkcja gier i zabawek

*Źródło: Spółka, dane KRS*

### Brave Lamb Studio S.A.

Firma spółki	Brave Lamb Studio Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wita Stwosza 48 lok. 105, 02-661 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000703804
Kapitał zakładowy	106.825,50 PLN
Udział Emitenta w kapitale zakładowym	242.724 akcji, dających 22,72 % udziału w kapitale zakładowym i 22,72 % w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 58.21.Z. Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

*Źródło: Spółka, dane KRS*

### MD Games S.A.

Firma spółki	MD Games Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Tadeusza Boya-Żeleńskiego 6/49, 00-621 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000901060
Kapitał zakładowy	140.000,00 PLN

### Prospekt Grupy Movie Games S.A.

Udział Emitenta w kapitale zakładowym	400.000 akcji dających 28,57% udziału w kapitale zakładowym i 28,57% w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 62.01.Z. Działalność związana z oprogramowaniem
<i>Źródło: Spółka, dane KRS</i>	

#### LifeSim Games S.A.

Firma spółki	LifeSim Games Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000948777
Kapitał zakładowy	100.000,00 PLN
Udział Emitenta w kapitale zakładowym	350.000 akcji dających 35,00% udziału w kapitale zakładowym i 35,00% w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

*Źródło: Spółka, dane KRS*

#### Goat Gamez S.A.

Firma spółki	Goat Gamez Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000887037
Kapitał zakładowy	112.779,50 PLN
Udział Emitenta w kapitale zakładowym	255.000 akcji, dających 22,61 % udziału w kapitale zakładowym i 22,61 % w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 32.40.Z. Produkcja gier i zabawek

*Źródło: Spółka, dane KRS*

#### Movie Games Mobile S.A.

Firma spółki	Movie Games Mobile Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000702657
Kapitał zakładowy	120.213,00 PLN
Udział Emitenta w kapitale zakładowym	28.249 akcji, dających 23,50% udziału w kapitale zakładowym i 23,50% w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 58.21.Z. Produkcja gier i zabawek

*Źródło: Spółka, dane KRS*

#### Image Games S.A.

Firma spółki	Image Games Spółka Akcyjna
Siedziba i adres	Warszawa, ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, Polska

### Prospekt Grupy Movie Games S.A.

---

Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy - Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000898965
Kapitał zakładowy	106.444,50 PLN
Udział Emitenta w kapitale zakładowym	215.448 akcji dających 20,24% % udziału w kapitale zakładowym i 20,24% w ogólnej liczbie głosów
Podstawowa działalność	PKD 58.21.Z. Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

*Źródło: Spółka, dane KRS*

## ORGANY ADMINISTRACYJNE, ZARZĄDZAJĄCE I NADZORCZE ORAZ CZŁONKOWIE KADRY KIEROWNICZEJ WYŻSZEGO SZCZEBLA

Zgodnie z KSH, organem zarządzającym Spółki jest Zarząd, a organem nadzorującym Spółki jest Rada Nadzorcza. Opis Zarządu oraz Rady Nadzorczej został przygotowany w oparciu o KSH i Statut obowiązujące na Datę Prospektu. Poza członkami Zarządu oraz członkami Rady Nadzorczej nie ma osób mających istotne znaczenie dla prawidłowego zarządzania Spółką.

### 1. Zarząd

Organem zarządzającym Spółki jest Zarząd.

#### Skład Zarządu

Zarząd składa się z od jednego do trzech członków, powoływanych na okres wspólnej pięcioletniej kadencji. W skład Zarządu wchodzi Prezes Zarządu oraz Wiceprezes Zarządu, którzy są powoływani i odwoływani przez Radę Nadzorczą. Rada Nadzorcza może powierzyć wybranym członkom Zarządu funkcję Wiceprezesa Zarządu. Mandaty członków Zarządu wygasają z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni pełny rok obrotowy pełnienia funkcji członków Zarządu. Członkowie Zarządu mogą być powoływani ponownie w skład Zarządu na następne kadencje.

#### Kompetencje Zarządu

Zarząd kieruje działalnością Spółki, zarządza jej majątkiem oraz reprezentuje Spółkę na zewnątrz przed sądami, organami władzy i wobec osób trzecich. Zarząd podejmuje decyzje we wszystkich sprawach, niezastrzeżonych przez postanowienia Statutu lub przepisy prawa do wyłącznej kompetencji Rady Nadzorczej lub Walnego Zgromadzenia.

#### Sposób funkcjonowania Zarządu

Zarząd działa na podstawie obowiązujących przepisów prawa i postanowień Statutu. Szczegółowe zasady organizacji i sposobu działania Zarządu mogą zostać określone w Regulaminie Zarządu, uchwalanym przez Zarząd.

Zgodnie ze Statutem, uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów oddanych, a w razie równości głosów, decyduje głos Prezesa Zarządu. Zarząd może podejmować uchwały w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. Uchwała podejmowana w ten sposób jest ważna wyłącznie, gdy wszyscy członkowie Zarządu zostali zawiadomieni o treści projektu uchwały. Ponadto, członkowie Zarządu mogą brać udział w podejmowaniu uchwał Zarządu, oddając swój głos na piśmie za pośrednictwem innego członka Zarządu.

Do reprezentacji Spółki uprawnieni są: (i) w przypadku Zarządu jednoosobowego – Prezes Zarządu, (ii) w przypadku Zarządu wieloosobowego – dwóch członków Zarządu działających łącznie albo Prezes Zarządu samodzielnie.

#### Członkowie Zarządu

Na Datę Prospektu w skład Zarządu wchodzi:

- Mateusz Wcześniak jako Prezes Zarządu;
- Maciej Miąsik jako Wiceprezes Zarządu.

Poniżej przedstawiono informacje dotyczące okresu pełnienia funkcji w Zarządzie i daty zakończenia kadencji:

Imię i nazwisko	Funkcja	Data objęcia funkcji	Data zakończenia kadencji
Mateusz Andrzej Wcześniak	prezes Zarządu	20 kwietnia 2022 roku	31 grudnia 2027 roku
Maciej Jacek Miąsik	wiceprezes Zarządu	20 kwietnia 2022 roku	31 grudnia 2027 roku

Kadencja członków Zarządu jest wspólna i trwa 5 lat. Każdy z członków Zarządu może być wybrany na następną kadencję. Mandat członka Zarządu wygasa najpóźniej z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni rok obrotowy pełnienia funkcji członka Zarządu.

**Mateusz Andrzej Wcześniak – Prezes Zarządu**

Wiek: 32 lata.

Mateusz Wcześniak pełni funkcję prezesa Zarządu od 2018 roku. Do Zarządu aktualnej kadencji został on powołany na podstawie uchwały Rady Nadzorczej z dnia 20 kwietnia 2022 roku.

Adresem pełnienia funkcji jest adres siedziby Emitenta.

Mateusz Wcześniak posiada wykształcenie wyższe - w 2014 roku uzyskał tytuł magistra socjologii w Szkole Głównej Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie, a także studiował zarządzanie w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie. Uczestniczył w licznych specjalistycznych kursach z zakresu rynku kapitałowego, działalności instytucji finansowych w Polsce oraz wdrażania nowoczesnych metod zarządzania organizacją i zasobami ludzkimi w spółkach działających w branży nowych technologii. Jest także uczestnikiem licznych konferencji naukowych, prelegentem na konferencjach branżowych poświęconych tematyce gier komputerowych i nowym technologiom, prowadzącym szkolenia w zakresie budowania wieloletnich strategii finansowania spółek oraz w zakresie opracowywania modelu rozwoju podmiotów z branży nowych technologii ze wsparciem ze strony instytucji finansowych w Polsce.

Doświadczenie zawodowe Mateusza Wcześniaka obejmuje pełnienie funkcji w organach spółek kapitałowych, co zostało opisane w pkt *Funkcje pełnione w innych spółkach* poniżej.

**Funkcje pełnione w innych spółkach**

Poniżej przedstawiono informacje na temat innych niż Spółka i Spółki Zależne spółek kapitałowych i osobowych, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Mateusz Wcześniak pełnił funkcje w organach zarządzających lub nadzorczych:

2021 – obecnie	LifeSim Games S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – obecnie	Polyslash S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – obecnie	Live Motion Games S.A. – członek rady nadzorczej;
2022 - obecnie	Goat Gamez S.A. – członek rady nadzorczej;
2019 – obecnie	INC S.A. – członek rady nadzorczej;
2021 – 2022	Image Games S.A. – przewodniczący rady nadzorczej;
2021 – 2022	Movie Games VR S.A. – członek rady nadzorczej;
2021 – 2022	True Games Syndicate S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 - 2022	True Games S.A. (spółka połączona z True Games Syndicate S.A.) – członek rady nadzorczej
2020 – 2021	Drago Entertainment S.A. – członek rady nadzorczej;
2019 – 2022	Pixel Crow Sp. z o. o. (spółka połączona z Pixel Crow Games S.A.) – prezes zarządu;
2019 – 2020	MD Games Sp. z o. o. – członek rady nadzorczej;
2019 – 2020	Bored Games S.A. – członek rady nadzorczej;
2019 – 2020	Gaming Investors Company Sp. z o. o. – prezes zarządu;
2019 – 2019	RLTY Investments Sp. z o. o. – członek rady nadzorczej;
2019 – 2019	RLTY Investments Sp. z o. o. – członek zarządu;
2018 – 2020	Drago Entertainment Sp. z o. o. – członek rady nadzorczej;
2016 – 2017	Ipaulownia Polska Sp. z o. o. (obecnie: Mjfreedom Sp. z o. o.) – wiceprezes zarządu;

2015 – 2019 Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o. o. – wiceprezes zarządu.

Poniżej przedstawiono informacje na temat spółek kapitałowych i osobowych, innych niż Emitent i Spółki Zależne, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Mateusz Wcześniak posiadał akcje/udziały, lub był współnikiem:

- Lexu! App Sp. z o. o.;
- ETN Capital Sp. z o. o.;
- Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o. o.;
- Wądołowski i Wspólnicy sp. k.;
- Advanced Disinfection Solutions S.A.;
- Investment Market Sp. z o. o.;
- Drago Entertainment S.A. (spółka publiczna);
- „Income Capital” Sp. z o. o.;
- Home Match Sp. z o. o.;
- RLTY Investments Sp. z o. o.;
- Gaming Investors Company Sp. z o. o.;
- Income Capital Wcześniak, Supel, Szklarzewski, Wądołowski sp. j.;
- True Games S.A.;
- Etna Software Technologies S.A. (spółka publiczna);
- Brave Lamb Studio S.A.

**Maciej Jacek Miąsik – Wiceprezes Zarządu**

Wiek: 55 lat.

Maciej Miąsik pełni funkcję w Spółce od 2018 r. Do Zarządu aktualnej kadencji został on powołany na podstawie uchwały nr Rady Nadzorczej z dnia 20 kwietnia 2022 r.

Adresem pełnienia funkcji jest adres siedziby Emitenta.

Maciej Miąsik posiada niemal 30-letnie doświadczenie w branży gier komputerowych. Jest jednym z pierwszych producentów, projektantów, programistów, a także sound designerów w polskiej branży gamingowej. Jest znany z pracy na stanowiskach zarządzających nad wieloma znanymi tytułami. Współtwórca jednej z pierwszych polskich profesjonalnych gier na PC oraz pierwszej polskiej gry wyprodukowanej dla Electronic Arts. Działa w fundacji Indie Games Poland Foundation, a także jest wykładowcą Warszawskiej Szkoły Filmowej i Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

Doświadczenie zawodowe:

2021 – obecnie	Pixel Crow Games S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – obecnie	Goat Gamez S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – obecnie	Brave Lamb Studio S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – obecnie	Mill Games S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – obecnie	Iron VR S.A. – członek rady nadzorczej;
2018 – obecnie	Stowarzyszenie Dobry Wieczór – członek Komisji rewizyjnej;
2015 – obecnie	Indie Games Poland Foundation – członek Rady Programowej;
2014 – obecnie	Pixel Crow Sp. z o. o. (spółka połączona ze spółką Pixel Crow Games S.A. w drodze przejęcia spółki Pixel Crow Sp. z o. o.) – Programmer, Grand Commander;
2013 – obecnie	Warszawska Szkoła Filmowa – Wykładowca;

2012 – obecnie	Polsko – Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych w Warszawie – Guest Lecturer;
2014 – 2020	Game Dev School - Curriculum Director;
2011 – 2014	One2tribe Sp. z o. o. – Producer;
2010 – 2010	Sleepwalker Games – Game Developer;
2005 – 2010	CD Projekt Red Sp. z o. o. (spółka połączona ze spółką CD Projekt Red S.A. (obecnie: CD Projekt S.A. w drodze przejścia spółki CD Projekt Red Sp. z o. o.) – Audio and Tech Producer, Executive Producer, Head of Production;
2001 – 2005	Detalion s.c. – Owner, Producer, Sound Designer;
1996 – 2001	LK Avalon (Laboratorium Komputerowe Avalon) – Technical Director, Programmer;
1995 – 1996	Chaos Works – Producer, Programmer;
1991 – 1995	xLand Games – Designer, Programmer.

### **Funkcje pełnione w innych spółkach**

Poniżej przedstawiono informacje na temat innych niż Spółka i Spółki Zależne spółek kapitałowych i osobowych, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Maciej Miąsik pełnił funkcje w organach zarządzających lub nadzorczych;

2021 – obecnie	Pixel Crow Games S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – obecnie	Brave Lamb Studio S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 - obecnie	Goat Gamez S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – obecnie	Mill Games S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – obecnie	Iron VR S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – 2021	Drago Entertainment S.A. – członek rady nadzorczej;
2019 – 2020	Drago Entertainment Sp. z o. o. – członek rady nadzorczej.

Poniżej przedstawiono informacje na temat spółek kapitałowych i osobowych, innych niż Emitent i Spółki Zależne, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Maciej Miąsik lub posiadał akcje/udziały, lub był współlnikiem:

- Brave Lamb Studio S.A.;
- Pixel Crow Games S.A. (spółka publiczna).

Maciej Miąsik od 2018 roku jest również członkiem Komisji Rewizyjnej Stowarzyszenia Dobry Wieczór.

## **2. Rada Nadzorcza**

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki we wszystkich dziedzinach jej działalności.

### **Skład Rady Nadzorczej**

Zgodnie ze Statutem, Rada Nadzorcza składa się z od pięciu do siedmiu członków, których powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie. W przypadku rezygnacji lub śmierci, przed upływem kadencji, jednego lub większej liczby członków Rady Nadzorczej, wskutek czego jej skład osobowy zmniejszy się poniżej wymaganego minimum (pięciu członków), pozostali członkowie Rady Nadzorczej, w terminie miesiąca od dnia powzięcia wiedzy o ww. czynności, mogą w drodze uchwały dokonać wyboru nowego członka lub członków Rady Nadzorczej, w celu uzupełnienia składu Rady Nadzorczej do minimalnego składu, którzy będą pełnić swoją funkcję do czasu zatwierdzenia ich powołania przez najbliższe Walne Zgromadzenie albo wyboru przez Walne Zgromadzenie nowego członka Rady Nadzorczej w miejsce dokooptowanego. Odmowa zatwierdzenia wyboru przez Walne Zgromadzenie nie uchybia czynnościom podjętym przez Radę Nadzorczą z udziałem członka wybranego w powyżej opisanym trybie.

Wspólna kadencja członków Rady Nadzorczej trwa pięć lat. Każdy Członek Rady Nadzorczej może być ponownie wybrany do pełnienia tej funkcji. Mandat członka Rady Nadzorczej wygasa najpóźniej z dniem



odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni rok obrotowy pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej. Mandat członka Rady Nadzorczej wygasa również wskutek śmierci, rezygnacji albo odwołania go ze składu Rady Nadzorczej.

Rada Nadzorcza powołuje ze swojego składu Przewodniczącą Rady Nadzorczej. Ponadto, Rada Nadzorcza może wybrać ze swojego składu Wiceprzewodniczącą Rady Nadzorczej i Sekretarza Rady Nadzorczej.

#### **Członkowie Rady Nadzorczej spełniający kryteria niezależności**

Na Datę Prospektu wszyscy członkowie Rady Nadzorczej spełniają kryteria niezależności w rozumieniu Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW oraz w rozumieniu Ustawy o Biegłych Rewidentach, za wyjątkiem Kamila Gemry, przewodniczącego Rady Nadzorczej.

#### **Kompetencje Rady Nadzorczej**

Zgodnie ze Statutem, do kompetencji Rady Nadzorczej, poza sprawami wskazanymi w KSH, należy:

- ocena sprawozdań finansowych Spółki za ubiegły rok obrotowy i sprawozdania Zarządu z działalności Spółki, a także wniosków Zarządu dotyczących podziału zysku albo pokrycia straty oraz składanie Walnemu Zgromadzeniu corocznego pisemnego sprawozdania z wyników tej oceny,
- dokonywanie wyboru biegłego rewidenta badającego sprawozdanie finansowe Spółki,
- powoływanie i odwoływanie członków Zarządu (w tym Prezesa, Wiceprezesów, Zarządu oraz Członków Zarządu),
- ustalanie zasad wynagradzania członków Zarządu,
- reprezentowanie Spółki w umowach z członkami Zarządu oraz w sporach z Zarządem lub jego członkami,
- wyrażanie zgody na dokonanie wypłaty zaliczki na poczet przewidywanej dywidendy w związku z wnioskiem akcjonariusza Spółki,
- wyrażanie zgody dla Zarządu na zaciągnięcie zobowiązania, rozporządzenie lub inną czynność prawną, która jednorazowo lub w ciągu roku zobowiąże Spółkę do świadczenia wyższego niż 500.000,00 (pięćset tysięcy) złotych.
- nabycie i zbycie nieruchomości, użytkowania wieczystego albo udziału w nieruchomości czy użytkowaniu wieczystym albo ich obciążenia w szczególności ograniczonym prawem rzeczowym.

#### **Sposób funkcjonowania Rady Nadzorczej**

Zgodnie ze Statutem, posiedzenia Rady Nadzorczej odbywają się w miarę potrzeb, jednak nie rzadziej niż trzy razy w roku obrotowym.

Posiedzenia Rady Nadzorczej zwołuje Przewodniczący lub w razie jego braku lub nieobecności – Wiceprzewodniczący lub inny wybrany przez Przewodniczącą członek Rady Nadzorczej. Posiedzenia zwoływane są przez Przewodniczącą Rady Nadzorczej nie później niż w terminie siedmiu dni, a w uzasadnionych przypadkach nie później niż w terminie trzech dni przed planowanym terminem posiedzenia Rady Nadzorczej. Przewodniczący zwołuje posiedzenie z własnej inicjatywy bądź w terminie dwóch tygodni od dnia otrzymania wniosku (na piśmie z podaniem proponowanego porządku obrad) Zarządu lub członka Rady Nadzorczej. Przewodniczącym posiedzenia jest Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w razie jego nieobecności Wiceprzewodniczący lub inny Członek Rady Nadzorczej. Pierwsze posiedzenie Rady Nadzorczej danej kadencji zwołuje najstarszy z wiekiem z członków Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza może odbyć posiedzenie także bez formalnego zwołania, jeżeli obecni są wszyscy jej członkowie i wyrażają zgodę na odbycie posiedzenia i zamieszczenie poszczególnych spraw w porządku obrad.

Rada Nadzorcza podejmuje decyzje w formie uchwał, jeżeli na posiedzeniu jest obecnych co najmniej połowa jej członków, a wszyscy jej członkowie zostali zaproszeni. Uchwały Rady Nadzorczej zapadają bezwzględną większością głosów, w obecności co najmniej połowy jej członków, chyba że przepisy prawa lub Statut przewidują surowsze warunki podejmowania uchwał. Jeżeli głosowanie pozostaje nierozstrzygnięte, decyduje głos Przewodniczącą Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza może podejmować uchwały w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego

porozumiewania się na odległość. Uchwała jest ważna, jeżeli wszyscy członkowie Rady Nadzorczej zostali powiadomieni o treści projektu uchwały oraz co najmniej połowa członków Rady Nadzorczej wzięła udział w podejmowaniu uchwały. Rada Nadzorcza może podejmować uchwały w ww. trybach także w sprawach, dla których Statut przewiduje głosowanie tajne, o ile żaden z członków Rady Nadzorczej nie zgłosi sprzeciwu. Ponadto, członkowie Rady Nadzorczej mogą brać udział w podejmowaniu uchwał Rady Nadzorczej oddając swój głos na piśmie za pośrednictwem innego członka Rady Nadzorczej, przy czym takie oddanie głosu nie może dotyczyć spraw wprowadzonych do porządku obrad na posiedzeniu Rady Nadzorczej, ani wyboru Przewodniczącego i Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej, powołania członków Zarządu oraz odwołania i zawieszenia w czynnościach tych osób.

### Członkowie Rady Nadzorczej

Na Datę Prospektu w skład Rady Nadzorczej wchodzi pięciu członków:

- Kamil Gemra – przewodniczący Rady Nadzorczej;
- Waldemar Rogowski – członek Rady Nadzorczej;
- Wacław Szary – członek Rady Nadzorczej;
- David Jaffe – członek Rady Nadzorczej;
- Grzegorz Ciach – członek Rady Nadzorczej.

Poniżej przedstawiono informacje dotyczące okresu pełnienia funkcji w Zarządzie i daty zakończenia kadencji:

Imię i nazwisko	Funkcja	Data objęcia funkcji	Data zakończenia kadencji
Kamil Gemra	przewodniczący RN	15 września 2022 roku	31 grudnia 2027 roku
Waldemar Rogowski	członek RN	15 września 2022 roku	31 grudnia 2027 roku
Wacław Szary	członek RN	19 kwietnia 2022 roku	31 grudnia 2027 roku
David Jaffe	członek RN	19 kwietnia 2022 roku	31 grudnia 2027 roku
Grzegorz Ciach	członek RN	19 kwietnia 2022 roku	31 grudnia 2027 roku

Kadencja wszystkich członków Rady Nadzorczej wynosi 5 lat i jest wspólna. Mandaty wszystkich obecnych członków Rady Nadzorczej wygasają najpóźniej z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni pełny rok obrotowy pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej.

Poniżej przedstawiono krótki opis kwalifikacji i doświadczenia zawodowego członków Rady Nadzorczej.

#### **Kamil Gemra – Przewodniczący Rady Nadzorczej**

Wiek: 35 lat.

Kamil Gemra został powołany do Rady Nadzorczej w dniu 19 września 2022 r. na podstawie Uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w sprawie dokonania zmian w składzie Rady Nadzorczej.

Adresem pełnienia funkcji jest adres siedziby Emitenta.

Kamil Gemra posiada wykształcenie wyższe. W 2009 ukończył studia licencjackie na kierunku Finanse i Rachunkowość Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie, a następnie, w 2011 roku, uzyskał tytuł magistra na tym samym kierunku. W latach 2012 – 2015 odbywał studia doktoranckie w Kolegium Nauk o Przedsiębiorstwach Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie, uzyskawszy w 2013 roku tytuł doktora nauk ekonomicznych. Ponadto, posiada dyplom ukończenia studiów podyplomowych „Metody Ilościowe w Analizie Rynków Finansowych” (Szkoła Główna Handlowa w Warszawie, 2010 r.), zaś w roku 2011 był stypendystą Akademii Liderów Rynku Kapitałowego im. L. Pagi. Od 2019 roku jest uczestnikiem studium pedagogicznego Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie.

Doświadczenie zawodowe:

2022 - obecnie	Focus Hotels S.A. – członek rady nadzorczej
2022 – obecnie	GPW Private Market S.A. – członek rady nadzorczej;
2022 – obecnie	LifeSim Games S.A. – członek rady nadzorczej
2021 – obecnie	Brave Lamb Studio S.A. – członek rady nadzorczej;
2021 – obecnie	Carpathia Capital ASI S.A. – członek rady nadzorczej;
2021 – obecnie	Pixel Crow Games S.A. – członek rady nadzorczej;
2021 – 2022	Drago Entertainment S.A. – członek rady nadzorczej;
2015 – 2021	InnerValue sp. z o.o. – wiceprezes zarządu;
2015 – 2021	InnerLook Sp. z o.o. – prokurent;
2020	INC Rating Sp. z o.o. – (i) wiceprezes zarządu, (ii) prezes zarządu;
2019 – 2021	Movie Games S.A. – członek Rady Nadzorczej;
2019 – 2020	Dom Maklerski INC S.A. - wiceprezes zarządu;
2019 – 2020	SmartFunds S.A. – członek rady nadzorczej;
2019	Cerera Advisory sp. z o.o. – wiceprezes zarządu;
2016 – 2018	InData S.A. – członek rady nadzorczej;
2009 – 2014	Stockwatch.pl sp. z o.o. – Analityk / Redaktor (2009 – 2012); Menadżer ds. Rozwoju (2012 – 2014);
2012	SW Brokers sp. z o.o. – członek zarządu;
2011	Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. – stażysta w Dziale Rozwoju Rynku;
2009 - 2009	Narodowy Bank Polski, Departament Operacji Krajowych – praktykant;
2009	Dom Maklerski PKO BP S.A. – praktykant.

**Waldemar Rogowski – członek Rady Nadzorczej**

Wiek: 52 lata.

Waldemar Rogowski został powołany do Rady Nadzorczej w dniu 19 września 2022 r. na podstawie Uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w sprawie dokonania zmian w składzie Rady Nadzorczej.

Adresem pełnienia funkcji jest adres siedziby Emitenta.

Termin upływu kadencji: kadencja upływa w dniu 19 kwietnia 2027 roku, jednak mandat członka Rady Nadzorczej wygaśnie z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za 2026 rok (5-letnia, wspólna kadencja za okres od 2022 roku do 2027 roku).

Andrzej Jan Domański posiada wykształcenie wyższe. W 1995 roku ukończył studia magisterskie Szkoły Głównej Handlowej na kierunku ekonomia. Na tej samej uczelni, w 2003 roku z wyróżnieniem obronił rozprawę doktorską, a następnie, w roku 2012 uzyskał stopień doktora habilitowanego w dyscyplinie finansów. Od 2013 jest profesorem Szkoły Głównej Handlowej.

Doświadczenie zawodowe:

1999 – obecnie	Szkoła Główna Handlowa w Warszawie, Instytut Finansów Korporacji i Inwestycji Zakład Zarządzania Ryzykiem – obecnie jako: (i) profesor Szkoły Głównej Handlowej, Kierownik Zakładu Zarządzania Ryzykiem, Wicedyrektor Instytutu Finansów Korporacji i Inwestycji, pracownik naukowo - dydaktyczny praca badawcza i dydaktyczna kadra zarządzająca – kierowanie pracami Instytutu (pd 2013 roku); wcześniej: (ii) Asystent i Adiunkt (ii);
2004 – obecnie	Biuro Informacji Kredytowej S.A. – obecnie jako: (i) Główny Analityk (od 2013), wcześniej: (ii) Zastępca Dyrektora Departamentu Zasobów Informacyjnych i

	Rozwoju Produktów (2012-2013), (iii) Dyrektor Departamentu Klienta Korporacyjnego (2004-2012);
2022	Biuro Informacji Gospodarczej InfoMonitor S.A. – Główny Analityk;
2005 – 2014	Jednoosobowa działalność gospodarcza – wykonywanie biznesplanów;
1999 – 2008	Organizacja Narodów Zjednoczonych ds. Rozwoju Przemysłowego (UNIDO) – Ekspert Krajowy (wykładowca i ekspert biznesowy);
1998 – 2004	Ministerstwo Skarbu Państwa / Bank Światowy – Konsultant indywidualny;
1997 – 2004	PKO BP S.A. – jako: (i) Zastępca Dyrektora Departamentu Klienta Korporacyjnego (2002 – 2004), (ii) Zastępca Dyrektora Departamentu Ryzyka Kredytowego (1997 – 2001);
2001 – 2002	BGŻ S.A. – Doradca Prezesa ds. Ryzyka;
2001	Urząd Nadzoru nad Funduszami Emerytalnymi – Zastępca Dyrektora Departamentu Analiz;
1995 – 1997	Polski Bank Rozwoju S.A. – Ekspert analityk.

**Wacław Szary – członek Rady Nadzorczej**

Wiek: 54 lata.

Wacław Szary został powołany do Rady Nadzorczej w dniu 19 kwietnia 2022 r. na podstawie Uchwały nr 16 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w sprawie powołania Wacława Szarego do Rady Nadzorczej Spółki.

Adresem pełnienia funkcji jest adres siedziby Emitenta.

Wacław Szary posiada wykształcenie wyższe. W 1992 roku ukończył Studium Pedagogiczne na Politechnice Krakowskiej oraz w tym samym roku uzyskał tytuł magistra inżyniera na Wydziale Inżynierii Elektrycznej Politechniki Krakowskiej. W 2010 roku ukończył Studia Podyplomowe w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie na kierunku Relacje Inwestorskie i Komunikacja Finansowa. W 2017 roku ukończył Wyższą Szkołę Handlu i Usług w Poznaniu wraz z University of Applied Sciences Dresden na Wydziale Społeczno-Ekonomicznym i uzyskał tytuł Executive Master of Business Administration.

Doświadczenie zawodowe:

2021 – obecnie	Movie Games S.A. – członek rady nadzorczej;
2020 – obecnie	Dataconsult S.A. - przewodniczący rady nadzorczej;
2020 – obecnie	VRG S.A. - członek rady nadzorczej, członek komitetu audytu, członek komitetu nominacji i wynagrodzeń,
2018 – obecnie	Uzdrowisko Rymanów S.A. – przewodniczący rady nadzorczej;
2018 – obecnie	Sagittum S.A. - członek rady nadzorczej;
2014 – obecnie	Orzeł Opony S.A. - członek rady nadzorczej;
2018 – 2020	Dataconsult Sp. z o.o. – doradca zarządu;
2014 – 2017	OPTeam S.A. – prezes zarządu;
2017 – 2018	NEOMEDIC S.A. – członek rady nadzorczej;
2016 – 2017	BALTA S.A. – członek rady nadzorczej;
2011 – 2014	OPTeam S.A. – wiceprezes zarządu;
2005 – 2011	Elektra Sp. z o. o. – prezes zarządu;
2005 – 2006	Centrum Doradztwa Gospodarczego Silesia Sp. z o. o. – prokurent;
2003 – 2006	Uninet Polska Sp. z o. o. – prokurent;
1994 – 2004	Regionalna Izba Obrachunkowa w Rzeszowie – Starszy Inspektor Kontroli.

**David Jaffe – członek Rady Nadzorczej**

Wiek: 51 lat.

David Jaffe został powołany do Rady Nadzorczej w dniu 19 kwietnia 2022 r. na podstawie Uchwały nr 18 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w sprawie powołania Davida Jaffe do Rady Nadzorczej Spółki.

Adresem pełnienia funkcji jest adres siedziby Emitenta.

David Jaffe studiował filologię angielską na University of Southern California w latach 1989-1993. David Jaffe jest twórcą gier, posiadającym ponad 20-letnie doświadczenie w branży gier video, głównie jako projektant gier, pisarz, reżyser gier i dyrektor kreatywny. Zdobywca nagród BAFTA w kategorii „Best Story and Character” („Najlepsza Historia i Postać”) za grę God of War II i AIAS (najwyższe wyróżnienie podczas 9. edycji Interactive Achievement Awards za grę God of War). David Jaffe w latach 2013-2018 był właścicielem Bartlet Jones Supernatural Detective Agency, spółki z branży gamingowej zajmującą się tworzeniem gier video.

Doświadczenie zawodowe:

2013 – 2018	Bartlet Jones Supernatural Detective Agency – Game Director/Game Designer/CEO/Founder;
2007 – 2012	Eat Sleep Play (Salt Lake City, Utah) – Game Director/Game Designer/Co-CEO/Co-Founder;
1993 – 2007	Sony Computer Entertainment of America – Game Tester/Game Producer/Game Designer/Game Director/Lead Creative Efforts of Sony Santa Monica Studio.

#### **Grzegorz Ciach – członek Rady Nadzorczej**

Wiek: 31 lat.

Grzegorz Ciach został powołany do Rady Nadzorczej w dniu 19 września 2022 r. na podstawie Uchwały nr 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w sprawie dokonania zmian w składzie Rady Nadzorczej.

Adresem pełnienia funkcji jest adres siedziby Emitenta.

Grzegorz Ciach posiada wykształcenie średnie.

Doświadczenie zawodowe:

2022 – obecnie	Amber Poland sp. z o.o. – prezes zarządu;
2021 – obecnie	Rune Powered S.A. – członek rady nadzorczej;
2021 – 2022	Platige S.A. - Business Development Director
2017 - obecnie	PolyAmorous sp. z o.o. – prezes zarządu;
2014 - 2016	Tequila Games S.A. – Game Designer / Monetization Designer;
2013-2016	Tequila Mobile S.A. – Game Designer / Monetization Designer;
2012	Firekom S.A. – Game Programmer

#### **Funkcje pełnione przez członków Rady Nadzorczej w innych spółkach**

Poniżej przedstawiono informacje na temat innych niż Spółka spółek kapitałowych i osobowych, w których w okresie ostatnich pięciu lat członkowie Rady Nadzorczej: (i) pełnili funkcje w organach zarządzających lub nadzorczych; (ii) posiadali akcje lub udziały; (iii) byli współnikami.

#### **Kamil Gemra – Przewodniczący Rady Nadzorczej**

Poniżej przedstawiono informacje na temat innych niż Spółka i Spółki Zależne spółek kapitałowych i osobowych, w których w okresie ostatnich pięciu lat Kamil Gmera pełnił funkcje w organach zarządzających lub nadzorczych:

2021- obecnie	Brave Lamb Studio S.A. – członek rady nadzorczej;
2021- obecnie	Carpathia Capital ASI S.A. – członek rady nadzorczej;
2021- 2022	Drago Entertainment S.A. – członek rady nadzorczej;

2015 – 2021	InnerValue sp. z o.o. – wiceprezes zarządu;
2015 – 2021	InnerLook Sp. z o.o. – prokurent;
2020	INC Rating Sp. z o.o. – (i) wiceprezes zarządu, (ii) prezes zarządu;
2019 – 2020	Dom Maklerski INC S.A. - wiceprezes zarządu;
2019 – 2020	SmartFunds S.A. – członek rady nadzorczej;
2019	Cerera Advisory sp. z o.o. – wiceprezes zarządu;
2016 – 2018	inData S.A. – członek rady nadzorczej.

Poniżej przedstawiono informacje na temat spółek kapitałowych i osobowych, innych niż Emitent i Spółki Zależne, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Rafał Wojciechowski posiadał akcje/udziały, lub był współnikiem:

- INC S.A. (spółka publiczna);
- LifeSim Games S.A.

***Waldemar Rogowski – członek Rady Nadzorczej***

Poniżej przedstawiono informacje na temat innych niż Spółka i Spółki Zależne spółek kapitałowych i osobowych, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Waldemar Rogowski pełnił funkcje w organach zarządzających lub nadzorczych:

2022 - obecnie      Goat Gamez S.A. – członek rady nadzorczej.

Poniżej przedstawiono informacje na temat spółek kapitałowych i osobowych, innych niż Emitent i Spółki Zależne, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Waldemar Rogowski posiadał akcje/udziały, lub był współnikiem:

- LifeSim Games S.A.;
- Eforum sp. z o.o.

***Wacław Szary – członek Rady Nadzorczej***

Poniżej przedstawiono informacje na temat innych niż Spółka i Spółki Zależne spółek kapitałowych i osobowych, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Wacław Szary pełnił funkcje w organach zarządzających lub nadzorczych:

2020 – obecnie	Dataconsult S.A. – przewodniczący rady nadzorczej;
2020 – obecnie	VRG S.A. – członek rady nadzorczej;
2018 – obecnie	Orzeł S.A. – członek rady nadzorczej;
2018 – obecnie	Sagittum S.A. – członek rady nadzorczej;
2018 – obecnie	Uzdrowisko Rymanów S.A. – członek rady nadzorczej;
2017 – 2021	Krypton S.A. – członek rady nadzorczej;
2017 – 2018	Neomedic S.A. – członek rady nadzorczej;
2016 – 2017	AAS „Balta” (spółka zagraniczna z siedzibą w Rydze) – członek rady nadzorczej;
2014 – 2017	OpTeam S.A. – prezes zarządu.

Poniżej przedstawiono informacje na temat spółek kapitałowych i osobowych, innych niż Emitent i Spółki Zależne, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Wacław Szary posiadał akcje/udziały, lub był współnikiem:

- Brico Trade Sp. z o. o.;
- Dataconsult Sp. z o. o.

***David Jaffe – członek Rady Nadzorczej***

Poniżej przedstawiono informacje na temat innych niż Spółka i Spółki Zależne spółek kapitałowych i osobowych, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan David Jaffe pełnił funkcje w organach zarządzających lub nadzorczych:

2013 – 2018                      Bartlet Jones Supernatural Detective Agency – Chief Executive Officer

Pan David Jaffe w ciągu ostatnich 5 lat nie posiadał udziałów lub akcji oraz nie był wspólnikiem w jakiegokolwiek spółce, poza podmiotem zagranicznym, o którym mowa poniżej.

**Grzegorz Ciach – Członek Rady Nadzorczej**

Poniżej przedstawiono informacje na temat innych niż Spółka i Spółki Zależne spółek kapitałowych i osobowych, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Szymon Okoń pełnił funkcje w organach zarządzających lub nadzorczych:

2022 – obecnie                Amber Poland sp. z o.o. – prezes zarządu;

2021 – obecnie                Rune Powered S.A. – członek rady nadzorczej;

2017 - obecnie                PolyAmorous sp. z o.o. – prezes zarządu.

Poniżej przedstawiono informacje na temat spółek kapitałowych i osobowych, innych niż Emitent i Spółki Zależne, w których w okresie ostatnich pięciu lat Pan Szymon Okoń posiadał akcje/udziały, lub był wspólnikiem:

- PolyAmorous sp. z o.o.

**3. Pozostałe informacje na temat członków Zarządu oraz członków Rady Nadzorczej**

Zgodnie z oświadczeniami złożonymi przez członków Zarządu oraz członków Rady Nadzorczej, poza wyjątkami opisanymi powyżej oraz w punkcie *Sprawowanie funkcji administracyjnych, zarządzających i nadzorujących w spółkach w stanie likwidacji lub upadłości i Akcje Istniejące będące w posiadaniu członków Zarządu lub Rady Nadzorczej* poniżej, w okresie ostatnich pięciu lat, członkowie Zarządu ani członkowie Rady Nadzorczej:

- nie byli udziałowcami/akcjonariuszami żadnej spółki kapitałowej ani wspólnikami w spółce osobowej;
- nie byli akcjonariuszami spółki publicznej, posiadającymi akcje reprezentujące więcej niż 1% głosów na walnym zgromadzeniu takiej spółki;
- nie prowadzili działalności poza Spółką, która miałaby istotne znaczenie dla Spółki;
- nie zostali skazani za przestępstwo oszustwa;
- nie byli podmiotem oficjalnych oskarżeń publicznych ze strony jakichkolwiek organów ustawowych lub regulacyjnych (w tym uznanych organizacji zawodowych), ani żaden organ państwowy, ani inny organ nadzoru (w tym uznana organizacja zawodowa) nie nałożył na nich sankcji;
- żaden sąd nie wydał wobec nich zakazu pełnienia funkcji w organach administracyjnych, zarządzających lub nadzorczych spółek bądź zakazu zajmowania stanowisk kierowniczych lub prowadzenia spraw jakiegokolwiek spółki;
- nie byli członkiem organu administracyjnego, zarządzającego lub nadzorczego ani członkiem wyższego kierownictwa w podmiotach, względem których w okresie ich kadencji, przed lub po jej upływie, ustanowiono zarząd komisaryczny, prowadzono postępowanie upadłościowe, likwidacyjne lub inne postępowanie podobnego rodzaju.

**Sprawowanie funkcji administracyjnych, zarządzających i nadzorujących w spółkach w stanie likwidacji lub upadłości**

Kamil Gemra był w latach 2016-2018 członkiem rady nadzorczej spółki InData S.A. w upadłości, wobec której Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, X Wydział Gospodarczy dla Spraw Upadłościowych i Restrukturyzacyjnych w dniu 24 sierpnia 2018 roku wszczął postępowanie upadłościowe (sygn. X GU 915/18).

Z wyjątkiem przypadków wskazanych wyżej, żaden członek Zarządu ani członek Rady Nadzorczej nie sprawował ani nie sprawuje funkcji administracyjnych, nadzorczych czy zarządzających w spółce, która została postawiona w stan likwidacji.

#### **Powiązania rodzinne**

Nie istnieją żadne powiązania rodzinne pomiędzy członkami Zarządu lub członkami Rady Nadzorczej.

#### **Sprawowanie funkcji administracyjnych, zarządzających lub nadzorujących w innych podmiotach**

Poza wyjątkami opisanymi powyżej, żaden członek Zarządu ani członek Rady Nadzorczej nie sprawuje funkcji administracyjnych, nadzorczych czy zarządzających w jakiegokolwiek innej spółce, ani nie pełni poza Spółką żadnych ważnych funkcji, które mogłyby być istotne dla Spółki.

#### **Konflikt interesów**

Według najlepszej wiedzy Emitenta, poza powyżej wskazanymi przypadkami, wśród członków Rady Nadzorczej lub członków Zarządu nie występują powiązania mogące powodować potencjalny konflikt interesów pomiędzy obowiązkami wobec Emitenta, a ich prywatnymi interesami lub innymi obowiązkami, ze względu na rozbieżność zakresów działań poszczególnych podmiotów, jak również wpływu na ich działanie przez członków Rady Nadzorczej lub członków Zarządu.

#### **Umowy i porozumienia z członkami Zarządu lub członkami Rady Nadzorczej**

W okresie objętym Historycznymi Informacjami Finansowymi oraz do Daty Prospektu Spółka nie dokonywała, innych niż opisane w rozdziale *Transakcje z podmiotami powiązanymi*, transakcji z członkami Zarządu lub członkami Rady Nadzorczej, ani nie dokonała wypłaty świadczeń innych niż opisane w niniejszym rozdziale świadczenia z tytułu wynagrodzeń za pełnienie funkcji w organach Spółki lub z tytułu świadczenia pracy na rzecz Spółki.

#### **Umowy i porozumienia z Głównymi Akcjonariuszami, klientami, dostawcami lub innymi osobami, na mocy których powołano członków Zarządu lub członków Rady Nadzorczej**

Nie istnieją żadne umowy ani porozumienia z Głównymi Akcjonariuszami, klientami, dostawcami ani innymi podmiotami, na podstawie których jakiegokolwiek członek Zarządu lub członek Rady Nadzorczej został powołany do pełnienia funkcji członka Zarządu lub członka Rady Nadzorczej.

#### **Akcje będące w posiadaniu członków Zarządu lub członków Rady Nadzorczej**

W posiadaniu członków Zarządu lub członków Rady Nadzorczej znajduje się następujące Akcje:

- Prezes Zarządu – Mateusz Wcześniak, wraz z podmiotem powiązanym tj. Funduszem Stabilnego Rozwoju sp. z o.o., posiadają 509.235 (pięćset dziewięć tysięcy dwieście trzydzieści pięć) Akcji, o wartości nominalnej 1,00 PLN każda i łącznej wartości nominalnej wynoszącej 509.235,00 PLN (pięćset dziewięć tysięcy dwieście trzydzieści pięć złotych) w kapitale zakładowym Spółki, co stanowi, w zaokrągleniu, 19,79 % (dziewiętnaście procent 79/100) Akcji, uprawniających do 509.235 (pięćset dziewięć tysięcy dwieście trzydzieści pięć) głosów na Walnym Zgromadzeniu, stanowiących, w zaokrągleniu, 19,79% (dziewiętnaście procent 79/100) ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu;
- Wiceprezes Zarządu – Maciej Miąsik posiada 24.647 (dwadzieścia cztery tysiące sześćset czterdzieści siedem) Akcji, o wartości nominalnej 1,00 PLN każda i łącznej wartości nominalnej wynoszącej 24.647,00 PLN (dwadzieścia cztery tysiące sześćset czterdzieści siedem złotych) w kapitale zakładowym Spółki, co stanowi, w zaokrągleniu, 0,96% (zero procent 96/100) Akcji, uprawniających do 24.647 (dwadzieścia cztery tysiące sześćset czterdzieści siedem) głosów na Walnym Zgromadzeniu, stanowiących, w zaokrągleniu, 0,96% (zero procent 96/100) ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu;
- Przewodniczący Rady Nadzorczej – Kamil Gemra posiada 500 (pięćset) Akcji, o wartości nominalnej 1,00 PLN każda i łącznej wartości nominalnej wynoszącej 500,00 PLN (pięćset złotych) w kapitale zakładowym Spółki, co stanowi, w zaokrągleniu, mniej niż 0,01% (zero procent 1/100) Akcji, uprawniających do 500 (pięćset) głosów na Walnym Zgromadzeniu, stanowiących, w zaokrągleniu, mniej niż 0,01% (zero procent 1/100) ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu;



- Członek Rady Nadzorczej – Waldemar Rogowski posiada 100 (sto) Akcji, o wartości nominalnej 1,00 PLN każda i łącznej wartości nominalnej wynoszącej 100,00 PLN (sto złotych) w kapitale zakładowym Spółki, co stanowi, w zaokrągleniu, mniej niż 0,01% (zero procent 1/100) Akcji, uprawniających do 100 (sto) głosów na Walnym Zgromadzeniu, stanowiących, w zaokrągleniu, mniej niż 0,01% (zero procent 1/100) ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu.

Poza osobami wymienionymi powyżej, żaden inny członek Zarządu lub Rady Nadzorczej nie posiada Akcji Istniejących bądź praw do nabycia Akcji.

Na Datę Prospektu nie istnieją żadne ograniczenia w zakresie zbywania przez członków Zarządu lub członków Rady Nadzorczej posiadanych przez nich Akcji.

#### 4. Wynagrodzenie i świadczenia

##### Wynagrodzenie i zasady wynagradzania członków Zarządu

Zasady wynagradzania członków Zarządu ustala Rada Nadzorcza, zgodnie z postanowieniami Statutu, przy uwzględnieniu kwalifikacji oraz zakresów obowiązków poszczególnych członków Zarządu.

Poniżej przedstawiono informacje na temat wynagrodzeń wypłaconych lub należnych członkom Zarządu w roku 2021.

**Tabela 31: Wynagrodzenie (netto) wypłacone przez Spółkę członkom Zarządu w roku 2021**

Imię i nazwisko	Stanowisko	Wynagrodzenie podstawowe*	Wynagrodzenie dodatkowe
<b>Spółka</b>			
Mateusz Wcześniak	prezes Zarządu	39.000,00 PLN	-
Maciej Mąsik	członek Zarządu	32.500,00 PLN	-
<b>Razem</b>		<b>71.500,00 PLN</b>	-
<b>pozostałe spółki z Grupy</b>			
Mateusz Wcześniak	prezes Zarządu	39.000,00 PLN	-
Maciej Mąsik	członek Zarządu	32.500,00 PLN	-
<b>Razem</b>		<b>71.500,00 PLN</b>	-

Źródło: Spółka.

\* Wynagrodzenie podstawowe obejmuje wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji w Zarządzie Spółki oraz wynagrodzenie wypłacone członkom Zarządu na podstawie umowy o dzieło.

##### Wynagrodzenie i zasady wynagradzania członków Rady Nadzorczej

Zasady wynagradzania członków Rady Nadzorczej ustala Walne Zgromadzenia, zgodnie z postanowieniami Statutu.

Poniżej przedstawiono informacje na temat wynagrodzeń wypłaconych lub należnych członkom Rady Nadzorczej w roku 2021.

**Tabela 32: Wynagrodzenie (netto) wypłacone przez Spółkę członkom Rady Nadzorczej w roku 2021**

Imię i nazwisko	Stanowisko	Wynagrodzenie podstawowe*	Wynagrodzenie dodatkowe**
<b>Spółka</b>			
Łukasz Wądołowski	członek RN	5.200,00 PLN	-
Jacek Brzeziński	członek RN	5.200,00 PLN	-
David Jaffe	członek RN	2.400,00 PLN	17.492,64 PLN
Szymon Okoń	członek RN	5.200,00 PLN	-

## Prospekt Grupy Movie Games S.A.

Wacław Szary	członek RN	640,00 PLN	-
Rafał Wojciechowski	członek RN	-	-
Andrzej Domański	członek RN	-	-
<b>Razem</b>		<b>18.640,00 PLN</b>	<b>17.492,64 PLN</b>
<b>pozostałe spółki z Grupy</b>			
Łukasz Wądołowski	członek RN	-	-
Jacek Brzeziński	członek RN	-	-
David Jaffe	członek RN	-	38.587,72 PLN
Szymon Okoń	członek RN	-	-
Wacław Szary	członek RN	-	-
Rafał Wojciechowski	członek RN	-	-
Andrzej Domański	członek RN	-	-
<b>Razem</b>		<b>-</b>	<b>38.587,72 PLN</b>

Źródło: Spółka

\* Wynagrodzenie podstawowe obejmuje wynagrodzenie z tytułu zasiadania w Radzie Nadzorczej

\*\* Wynagrodzenie dodatkowe obejmuje wynagrodzenie z tytułu umowy o cywilnoprawnej dot. świadczenia doraźnego wsparcia w charakterze doradcy (wynagrodzenie pochodzące od Spółki wynikało z umowy obowiązującej w okresie przed powołaniem do składu Rady Nadzorczej)

### Polityka Wynagrodzeń

Na Datę Prospektu w Spółce nie obowiązuje polityka wynagrodzeń regulująca zasady wynagradzania osób zasiadających Zarządzie i Radzie Nadzorczej („**Polityka Wynagrodzeń**”). Od dnia Dopuszczenia wynagrodzenie członków Zarządu i członków Rady Nadzorczej będzie wypłacane wyłącznie zgodnie z Polityką Wynagrodzeń, przyjętą uchwałą Walnego Zgromadzenia z dnia 14 kwietnia 2022 r. Zmiany Polityki Wynagrodzeń wymagają uchwały Walnego Zgromadzenia.

Polityka Wynagrodzeń podlega cyklicznemu przeglądowi przez Radę Nadzorczą, nie rzadziej niż raz na 4 lata. W określonych przypadkach Rada Nadzorcza może w drodze uchwały zdecydować o czasowym odstępieniu od stosowania Polityki Wynagrodzeń, co może nastąpić jednorazowo przez nie dłużej niż 12 miesięcy. Rada Nadzorcza może ponownie podjąć uchwałę o odstępieniu od stosowania Polityki Wynagrodzeń po upływie co najmniej 6 miesięcy od zakończenia poprzedniego okresu odstępstwa od jej stosowania.

Przewidziane w Polityce Wynagrodzeń jasne i transparentne ramowe zasady przyznawania stałych i zmiennych składników wynagrodzenia mają na celu realizację strategii biznesowej, długoterminowych interesów oraz stabilności Spółki i Grupy. Przy ustanawianiu Polityki Wynagrodzeń wzięto pod uwagę warunki zatrudnienia i wynagrodzenia innych niż członkowie Zarządu oraz członkowie Rady Nadzorczej osób zatrudnionych w Spółce. Warunki zatrudnienia i wynagrodzenia członków Zarządu oraz członków Rady Nadzorczej odzwierciedlają w sposób proporcjonalny ich zakres obowiązków, wpływ na wynik finansowy Spółki, doświadczenie zawodowe, dotychczasowe osiągnięcia, odpowiedzialność za kierowanie Spółką i nadzorowanie jej działalności, a także ryzyko z tym związane.

### Zasady wynagradzania członków Zarządu

Zgodnie z Polityką Wynagrodzeń, podstawę stosunku prawnego łączącego członka Zarządu ze Spółką, a także warunki wynagradzania ustala Rada Nadzorcza, biorąc pod uwagę aktualne potrzeby Spółki oraz indywidualne okoliczności danego przypadku, z zachowaniem zasady niedyskryminacji.

Wynagrodzenie stałe członka Zarządu obejmuje miesięczne wynagrodzenie zasadnicze, którego wysokość określa Rada Nadzorcza, biorąc pod uwagę w szczególności pełnioną w Zarządzie funkcję, zakres obowiązków i odpowiedzialności, doświadczenie zawodowe, dotychczasowe osiągnięcia oraz posiadane kwalifikacje. Ponadto, członkowie Zarządu mogą być uprawnieni do wynagrodzenia zmiennego w postaci świadczenia pieniężnego lub niepieniężnego (w szczególności w postaci instrumentów finansowych), o ile Rada Nadzorcza tak postanowi. Do kształtowania warunków

wynagrodzenia zmiennego jest uprawniona Rada Nadzorcza, jednak z zastrzeżeniem określonych w Polityce Wynagrodzeń zasad. Decyzja Rady Nadzorczej o przyznaniu członkowi Zarządu wynagrodzenia zmiennego wymaga uchwały Rady Nadzorczej, która jest publikowana na stronie internetowej Spółki. Jeżeli dojdzie do przyznania wynagrodzenia zmiennego, jego proporcja do wynagrodzenia stałego może być zróżnicowana i uzależniona od spełnienia kryteriów finansowych lub niefinansowych każdorazowo określonych przez Radę Nadzorczą. Łączne wynagrodzenie zmienne w danym roku obrotowym nie powinno stanowić więcej niż 150% średniego wynagrodzenia stałego członków Zarządu wypłaconego lub należnego w roku obrotowym poprzedzającym przyznanie wynagrodzenia zmiennego. Stałe składniki wynagrodzenia członków Zarządu stanowiąc mają taką część łącznej wysokości wynagrodzenia, aby możliwe było prowadzenie przez Spółkę elastycznej polityki w zakresie zmiennych składników wynagrodzenia, która będzie uzależniona od wyników Spółki i będzie sprzyjać realizacji jej celów biznesowych.

Rada Nadzorcza może przyznawać członkom Zarządu dodatkowe świadczenia pieniężne lub niepieniężne, stanowiące element wynagrodzenia stałego, w tym w szczególności: (i) odszkodowanie z tytułu przestrzegania zakazu prowadzenia działalności konkurencyjnej po ustaniu stosunku prawnego łączącego członka Zarządu ze Spółką, (ii) pakiet prywatnej opieki medycznej na zasadach obowiązujących w Spółce, (iii) pakiet sportowy na zasadach obowiązujących w Spółce, (iv) możliwość korzystania z mienia Spółki, w szczególności z samochodów służbowych, telefonów komórkowych i laptopów.

#### **Zasady wynagradzania członków Rady Nadzorczej**

Warunki wynagradzania członków Rady Nadzorczej ustala Walne Zgromadzenie.

Członkom Rady Nadzorczej przysługuje stałe wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji, które może przybrać postać wynagrodzenia miesięcznego albo wynagrodzenia za udział w każdym posiedzeniu Rady Nadzorczej, w zależności od decyzji Walnego Zgromadzenia. Wysokość wynagrodzenia określa Walne Zgromadzenie, biorąc pod uwagę funkcję pełnioną w Radzie Nadzorczej. Członkowie Komitetu Audytu lub członkowie innych komitetów Rady Nadzorczej będą uprawnieni do dodatkowego miesięcznego wynagrodzenia w okresie pełnienia funkcji w danym komitecie. Wysokość tego wynagrodzenia określa Walne Zgromadzenie, biorąc pod uwagę funkcję pełnioną w danym komitecie. Członkowie Rady Nadzorczej nie są uprawnieni do otrzymywania wynagrodzenia zmiennego ani innych dodatkowych świadczeń pieniężnych lub niepieniężnych, w tym świadczeń z tytułu rozwiązania umowy ze Spółką.

### **5. Praktyki organów zarządzających i nadzorczych**

#### **Kontrola wewnętrzna**

Zarząd jest odpowiedzialny za system kontroli wewnętrznej w Spółce i jego skuteczność w procesie sporządzania sprawozdań finansowych i raportów okresowych, które będą przygotowane i publikowane zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, m.in. zgodnie z zasadami rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego Państwem Członkowskim.

Zadaniem efektywnego systemu kontroli wewnętrznej w sprawozdawczości finansowej jest zapewnienie adekwatności i poprawności informacji finansowych zawartych w sprawozdaniach finansowych i raportach okresowych.

W procesie sporządzania sprawozdań finansowych Spółki jednym z podstawowych elementów kontroli jest weryfikacja sprawozdania finansowego przez niezależnego audytora. Do zadań audytora należy w szczególności: przegląd półrocznego sprawozdania finansowego oraz badanie sprawozdania rocznego jednostkowego i skonsolidowanego.

Wyboru niezależnego audytora dokonuje Rada Nadzorcza. Sprawozdania finansowe zarówno przed badaniem przez audytora, jak i po jego badaniu, przesyłane są członkom Rady Nadzorczej, którzy dokonują oceny sprawozdania finansowego Spółki w zakresie ich zgodności z księgami i dokumentami, jak i ze stanem faktycznym. Każdorazowo po dokonaniu oceny sprawozdania finansowego Spółki przez członków Rady Nadzorczej, sprawozdania te są przekazywane do Komitetu Audytu, w celu kontroli następczej oraz weryfikacji oceny Rady Nadzorczej. Zgodnie z przepisami Ustawy o Rachunkowości członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej są zobowiązani do zapewnienia, aby sprawozdanie finansowe oraz sprawozdanie z działalności spełniały wymagania przewidziane w powyższej ustawie.

Sprawozdania finansowe Spółki są przygotowywane przez kierownictwo i przed przekazaniem ich niezależnemu audytorowi podlegają sprawdzeniu przez księgowego Spółki. Dane finansowe będące podstawą sprawozdań finansowych i raportów okresowych oraz stosowanej przez Spółkę miesięcznej sprawozdawczości pochodzą z systemu finansowo-księgowego Spółki. Po wykonaniu wszystkich, z góry określonych procesów zamknięcia ksiąg na koniec każdego miesiąca, sporządzane są szczegółowe finansowo-operacyjne raporty. Spółka stosuje spójne zasady księgowe prezentując dane finansowe w sprawozdaniach finansowych, okresowych raportach finansowych i innych raportach przekazywanych akcjonariuszom.

W ramach systemu kontroli wewnętrznej w zakresie księgowości i sprawozdawczości finansowej realizowane są następujące czynności:

- uzgadnianie są miesięczne/roczne harmonogramy czynności wykonywanych w ramach zamykania ksiąg rachunkowych/sporządzania sprawozdań finansowych;
- zapisy księgowe dokonywane są wyłącznie na podstawie prawidłowo sporządzonych i zaakceptowanych pod względem formalnym, merytorycznym i rachunkowym dokumentów źródłowych oraz dodatkowych informacji przekazywanych przez Spółkę;
- wykonywane są cykliczne czynności kontrolne związane z zamykaniem ksiąg rachunkowych, w tym przegląd i rozliczanie kont bilansowych, uzgodnienia sald, weryfikacja kosztów i przychodów w uzgodnieniu z kierownikami projektów / Zarządem.

W Spółce funkcjonują uzgodnione zasady dotyczące planowania i rozliczania wydatków oraz autoryzacji płatności. Dodatkowo w zakresie Komitetu Audytu wyznaczono osoby dokonujące weryfikacji kosztów w porozumieniu z managerami produktów lub Zarządem.

W Spółce tworzony jest kompleksowy system kontroli funkcjonalnej, który obejmuje swoim zakresem: kontrolę wewnętrzną, prognozowanie, budżetowanie (w tym dotyczące przepływów pieniężnych) oraz analizę finansową i kluczowych wskaźników efektywności. Spółka stale monitoruje czynniki ryzyka prawnego, podatkowego, gospodarczego, operacyjnego itp.

Osoby, którym powierzone zostały kwestie prawne i podatkowe sprawują stałą kontrolę nad bieżącą działalnością Spółki poprzez monitorowanie zmian otoczenia prawnego prowadzonej działalności Spółki, a także wypełnianiem ciążących na Spółce obowiązków formalnych. W uzasadnionych Spółka posługuje się również zewnętrznymi kancelariami prawnymi oraz doradcami podatkowymi w celu ograniczenia ryzyk prawnych i podatkowych.

Komitet Audytu oraz Rada Nadzorcza monitorują proces sprawozdawczości finansowej oraz wykonywania czynności rewizji finansowej, w tym poprzez analizę sprawozdań okresowych Spółki przed publikacją. Rada Nadzorcza, w procesie wyboru audytora dokonuje również oceny niezależności biegłego rewidenta i podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych. Wykonując czynności nadzorcze i kontrolne Rada Nadzorcza opiera się na materiałach pisemnych opracowanych przez Zarząd i oraz bieżących informacjach i wyjaśnieniach udzielonych przez członków Zarządu podczas posiedzeń Rady Nadzorczej.

Rada Nadzorcza co do zasady obraduje przy udziale Zarządu z wyłączeniem spraw związanych z oceną pracy Zarządu oraz pozostałych spraw personalnych dotyczących Zarządu.

Rada Nadzorcza sprawuje nadzór nad zapewnieniem funkcjonowania systemu kontroli wewnętrznej oraz corocznie ocenia adekwatność i skuteczność tego systemu, w tym adekwatność i skuteczność funkcji kontroli. Dodatkowo, Rada Nadzorcza, za pośrednictwem Komitetu Audytu, monitoruje skuteczność systemu kontroli wewnętrznej.

W ramach oceny systemu kontroli wewnętrznej uwzględnia się w szczególności:

- opinie Komitetu Audytu;
- ustalenia biegłego rewidenta;
- ustalenia, informacje i oceny uzyskane od podmiotów zewnętrznych w tym od regulatorów rynkowych Emitenta;
- oceny i opinie na temat systemu kontroli wewnętrznej lub jego elementów dokonywane przez podmioty zewnętrzne, jeżeli były wydawane.

Komitet Audytu w ramach swoich kompetencji i obowiązków zajmuje się m.in. bieżącym monitorowaniem skuteczności systemów kontroli wewnętrznej oraz audytu wewnętrznego (niezależnie od nieistnienia na Datę Prospektu wyodrębnionych komórek wykonujących te funkcje). Komitet Audytu jest regularnie informowany o raportach sporządzanych przez biegłych rewidentów i kadrę zarządzającą a po ewentualnym powołaniu komórki audytu wewnętrznego będzie informowany o raportach sporządzanych przez audytorów wewnętrznych. Z tych raportów Zarząd uzyskuje i będzie uzyskiwał informacje o zidentyfikowanych istotnych nieprawidłowościach i zagrożeniach oraz działaniach podjętych przez kadrę zarządzającą w celu ich wyeliminowania lub ograniczenia. Komitet opiniuje uchwały Zarządu, podlegające zatwierdzeniu przez Radę Nadzorczą w zakresie systemu kontroli wewnętrznej oraz przedstawia jej rekomendacje wprowadzenia nowych zmian w istniejących regulacjach wewnętrznych wymaganych w tym obszarze.

Komitet Audytu jest odpowiedzialny za udzielanie wsparcia Radzie Nadzorczej w zakresie monitorowania rzetelności informacji finansowych, monitorowania skuteczności systemu kontroli wewnętrznej oraz monitorowania wykonywania czynności rewizji finansowej.

Spółka regularnie ocenia jakość systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych.

Kluczowe obszary ryzyka obejmują główne procesy i wybrane zostały ze względu na ich skutek oddziaływania na organizację Spółki. Emitent nie ma wpływu na możliwość zaistnienia ryzyka, natomiast ma wpływ na redukovanie jego skutków za pomocą odpowiednich mechanizmów kontrolnych. Poziom ryzyka jest wynikiem oszacowania skutku i prawdopodobieństwa wystąpienia danego ryzyka. Ryzykiem akceptowalnym jest ryzyko małe i średnie. Ryzyko wysokie objęte jest dodatkowym nadzorem poprzez zastosowanie działań ograniczających to ryzyko (dodatkowe mechanizmy kontrolne, po zastosowaniu których obniżone zostaje prawdopodobieństwo wystąpienia ryzyka, a tym samym jego poziom zostaje obniżony do akceptowalnego).

Rada Nadzorcza monitoruje efektywność zarządzania ryzykiem poprzez następujące czynności:

- przeprowadzanie corocznej oceny adekwatności i skuteczności systemu zarządzania ryzykiem i stosowanych mechanizmów kontroli na podstawie informacji uzyskanych od Komitetu Audytu i Zarządu;
- uzyskiwanie od Komitetu Audytu rekomendacji i opinii pozwalających podejmowanie decyzji w zakresie zarządzania ryzykiem;
- bieżący nadzór prac Komitetu Audytu w zakresie monitorowania skuteczności systemu kontroli wewnętrznej, audytu wewnętrznego oraz zarządzania ryzykiem;
- nadzorowanie wykonywania obowiązków przez Zarząd dotyczących zarządzania ryzykiem;
- przegląd ustaleń dokonanych przez biegłego rewidenta oraz instytucje nadzorcze;
- sformułowanie odpowiednich zaleceń i rekomendacji do wdrożenia;
- przegląd ocen i opinii dokonywanych przez podmioty zewnętrzne, jeżeli były wydawane;
- przygotowanie listy działań kontrolnych dla kluczowych czynników ryzyka.

Z uwagi na specyfikę prowadzonej działalności przez Emitenta, na Datę Prospektu nie występuje sformalizowany audyt wewnętrzny w formie odrębnej komórki organizacyjnej. Wraz z rozwojem modelu biznesowego Spółki oraz m.in. w oparciu o: (i) opinie Komitetu Audytu; (ii) ustalenia biegłego rewidenta; oraz (iii) ustalenia, informacje i oceny uzyskane od podmiotów zewnętrznych w tym od regulatorów rynkowych Spółki, Emitent rozważy w przyszłości powołanie wyodrębnionej komórki wykonującej funkcje audytu wewnętrznego. Zważywszy na obecną strukturę Emitenta oraz specyfikę prowadzonej działalności, Spółka na Datę Prospektu nie dostrzega konieczności powoływania wyodrębnionej komórki audytu wewnętrznego. W ramach struktury funkcjonuje szereg procedur formalnych, mających na celu usystematyzowanie oraz kontrolę najistotniejszych procesów zarządczo-organizacyjnych.

Wynagrodzenie osób wykonujących zadania audytowe będzie ustalane przez Zarząd w oparciu o budżet uzgodniony z Radą Nadzorczą. Raporty z audytu będą każdorazowo przekazywane równolegle do Zarządu oraz do Komitetu Audytu.

Osoba wykonująca zadania audytowe raportuje bezpośrednio do Komitetu Audytu z częstotliwością nie rzadziej niż raz na kwartał, oraz każdorazowo w przypadku wystąpienia zdarzeń wyjątkowych. Z taką samą częstotliwością Rada Nadzorcza weryfikuje, czy wyniki prac audytu wewnętrznego są wdrażane.

W ramach opiniowania planów kontroli Rada Nadzorcza ocenia:

- skuteczność i efektywność działania Spółki;
- wiarygodności sprawozdawczości finansowej;
- przestrzegania zasad zarządzania ryzykiem przez Spółkę;
- zgodności działań Spółki z przepisami prawa, regulacjami wewnętrznymi i standardami rynkowymi.

Szczegółowe cele systemu kontroli wewnętrznej Spółka wyodrębnia w ramach celów ogólnych wymienionych powyżej, z uwzględnieniem następujących aspektów:

- zakresu i stopnia złożoności działalności Spółki;
- zakresu stosowania określonych przepisów prawa, standardów rynkowych oraz obowiązujących w Spółce regulacji wewnętrznych, do których przestrzegania zobowiązana jest Spółka;
- konieczności osiągania odpowiedniego stopnia realizacji planów operacyjnych i biznesowych przyjętych przez Spółkę;
- konieczności zachowania kompletności, prawidłowości i kompleksowości procedur księgowych;
- konieczności zachowania odpowiedniej jakości (dokładności i niezawodności) systemów: księgowego, sprawozdawczego i operacyjnego;
- zapewnienia odpowiedniej adekwatności, funkcjonalności i bezpieczeństwa środowiska teleinformatycznego;
- konieczności posiadania odpowiedniej struktury organizacyjnej Spółki, zachowania podziału kompetencji i zasady koordynacji działań pomiędzy poszczególnymi jednostkami/komórkami organizacyjnymi, a także systemu tworzenia i obiegu dokumentów i informacji;
- zakresu czynności powierzonych przez Spółkę do wykonania podmiotom zewnętrznym oraz ich wpływ na skuteczność systemu kontroli wewnętrznej w Spółce.

#### **Informacje o Komitecie Audytu i komisji ds. wynagrodzeń Emitenta, dane członków Komitetu Audytu i komisji ds. wynagrodzeń oraz podsumowanie zasad ich funkcjonowania**

Uchwałą z dnia 29 kwietnia 2022 roku, działając na podstawie art. 128 ust. 1 Ustawy o Biegłych Rewidentach, Rada Nadzorcza ustanowiła w Spółce Komitet Audytu, składający się z 3 (trzy) Członków.

W skład Komitetu Audytu wchodzi wybrani członkowie Rady Nadzorczej. Pełnienie funkcji członka Komitetu Audytu powiązane jest z mandatem członka Rady Nadzorczej, który wygasa najpóźniej z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni rok obrotowy pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej. W przypadku wygaśnięcia mandatu członka Rady Nadzorczej wybranego do Komitetu Audytu przed upływem kadencji całej Rady Nadzorczej, Rada Nadzorcza uzupełnia skład Komitetu Audytu przez dokonanie wyboru nowego członka na okres do upływu kadencji Rady Nadzorczej. członek Komitetu Audytu może być w każdym czasie odwołany ze składu uchwałą Rady Nadzorczej.

Na podstawie uchwały nr 6 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 14 kwietnia 2022 roku w sprawie ustalenia wynagrodzenia dla członków Komitetu Audytu Spółki, Walne Zgromadzenie postanowiło przyznać członkom Komitetu Audytu stałe miesięczne wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji w Komitecie Audytu Spółki w wysokości 750,00 PLN (siedemset pięćdziesiąt złotych 00/100) brutto dla wszystkich członków Komitetu Audytu. Wynagrodzenie będzie płatne na rzecz członków Komitetu Audytu po zakończeniu każdego miesiąca kalendarzowego, do 10. dnia miesiąca następującego po tym miesiącu. Wynagrodzenie jest ustalane proporcjonalnie do liczby dni pełnienia funkcji przez członków Komitetu Audytu w danym miesiącu kalendarzowym, z uwzględnieniem proporcjonalnej liczby dni w niepełnym miesiącu sprawowania funkcji.

Do zadań Komitetu Audytu należą w szczególności czynności wymienione w art. 130 Ustawy o Biegłych Rewidentach, w tym: (i) monitorowanie procesu sprawozdawczości finansowej; (ii) monitorowanie skuteczności systemów kontroli wewnętrznej i systemów zarządzania ryzykiem oraz audytu wewnętrznego, w tym w zakresie sprawozdawczości finansowej; oraz (iii) monitorowanie wykonywania czynności rewizji finansowej, w szczególności przeprowadzania przez firmę audytorską badania, z

uwzględnieniem wszelkich wniosków i ustaleń KNF wynikających z kontroli przeprowadzonej w firmie audytorskiej.

Komitet Audytu składa się z 3 (trzech) członków. Na Datę Prospektu członkami Komitetu Audytu są:

- Wacław Szary – przewodniczący Komitetu Audytu;
- Kamil Gemra – członek Komitetu Audytu;
- Waldemar Rogowski – członek Komitetu Audytu.

Zgodnie ze złożonymi oświadczeniami, członkami Komitetu Audytu spełniającymi wskazane w art. 129 ust. 3 Ustawy o Biegłych Rewidentach kryteria niezależności jest Wacław Szary, przewodniczący Komitetu Audytu i Waldemar Rogowski, członek Komitetu Audytu.

Wszyscy członkowie Komitetu Audytu spełniają kryteria wskazane w art. 129 ust. 1 Ustawy o Biegłych Rewidentach kryteria w zakresie wiedzy i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych.

Waldemar Rogowski jest profesorem Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie, doktorem habilitowanym w dyscyplinie finansów przedsiębiorstw. Jest kierownikiem Zakładu Zarządzania Ryzykiem oraz Wicedyrektorem Instytutu Korporacji i Inwestycji Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie. Przedmiotem jego zainteresowań badawczych są w m.in. analiza opłacalności projektów, analiza ryzyka projektów, analiza ekonomiczno-finansowa przedsiębiorstw, prognozowanie zagrożenia przedsiębiorstwa niewypłacalnością, analiza zdolności kredytowej podmiotów gospodarczych, wycena wartości przedsiębiorstw, przy czym zainteresowania naukowe koncentrują się zwłaszcza na budżetowaniu kapitałowym oraz zarządzaniu ryzykiem. W pracy naukowej wykorzystuje on, w szczególności, wiedzę z zakresu rachunkowości i oceny sprawozdań finansowych na potrzeby analizy czynników kształtujących wartość przedsiębiorstw. Nadzoruje on program dydaktyczny obejmujący zagadnienia bezpośrednio związane z rachunkowością i analizą sprawozdań finansowych, takie jak: (i) determinanty rentowności przedsiębiorstw, (ii) metody wycen przedsiębiorstw, (iii) sposoby obliczania kosztu kapitału w przedsiębiorstwie, (iv) ryzyka w zarządzaniu przedsiębiorstwem.

Kamil Gemra ukończył studia z zakresu rachunkowości: (i) w 2009 roku studia licencjackie w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie na kierunku: Finanse i Rachunkowość, a także (ii) w 2011 roku studia magisterskie, w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie na kierunku Finanse i Rachunkowość, specjalizacja: finanse przedsiębiorstw. Uzyskał on również stopień doktora nauk ekonomicznych w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie. Rozprawa doktorska Kamila Gemry obejmowała analizę przyczyn wykorzystywania obligacji jako podstawowego źródła kapitału dłużnego finansującego działalność firm windykacyjnych. Ocena tego zjawiska wymagała przeprowadzenia krytycznej analizy sprawozdań finansowych badanych firm, m.in. w zakresie wpływu finansowania z emisji obligacji na rentowność kapitałów własnych firm windykacyjnych i ich ryzyko finansowe. Ponadto, pełnił on i dalej pełni funkcję członka rady nadzorczej w spółkach handlowych, w których opiniował sprawozdania finansowe tych podmiotów (opisano w punkcie *Funkcje pełnione przez członków Rady Nadzorczej* powyżej).

Doświadczenie i umiejętności Wacława Szarego w zakresie badania sprawozdań finansowych i rachunkowości wynika zwłaszcza z wieloletniego pełnienia funkcji w radach nadzorczych i komitetach audytu przedsiębiorstw, co wiąże wykonywaniem ustawowych obowiązków nakładanych na członków rady nadzorczej oraz członków komitetu audytu, w tym również tych związanych ze sprawozdawczością i rachunkowością (opisano w punkcie *Funkcje pełnione przez członków Rady Nadzorczej* powyżej). Ponadto, w latach 1994-2004 pracował w Regionalnej Izbie Obrachunkowej w Rzeszowie, na stanowisku Starszego Inspektora Kontroli. W zakres jego obowiązków wchodziła zwłaszcza obsługa sprawozdawczości jednostek samorządowych województwa podkarpackiego.

Członkiem Komitetu Audytu spełniającymi wskazane w art. 129 ust. 5 Ustawy o Biegłych Rewidentach kryteria w zakresie wiedzy i umiejętności dotyczącej branży, w której działa Emitent jest Kamil Gemra.

Kamil Gemra posiada doświadczenie w branży, w której działa Emitent, co wynika z faktu sprawowania funkcji w podmiotach, których głównym przedmiotem działalności jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych, tj. Brave Lamb Studio S.A. (obecnie), Drago Entertainment S.A. (2021-2022), Pixel Crow Games S.A. (obecnie), a ponadto w spółce z branży informatycznej – InData S.A. (2016-2018).

Komitet Audytu sprawuje nadzór nad procesem sprawozdawczości finansowej, skuteczności działania systemów kontroli wewnętrznej, w tym w zakresie sprawozdawczości finansowej, czynności rewizji finansowej przeprowadzanej przez firmę audytorską, łącznie z udziałem w doborze firmy audytorskiej i oceną jej niezależności. Na Datę Prospektu nie została powołana dodatkowo odrębna komórka, odpowiedzialna za weryfikację prawidłowości funkcjonowania spółki w obszarze sprawozdawczości finansowej.

Komitet Audytu, w ramach sprawowanego nadzoru, dokona identyfikacji i analizy istniejących w Spółce obszarów ryzyka oraz procesów ich weryfikacji. Na podstawie oceny czynników ryzyka Komitet Audytu zamierza przygotować swój plan pracy na 2022 rok wraz z określeniem ramowego harmonogramu realizacji zadań wymienionych w Regulaminie Komitetu Audytu oraz Ustawie o Biegłych Rewidentach. W planie znajdą się działania z obszarów: sprawozdawczości finansowej, zarządzania ryzykiem, kontroli wewnętrznej, integracji systemu zarządzania ryzykiem oraz wstępne przygotowania do powołania komórki audytu wewnętrznego.

W posiedzeniach Komitetu Audytu, które będą odbywać się według potrzeb, ale nie rzadziej niż raz na kwartał (co najmniej przed publikacją kwartalnych, półrocznych oraz rocznych raportów okresowych Spółki), uczestniczyć będzie również Zarząd, a w uzasadnionych przypadkach (w tym na wniosek członków Komitetu Audytu) także kierownik działu finansowego, biura zarządzania projektami i biura prawnego. Na posiedzeniu Komitet Audytu będzie zapoznawał się z projektem najbliższego raportu okresowego i wyrażał o nim swoją opinię.

W ramach monitorowania procesu sprawozdawczości finansowej Komitet Audytu zamierza m.in.:

- analizować przedstawiane przez Zarząd informacje dotyczące istotnych zmian w rachunkowości lub sprawozdawczości finansowej oraz szacunkowych danych lub ocen, które mogą mieć istotne znaczenie dla sprawozdawczości finansowej Spółki;
- analizować stosowane metody rachunkowości przyjęte przez Spółkę i jej grupę kapitałową;
- dokonywać przeglądu systemu rachunkowości zarządczej;
- analizować, wspólnie z Zarządem, biegłym rewidentem oraz z komórką audytu wewnętrznego od momentu jej powołania, sprawozdania finansowe oraz wyniki badania tych sprawozdań;
- przedstawiać Radzie Nadzorczej rekomendacje w sprawie zatwierdzenia zbadanego przez audytora rocznego sprawozdania finansowego, raportów okresowych oraz komunikatów dotyczących wyników Spółki, w celu zapewnienia ich zgodności z odpowiednimi standardami rachunkowości.

W ramach monitorowania systemów kontroli wewnętrznej Komitet Audytu zamierza m.in.

- badać zachodzące w Spółce procesy i zasady kontroli oraz przykłady zaistniałych nieprawidłowości;
- weryfikować elementy i zakres działania kontroli wewnętrznej w Spółce;
- badać skuteczność systemu kontroli wewnętrznej w Spółce;
- formułować odpowiednie zalecenia i rekomendacje do wdrożenia, na podstawie wyników powyższych działań.

W ramach monitorowania systemów zarządzania ryzykiem Komitet Audytu zamierza m.in.:

- zapoznać się z istniejącym w spółce systemem zarządzania ryzykiem oraz ocenić jego adekwatność i efektywność;
- ocenić poprawność komunikowania akcjonariuszom istniejących czynników ryzyka;
- zapoznać się z mapą ryzyka sporządzoną przez Zarząd;
- zapoznać się z polityką ubezpieczeniową Spółki;
- sformułować odpowiednie zalecenia i rekomendacje do wdrożenia;
- przygotować listę działań kontrolnych dla kluczowych czynników ryzyka.

W ramach monitorowania audytu wewnętrznego Komitet Audytu zamierza m.in.:

- opiniować zaproponowany przez komórkę audytu wewnętrznego plan audytów na kolejny rok;



- okresowo oceniać funkcje audytu wewnętrznego jednostki z uwzględnieniem jej należności i znaczenia jej raportów;
- wspierać audyt wewnętrzny w sytuacjach zidentyfikowania nieprawidłowości i niemożliwości otrzymania odpowiednich wyjaśnień od działu finansowego lub księgowości;
- zapewnić kierującemu audytem wewnętrznym swobodny dostęp do Komitetu Audytu, w tym przynajmniej raz w roku odbyć spotkania z dyrektorem audytu wewnętrznego na zamkniętym posiedzeniu bez udziału Zarządu.

W ramach monitorowania audytu wewnętrznego Komitet Audytu zamierza do czasu powołania komórki audytu wewnętrznego w Spółce – minimum raz w roku dokonywać oceny sytuacji w Spółce pod kątem konieczności powołania takiej komórki i przedstawić ww. ocenę Radzie Nadzorczej.

Po zakończeniu każdego roku obrotowego Komitet Audytu sporządzać będzie sprawozdanie ze swojej działalności i przedstawi je Radzie Nadzorczej.

#### **Komitet ds. wynagrodzeń**

Na Datę Prospektu w ramach struktury Spółki nie funkcjonuje komitet ds. wynagrodzeń.

#### **Zwołanie Walnego Zgromadzenia**

Walne Zgromadzenie zwołuje się przez ogłoszenie, które powinno być dokonane co najmniej na trzy tygodnie przed terminem Walnego Zgromadzenia. Walne Zgromadzenie zwołuje się przez ogłoszenie zamieszczone na stronie internetowej spółki, które powinno być dokonane najpóźniej na 26 (dwadzieścia sześć) dni przed terminem Walnego Zgromadzenia.

#### **Zasady ładu korporacyjnego spółek notowanych na rynku NewConnect**

Na Datę Prospektu, ze względu na fakt, że Akcje notowane są w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect, Spółka przestrzega zasad ładu korporacyjnego określonych w Załączniku do Uchwały nr 293/2010 Zarządu GPW z dnia 31 marca 2010 roku, który stanowi tekst jednolity dokumentu „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”, z zastrzeżeniem następujących:

*Zasada 3.8: „Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej [...] opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz (w przypadku, gdy emitent takie publikuje)”*

Zasada nie jest stosowana.

Emitent nie publikował i nie zamierza publikować prognoz wyników finansowych. Z uwagi na specyfikę branży, w której funkcjonuje Emitent, wpływ wielu czynników na osiągnięte przez Emitenta wyniki finansowe, Emitent nie publikował i nie zamierza publikować prognoz wyników finansowych. Emitent nie wyklucza zmiany tego stanowiska w przyszłości.

*Zasada 5: „Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie [www.GPWInfoStrefa.pl](http://www.GPWInfoStrefa.pl)”*

Zasada nie jest stosowana.

Spółka zamierza prowadzić politykę informacyjną z uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. Spółka nie zamierza jednak wykorzystywać sekcji relacji inwestorskich znajdującej się na stronie [www.GPWInfoStrefa.pl](http://www.GPWInfoStrefa.pl). Wszelkie istotne informacje mające wpływ na bieżącą działalność Emitenta są publikowane w formie raportów bieżących i okresowych (system EBI i ESPI) oraz publikowane na stronie internetowej Emitenta.

*Zasada 9.2.: „Emitent zamieszcza w raporcie rocznym informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie”.*

Zasada nie jest stosowana.

Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy stanowi tajemnicę handlową.

*Zasada 11: „Przynajmniej 2 razy w roku Emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.”*

Zasada nie jest stosowana.

Spółka planuje przynajmniej raz w roku organizować publicznie dostępne spotkania z inwestorami, analitykami, mediami.

*Zasada 16: „Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: (i) informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, (ii) zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, (iii) informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, (iv) kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.”*

Zasada nie jest stosowana.

W opinii Zarządu, mając na uwadze skalę działalności Spółki, raporty miesięczne nie stanowiłyby wartości dodanej dla obecnych i potencjalnych akcjonariuszy Spółki. Wszelkie istotne informacje mające wpływ na bieżącą działalność Emitenta są publikowane w formie raportów bieżących i okresowych (system EBI i ESPI) oraz publikowane na stronie internetowej Emitenta.

**Dobre Praktyki spółek notowanych na GPW**

Zgodnie z Regulaminem GPW, spółki notowane na rynku regulowanym GPW powinny przestrzegać zasad ładu korporacyjnego określonych w Dobrych Praktykach. Dobre Praktyki to zbiór zasad postępowania odnoszących się w szczególności do organów spółek giełdowych i ich akcjonariuszy. Regulamin GPW oraz uchwały Zarządu i Rady GPW określają sposób przekazywania przez spółki giełdowe informacji o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego oraz zakres przekazywanych informacji. Zgodnie z Regulaminem GPW, Emitent publikuje informację, w której wskazuje, które zasady są przez niego stosowane, a których zasad w sposób trwały nie stosuje. W odniesieniu do zasad, które nie są przez Emitenta stosowane, informacja zawiera szczegółowe wyjaśnienie okoliczności i przyczyn niestosowania danej zasady. W przypadku zmiany stanu stosowania zasad lub wystąpienia okoliczności uzasadniających zmianę treści wyjaśnień w zakresie niestosowania lub sposobu stosowania zasady emitent niezwłocznie aktualizuje wcześniej opublikowaną informację. Ponadto, spółka giełdowa jest zobowiązana dołączyć do raportu rocznego raport zawierający informacje o zakresie stosowania przez nią Dobrych Praktyk w danym roku obrotowym.

Spółka dąży do zapewnienia jak największej transparentności swoich działań, należytej jakości komunikacji z inwestorami oraz ochrony praw akcjonariuszy, także w kwestiach nieregulowanych przez prawo.

Od dnia Dopuszczenia Spółka będzie stosować wszystkie zasady ładu korporacyjnego dotyczące spółek publicznych notowanych na GPW, zgodnie z dokumentem Dobre Praktyki, z zastrzeżeniem następujących:

*Zasada 1.3 „W swojej strategii biznesowej spółka uwzględnia również tematykę ESG, w szczególności obejmującą:”*

*Zasada 1.3.1 „zagadnienia środowiskowe, zawierające mierniki i ryzyka związane ze zmianami klimatu i zagadnienia zrównoważonego rozwoju;”*

Zasada nie jest stosowana.

Spółka obecnie nie posiada strategii biznesowej, która uwzględnia tematykę ESG, w tym zagadnienia środowiskowe związane ze zmianą klimatu i zagadnienia zrównoważonego rozwoju

*Zasada 1.3.2. „sprawy społeczne i pracownicze, dotyczące m.in. podejmowanych i planowanych działań mających na celu zapewnienie równouprawnienia płci, należytych warunków pracy, poszanowania praw pracowników, dialogu ze społecznościami lokalnymi, relacji z klientami.”*

Zasada nie jest stosowana.

Spółka wskazuje, iż obecnie nie posiada przygotowanej strategii obejmującej sprawy społeczne i pracownicze.

Zasada 1.4. „W celu zapewnienia należytej komunikacji z interesariuszami, w zakresie przyjętej strategii biznesowej spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej informacje na temat założeń posiadanej strategii, mierzalnych celów, w tym zwłaszcza celów długoterminowych, planowanych działań oraz postępów w jej realizacji, określonych za pomocą mierników, finansowych i niefinansowych. Informacje na temat strategii w obszarze ESG powinny m.in.:”

Zasada nie jest stosowana.

Spółka prezentuje strategię w ramach raportów okresowych przy czym nie zawiera ona wszystkich wymienionych w niniejszej zasadzie informacji.

Zasada 1.4.1. „objaśniać, w jaki sposób w procesach decyzyjnych w spółce i podmiotach z jej grupy uwzględniane są kwestie związane ze zmianą klimatu, wskazując na wynikające z tego ryzyka”;

Zasada nie jest stosowana.

Spółka z uwagi na brak posiadania obecnie strategii w obszarze ESG, nie prowadzi w tym zakresie polityki komunikacyjnej.

Zasada 1.4.2 „przedstawiać wartość wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom, obliczanego jako procentowa różnica pomiędzy średnim miesięcznym wynagrodzeniem (z uwzględnieniem premii, nagród i innych dodatków) kobiet i mężczyzn za ostatni rok, oraz przedstawiać informacje o działaniach podjętych w celu likwidacji ewentualnych nierówności w tym zakresie, wraz z prezentacją ryzyk z tym związanych oraz horyzontem czasowym, w którym planowane jest doprowadzenie do równości”.

Zasada nie jest stosowana.

Wynagrodzenia w spółce są kształtowane w odniesieniu do poziomu wykształcenia oraz posiadanych kompetencji na zajmowanym stanowisku pracy i nie są w jakikolwiek sposób uzależnione od płci pracownika.

Zasada 1.5 „Co najmniej raz w roku spółka ujawnia wydatki ponoszone przez nią i jej grupę na wspieranie kultury, sportu, instytucji charytatywnych, mediów, organizacji społecznych, związków zawodowych itp. Jeżeli w roku objętym sprawozdaniem spółka lub jej grupa ponosiły wydatki na tego rodzaju cele, informacja zawiera zestawienie tych wydatków”.

Zasada nie jest stosowana.

Spółka nie ujawnia tego typu wydatków, co wynika z faktu, że ponoszone one są sporadycznie i w niewielkiej wysokości.

Zasada 2.1. „Spółka powinna posiadać politykę różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętą odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Polityka różnorodności określa cele i kryteria różnorodności m.in. w takich obszarach jak płeć, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, wiek oraz doświadczenie zawodowe, a także wskazuje termin i sposób monitorowania realizacji tych celów. W zakresie zróżnicowania pod względem płci warunkiem zapewnienia różnorodności organów spółki jest udział mniejszości w danym organie na poziomie nie niższym niż 30%”.

Zasada nie jest stosowana.

Spółka nie posiada i nie stosuje polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu oraz rady nadzorczej wymaganej przez powyżej opisaną zasadę. Wszelkie decyzje personalne, dotyczące członków organów Spółki podejmowane są na podstawie indywidualnych kwalifikacji i umiejętności poszczególnych osób, z poszanowaniem równych szans każdej z osób bez względu na jej płeć lub wiek.

Zasada 2.2. „Osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny zapewnić wszechstronność tych organów poprzez wybór do ich składu osób zapewniających różnorodność, umożliwiając m.in. osiągnięcie docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%, zgodnie z celami określonymi w przyjętej polityce różnorodności, o której mowa w zasadzie 2.1”.

Zasada nie jest stosowana.

Spółka wskazuje, że z uwagi na to, iż nie posiada polityki różnorodności, osoby zasiadające w organach podejmujących decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki nie stosują obowiązkowych kryteriów wyznaczających im konieczność osiągnięcia docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości, określonego na poziomie nie niższym niż 30%.

Zasada 2.7. „Pełnienie przez członków zarządu spółki funkcji w organach podmiotów spoza grupy spółki wymaga zgody rady nadzorczej”.

Zasada nie jest stosowana.

Zgodnie z art. 380 k.s.h. członek zarządu nie może bez zgody spółki zajmować się interesami konkurencyjnymi ani też uczestniczyć w spółce konkurencyjnej jako wspólnik spółki cywilnej, spółki osobowej lub jako członek organu spółki kapitałowej bądź uczestniczyć w innej konkurencyjnej osobie prawnej jako członek organu. Zakaz ten obejmuje także udział w konkurencyjnej spółce kapitałowej, w przypadku posiadania w niej przez członka zarządu co najmniej 10% udziałów albo akcji bądź prawa do powołania co najmniej jednego członka zarządu. Członkowie Zarządu powinni informować Radę Nadzorczą o każdym konflikcie interesów w związku z pełnioną funkcją lub o możliwości jego powstania.

Zasada 2.9. „Przewodniczący rady nadzorczej nie powinien łączyć swojej funkcji z kierowaniem pracami komitetu audytu działającego w ramach rady”

Zasada nie jest stosowana.

W obecnym składzie Rady Nadzorczej funkcję przewodniczącego Rady Nadzorczej oraz przewodniczącego Komitetu Audytu pełni ta sama osoba. W przypadku rozważa zmianę składu Rady Nadzorczej, tak by możliwe było przyjęcie zasady do stosowania.

Zasada 2.11. „Poza czynnościami wynikającymi z przepisów prawa raz w roku rada nadzorcza sporządza i przedstawia zwyczajnemu walnemu zgromadzeniu do zatwierdzenia roczne sprawozdanie. Sprawozdanie, o którym mowa powyżej, zawiera co najmniej”:

Zasada 2.11.5. „ocenę zasadności wydatków, o których mowa w zasadzie 1.5”;

Zasada nie jest stosowana.

Zgodnie z wyjaśnieniami do zasady 1.5. Spółka nie ujawnia tej kategorii wydatków.

Zasada 2.11.6. „informację na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu i rady nadzorczej, w tym realizacji celów, o których mowa w zasadzie 2.1.”

Zasada nie jest stosowana.

Spółka nie posiada Polityki Różnorodności w odniesieniu do Zarządu i Rady Nadzorczej.

Zasada 3.3. „Spółka należąca do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 powołuje audytora wewnętrznego kierującego funkcją audytu wewnętrznego, działającego zgodnie z powszechnie uznanymi międzynarodowymi standardami praktyki zawodowej audytu wewnętrznego. W pozostałych spółkach, w których nie powołano audytora wewnętrznego spełniającego ww. wymogi, komitet audytu (lub rada nadzorcza, jeżeli pełni funkcje komitetu audytu) co roku dokonuje oceny, czy istnieje potrzeba powołania takiej osoby”.

Zasada nie dotyczy Spółki.

Zasada 3.6. „Kierujący audytem wewnętrznym podlega organizacyjnie prezesowi zarządu, a funkcjonalnie przewodniczącemu komitetu audytu lub przewodniczącemu rady nadzorczej, jeżeli rada pełni funkcję komitetu audytu.”

Zasada nie jest stosowana.

Spółka nie posiada audytora wewnętrznego.

Zasada 3.7. „Zasady 3.4 - 3.6 mają zastosowanie również w przypadku podmiotów z grupy spółki o istotnym znaczeniu dla jej działalności, jeśli wyznaczono w nich osoby do wykonywania tych zadań.”

Zasada nie dotyczy spółki

W ramach grupy kapitałowej tylko Emitenta dotyczą zasady 3.4 - 3.6

Zasada 3.10. „Co najmniej raz na pięć lat w spółce należącej do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 dokonywany jest, przez niezależnego audytora wybranego przy udziale komitetu audytu, przegląd funkcji audytu wewnętrznego.”

Zasada nie dotyczy spółki

Zasada 4.1. „Spółka powinna umożliwić akcjonariuszom udział w walnym zgromadzeniu przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej (e-walne), jeżeli jest to uzasadnione z uwagi na zgłaszane spółce oczekiwania akcjonariuszy, o ile jest w stanie zapewnić infrastrukturę techniczną niezbędną dla przeprowadzenia takiego walnego zgromadzenia.”

Zasada nie jest stosowana.

Powyższa zasada nie ma zastosowania ze względu na strukturę akcjonariatu Spółki. Do Spółki nie docierały dotychczas postulaty akcjonariuszy co do odbywania zgromadzeń w tej formie, co przy uwzględnieniu obecnej struktury akcjonariatu powoduje, że ewentualne zapewnienie odpowiednich narzędzi i systemów głosowań zdalnych będzie kosztem niewspółmiernym do rzeczywistego zapotrzebowania.

Zasada 4.3. „Spółka zapewnia powszechnie dostępną transmisję obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym.”

Zasada nie jest stosowana.

Spółka nie stosuje tego typu form transmisji z powodów wskazanych w zasadzie 4.2.

Zasada 4.8. „Projekty uchwał walnego zgromadzenia do spraw wprowadzonych do porządku obrad walnego zgromadzenia powinny zostać zgłoszone przez akcjonariuszy najpóźniej na 3 dni przed walnym zgromadzeniem.”

Zasada nie jest stosowana.

W zakresie zgłaszania projektów uchwał Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy do spraw wprowadzonych do porządku obrad, Spółka stosuje zasadę określoną w art. 401 § 5 Kodeksu spółek handlowych, zgodnie z którą każdy z akcjonariuszy Spółki może podczas Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy zgłaszać projekty uchwał dotyczące spraw wprowadzonych do porządku obrad.

Zasada 4.9. „W przypadku gdy przedmiotem obrad walnego zgromadzenia ma być powołanie do rady nadzorczej lub powołanie rady nadzorczej nowej kadencji;”

Zasada 4.9.1. „kandydatury na członków rady powinny zostać zgłoszone w terminie umożliwiającym podjęcie przez akcjonariuszy obecnych na walnym zgromadzeniu decyzji z należyтым rozeznaniem, lecz nie później niż na 3 dni przed walnym zgromadzeniem; kandydatury, wraz z kompletem materiałów ich dotyczących, powinny zostać niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej spółki”;

Zasada nie jest stosowana.

Spółka nie jest w stanie zapewnić, że akcjonariusze Spółki będą każdorazowo stosować się do wskazanej zasady i w przypadku zamiaru zgłoszenia kandydatury na członków rady podczas Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy zgłaszać kandydatury z zachowaniem przewidzianego terminu.

Zasada 6.3. „Jeżeli w spółce jednym z programów motywacyjnych jest program opcji menedżerskich, wówczas realizacja programu opcji winna być uzależniona od spełnienia przez uprawnionych, w przeciągu co najmniej 3 lat, z góry wyznaczonych, realnych i odpowiednich dla spółki celów finansowych i niefinansowych oraz zrównoważonego rozwoju, a ustalona cena nabycia przez uprawnionych akcji lub rozliczenia opcji nie może odbiegać od wartości akcji z okresu uchwalania programu”.

Zasada nie jest stosowana.

Obecnie w Spółce nie funkcjonuje program opcji menedżerskich.

## GŁÓWNI AKCJONARIUSZE

### 1. Główni Akcjonariusze

Na Datę Prospektu Głównymi Akcjonariuszami, tj. akcjonariuszami Spółki posiadającymi co najmniej 5 % głosów na Walnym Zgromadzeniu, są:

**Tabela 33: Struktura akcjonariatu na Datę Prospektu (Główni Akcjonariusze)**

Akcjonariusz	Liczba posiadanych akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba posiadanych głosów	Udział w Walnym Zgromadzeniu
PlayWay S.A.	860.152	33,43%	860.152	33,43%
Mateusz Wcześniak wraz z Funduszem Stabilnego Rozwoju sp. z o.o.	509.235	19,79%	509.235	19,79%
Jakub Władysław Trzebiński	197.175	7,66%	197.175	7,66%
Pozostali	1.006.570	39,12%	1.006.570	39,12%
<b>Razem</b>	<b>2.573.132</b>	<b>100%</b>	<b>2.573.132</b>	<b>100%</b>

Źródło: Spółka

Poza wskazanymi powyżej, żaden z akcjonariuszy Spółki nie posiada więcej niż 5% Akcji.

Główni Akcjonariusze nie posiadają innych praw głosu niż związane z akcjami, których opis znajduje się w rozdziale *Prawa i Obowiązki Związane z Akcjami i Walne Zgromadzenie*.

### 2. Kontrola nad Spółką

Na Datę Prospektu żaden z akcjonariuszy Emitenta nie zawarł z innym akcjonariuszem Emitenta pisemnego lub ustnego porozumienia dotyczącego nabywania bezpośrednio lub pośrednio, lub obejmowania w wyniku oferty niebędącej ofertą publiczną przez te podmioty lub przez osobę trzecią, o której mowa w art. 87 ust. 1 pkt 3 lit. a Ustawy o Ofercie Publicznej przez nich akcji Spółki lub zgodnego głosowania na Walnym Zgromadzeniu lub prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki.

Na Datę Prospektu Główni Akcjonariusze posiadają łącznie 1.566.562 (jeden milion pięćset sześćdziesiąt sześć tysięcy pięćset sześćdziesiąt dwa) Akcji o wartości nominalnej 1,00 (jeden złoty) każda, co stanowi, w zaokrągleniu, 60,88% (sześćdziesiąt procent 88/100) Akcji, uprawniających do 1.566.562 (jeden milion pięćset sześćdziesiąt sześć tysięcy pięćset sześćdziesiąt dwa) głosów na Walnym Zgromadzeniu, stanowiących, w zaokrągleniu, 60,88% (sześćdziesiąt procent 88/100) ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu.

Przepisy KSH oraz Ustawy o Ofercie Publicznej, stanowiące prawną podstawę ochrony akcjonariuszy mniejszościowych, obejmują w szczególności: (i) zwoływanie Walnego Zgromadzenia i składanie wniosków o umieszczenie określonych spraw w porządku obrad Walnego Zgromadzenia; (ii) prawo do umieszczenia określonych spraw w porządku obrad Walnego Zgromadzenia; (iii) prawo do przedstawiania projektów uchwał dotyczących spraw znajdujących się w porządku obrad danego Walnego Zgromadzenia; (iv) prawo do żądania wyboru Członków Rady Nadzorczej w głosowaniu oddzielnymi grupami; (v) prawo do powołania rewidenta do spraw szczególnych oraz (vi) określenie wymaganej, kwalifikowanej większości głosów do podejmowania najistotniejszych uchwał Walnego Zgromadzenia.

### 3. Umowy z udziałem Głównych Akcjonariuszy

Nie istnieją żadne umowy z udziałem Głównych Akcjonariuszy, na podstawie których jakkolwiek członek Zarządu lub Rady Nadzorczej został powołany na Członka Zarządu lub Członka Rady Nadzorczej.

### 4. Planowane zmiany akcjonariatu Spółki

Na Datę Prospektu Spółce nie są znane żadne ustalenia, których realizacja może w późniejszej dacie spowodować zmiany w sposobie kontroli Spółki.

## TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

### 1. Transakcje Spółki z podmiotami powiązanymi

Emitent zawierał w przeszłości i zamierza zawierać w przyszłości transakcje z podmiotami powiązanymi w rozumieniu MSR 24 Ujawnianie informacji na temat podmiotów powiązanych – załącznik do Rozporządzenia Komisji (WE) Nr 1126/2008 z dnia 3 listopada 2008 roku przyjmującego określone międzynarodowe standardy rachunkowości zgodnie z rozporządzeniem (WE) nr 1606/2002 Parlamentu Europejskiego i Rady (Dz.Urz.UE z 2008 r., L 320, s. 1 ze zm.).

Poza transakcjami przedstawionymi poniżej, w okresie Historycznych Informacji Finansowych oraz na dzień Prospektu, nie dokonywano żadnych innych transakcji pomiędzy Spółką a podmiotami powiązanymi w rozumieniu MSR 24. Zgodnie z najlepszą wiedzą Zarządu Spółki w niniejszym rozdziale Prospektu podano informacje finansowe najbardziej aktualne i możliwe do przedstawienia w stosunku do Daty Prospektu, jak również od daty tych informacji do Dnia Prospektu nie zawarto innych istotnych transakcji z podmiotami powiązanymi. W ocenie Zarządu Spółki wszystkie transakcje z podmiotami powiązanymi zostały zawarte na warunkach rynkowych i po cenach nie odbiegających od cen stosowanych w transakcjach pomiędzy podmiotami niepowiązanymi.

#### Podmioty powiązane kapitałowo

Transakcje z podmiotami powiązanymi kapitałowo przedstawione zostały w podziale na poszczególne podmioty. Poniżej przedstawiono stopień powiązania z osobami prawnymi będącymi podmiotami powiązanymi, z którymi Spółka zawarła transakcje w latach 2020-2021 oraz w okresie od 1 stycznia 2022 roku do Daty Prospektu. W 2019 roku Spółka nie dokonywała transakcji z podmiotami powiązanymi kapitałowo.

Lista podmiotów powiązanych kapitałowo wraz ze wskazaniem charakteru powiązania:

- Movie Games Mobile S.A. (wcześniej Spalion Investments S.A.) – jednostka stowarzyszona od Emitenta;
- Pixel Crow Sp. z o.o. – spółka połączona z dniem 14 stycznia 2022 roku ze spółką Pixel Crow Games S.A., jako jednostką zależną od Emitenta;
- Road Studio S.A. – jednostka zależna od Emitenta;
- Mill Games S.A. – jednostka zależna od Emitenta;
- True Games Syndicate S.A. (wcześniej True Games S.A.) – jednostka stowarzyszona od Emitenta;
- Image Games S.A. – jednostka stowarzyszona od Emitenta;
- Brave Lamb Studio S.A. (wcześniej Tovildo Investments S.A.) – jednostka stowarzyszona od Emitenta;
- Goat Gamez S.A. – jednostka stowarzyszona od Emitenta;
- Movie Games VR S.A. (wcześniej IPO Doradztwo Kapitałowe S.A.) – jednostka zależna od Emitenta;
- Detalion Games S.A. – jednostka zależna od Emitenta.

**Tabela 34: Transakcje z podmiotami prawnymi powiązanymi kapitałowo**

	Od 1 stycznia do 31 grudnia		
	2021	2020	Od 1 stycznia 2022 do Daty Prospektu
	(w tys. PLN)		
1. Movie Games Mobile S.A.			
- sprzedaż usług .....	6	1	4
- należności.....	1	1	4
- udzielone pożyczki.....	-	-	40
2. Pixel Crow Sp. z o.o.			
- sprzedaż usług .....	35	245	3

- zakup usług .....	-	-	212
- należności.....	136	98	-
- udzielone pożyczki.....	495	250	685
- odsetki .....	16	1	21
- zobowiązania.....	-	-	61
3. Road Studio S.A.			
- sprzedaż usług .....	86	854	34
- zakup usług .....	-	25	134
- należności.....	228	160	239
- zobowiązania.....	-	-	1
4. Mill Games S.A.			
- sprzedaż usług .....	6	25	10
- należności.....	-	30	1
5. True Games Syndicate S.A.			
- sprzedaż usług .....	9	3	5
- sprzedaż towarów.....	2	-	-
- należności.....	-	2	2
- udzielone pożyczki.....	-	-	215
- odsetki .....	-	-	5
6. Image Games S.A.			
- sprzedaż usług .....	15	-	7
- udzielone pożyczki.....	200	-	105
- odsetki .....	0	-	7
- należności.....	-	-	8
- zobowiązania.....	-	-	0
7. Brave Lamb Studio S.A.			
- refaktura kosztów organizacyjnych....	59	-	14
- należności.....	-	-	260
8. Goat Gamez S.A.			
- zakup usług .....	1	-	5
- zobowiązania.....	1	-	1
- udzielone pożyczki.....	220	-	220
- odsetki .....	1	-	8
- sprzedaż usług .....	-	-	1
- należności.....	-	-	1
9. Movie Games VR S.A.			
- sprzedaż usług .....	-	-	3
- należności.....	-	-	4
- odsetki .....	1	-	4
- udzielone pożyczki.....	101	-	104
10. Detalion Games S.A.			
- udzielone pożyczki.....	-	-	10

Źródło: Spółka

Zakup i sprzedaż usług dotyczą głównie usług związanych z usługami deweloperskimi, informatycznymi i podnajmu lokalu.

## 2. Transakcje z Członkami Zarządu i Rady Nadzorczej

Poniższe tabele przedstawiają transakcje z Członkami Zarządu Spółki.

**Tabela 35: Transakcje z Członkami Zarządu Spółki w latach 2019 – 2021**

Od 1 stycznia do 31 grudnia					
2021		2020		2019	
Obroty	Saldo zobowiązań	Obroty	Saldo zobowiązań	Obroty	Saldo zobowiązań



	na koniec okresu		na koniec okresu		na koniec okresu	
	(w tys. PLN)					
1. Mateusz Wcześniak						
- wynagrodzenie ...	33	-	90	9	72	-
2. Maciej Miąsik						
- wynagrodzenie ...	33	-	26	3	30	-

Źródło: Spółka

**Tabela 36: Transakcje z Członkami Zarządu Spółki w okresie od 1 stycznia 2022 roku do Daty Prospektu**

	Od 1 stycznia 2022 do Daty Prospektu	
	Obroty	Saldo zobowiązań na koniec okresu
	(w tys. PLN)	
1. Mateusz Wcześniak		
- wynagrodzenie .....	24	-
2. Maciej Miąsik		
- wynagrodzenie .....	41	-

Źródło: Spółka

Wynagrodzenie dla Członków Zarządu było wypłacane na podstawie uchwały nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Spółki z dnia 2 marca 2018 roku w sprawie ustalenia zasad wynagradzania Prezesa i Wiceprezesa Zarządu.

Poniższe tabele przedstawiają transakcje z Członkami Rady Nadzorczej Spółki.

**Tabela 37: Transakcje z Członkami Rady Nadzorczej Spółki w latach 2019 – 2021**

	Od 1 stycznia do 31 grudnia					
	2021		2020		2019	
	Obroty	Saldo zobowiązań na koniec okresu	Obroty	Saldo zobowiązań na koniec okresu	Obroty	Saldo zobowiązań na koniec okresu
	(w tys. PLN)					
1. Jakub Trzebiński						
- wynagrodzenie ...	-	-	-	-	4	-
- zakup usług .....	-	-	-	-	52	-
2. Filip Szklarzewski						
- wynagrodzenie ...	-	-	-	-	4	-
3. Jacek Brzeziński						
- wynagrodzenie ...	5	-	4	0	5	-
4. Jakub Wójcik						
- wynagrodzenie ...	1	-	4	0	5	-
5. Tomasz Supel						
- wynagrodzenie ...	-	-	-	-	4	-
6. Łukasz Wądołowski						
- wynagrodzenie ...	5	-	4	0	-	-
7. Kamil Gemra						
- wynagrodzenie ...	5	-	4	0	-	-
- zakup usług doradczych .....	3	-	-	-	-	-
8. Szymoń Okoń						
- wynagrodzenie ...	5	-	2	0	-	-
- sprzedaż akcji.....	-	-	1	-	-	-

9. Waław Szary						
- wynagrodzenie ...	1	-	-	-	-	-
10. David Jaffe						
- wynagrodzenie ...	2	-	-	-	-	-
- zakup usług doradczych .....	17	-	-	-	-	-

Źródło: Spółka

**Tabela 38: Transakcje z Członkami Rady Nadzorczej Spółki w okresie od 1 stycznia 2022 roku do Daty Prospektu**

	Od 1 stycznia 2022 do Daty Prospektu	
	Obroty	Saldo zobowiązań na koniec okresu
	(w tys. PLN)	
1. Jacek Brzeziński		
- wynagrodzenie .....	1	-
2. Łukasz Wądołowski		
- wynagrodzenie .....	1	-
3. Szymoń Okoń		
- wynagrodzenie .....	5	-
4. Waław Szary		
- wynagrodzenie .....	7	-
5. David Jaffe		
- wynagrodzenie .....	4	-
6. Rafał Wojciechowski		
- wynagrodzenie .....	8	-

Źródło: Spółka

Wynagrodzenie dla Członków Rady Nadzorczej było wypłacane na podstawie uchwały nr 7 Nadzwyczajnego Walnego Spółki z dnia 13 stycznia 2017 roku w sprawie ustalenia zasad wynagradzania członków Rady Nadzorczej Spółki.

### 3. Należności i zobowiązania nierozliczone oraz odpisy na należności wątpliwe

Spółka nie posiada należności i zobowiązań warunkowych i innych pozabilansowych oraz należności wątpliwych z podmiotami powiązanymi.

## PRAWA I OBOWIĄZKI ZWIĄZANE Z AKCJAMI I WALNE ZGROMADZENIE

### 1. Prawa i obowiązki związane z Akcjami

Prawa i obowiązki związane z Akcjami są uregulowane przede wszystkim w KSH, Ustawie o Ofercie Publicznej, Ustawie o Obrocie Instrumentami Finansowymi oraz Statucie Spółki. W niniejszym podrozdziale oraz podrozdziale *Prawa i obowiązki związane z Walnym Zgromadzeniem* zostaną zaprezentowane niektóre prawa majątkowe i korporacyjne związane z Akcjami.

#### Prawa majątkowe związane z Akcjami

Akcjonariuszowi Spółki przysługują między innymi następujące prawa o charakterze majątkowym:

##### **Prawo do udziału w zysku (dywidendy)**

Akcjonariusze mają prawo do udziału w zysku wykazanym w sprawozdaniu finansowym zbadanym przez biegłego rewidenta, który został przeznaczony przez walne zgromadzenie w drodze uchwały o podziale zysku do wypłaty akcjonariuszom (art. 347 § 1 KSH). Zysk rozdziela się w stosunku do liczby akcji (art. 347 § 2 KSH). Statut nie przewiduje innego sposobu podziału zysku (art. 347 § 3 KSH).

Kwota przeznaczona do podziału między akcjonariuszy nie może przekraczać zysku za ostatni rok obrotowy, powiększonego o niepodzielone zyski z lat ubiegłych oraz o kwoty przeniesione z utworzonych z zysku kapitałów zapasowych i rezerwowych, które mogą być przeznaczone na wypłatę dywidendy. Kwotę tę należy pomniejszyć o niepokryte straty, akcje własne oraz o kwoty, które zgodnie z KSH lub statutem powinny być przeznaczone z zysku za ostatni rok obrotowy na kapitały zapasowy lub rezerwowe (art. 348 § 1 KSH). Dzień dywidendy w spółce publicznej i spółce niebędącej spółką publiczną, której akcje są zarejestrowane w depozycie papierów wartościowych, ustala zwyczajne walne zgromadzenie. Zwyczajne walne zgromadzenie ustala dzień dywidendy na dzień przypadający nie wcześniej niż pięć dni i nie później niż trzy miesiące od dnia powzięcia uchwały o podziale zysku. Jeżeli uchwała zwyczajnego walnego zgromadzenia nie określa dnia dywidendy, dniem dywidendy jest dzień przypadający pięć dni od dnia powzięcia uchwały o podziale zysku. Dywidendę wypłaca się w terminie określonym w uchwale walnego zgromadzenia, a jeżeli uchwała walnego zgromadzenia nie określa terminu jej wypłaty, dywidenda jest wypłacana w terminie określonym przez radę nadzorczą. Termin wypłaty dywidendy wyznacza się w okresie trzech miesięcy, licząc od dnia dywidendy. Jeżeli walne zgromadzenie ani rada nadzorcza nie określą terminu wypłaty dywidendy, wypłata dywidendy powinna nastąpić niezwłocznie po dniu dywidendy.

Ustalając dzień dywidendy Walne Zgromadzenie Spółki powinno wziąć pod uwagę regulacje GPW oraz KDPW.

Zgodnie z postanowieniami § 26 Regulaminu GPW, emitenci instrumentów finansowych dopuszczonych do obrotu giełdowego obowiązani są informować niezwłocznie GPW o zamierzeniach związanych z emitowaniem instrumentów finansowych, o których dopuszczenie do obrotu giełdowego zamierzają występować i wykonywaniem praw z instrumentów finansowych już notowanych, jak również o podjętych w tych przedmiotach decyzjach, oraz uzgadniać z GPW te decyzje w zakresie, w którym mogą mieć wpływ na organizację i sposób przeprowadzania transakcji giełdowych. W związku z powyższym na Emitencie spoczywa obowiązek poinformowania GPW o zamiarze wypłaty dywidendy i uzgodnienia z GPW decyzji dotyczącej jej wypłaty.

Zgodnie z postanowieniami § 121 Szczegółowych Zasad Działania KDPW, emitent informuje KDPW m.in. o wysokości dywidendy przypadającej na jedną akcję oraz o dniu dywidendy i dniu wypłaty dywidendy nie później niż 5 (pięć) dni przed dniem dywidendy. Należy zauważyć, że dzień wypłaty dywidendy może przypadać najwcześniej piątego dnia po dniu dywidendy. Na podstawie § 9 ust. 1 Regulaminu KDPW, z biegu terminów określonych w dniach wyłącza się dni uznane za wolne od pracy na podstawie właściwych przepisów oraz soboty.

Zgodnie z postanowieniami § 127 Szczegółowych Zasad Działania KDPW, w terminie do dnia wypłaty dywidendy do godziny 11:30 emitent jest zobowiązany postawić do dyspozycji KDPW środki przeznaczone na realizację prawa do dywidendy na wskazanym przez KDPW rachunku bankowym. KDPW rozdziela środki otrzymane od emitenta na poszczególne rachunki pieniężne uczestników KDPW, którzy dalej dystrybuują dywidendę na rachunki poszczególnych akcjonariuszy.

Roszczenia o wypłatę dywidendy lub zaliczki na poczet dywidendy przedawniają się z upływem okresu przedawnienia określonego w przepisach Kodeksu Cywilnego.

Szczegółowe informacje na temat ograniczeń i procedur związanych z wypłatą dywidendy w przypadku posiadaczy akcji będących nierezydentami zostały opisane w rozdziale *Opodatkowanie*, w punkcie *Zasady opodatkowania podatkiem dochodowym od osób fizycznych oraz podatkiem dochodowym od osób prawnych*, w podpunkcie *Podatek dochodowy osób fizycznych od dochodu uzyskanego ze sprzedaży akcji oraz praw do akcji oferowanych w publicznym obrocie*, *Opodatkowanie dochodów osób fizycznych mających miejsce zamieszkania na terytorium RP*.

#### **Prawo do pierwszeństwa objęcia nowych akcji w stosunku do posiadanych akcji (prawo poboru)**

Akcjonariusze mają prawo pierwszeństwa objęcia nowych akcji emitowanych w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki w stosunku do liczby posiadanych akcji (prawo poboru) (art. 433 § 1 KSH).

Walne Zgromadzenie może pozbawić akcjonariuszy prawa poboru akcji w całości lub w części, powołując się na interes Spółki (art. 433 § 2 KSH). Wyłączenie od prawa poboru następuje w drodze uchwały Walnego Zgromadzenia, która wymaga większości 4/5 (cztery piąte) głosów. Pozbawienie akcjonariuszy prawa poboru akcji może nastąpić w przypadku, gdy zostało to zapowiedziane w porządku obrad Walnego Zgromadzenia Spółki, po przedstawieniu przez Zarząd Walnemu Zgromadzeniu Spółki pisemnej opinii uzasadniającej powody pozbawienia prawa poboru oraz proponowaną cenę emisyjną akcji bądź sposób jej ustalenia.

Zwolnienie z obowiązku wyłączenia prawa poboru we wskazany powyżej sposób następuje w sytuacji, gdy uchwała o podwyższeniu kapitału stanowi, że nowe akcje mają być objęte w całości przez instytucję finansową (gwaranta emisji), z obowiązkiem oferowania ich następnie akcjonariuszom celem umożliwienia im wykonania prawa poboru na warunkach określonych w uchwale, a także w sytuacji, gdy uchwała stanowi, że nowe akcje mają być objęte przez gwaranta emisji w przypadku, gdy akcjonariusze, którym służy prawo poboru, nie obejmą części lub wszystkich oferowanych im akcji.

Prawo poboru (jak i możliwość jego wyłączenia) dotyczy również emisji papierów wartościowych zamiennych na akcje lub inkorporujących prawo zapisu na akcje (art. 433 § 6 KSH).

#### **Prawo do udziału w majątku likwidacyjnym Spółki**

Akcjonariusze mają prawo do udziału w majątku likwidacyjnym Spółki, który pozostanie po zaspokojeniu lub zabezpieczeniu wierzycieli (art. 474 § 1 KSH). Pozostały majątek dzieli się między akcjonariuszy w stosunku do rzeczywiście dokonanych przez każdego z nich wpłat na kapitał zakładowy (art. 474 § 2 KSH). Podział majątku między poszczególnych akcjonariuszy nie może nastąpić przed upływem roku od dnia ostatniego ogłoszenia o otwarciu likwidacji i wezwaniu wierzycieli (art. 474 § 1 KSH). W Spółce brak jest akcji uprzywilejowanych co do pierwszeństwa przy podziale majątku.

#### **Prawo do zbywania posiadanych Akcji**

Akcje Spółki są zbywalne (art. 337 § 1 KSH), przy czym statut może uzależnić rozporządzenie akcjami imiennymi od zgody spółki albo w inny sposób ograniczyć możliwość rozporządzenia akcjami imiennymi (art. 337 § 2 KSH). W takim przypadku, zgody udziela zarząd w formie pisemnej pod rygorem nieważności, jeżeli statut nie stanowi inaczej (art. 337 § 3 KSH). W braku zgody na przeniesienie akcji, spółka powinna wskazać innego nabywcę. Termin do wskazania nabywcy, cenę albo sposób jej określenia oraz termin zapłaty określa statut. Termin do wskazania nabywcy nie może być dłuższy niż dwa miesiące od dnia zgłoszenia spółce zamiaru przeniesienia akcji (art. 337 § 4 KSH). Zbycie akcji w postępowaniu egzekucyjnym nie wymaga zgody spółki (art. 337 § 5 KSH).

Dopuszczalne jest zawarcie umowy ograniczającej na określony czas rozporządzanie akcją (lub jej częścią ułamkową), nie dłuższej jednak niż na okres dłuższy niż pięć lat od dnia zawarcia umowy (art. 338 § 1 KSH). Dopuszczalne jest również zawarcie umowy ustanawiającej prawo pierwokupu lub inne prawo pierwszeństwa nabycia akcji lub ułamkowej części akcji. Ograniczenia rozporządzania nie mogą w takim przypadku trwać dłużej niż dziesięć lat od dnia zawarcia umowy (art. 338 § 2 KSH).

Statut Spółki nie przewiduje żadnych ograniczeń w zakresie zbywalności Akcji.

Ustawowe ograniczenia w rozporządzaniu Akcjami oraz obowiązki związane z nabywaniem i zbywaniem Akcji na rynku kapitałowym zostały przedstawione w rozdziale *Rynek kapitałowy w Polsce oraz obowiązki związane z nabywaniem i zbywaniem Akcji*.

## **Prawa korporacyjne związane z Akcjami Spółki**

Poniżej zostały wskazane prawa korporacyjne przysługujące akcjonariuszom Spółki, z pominięciem praw i obowiązków związanych z Walnym Zgromadzeniem, które zostały opisane poniżej. Do praw o charakterze korporacyjnym akcjonariuszy Spółki należą w szczególności:

### ***Prawo do wniesienia pozwu o naprawienie szkody wyrządzonej Spółce***

Jeżeli Emitent nie wytoczy powództwa o naprawienie wyrządzonej mu szkody w terminie roku od dnia ujawnienia czynu wyrządzającego szkodę, każdy akcjonariusz lub osoba, której służy inny tytuł uczestnictwa w zyskach lub podziale majątku, może wnieść pozew o naprawienie szkody wyrządzonej Spółce na zasadach określonych w art. 486-487 KSH.

### ***Prawo do przeglądania dokumentów oraz żądania udostępnienia w lokalu Spółki bezpłatnie odpisów dokumentów, o których mowa w art. 505 § 1 KSH, w art. 540 § 1 KSH oraz w art. 561 § 1 KSH***

Każdy akcjonariusz ma prawo do przeglądania dokumentów oraz żądania udostępnienia w lokalu bezpłatnie odpisów dokumentów sporządzonych w związku z procesem łączenia, podziału lub przekształcania Spółki.

Zgodnie z art. 505 § 1 KSH akcjonariusz ma prawo przeglądać następujące dokumenty:

- plan połączenia;
- sprawozdanie finansowe oraz sprawozdania zarządów z działalności łączących się spółek za trzy ostatnie lata obrotowe wraz z opinią i raportem biegłego rewidenta, jeżeli opinia lub raport były sporządzane;
- dokumenty, o których mowa w art. 499 § 2 KSH;
- sprawozdania zarządów łączących się spółek sporządzone dla celów połączenia, o których mowa w art. 501 KSH;
- opinię biegłego, o której mowa w art. 503 § 1 KSH.

Zgodnie z art. 540 § 1 KSH akcjonariusz ma prawo przeglądać następujące dokumenty:

- plan podziału;
- sprawozdanie finansowe oraz sprawozdania zarządów z działalności spółki dzielonej i spółek przejmujących, za trzy ostatnie lata obrotowe wraz z opinią i raportem biegłego rewidenta, jeżeli opinia lub raport były sporządzone;
- dokumenty, o których mowa w art. 534 § 2 KSH;
- sprawozdania zarządów spółek uczestniczących w podziale, sporządzone dla celów połączenia, o których mowa w art. 536 KSH;
- opinię biegłego, o której mowa w art. 538 § 1 KSH.

Zgodnie z art. 561 § 1 KSH akcjonariusz ma prawo przeglądać w lokalu spółki następujące dokumenty:

- plan przekształcenia;
- projekt uchwały w sprawie przekształcenia spółki;
- projekt umowy albo statutu spółki przekształcanej;
- wycenę składników majątku (aktywów i pasywów) spółki przekształcanej;
- sprawozdanie finansowe sporządzone dla celów przekształcenia;
- opinię biegłego rewidenta.

***Prawo do żądania, aby spółka handlowa, która jest akcjonariuszem Spółki, udzieliła informacji, czy pozostaje ona w stosunku dominacji lub zależności wobec określonej spółki handlowej albo spółdzielni będącej akcjonariuszem Spółki, albo czy taki stosunek dominacji lub zależności ustał***

Akcjonariusz może żądać również ujawnienia liczby akcji lub głosów albo liczby udziałów lub głosów, jakie ta spółka posiada, w tym także jako zastawnik, użytkownik lub na podstawie porozumień z innymi osobami. Żądanie udzielenia informacji oraz odpowiedzi powinny być złożone na piśmie (art. 6 § 4 KSH).

### **Prawo do zamiany akcji**

Zamiana akcji imiennych na akcje na okaziciela albo odwrotnie może być dokonana na żądanie akcjonariusza, jeżeli ustawa lub statut nie stanowi inaczej (art. 334 § 2 KSH). Zgodnie ze Statutem Akcje Spółki nie podlegają zamianie na akcje imienne.

## **2. Prawa i obowiązki związane z Walnym Zgromadzeniem**

### **Zwołanie Walnego Zgromadzenia**

Zgodnie z art. 399 § 1 KSH, walne zgromadzenie zwołuje zarząd, przy czym zwyczajne walne zgromadzenie powinno się odbyć w terminie 6 (sześć) miesięcy po upływie każdego roku obrotowego. Jednakże, rada nadzorcza jest uprawniona do zwołania zwyczajnego walnego zgromadzenia, jeżeli zarząd nie dokona tego w odpowiednim terminie oraz nadzwyczajnego walnego zgromadzenia, jeżeli uzna to za wskazane. Dodatkowo, obligatoryjne jest zwołanie walnego zgromadzenia przez zarząd w przypadku, gdy bilans sporządzony przez zarząd wykaże stratę przewyższającą sumę kapitałów zapasowego i rezerwowych oraz 1/3 (jedna trzecia) kapitału zakładowego. W takim przypadku walne zgromadzenie podejmuje uchwałę dotyczącą dalszego istnienia spółki.

Akcjonariusz lub akcjonariusze reprezentujący co najmniej 1/20 (jedna dwudziesta) kapitału zakładowego mogą żądać zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia i umieszczenia określonych spraw w porządku obrad tego zgromadzenia (art. 400 § 1 KSH). Żądanie takie powinno być złożone zarządowi na piśmie lub w postaci elektronicznej (art. 400 § 2 KSH). Jeżeli w terminie dwóch tygodni od dnia przedstawienia żądania zarządowi nadzwyczajne walne zgromadzenie nie zostanie zwołane, sąd rejestrowy może upoważnić do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia akcjonariuszy występujących z tym żądaniem. Sąd wyznacza wówczas przewodniczącego tego zgromadzenia (art. 400 § 3 KSH). Zgromadzenie, o którym mowa powyżej podejmuje uchwałę rozstrzygającą, czy koszty zwołania i odbycia zgromadzenia ma ponieść spółka. Akcjonariusze, na żądanie których zostało zwołane zgromadzenie, mogą zwrócić się do sądu rejestrowego o zwolnienie z obowiązku pokrycia kosztów nałożonych uchwałą zgromadzenia (art. 400 § 4 KSH).

Walne Zgromadzenie spółki publicznej zwołuje się przez ogłoszenie dokonywane co najmniej na 26 (dwadzieścia sześć) dni przed terminem Walnego Zgromadzenia na stronie internetowej spółki oraz w sposób określony dla przekazywania informacji bieżących zgodnie z Ustawą o Ofercie Publicznej. Ogłoszenie o Walnym Zgromadzeniu powinno zawierać co najmniej:

- datę, godzinę i miejsce Walnego Zgromadzenia oraz szczegółowy porządek obrad;
- precyzyjny opis procedur dotyczących uczestniczenia w Walnym Zgromadzeniu i wykonywania prawa głosu, w tym m.in. informacje o prawie akcjonariuszy do żądania umieszczenia określonych spraw w porządku obrad Walnego Zgromadzenia, prawie akcjonariuszy do zgłaszania projektów uchwał, sposobie wykonywania prawa głosu przez pełnomocnika;
- dzień rejestracji uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu;
- informację, że prawo uczestniczenia w Walnym Zgromadzeniu mają tylko osoby będące akcjonariuszami Spółki w dniu rejestracji uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu;
- wskazanie, gdzie i w jaki sposób osoba uprawniona do uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu może uzyskać pełny tekst dokumentacji, która ma być przedstawiona Walnemu Zgromadzeniu, oraz projekty uchwał lub, jeżeli nie przewiduje się podejmowania uchwał, uwagi Zarządu lub Rady Nadzorczej, dotyczące spraw wprowadzonych do porządku obrad Walnego Zgromadzenia lub spraw, które mają zostać wprowadzone do porządku obrad przed terminem Walnego Zgromadzenia; oraz
- wskazanie adresu strony internetowej, na której będą udostępnione informacje dotyczące Walnego Zgromadzenia.

Zgodnie z Rozporządzeniem o Raportach, powyższe informacje podlegają przekazaniu do publicznej wiadomości w formie raportu bieżącego. Raport taki powinien zawierać również treść projektów uchwał

oraz załączników do tych projektów, które mają być przedmiotem obrad Walnego Zgromadzenia oraz – w przypadku zmiany Statutu – dotychczasowe jego postanowienia oraz treść proponowanych zmian.

Dodatkowo, Grupa zobowiązana będzie do zamieszczenia i utrzymywania na swojej stronie internetowej następujących danych:

- ogłoszenie o zwołaniu Walnego Zgromadzenia;
- informacji o ogólnej liczbie akcji w Spółce i liczbie głosów z tych akcji w dniu ogłoszenia, a jeżeli akcje są różnych rodzajów – o podziale akcji na poszczególne rodzaje i liczbie głosów z akcji poszczególnych rodzajów;
- dokumentacji, która ma być przedstawiona Walnemu Zgromadzeniu;
- projektów uchwał lub, jeżeli nie przewiduje się podejmowania uchwał, uwagi Zarządu lub Rady Nadzorczej, dotyczące spraw wprowadzonych do porządku obrad Walnego Zgromadzenia lub spraw, które mają zostać wprowadzone do porządku obrad przed terminem Walnego Zgromadzenia;
- formularzy pozwalających na wykonywanie prawa głosu przez pełnomocnika lub drogą korespondencyjną, jeżeli nie są one wysyłane bezpośrednio do wszystkich akcjonariuszy.

### **Kompetencje Walnego Zgromadzenia**

Kompetencje Walnego Zgromadzenia wynikają zarówno z przepisów prawa, w szczególności KSH, jak i Statutu Spółki.

Zgodnie z KSH oraz Statutem, do kompetencji Walnego Zgromadzenia należą w szczególności:

- rozpatrywanie i zatwierdzanie sprawozdania Zarządu z działalności Spółki oraz sprawozdania finansowego za ubiegły rok obrotowy;
- podział zysków lub pokrycie strat, wysokości odpisów na kapitał zapasowy i inne fundusze, określenie daty ustalenia prawa do dywidendy, wysokości dywidendy i terminie wypłaty dywidendy;
- udzielanie absolutorium członkom organów Spółki z wykonania przez nich obowiązków;
- podejmowanie postanowień dotyczących roszczeń o naprawienie szkody, wyrządzonej przy zawiązywaniu Spółki, sprawowaniu zarządu albo nadzoru;
- zbycie lub wydzierżawienie przedsiębiorstwa lub jego zorganizowanej części oraz ustanowienia na nich ograniczonego prawa rzeczowego;
- likwidacja Spółki i wyznaczenie likwidatora;
- emisja obligacji zamiennych lub z prawem pierwszeństwa oraz warrantów subskrypcyjnych wskazanych w art. 453 § 2 KSH;
- nabycie akcji własnych Spółki w przypadku określonym w art. 362 § 1 pkt 2 KSH oraz upoważnienie do ich nabywania w przypadku określonym w art. 361 § 1 pkt 8 KSH;
- zmiana Statutu Spółki, w tym podejmowanie uchwał o podwyższeniu i obniżeniu kapitału zakładowego;
- zawarcie umowy o zarządzanie spółką zależną;
- ustalanie zasad wynagradzania członków Rady Nadzorczej;
- uchwalanie regulaminu Walnego Zgromadzenia;
- podejmowanie uchwał o umorzeniu akcji;
- określenie dnia, według którego ustala się listę akcjonariuszy uprawnionych do dywidendy za dany rok obrotowy (dnia dywidendy);
- powoływanie i odwoływanie członków Rady Nadzorczej, w tym wybór jej Przewodniczącego;
- podejmowanie innych decyzji przewidzianych przepisami prawa i Statutu oraz rozstrzyganie spraw wnoszonych przez akcjonariuszy, Zarząd i Radę Nadzorczą;

- wprowadzenie akcji Spółki do zorganizowanego systemu obrotu papierami wartościowymi;
- uchwalanie i zmiana polityki wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej.

Uchwały Walnego Zgromadzenia podejmowane są bezwzględną większością głosów, chyba że Statut albo przepisy KSH wymagają dla ich podjęcia innej większości.

Walne Zgromadzenie Spółki może również podjąć uchwałę o istotnej zmianie przedmiotu działalności Grupy. Wymagana jest w tym wypadku większość 2/3 (dwie trzecie) głosów. Zgodnie ze Statutem Spółki, jeżeli uchwała Walnego Zgromadzenia dotycząca tej zmiany powzięta zostanie większością 2/3 (dwie trzecie) głosów w obecności osób reprezentujących co najmniej połowę kapitału zakładowego, istotna zmiana przedmiotu działalności Spółki może nastąpić bez wykupu Akcji.

Uchwały w sprawie emisji obligacji zamiennych lub z prawem pierwszeństwa oraz warrantów subskrypcyjnych wskazanych w art. 453 § 2 KSH oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki, w tym uchwały o podwyższeniu i obniżeniu kapitału zakładowego, zapadają większością 3/4 (trzy czwarte) głosów, chyba że przepisy KSH przewidują warunki surowsze.

Nabycie i zbycie nieruchomości, użytkowania wieczystego albo udziału w nieruchomości czy użytkowaniu wieczystym albo ich obciążenia w szczególności ograniczonym prawem rzeczowym nie wymaga zgody Walnego Zgromadzenia. Do nabycia i zbycia nieruchomości, użytkowania wieczystego albo udziału w nieruchomości czy użytkowaniu wieczystym albo ich obciążenia w szczególności ograniczonym prawem rzeczowym konieczne jest uzyskanie zgody Rady Nadzorczej udzielonej w formie uchwały.

Uchwała w sprawie odwołania Zarządu lub członka Zarządu lub zawieszenia w czynnościach wszystkich lub części członków Zarządu przed upływem kadencji wymaga kwalifikowanej większości 2/3 (dwie trzecie) głosów oddanych.

Do powzięcia uchwały dotyczącej zmiany Statutu, zwiększającej świadczenia akcjonariuszy lub uszczuplającej prawa przyznane osobiście poszczególnym akcjonariuszom, konieczna jest zgoda wszystkich akcjonariuszy, których dana uchwała dotyczy.

Powzięcie przez Walne Zgromadzenie uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego przewidującej objęcie nowych akcji w drodze subskrypcji prywatnej lub subskrypcji otwartej przez oznaczonego adresata, wymaga obecności akcjonariuszy reprezentujących co najmniej 1/3 (jedna trzecia) kapitału zakładowego. W przypadku nieprzeprowadzenia Walnego Zgromadzenia z powodu braku powyższego quorum, można zwołać kolejne Walne Zgromadzenie, podczas którego uchwała może być powzięta bez względu na liczbę obecnych akcjonariuszy (art. 431 § 3a KSH).

### **Zasady funkcjonowania Walnego Zgromadzenia**

Zgodnie ze Statutem, Walne Zgromadzenie otwiera Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w przypadku jego nieobecności jeden z Członków Rady Nadzorczej, a w przypadku ich nieobecności Prezes Zarządu lub osoba wyznaczona przez Zarząd. Następnie z grona osób uprawnionych do uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu wybiera się Przewodniczącego Walnego Zgromadzenia. Szczegółowe zasady prowadzenia obrad i podejmowania uchwał przez Walne Zgromadzenie może określać Regulamin Walnego Zgromadzenia. Regulamin Walnego Zgromadzenia może być zmieniony w drodze uchwały Walnego Zgromadzenia. W przypadku zmiany Regulaminu Walnego Zgromadzenia, dokonane zmiany wchodzi w życie najwcześniej począwszy od następnego Walnego Zgromadzenia.

Walne Zgromadzenie może podejmować uchwały jedynie w sprawach objętych porządkiem obrad, chyba że na Walnym Zgromadzeniu reprezentowany jest cały kapitał zakładowy, a nikt z obecnych nie zgłosił sprzeciwu dotyczącego powzięcia uchwały.

Rada Nadzorcza, jak również akcjonariusz lub akcjonariusze reprezentujący co najmniej 1/20 (jedna dwudziesta) kapitału zakładowego mogą żądać umieszczenia określonych spraw w porządku obrad najbliższego Walnego Zgromadzenia. Żądanie powinno zostać zgłoszone Zarządowi nie później niż na 21 (dwadzieścia jeden) dni przed wyznaczonym terminem zgromadzenia. Żądanie powinno zawierać uzasadnienie lub projekt uchwały dotyczącej proponowanego punktu porządku obrad. Żądanie może zostać złożone w postaci elektronicznej. Zarząd jest obowiązany niezwłocznie, jednak nie później niż na 18 (osiemnaście) dni przed wyznaczonym terminem Walnego Zgromadzenia, ogłosić zmiany w porządku obrad, wprowadzone na żądanie akcjonariuszy lub Rady Nadzorczej. Ogłoszenie następuje w sposób właściwy dla zwołania Walnego Zgromadzenia.



Walne Zgromadzenie może podejmować uchwały także bez formalnego zwołania, jeżeli cały kapitał zakładowy jest reprezentowany, a nikt z obecnych nie wnosi sprzeciwu co do odbycia Walnego Zgromadzenia ani co do postawienia poszczególnych spraw na porządku obrad.

Głosowanie na Walnym Zgromadzeniu jest jawne. Tajne głosowanie zarządza się przy wyborach oraz nad wnioskami o odwołanie członków organów Spółki lub likwidatorów, o pociągnięcie ich do odpowiedzialności, w sprawach osobowych i na wniosek przynajmniej jednego akcjonariusza obecnego lub reprezentowanego na Walnym Zgromadzeniu.

### **3. Prawa i obowiązki związane z udziałem akcjonariuszy w Walnym Zgromadzeniu**

#### ***Prawo do uczestniczenia w walnym zgromadzeniu***

Prawo uczestniczenia w walnym zgromadzeniu spółki publicznej mają osoby będące akcjonariuszami spółki na 16 (szesnaście) dni przed datą walnego zgromadzenia, tj. w dniu rejestracji uczestnictwa (art. 406<sup>1</sup> § 1 KSH). Dzień rejestracji uczestnictwa w walnym zgromadzeniu jest jednolity dla uprawnionych z akcji na okaziciela i akcji imiennych. Zastawnicy i użytkownicy, którym przysługuje prawo głosu, mają prawo uczestniczenia w walnym zgromadzeniu spółki publicznej, jeżeli ustanowienie na ich rzecz ograniczonego prawa rzeczowego jest zarejestrowane na rachunku papierów wartościowych w dniu rejestracji uczestnictwa w walnym zgromadzeniu. Na żądanie uprawnionego z akcji spółki publicznej oraz zastawnika lub użytkownika, którym przysługuje prawo głosu, zgłoszone nie wcześniej niż po ogłoszeniu o zwołaniu walnego zgromadzenia i nie później niż w pierwszym dniu poprzedzającym dzień rejestracji uczestnictwa w walnym zgromadzeniu, podmiot prowadzący rachunek papierów wartościowych wystawia imienne zaświadczenie o prawie uczestnictwa w walnym zgromadzeniu (art. 406<sup>3</sup> § 1 KSH). Zgodnie z art. 406<sup>5</sup> § 1 KSH, udział w walnym zgromadzeniu można wziąć również przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej, chyba że statut spółki stanowi inaczej; o udziale w walnym zgromadzeniu w sposób, o którym mowa powyżej, postanawia zwołujący to zgromadzenie. Udział ten obejmuje w szczególności: (i) dwustronną komunikację w czasie rzeczywistym wszystkich osób uczestniczących w walnym zgromadzeniu, w ramach której mogą one wypowiadać się w toku obrad walnego zgromadzenia, przebywając w innym miejscu niż miejsce obrad walnego zgromadzenia, oraz (ii) wykonywanie osobiście lub przez pełnomocnika prawa głosu przed lub w toku walnego zgromadzenia. Stosownie do art. 406<sup>5</sup> § 4 KSH spółka publiczna zapewnia transmisję obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym; nie narusza to obowiązków informacyjnych określonych w przepisach Ustawy o Ofercie Publicznej. W przypadku wykonywania prawa głosu przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej spółka niezwłocznie przesyła akcjonariuszowi elektroniczne potwierdzenie otrzymania głosu, a ponadto na wniosek akcjonariusza, złożony nie później niż po upływie trzech miesięcy od dnia walnego zgromadzenia, spółka przesyła akcjonariuszowi lub jego pełnomocnikowi potwierdzenie, że jego głos został prawidłowo zarejestrowany oraz policzony, chyba że takie potwierdzenie zostało przekazane akcjonariuszowi lub jego pełnomocnikowi wcześniej.

Akcjonariusz może uczestniczyć w walnym zgromadzeniu osobiście lub przez pełnomocnika (art. 412 § 1 KSH). Pełnomocnictwo może być udzielone w formie pisemnej lub w postaci elektronicznej (art. 412<sup>1</sup> § 2 KSH).

#### ***Prawo do głosowania na walnym zgromadzeniu***

Każda akcja daje prawo do jednego głosu na walnym zgromadzeniu (art. 411 § 1 KSH). Prawo głosu przysługuje od dnia pełnego pokrycia akcji (art. 411 § 2 KSH). Akcjonariusz może głosować odmiennie z każdej z posiadanych akcji (art. 411<sup>3</sup> KSH).

Akcjonariusz może wykonywać prawo głosu osobiście lub przez pełnomocnika (art. 412 § 1 KSH). W przypadku spółki publicznej pełnomocnictwo może być udzielone na piśmie lub w postaci elektronicznej, przy czym ta druga forma nie wymaga opatrzenia bezpiecznym podpisem elektronicznym weryfikowanym przy pomocy ważnego kwalifikowanego certyfikatu (art. 412<sup>1</sup> § 2 KSH). Regulamin Walnego Zgromadzenia – a w jego braku zarząd spółki – rozstrzyga o sposobie zawiadomienia o udzieleniu pełnomocnictwa w postaci elektronicznej. Jednocześnie spółka powinna wskazać co najmniej jeden sposób zawiadamiania przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej (art. 412<sup>1</sup> § 4 KSH).

Akcjonariusz spółki publicznej może oddać głos na walnym zgromadzeniu drogą korespondencyjną, jeżeli przewiduje to regulamin walnego zgromadzenia (art. 411<sup>1</sup> § 1 KSH).

#### ***Prawo do umieszczenia poszczególnych spraw w porządku obrad walnego zgromadzenia***

Akcjonariusz lub akcjonariusze reprezentujący co najmniej 1/20 (jedna dwudziesta) kapitału zakładowego mogą żądać umieszczenia określonych spraw w porządku obrad najbliższego walnego zgromadzenia. Żądanie, w przypadku spółki publicznej, powinno zostać zgłoszone zarządowi nie później niż na 21 (dwadzieścia jeden) dni przed odbyciem walnego zgromadzenia. Żądanie powinno zawierać uzasadnienie lub projekt uchwały dotyczącej proponowanego punktu porządku obrad. Żądanie może również zostać złożone w postaci elektronicznej (art. 401 § 1 KSH).

Zarząd spółki publicznej jest obowiązany niezwłocznie, jednak nie później niż na 18 (osiemnaście) dni przed wyznaczonym terminem walnego zgromadzenia, ogłosić zmiany w porządku obrad, wprowadzone na żądanie akcjonariuszy. Ogłoszenie następuje w sposób właściwy dla zwołania walnego zgromadzenia (art. 401 § 2 KSH).

Akcjonariusz lub akcjonariusze spółki publicznej reprezentujący co najmniej 1/20 (jedna dwudziesta) kapitału zakładowego mogą przed terminem walnego zgromadzenia zgłaszać spółce na piśmie lub przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej projekty uchwał dotyczące spraw wprowadzonych do porządku obrad walnego zgromadzenia lub spraw, które mają zostać wprowadzone do porządku obrad. Spółka niezwłocznie ogłasza projekty uchwał na stronie internetowej (art. 401 § 4 KSH).

Każdy z akcjonariuszy może podczas walnego zgromadzenia zgłaszać projekty uchwał dotyczące spraw wprowadzonych do porządku obrad (art. 401 § 5 KSH).

### ***Prawo do zaskarżania uchwał walnego zgromadzenia***

Uchwała walnego zgromadzenia sprzeczna ze statutem bądź dobrymi obyczajami i godząca w interes spółki lub mająca na celu pokrzywdzenie akcjonariusza może być zaskarżona przez akcjonariusza w drodze wytoczonego przeciwko spółce powództwa o uchylenie uchwały (art. 422 § 1 KSH). W odniesieniu do uchwały sprzecznej z ustawą akcjonariuszowi przysługuje prawo do wytoczenia przeciwko spółce powództwa o stwierdzenie nieważności uchwały walnego zgromadzenia (art. 425 § 1 KSH).

Prawo do wytoczenia powództwa przysługuje (i) zarządowi, (ii) radzie nadzorczej, (iii) poszczególnym członkom tych organów, (iv) akcjonariuszowi, który głosował przeciwko uchwale, a po jej powzięciu zażądał zaprotokołowania sprzeciwu, (v) akcjonariuszowi bezzasadnie niedopuszczonemu do udziału w walnym zgromadzeniu oraz (vi) akcjonariuszowi nieobecnemu na walnym zgromadzeniu w przypadku wadliwego zwołania walnego zgromadzenia lub też powzięcia uchwały w sprawie nieobjętej porządkiem obrad (art. 422 § 2 KSH).

Powództwo o uchylenie uchwały walnego zgromadzenia należy wnieść w terminie miesiąca od dnia otrzymania wiadomości o uchwale, nie później jednak niż w terminie 3 (trzy) miesięcy od dnia powzięcia uchwały (art. 424 § 2 KSH). Powództwo o stwierdzenie nieważności uchwały walnego zgromadzenia powinno być wniesione w terminie trzydziestu dni od dnia jej ogłoszenia, nie później jednak niż w terminie roku od dnia powzięcia uchwały (art. 425 § 3 KSH).

Zaskarżenie uchwały nie wstrzymuje postępowania rejestrowego, przy czym sąd rejestrowy może zawiesić postępowanie rejestrowe po przeprowadzeniu posiedzenia jawnego (art. 423 § 1 KSH).

W sporze dotyczącym uchylenia lub stwierdzenia nieważności uchwały walnego zgromadzenia pozwaną spółkę reprezentuje zarząd, jeżeli na mocy uchwały walnego zgromadzenia nie został ustanowiony w tym celu pełnomocnik (art. 426 § 1 KSH).

W przypadku wniesienia oczywiście bezzasadnego powództwa o uchylenie uchwały walnego zgromadzenia sąd, na wniosek pozwanej spółki, może zasądzić od powoda kwotę do dziesięciokrotnej wysokości kosztów sądowych oraz wynagrodzenia jednego adwokata lub radcy prawnego, przy czym nie wyłącza to możliwości dochodzenia odszkodowania na zasadach ogólnych (art. 423 § 2 KSH).

### ***Prawo do żądania wyboru rady nadzorczej oddzielnymi grupami***

Na wniosek akcjonariuszy, reprezentujących co najmniej jedną piątą kapitału zakładowego, wybór rady nadzorczej powinien być dokonany przez najbliższe walne zgromadzenie w drodze głosowania oddzielnymi grupami, nawet gdy statut przewiduje inny sposób powołania rady nadzorczej (art. 385 § 3 KSH).

Osoby reprezentujące na walnym zgromadzeniu tę część akcji, która przypada z podziału ogólnej liczby reprezentowanych akcji przez liczbę członków rady, mogą utworzyć oddzielną grupę celem wyboru jednego członka rady, nie biorą jednak udziału w wyborze pozostałych członków (art. 385 § 5 KSH).

Mandaty w radzie nadzorczej nieobsadzone przez odpowiednią grupę akcjonariuszy, utworzoną we wskazany powyżej sposób obsadza się w drodze głosowania, w którym uczestniczą wszyscy akcjonariusze, których głosy nie zostały oddane przy wyborze członków rady nadzorczej, wybieranych w drodze głosowania oddzielnymi grupami (art. 385 § 6 KSH).

Jeżeli na walnym zgromadzeniu nie dojdzie do utworzenia co najmniej jednej grupy zdolnej do wyboru członka rady nadzorczej, nie dokonuje się wyborów (art. 385 § 7 KSH).

Przy wyborze rady nadzorczej każdej akcji przysługuje tylko jeden głos bez przywilejów lub ograniczeń, wyłączając jednak głosy akcji niemych (art. 385 § 9 KSH).

#### ***Prawo do uzyskania informacji o spółce***

Podczas obrad walnego zgromadzenia zarząd jest obowiązany do udzielenia akcjonariuszowi na jego żądanie informacji dotyczących spółki, jeżeli jest to uzasadnione dla oceny sprawy objętej porządkiem obrad (art. 428 § 1 KSH). Zarząd może udzielić informacji na piśmie poza walnym zgromadzeniem, jeżeli przemawiają za tym ważne powody. Zarząd jest obowiązany udzielić informacji nie później niż w terminie dwóch tygodni od dnia zgłoszenia żądania podczas walnego zgromadzenia (art. 428 § 5 KSH). Odpowiedź uznaje się za udzieloną, jeżeli odpowiednie informacje są dostępne na stronie internetowej spółki w miejscu wydzielonym na zadawanie pytań przez akcjonariuszy i udzielanie im odpowiedzi (art. 428 § 4 KSH). W przypadku zgłoszenia przez akcjonariusza wniosku o udzielenie informacji dotyczących spółki poza walnym zgromadzeniem, zarząd może udzielić akcjonariuszowi informacji na piśmie. W dokumentacji przedkładanej najbliższemu walnemu zgromadzeniu, zarząd ujawnia na piśmie informacje udzielone akcjonariuszowi poza walnym zgromadzeniem wraz z podaniem daty ich przekazania i osoby, której udzielono informacji. Informacje przedkładane najbliższemu walnemu zgromadzeniu mogą nie obejmować informacji podanych do wiadomości publicznej oraz udzielonych podczas walnego zgromadzenia (art. 428 § 7 KSH).

Prawo do odmowy udzielenia informacji istnieje wtedy, gdy udzielenie informacji mogłoby wyrządzić szkodę spółce, spółce z nią powiązanej albo spółce lub spółdzielni zależnej, w szczególności przez ujawnienie tajemnic technicznych, handlowych lub organizacyjnych przedsiębiorstwa (art. 428 § 2 KSH), a także gdy udzielenie informacji mogłoby stanowić podstawę odpowiedzialności karnej, cywilnoprawnej bądź administracyjnej członka zarządu (art. 428 § 3 KSH).

Akcjonariusz, któremu odmówiono ujawnienia żądanej informacji podczas obrad walnego zgromadzenia i który zgłosił sprzeciw do protokołu, może złożyć wniosek do sądu rejestrowego o zobowiązanie zarządu do udzielenia informacji (art. 429 § 1 KSH). Wniosek należy złożyć w terminie tygodnia od zakończenia walnego zgromadzenia, na którym odmówiono udzielenia informacji (art. 429 § 2 KSH). Akcjonariusz może również złożyć wniosek do sądu rejestrowego o zobowiązanie spółki do ogłoszenia informacji udzielonych innemu akcjonariuszowi poza walnym zgromadzeniem (art. 429 § 2 KSH).

Spółka jest zobowiązana do ogłoszenia informacji przekazanych poza walnym zgromadzeniem akcjonariuszowi w formie raportu bieżącego (§ 19 ust. 1 pkt 12 Rozporządzenia o Raportach).

#### ***Prawo do przeglądania listy akcjonariuszy uprawnionych do uczestnictwa w walnym zgromadzeniu, prawo do żądania odpisu listy akcjonariuszy za zwrotem kosztów oraz nieodpłatnego przesłania listy akcjonariuszy pocztą elektroniczną***

Akcjonariusz może przeglądać listę akcjonariuszy uprawnionych do uczestnictwa w walnym zgromadzeniu w lokalu zarządu oraz żądać odpisu listy za zwrotem kosztów jego sporządzenia (art. 407 § 1 KSH). Akcjonariusz spółki publicznej może ponadto żądać przesłania mu listy akcjonariuszy nieodpłatnie na adres do doręczeń elektronicznych albo pocztą elektroniczną, podając adres, na który lista powinna być wysłana (art. 407 § 1<sup>1</sup> KSH).

#### ***Prawo do żądania wydania odpisu wniosków w sprawach objętych porządkiem obrad walnego zgromadzenia***

Akcjonariusz ma prawo żądać wydania odpisu wniosków w sprawach objętych porządkiem obrad w terminie tygodnia przed walnym zgromadzeniem (art. 407 § 2 KSH).

#### ***Prawo do złożenia wniosku o sprawdzenie listy obecności na walnym zgromadzeniu przez wybraną w tym celu komisję, złożoną co najmniej z trzech osób***

Akcjonariusze reprezentujący jedną dziesiątą kapitału zakładowego na walnym zgromadzeniu, mogą złożyć wniosek o sprawdzenie listy obecności przez wybraną w tym celu komisję, złożoną co najmniej z trzech osób. Wnioskodawcy mają prawo wyboru jednego członka komisji (art. 410 § 2 KSH).

***Prawo do żądania wydania odpisów sprawozdania zarządu z działalności spółki i sprawozdania finansowego wraz z odpisem sprawozdania rady nadzorczej oraz opinii biegłego rewidenta***

Akcjonariusz uprawniony jest do żądania wydania odpisu sprawozdania zarządu z działalności spółki i sprawozdania finansowego wraz z odpisem sprawozdania rady nadzorczej oraz opinii biegłego rewidenta, najpóźniej na piętnaście dni przed Walnym Zgromadzeniem (art. 395 § 4 KSH).

***Prawo do przeglądania księgi protokołów oraz żądania wydania odpisów uchwał***

Akcjonariusze spółki są uprawnieni do przeglądania księgi protokołów, a także żądania wydania poświadczonych przez zarząd odpisów uchwał (art. 421 § 3 KSH).

#### **4. Zmiana praw akcjonariuszy Spółki**

Zgodnie z art. 415 § 1 KSH, prawa i obowiązki akcjonariuszy Spółki wynikające z zapisów Statutu mogą zostać zmienione uchwałą Walnego Zgromadzenia, podjętą większością trzech czwartych oddanych głosów. Zmiana taka wchodzi w życie z dniem jej wpisania do rejestru przedsiębiorców KRS. Ponadto, uchwała dotycząca zmiany Statutu, zwiększająca świadczenia akcjonariuszy lub uszczuplająca prawa przyznane osobiście poszczególnym akcjonariuszom wymaga zgody wszystkich akcjonariuszy, których dotyczy (art. 415 § 3 KSH). Zmiana taka również wchodzi w życie z chwilą wpisania jej do rejestru przedsiębiorców KRS.

#### **5. Umorzenie Akcji**

##### **Umorzenie dobrowolne**

Zgodnie z postanowieniami Statutu akcje Spółki mogą być umorzone za zgodą akcjonariusza w drodze nabycia akcji przez Spółkę (umorzenie dobrowolne). Umorzenie dobrowolne nie może być dokonane częściej niż raz w roku obrotowym (art. 359 § 1 KSH).

Umorzenie akcji wymaga uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki (art. 359 § 2 zd. 1 KSH). Uchwała powinna określać w szczególności podstawę prawną umorzenia, wysokość wynagrodzenia przysługującego akcjonariuszowi akcji umorzonych bądź uzasadnienie umorzenia akcji bez wynagrodzenia oraz sposób obniżenia kapitału zakładowego (art. 359 § 2 zd. 2 KSH).

Uchwała Walnego Zgromadzenia Spółki o umorzeniu akcji podlega ogłoszeniu (art. 359 § 3 KSH), natomiast uchwała o zmianie Statutu w sprawie umorzenia akcji powinna być umotywowana (art. 359 § 4 KSH).

##### **Umorzenie przymusowe**

Statut nie przewiduje możliwości dokonania umorzenia przymusowego.

#### **6. Prawo do żądania wyboru rewidenta do spraw szczególnych**

Zgodnie z art. 84 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, na wniosek akcjonariusza lub akcjonariuszy spółki publicznej, posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów, walne zgromadzenie może podjąć uchwałę w sprawie zbadania przez biegłego, na koszt spółki, określonego zagadnienia związanego z utworzeniem spółki lub prowadzeniem jej spraw (rewident do spraw szczególnych). Akcjonariusze ci mogą w tym celu żądać zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia lub żądać umieszczenia sprawy podjęcia tej uchwały w porządku obrad najbliższego walnego zgromadzenia.

Zgodnie z art. 84 ust. 2 i 3 Ustawy o Ofercie Publicznej, rewidentem do spraw szczególnych może być wyłącznie podmiot posiadający wiedzę fachową i kwalifikacje niezbędne do zbadania sprawy określonej w uchwale walnego zgromadzenia, które zapewnią sporządzenie rzetelnego i obiektywnego sprawozdania z badania. Rewidentem do spraw szczególnych nie może być podmiot świadczący w okresie objętym badaniem usługi na rzecz spółki publicznej jej podmiotu dominującego lub zależnego, jak również jej jednostki dominującej lub znaczącego inwestora w rozumieniu Ustawy o Rachunkowości. Rewidentem do spraw szczególnych nie może być również podmiot, który należy do tej samej grupy kapitałowej co podmiot, który świadczył usługi, o których mowa powyżej.

Zgodnie z art. 84 ust. 4 Ustawy o Ofercie Publicznej, uchwała walnego zgromadzenia, o której mowa powyżej, powinna określać w szczególności (i) oznaczenie rewidenta do spraw szczególnych, na

którego wnioskodawca wyraził zgodę na piśmie; (ii) przedmiot i zakres badania, zgodny z treścią wniosku, chyba że wnioskodawca wyraził na piśmie zgodę na ich zmianę; (iii) rodzaje dokumentów, które spółka powinna udostępnić biegłemu; (iv) termin rozpoczęcia badania, nie dłuższy niż 3 miesiące od dnia podjęcia uchwały.

Zgodnie z art. 85 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, jeżeli walne zgromadzenie nie podejmie uchwały zgodnej z treścią wniosku, o którym mowa w art. 84 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, albo podejmie taką uchwałę z naruszeniem art. 84 ust. 4 Ustawy o Ofercie Publicznej, wnioskodawcy mogą, w terminie 14 dni od dnia podjęcia uchwały, wystąpić do sądu rejestrowego o wyznaczenie wskazanego podmiotu jako rewidenta do spraw szczególnych.

## **GWARANCJA, STABILIZACJA I UMOWNE OGRANICZENIA ROZPORZĄDZANIA AKCJAMI**

### **Gwarancja i stabilizacja**

W związku z Dopuszczeniem i wprowadzeniem Akcji do obrotu na rynku regulowanym GPW żadne podmioty nie podjęły wiążących zobowiązań do działania jako pośrednicy w obrocie na rynku wtórnym.

W związku z Dopuszczeniem i wprowadzeniem Akcji do obrotu na rynku regulowanym GPW nie są przewidziane działania stabilizujące.

W związku z Dopuszczeniem i wprowadzeniem Akcji do obrotu na rynku regulowanym GPW nie istnieją klauzule nadprzydziału lub opcji dodatkowego przydziału typu *greenshoe*.

### **Umowne ograniczenia zbywalności Akcji**

Na Datę Prospektu nie obowiązują umowy przewidujące ograniczenia zbywalności Akcji typu *lock-up*.

## PAPIERY WARTOŚCIOWE DOPUSZCZANE DO OBROTU

### 1. Podstawowe informacje o Dopuszczeniu

Niniejszy Prospekt stanowi podstawę do ubiegania się przez Spółkę o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym (rynku podstawowym) prowadzonym przez GPW łącznie 2.573.132 (dwa miliony pięćset siedemdziesiąt trzy tysiące sto trzydzieści dwa) Akcji Dopuszczanych, tj. 100.000 (sto tysięcy) Akcji Serii A o wartości nominalnej 1,00 PLN każda; 700.000 (siedemset tysięcy) Akcji Serii B o wartości nominalnej 1,00 PLN każda; 90.909 (dziewięćdziesiąt tysięcy dziewięćset dziewięć) Akcji Serii C o wartości nominalnej 1,00 PLN każda; 927.273 (dziewięćset dwadzieścia siedem tysięcy dwieście siedemdziesiąt trzy) Akcje Serii D o wartości nominalnej 1,00 PLN każda; 400.000 (czteryście tysięcy) Akcji Serii E o wartości nominalnej 1,00 PLN każda; 110.975 (sto dziesięć tysięcy dziewięćset siedemdziesiąt pięć) Akcji Serii F o wartości nominalnej 1,00 PLN każda; 135.634 (sto trzydzieści pięć tysięcy sześćset trzydzieści cztery) Akcje Serii G o wartości nominalnej 1,00 PLN każda oraz 108.341 (sto osiem tysięcy trzysta czterdzieści jeden) Akcji Serii H o wartości nominalnej 1,00 PLN każda.

Wszystkie Akcje Dopuszczane powstały na mocy przepisów prawa polskiego.

Po zatwierdzeniu Prospektu Spółka niezwłocznie podejmie działania mające na celu Dopuszczenie i wprowadzenie Akcji Dopuszczanych do obrotu na rynku regulowanym (podstawowym) prowadzonym przez GPW, o ile spełnione zostaną warunki dotyczące dopuszczenia i wprowadzenia Akcji Dopuszczanych do obrotu na GPW.

Na Datę Prospektu wszystkie Akcje, za wyjątkiem Akcji Serii A i Akcji Serii H, są wprowadzone do obrotu w alternatywnym systemie obrotu NewConnect i nie są dopuszczane do obrotu na rynku regulowanym.

Warunki dotyczące dopuszczenia i wprowadzenia akcji do obrotu na GPW, które zostały szczegółowo określone w Regulaminie GPW oraz w odpowiednich regulacjach GPW, dotyczą m.in. zapewnienia odpowiedniej płynności akcji oraz odpowiedniego poziomu kapitalizacji.

W przypadku zmiany zamiarów Spółki w zakresie dopuszczenia i wprowadzenia Akcji do obrotu giełdowego informacja taka zostanie przekazana do publicznej wiadomości w trybie art. 23 ust. 2a Rozporządzenia Prospektowego, tj. w formie suplementu do Prospektu w sposób, w jaki został opublikowany Prospekt. Suplement zostanie opublikowany także w przypadku niespełniania warunków Dopuszczenia i niepodjęcia przez Spółkę decyzji o zmianie zamiarów w zakresie Dopuszczenia.

W związku z Dopuszczeniem i wprowadzeniem Akcji do obrotu na rynku regulowanym GPW nie będzie prowadzona oferta publiczna zwolniona z obowiązku prospektowego oraz nie są tworzone papiery wartościowe innej klasy.

### 2. Zasady dopuszczenia do obrotu na rynku regulowanym

Uchwała Zarządu GPW jest podejmowana na podstawie wniosku złożonego przez Spółkę w ciągu 14 dni od jego złożenia. Dopuszczenie akcji do obrotu na GPW może nastąpić po spełnieniu warunków, o których mowa poniżej.

Zgodnie z § 3 ust. 1 Regulaminu GPW dopuszczane do obrotu giełdowego mogą być instrumenty finansowe, o ile:

- został opublikowany lub udostępniony zgodnie z właściwymi przepisami prawa odpowiedni dokument informacyjny, zatwierdzony przez właściwy organ nadzoru, chyba że opublikowanie, udostępnienie lub zatwierdzenie dokumentu nie jest wymagane;
- ich zbywalność nie jest ograniczona;
- w stosunku do ich emitenta nie toczy się postępowanie upadłościowe, restrukturyzacyjne lub likwidacyjne.

Zgodnie z § 3 ust. 2 Regulaminu GPW, dopuszczane do obrotu giełdowego akcje powinny spełniać następujące warunki:

- iloczyn liczby wszystkich akcji emitenta i prognozowanej ceny rynkowej tych akcji, a w przypadku gdy określenie tej ceny nie jest możliwe – kapitały własne emitenta, wynoszą co najmniej 60.000.000,00 PLN albo równowartość w złotych co najmniej 15.000.000,00 EUR, zaś w przypadku emitenta, którego akcje co najmniej jednej emisji były przez okres co najmniej 6 miesięcy poprzedzających bezpośrednio złożenie wniosku o dopuszczenie do obrotu giełdowego

przedmiotem obrotu na innym rynku regulowanym lub w organizowanym przez GPW alternatywnym systemie obrotu – co najmniej 48.000.000,00 PLN albo równowartość w złotych co najmniej 12.000.000,00 EUR;

- w posiadaniu akcjonariuszy, z których każdy uprawniony jest do wykonywania mniej niż 5% głosów na walnym zgromadzeniu emitenta, znajduje się co najmniej: (i) 15% akcji objętych wnioskiem o dopuszczenie do obrotu giełdowego; oraz (ii) 100.000 akcji objętych wnioskiem o dopuszczenie do obrotu giełdowego o wartości równej co najmniej 4.000.000 PLN albo równowartości w złotych równej co najmniej 1.000.000,00 EUR, liczonej według ostatniej ceny sprzedaży lub emisyjnej, przy czym wymogów tych nie stosuje się do akcji, w stosunku do których zostały spełnione warunki dopuszczenia do obrotu na rynku oficjalnych notowań, określone w § 1 ust. 2 Rozporządzenia o Rynku i Emitentach.

Zgodnie ze stanowiskiem Zarządu GPW z dnia 12 września 2006 roku w sprawie szczegółowych warunków dopuszczenia i wprowadzania do obrotu publicznego niektórych instrumentów finansowych, decyzje Zarządu GPW w sprawie dopuszczenia i wprowadzenia do obrotu publicznego podejmowane są po analizie obejmującej w szczególności wielkość i strukturę oferty, strukturę własności, ewentualnie umowne ograniczenia sprzedaży oraz inne okoliczności związane z wnioskiem.

Ponadto, zgodnie z § 1 ust. 2 Rozporządzenia o Rynku i Emitentach, rozproszenie akcji zapewnia płynność obrotu, jeżeli w posiadaniu akcjonariuszy, z których każdy posiada nie więcej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu, znajduje się:

- co najmniej 25% akcji spółki objętych wnioskiem o dopuszczenie do obrotu na rynku oficjalnych notowań; lub
- co najmniej 500.000 akcji spółki o łącznej wartości wynoszącej co najmniej równowartość w złotych 17.000.000,00 EUR, według ostatniej ceny emisyjnej lub ceny sprzedaży akcji, a w szczególnie uzasadnionych przypadkach – według prognozowanej ceny rynkowej.

Zgodnie z § 1 ust. 1 Rozporządzenia o Rynku i Emitentach, aby akcje zostały dopuszczone do obrotu na rynku oficjalnych notowań, muszą spełniać następujące warunki:

- zostały dopuszczone do obrotu na rynku regulowanym;
- są swobodnie zbywalne;
- wszystkie wyemitowane akcje danego rodzaju zostały objęte wnioskiem o dopuszczenie do obrotu na rynku oficjalnych notowań do właściwego organu spółki prowadzącej rynek oficjalnych notowań;
- iloczyn liczby i prognozowanej ceny rynkowej akcji objętych wnioskiem, a w przypadku gdy określenie tej ceny nie jest możliwe – kapitały własne emitenta, wynoszą co najmniej równowartość w złotych 1.000.000 EUR;
- w dacie złożenia wniosku istnieje rozproszenie akcji objętych wnioskiem, zapewniające płynność obrotu tymi akcjami.

Zgodnie z § 3a Regulaminu GPW, dopuszczając dane instrumenty do obrotu Zarząd GPW ocenia dodatkowo, czy obrót tymi instrumentami będzie prowadzony w sposób rzetelny, prawidłowy i skuteczny, a w przypadku papierów wartościowych – czy zapewniona będzie ich swobodna zbywalność.

Zgodnie z § 10 Regulaminu GPW rozpoznając wniosek o dopuszczenie instrumentów finansowych do obrotu giełdowego, Zarząd GPW bierze pod uwagę: 1) sytuację finansową emitenta i jej prognozę, a zwłaszcza rentowność, płynność i zdolność do obsługi zadłużenia, jak również inne czynniki mające wpływ na wyniki finansowe emitenta, 2) perspektywy rozwoju emitenta, a zwłaszcza ocenę możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych z uwzględnieniem źródeł ich finansowania, 3) doświadczenie oraz kwalifikacje członków organów zarządzających i nadzorczych emitenta, 4) warunki, na jakich emitowane były instrumenty finansowe i ich zgodność z zasadami, o których mowa w § 35 Regulaminu Giełdy, 5) bezpieczeństwo obrotu giełdowego i interes jego uczestników. W nawiązaniu do § 10 pkt 4) Regulaminu GPW w dniu 17 grudnia 2018 r. Rada Nadzorcza i Zarząd GPW wydały wspólne stanowisko w sprawie zasad publicznego charakteru obrotu, w którym wskazano na okoliczności związane z emisją akcji lub ubieganiem się o dopuszczenie lub wprowadzenie do obrotu giełdowego akcji lub praw do akcji, których wystąpienie może zostać uznane za niezgodne z zasadami publicznego charakteru obrotu giełdowego – w takich przypadkach emitenci powinni liczyć się z odmową dopuszczenia lub wprowadzenia do



obrotu. W ocenie Emitenta w stosunku do akcji objętych Prospektem nie zachodzą okoliczności, o których mowa we Wspólnym Stanowisku Rady i Zarządu Giełdy z dnia 17 grudnia 2018 r.

Zgodnie z § 23 Regulaminu GPW, Zarząd GPW może odmówić dopuszczenia instrumentów finansowych do obrotu giełdowego. Ponowny wniosek o dopuszczenie tych samych instrumentów finansowych do obrotu giełdowego może zostać złożony najwcześniej po upływie 6 miesięcy od daty doręczenia uchwały odmawiającej dopuszczenia papierów wartościowych do obrotu giełdowego, a w przypadku złożenia odwołania, od daty doręczenia ponownej uchwały odmownej. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji w stosunku do papierów wartościowych emitenta, inwestorzy muszą liczyć się z czasowym brakiem ich płynności.

### **3. Spełnienie przez Spółkę kryteriów dopuszczenia do obrotu na rynku regulowanym**

Na Datę Prospektu Spółka spełnia kryterium dopuszczenia do obrotu na rynku podstawowym GPW w postaci udziału Akcji znajdujących się w posiadaniu akcjonariuszy, z których każdy posiada mniej niż 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu, który wynosi 39,12 %. Na Datę Prospektu Spółka nie spełnia kryterium średniej kapitalizacji Spółki za ostatnie 3 miesiące.

### **4. Waluta wyemitowanych papierów wartościowych**

Akcje Dopuszczane zostały wyemitowane w polskich złotych.

## RYNEK KAPITAŁOWY W POLSCE ORAZ OBOWIĄZKI ZWIĄZANE Z NABYWANIEM I ZBYWANIEM AKCJI

Prowadzeniem giełdy oraz organizacją alternatywnego systemu obrotu w Polsce zajmuje się GPW. Podstawowymi aktami prawnymi, regulującymi funkcjonowanie rynku kapitałowego są:

- Ustawa o Obrocie Instrumentami Finansowymi;
- Ustawa o Ofercie Publicznej;
- Ustawa o Nadzorze.

Nadzór nad tym rynkiem sprawuje KNF.

### 1. Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

W Polsce organizacją obrotu instrumentami finansowymi zajmuje się Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Działa ona w oparciu o powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w tym: Ustawę o Ofercie Publicznej, Ustawę o Obrocie Instrumentami Finansowymi oraz Ustawę o Nadzorze, a także regulacje wewnętrzne, m.in. statut GPW i Regulamin GPW.

Rynek giełdowy prowadzony przez GPW jest rynkiem regulowanym w rozumieniu art. 14 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi. Ponadto GPW organizuje i prowadzi alternatywny system obrotu, niebędący rynkiem regulowanym. W ramach rynku giełdowego prowadzonego przez GPW wyodrębniono rynek podstawowy (tzn. rynek oficjalnych notowań giełdowych) oraz rynek równoległy.

Opisane poniżej regulacje odnoszące się do praw i obowiązków Spółki oraz jej akcjonariuszy obowiązują te podmioty dopiero od momentu uzyskania przez spółkę statusu spółki publicznej.

#### **Dematerializacja Akcji Spółki**

Zgodnie z KSH, od dnia 1 marca 2021 roku akcje nie mają formy dokumentu (obowiązkowa dematerializacja). Akcje Istniejące zostały zarejestrowane w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez KDPW, w związku z czym dematerializację Akcji, a także wynikające stąd skutki prawne dla Spółki i jej akcjonariuszy, reguluje Ustawa o Obrocie Instrumentami Finansowymi.

Zgodnie z Ustawą o Obrocie Instrumentami Finansowymi, papiery wartościowe będące przedmiotem oferty publicznej, dopuszczone do obrotu na rynku regulowanym, wprowadzone do ASO lub emitowane przez Skarb Państwa lub Narodowy Bank Polski nie mają formy dokumentu od chwili ich zarejestrowania na podstawie umowy, której przedmiotem jest rejestracja tych papierów wartościowych w depozycie papierów wartościowych (dematerializacja), chyba że dane papiery wartościowe są przedmiotem oferty publicznej, ale nie będą podlegać dopuszczeniu do obrotu na rynku regulowanym. Papiery wartościowe wydane w formie papierowego dokumentu powinny zostać złożone przez Emitenta do depozytu prowadzonego na terytorium RP przez firmę inwestycyjną, KDPW lub spółkę, której KDPW przekazał wykonywanie czynności z zakresu zadań, o których mowa w art. 48 ust. 1 pkt 1 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi. Powyższe podmioty prowadzą rejestr osób uprawnionych ze złożonych papierów wartościowych. Emitent papierów wartościowych, które mają zostać dopuszczone do obrotu na rynku regulowanym jest zobowiązany do zawarcia z KDPW umowy, której przedmiotem jest rejestracja tych papierów wartościowych w depozycie papierów wartościowych. Z chwilą zarejestrowania papierów wartościowych w depozycie papierów wartościowych zapisy w rejestrze złożonych papierów wartościowych uzyskują znaczenie prawne zapisów na rachunkach papierów wartościowych, a dokumenty złożone do depozytu zostają pozbawione mocy prawnej.

Prawa ze zdematerializowanych papierów wartościowych powstają z chwilą zapisania ich po raz pierwszy na rachunku papierów wartościowych i przysługują osobie będącej posiadaczem tego rachunku. Wyjątek stanowią rachunki zbiorcze, czyli rachunki, na których mogą być rejestrowane zdematerializowane papiery wartościowe nienależące do osób, dla których rachunki te są prowadzone. W takim przypadku podmiot, dla którego prowadzony jest rachunek zbiorczy (posiadacz rachunku zbiorczego), nie jest uważany za uprawnionego z zapisanych na tym rachunku zdematerializowanych papierów wartościowych, a jedynie osoba wskazana przez posiadacza tego rachunku ma status uprawnionej ze zdematerializowanych papierów wartościowych. Zgodnie z KSH, na żądanie uprawnionego ze zdematerializowanych akcji na okaziciela spółki publicznej zgłoszone nie wcześniej niż po ogłoszeniu o zwołaniu walnego zgromadzenia i nie później niż w pierwszym dniu powszednim po

dniu rejestracji uczestnictwa w walnym zgromadzeniu, podmiot prowadzący rachunek papierów wartościowych wystawia imienne zaświadczenie o prawie uczestnictwa w walnym zgromadzeniu.

Jeżeli została zawarta umowa zobowiązująca do przeniesienia zdematerializowanych papierów wartościowych, to wskazane papiery wartościowe zostają przeniesione z chwilą dokonania odpowiedniego zapisu na rachunku papierów wartościowych.

### **Wycofanie akcji z obrotu**

KNF na wniosek spółki publicznej udziela zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu na rynku regulowanym lub alternatywnym systemie obrotu po spełnieniu warunków określonych w Ustawie o Ofercie Publicznej. Zasady tej nie stosuje się w przypadku, gdy spółka wycofuje akcje z obrotu w alternatywnym systemie obrotu, pod warunkiem dopuszczenia ich do obrotu na rynku regulowanym. Wycofanie akcji z obrotu na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu albo wykluczenie akcji z obrotu na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu uchyla skutki ich dopuszczenia do obrotu na tym rynku regulowanym albo wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu. Z chwilą wycofania lub wykluczenia akcji uważa się je za zarejestrowane w depozycie papierów wartościowych na podstawie art. 328<sup>11</sup> KSH, a w przypadku akcji zarejestrowanych w systemie depozytowym prowadzonym przez spółkę, której KDPW przekazał wykonywanie czynności z zakresu zadań, o których mowa w art. 48 ust. 1 pkt 1-6 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi - za zarejestrowane w tym systemie. W decyzji udzielającej zezwolenia KNF określa termin, nie dłuższy niż miesiąc, po upływie którego następuje wycofanie akcji z obrotu. Złożenie wniosku do KNF jest dopuszczalne, jeżeli walne zgromadzenie spółki publicznej lub inny właściwy organ stanowiący spółki publicznej, większością 9/10 głosów oddanych w obecności akcjonariuszy reprezentujących przynajmniej połowę kapitału zakładowego, podjęły uchwałę o wycofaniu akcji z obrotu na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu. Żądanie zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia i umieszczenia w porządku obrad sprawy podjęcia uchwały w przedmiocie wycofania akcji z obrotu może zgłosić akcjonariusz lub akcjonariusze reprezentujący co najmniej jedną dwudziestą kapitału zakładowego. Akcjonariusz lub akcjonariusze żądający umieszczenia w porządku obrad walnego zgromadzenia lub innego właściwego organu stanowiącego sprawę podjęcia uchwały o wycofaniu akcji z obrotu są obowiązani do uprzedniego ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż akcji tej spółki przez wszystkich pozostałych akcjonariuszy. Akcjonariusz lub akcjonariusze żądający umieszczenia w porządku obrad walnego zgromadzenia lub innego właściwego organu stanowiącego spółki sprawę podjęcia uchwały o wycofaniu akcji z obrotu mogą nabywać akcje tej spółki w okresie między zgłoszeniem żądania a zakończeniem wezwania jedynie w drodze tego wezwania. Obowiązek ogłoszenia wezwania, o którym mowa powyżej, nie powstaje w przypadku, gdy z wnioskiem o umieszczenie w porządku obrad walnego zgromadzenia lub innego właściwego organu stanowiącego sprawę podjęcia uchwały wycofania akcji z obrotu występują wszyscy akcjonariusze spółki publicznej. W przypadku wycofania lub wykluczenia akcji z obrotu na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu albo podjęcia przez walne zgromadzenie spółki niebędącej spółką publiczną uchwały o rejestracji akcji w rejestrze akcjonariuszy, o którym mowa w art. 328<sup>1</sup> § 1 KSH, spółka może rozwiązać umowę o rejestrację akcji w depozycie papierów wartościowych zawartą z KDPW lub spółką, której KDPW przekazał wykonywanie czynności z zakresu zadań, o których mowa w art. 48 ust. 1 pkt 1-6 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi. Rozwiązanie umowy następuje z upływem 14 dni od dnia złożenia przez spółkę oświadczenia o jej rozwiązaniu. Z dniem rozwiązania umowy następuje wyrejestrowanie akcji z depozytu papierów wartościowych. W przypadku wycofania lub wykluczenia akcji z obrotu na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu albo podjęcia przez walne zgromadzenie spółki niebędącej spółką publiczną uchwały o rejestracji akcji w rejestrze akcjonariuszy, o którym mowa w art. 328<sup>1</sup> § 1 KSH, uczestnicy KDPW lub spółki, której KDPW przekazał wykonywanie czynności z zakresu zadań, o których mowa w art. 48 ust. 1 pkt 1-6 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, przekazują spółce, w terminie wskazanym przez KDPW lub spółkę, której KDPW przekazał wykonywanie czynności z zakresu zadań, o których mowa w art. 48 ust. 1 pkt 1-6 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, dane osobowe akcjonariuszy, ze wskazaniem liczby akcji posiadanych przez każdego z nich, a także obciążeń ustanowionych na tych akcjach oraz danych osobowych osób, na których rzecz obciążenia te ustanowiono. Informacje te są sporządzane według stanu na dzień wyrejestrowania akcji z depozytu papierów wartościowych, na podstawie zapisów dokonanych na prowadzonych przez uczestników rachunkach papierów wartościowych i rachunkach zbiorczych oraz na podstawie wskazań dokonanych przez posiadaczy rachunków zbiorczych zgodnie z art. 8a ust. 4 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi.

## **Rozliczenie**

Wszystkie transakcje na rynku regulowanym GPW odbywają się na zasadzie płatności przy odbiorze (tzw. zasada *delivery vs payment*), a przeniesienie praw następuje w ciągu dwóch dni po dokonaniu transakcji. Co do zasady, każdy inwestor musi posiadać rachunek papierów wartościowych oraz rachunek gotówkowy w firmie inwestycyjnej lub podmiocie prowadzącym działalność powierniczą w Polsce, a każda firma inwestycyjna i podmiot prowadzący działalność powierniczą musi posiadać odpowiednie konta i rachunki w KDPW oraz rachunek gotówkowy w banku rozliczeniowym. Zgodnie z regulacjami GPW oraz KDPW, izba rozliczeniowa KDPW\_CCP S.A. jest obowiązana przeprowadzać, na podstawie listy transakcji (zbiory posesyjne) przekazanej przez GPW, rozliczenia zawartych przez członków GPW transakcji. Z kolei członkowie GPW koordynują rozliczenia dla klientów, na rachunek których przeprowadzono transakcje.

## **Organizacja obrotu papierami wartościowymi**

Na Datę Prospektu sesje na GPW odbywają się regularnie od poniedziałku do piątku w godz. 8:30-17:05 czasu warszawskiego, o ile Zarząd Giełdy nie postanowi inaczej. Oferty, w zależności od rynku notowań danych papierów wartościowych, są zgłaszane w systemie notowań ciągłych lub w systemie kursu jednolitego z jednokrotnym lub dwukrotnym określeniem kursu jednolitego. Dla dużych pakietów akcji możliwe są tak zwane transakcje pakietowe prowadzone poza systemem notowań ciągłych lub kursu jednolitego. Informacje o kursie, wolumenie obrotów oraz wszelkich prawach szczególnych (prawie poboru, prawie do dywidendy) w odniesieniu do poszczególnych akcji dostępne są na oficjalnej stronie GPW ([www.gpw.pl](http://www.gpw.pl)). Prowizje maklerskie nie są w Polsce ustalane przez Giełdę ani inne organy regulacyjne. Zależą one od ogólnej wartości transakcji oraz domu maklerskiego, który ją realizuje.

## **2. Ustawa o Ofercie Publicznej – prawa i obowiązki związane z nabywaniem oraz zbywaniem znacznych pakietów akcji**

Ustawa o Ofercie Publicznej wprowadza szereg obowiązków i ograniczeń w stosunku do podmiotów nabywających i zbywających określone pakiety akcji oraz w stosunku do podmiotów, których udział w ogólnej liczbie głosów w spółce publicznej uległ zmianie w związku z zajęciem innych przyczyn.

Zgodnie z art. 69 Ustawy o Ofercie Publicznej, kto:

- osiągnął lub przekroczył 5%, 10%, 15%, 20%, 25%, 33%, 33 1/3%, 50%, 75% albo 90% ogólnej liczby głosów w spółce publicznej; albo
- posiadał co najmniej 5%, 10%, 15%, 20%, 25%, 33%, 33 1/3%, 50%, 75% albo 90% ogólnej liczby głosów w tej spółce, a w wyniku zmniejszenia tego udziału osiągnął odpowiednio 5%, 10%, 15%, 20%, 25%, 33%, 33 1/3%, 50%, 75% albo 90% lub mniej ogólnej liczby głosów;

jest obowiązany niezwłocznie zawiadomić o tym KNF oraz spółkę, nie później niż w terminie 4 dni roboczych od dnia, w którym dowiedział się o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów lub przy zachowaniu należytej staranności mógł się o niej dowiedzieć, a w przypadku zmiany wynikającej z nabycia lub zbycia akcji spółki publicznej w transakcji zawartej na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu – nie później niż w terminie 6 dni sesyjnych od dnia zawarcia transakcji.

Dniami sesyjnym, o których mowa powyżej, są dni sesyjne określone przez spółkę prowadzącą rynek regulowany lub przez podmiot organizujący alternatywny system obrotu w regulaminie, zgodnie z przepisami Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi oraz ogłoszone przez KNF w drodze publikacji na stronie internetowej.

Obowiązek dokonania zawiadomienia, o którym mowa powyżej, powstaje również w przypadku:

- zmiany dotychczas posiadanego udziału ponad 10% ogólnej liczby głosów o co najmniej:
  - 2% ogólnej liczby głosów – w spółce publicznej, której akcje są dopuszczone do obrotu na rynku oficjalnych notowań giełdowych;
  - 5% ogólnej liczby głosów – w spółce publicznej, której akcje są dopuszczone do obrotu na innym rynku regulowanym niż określony powyżej lub wprowadzone do alternatywnego systemu obrotu;
- zmiany dotychczas posiadanego udziału ponad 33% ogólnej liczby głosów o co najmniej 1% ogólnej liczby głosów.

Obowiązki dokonania zawiadomień, o których mowa powyżej, nie powstają w przypadku, gdy po rozrachunku w depozycie papierów wartościowych kilku transakcji zawartych na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu w tym samym dniu zmiana udziału w ogólnej liczbie głosów w spółce publicznej na koniec dnia rozliczenia nie powoduje osiągnięcia lub przekroczenia progu ogólnej liczby głosów, z którym wiąże się powstanie tych obowiązków.

Zawiadomienia, o których mowa powyżej, zawierają zgodnie z art. 69 ust. 4 Ustawy o Ofercie Publicznej informacje o:

- dacie i rodzaju zdarzenia powodującego zmianę udziału, której dotyczy zawiadomienie;
- liczbie akcji posiadanych przed zmianą udziału i ich procentowym udziale w kapitale zakładowym spółki oraz o liczbie głosów z tych akcji i ich procentowym udziale w ogólnej liczbie głosów;
- liczbie aktualnie posiadanych akcji i ich procentowym udziale w kapitale zakładowym spółki oraz o liczbie głosów z tych akcji i ich procentowym udziale w ogólnej liczbie głosów;
- podmiotach zależnych od akcjonariusza dokonującego zawiadomienia, posiadających akcje spółki;
- osobach, o których mowa w art. 87 ust. 1 pkt 3 lit. c Ustawy o Ofercie Publicznej;
- liczbie głosów z akcji, obliczonej w sposób określony w art. 69b ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, do których nabycia jest uprawniony lub zobowiązany jako posiadacz instrumentów finansowych, o których mowa w art. 69b ust. 1 pkt 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, oraz instrumentów finansowych, o których mowa w art. 69b ust. 1 pkt 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, które nie są wykonywane wyłącznie przez rozliczenie pieniężne, rodzaju lub nazwie tych instrumentów finansowych, dacie ich wygaśnięcia oraz dacie lub terminie, w którym nastąpi lub może nastąpić nabycie akcji;
- liczbie głosów z akcji, obliczonej w sposób określony w art. 69b ust. 3 Ustawy o Ofercie Publicznej, do których w sposób pośredni lub bezpośredni odnoszą się instrumenty finansowe, o których mowa w art. 69b ust. 1 pkt 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, rodzaju lub nazwie tych instrumentów finansowych oraz dacie wygaśnięcia tych instrumentów finansowych;
- łącznej sumie liczby głosów wskazanych na podstawie art. 69 ust 4 pkt 3, 7 i 8 Ustawy o Ofercie Publicznej i jej procentowym udziale w ogólnej liczbie głosów.

W przypadku, gdy podmiot zobowiązany do dokonania zawiadomienia posiada akcje różnego rodzaju, zawiadomienie powinno zawierać także informacje określone w art. 69 ust. 4 pkt 2 i 3 Ustawy o Ofercie Publicznej, odrębnie dla akcji każdego rodzaju. Zawiadomienie może być sporządzone w języku angielskim.

Zgodnie z art. 69a Ustawy o Ofercie Publicznej, obowiązki określone w art. 69 Ustawy o Ofercie Publicznej spoczywają również na podmiocie, który osiągnął lub przekroczył określony próg ogólnej liczby głosów w związku z:

- zajęciem innego niż czynność prawna zdarzenia prawnego;
- pośrednim nabyciem akcji spółki publicznej.

Obowiązki określone w art. 69 Ustawy o Ofercie Publicznej powstają również w przypadku, gdy prawa głosu są związane z papierami wartościowymi stanowiącymi przedmiot zabezpieczenia. Nie dotyczy to sytuacji, gdy podmiot, na rzecz którego ustanowiono zabezpieczenie, ma prawo wykonywać prawo głosu i deklaruje zamiar wykonywania tego prawa – w takim przypadku prawa głosu uważa się za należące do podmiotu, na rzecz którego ustanowiono zabezpieczenie.

Obowiązki określone w art. 69 Ustawy o Ofercie Publicznej spoczywają również na podmiocie, który osiągnął lub przekroczył określony próg ogólnej liczby głosów w związku z nabywaniem lub zbywaniem instrumentów finansowych, które:

- po upływie terminu zapadalności bezwarunkowo uprawnniają lub zobowiązują ich posiadacza do nabycia akcji, z którymi związane są prawa głosu, wyemitowanych już przez emitenta; lub
- odnoszą się do akcji emitenta w sposób pośredni lub bezpośredni i mają skutki ekonomiczne podobne do skutków instrumentów finansowych określonych w punkcie powyżej, niezależnie od tego, czy instrumenty te są wykonywane przez rozliczenie pieniężne.

W przypadku instrumentów finansowych, o których mowa w art. 69b ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, liczba głosów posiadanych w spółce publicznej odpowiada liczbie głosów wynikających z akcji, do których nabycia uprawniony lub zobowiązany jest posiadacz tych instrumentów finansowych.

W przypadku instrumentów finansowych, o których mowa w art. 69b ust. 1 pkt 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, które są wykonywane wyłącznie przez rozliczenie pieniężne, liczba głosów posiadanych w spółce publicznej, związanych z tymi instrumentami finansowymi, odpowiada iloczynowi liczby głosów wynikających z akcji, do których w sposób pośredni lub bezpośredni odnoszą się te instrumenty finansowe, oraz współczynnika delta danego typu instrumentu finansowego. Wartość współczynnika delta określa się zgodnie z rozporządzeniem delegowanym Komisji (UE) 2015/761 z dnia 17 grudnia 2014 roku uzupełniającym dyrektywę 2004/109/WE Parlamentu Europejskiego i Rady w odniesieniu do określonych regulacyjnych standardów technicznych stosowanych do znaczących pakietów akcji (Dz.Urz. UE L 120 z 13.05.2015, str. 2).

Przy obliczaniu liczby głosów uwzględnia się wyłącznie pozycje długie. Pozycja długa oznacza pozycję długą w rozumieniu rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 236/2012 z dnia 14 marca 2012 roku w sprawie krótkiej sprzedaży i wybranych aspektów dotyczących swapów ryzyka kredytowego (Dz.Urz. UE L 86 z 24.03.2012, str. 1, z późn. zm.).

Obowiązki, o których mowa w art. 69 Ustawy o Ofercie Publicznej, powstają również w przypadku wykonania uprawnienia do nabycia akcji spółki publicznej, mimo złożenia uprzednio zawiadomienia zgodnie z art. 69b ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, jeżeli wskutek nabycia akcji łączna liczba głosów wynikających z akcji tego samego emitenta osiąga lub przekracza progi ogólnej liczby głosów w spółce publicznej określone w art. 69 Ustawy o Ofercie Publicznej.

Zgodnie z art. 72a ust.1 Ustawy o Ofercie Publicznej, nabycie akcji spółki publicznej, której akcje są dopuszczone do obrotu na rynku regulowanym, może nastąpić w wyniku wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę wszystkich pozostałych akcji tej spółki („**Wezwanie dobrowolne**”).

Zgodnie z przepisami Ustawy o Ofercie publicznej, Wezwanie Dobrowolne może zawierać zastrzeżenie, że:

- wezwanie to zostaje ogłoszone pod warunkiem, że do dnia wskazanego w treści tego wezwania, nie później jednak niż do zakończenia przyjmowania zapisów w odpowiedzi na to wezwanie, właściwy organ: (i) udzieli zezwolenia na dokonanie koncentracji przedsiębiorców; (ii) udzieli zgody lub zezwolenia na nabycie akcji będących przedmiotem tego wezwania; (iii) nie zgłosi sprzeciwu wobec nabycia akcji będących przedmiotem tego wezwania (art. 72a ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej)
- wezwanie to zostaje ogłoszone pod warunkiem, że do dnia wskazanego w treści tego wezwania, nie później jednak niż do zakończenia przyjmowania zapisów w odpowiedzi na to wezwanie, wymaganej przepisami prawa zgody na nabycie akcji przez walne zgromadzenie lub inny organ stanowiący lub nadzorujący wzywającego (art. 72a ust. 3 Ustawy o Ofercie Publicznej);
- wezwanie to zostaje ogłoszone pod warunkiem, że do dnia wskazanego w treści tego wezwania, nie później jednak niż do zakończenia przyjmowania zapisów w odpowiedzi na to wezwanie, zostanie: (i) podjęta przez walne zgromadzenie lub radę nadzorczą spółki publicznej, której akcje są objęte tym wezwaniem, uchwała w określonej sprawie; (ii) zakończone z określonym skutkiem inne wezwanie do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę wszystkich pozostałych akcji spółki należącej do tej samej grupy kapitałowej co spółka publiczna, której akcje są objęte tym wezwaniem dobrowolnym, ogłoszone na terytorium państwa należącego do Organizacji Współpracy Gospodarczej i Rozwoju (OECD) przez wzywającego lub spółkę należącą do tej samej co wzywający grupy kapitałowej; (iii) zawarta przez spółkę publiczną, na której akcje to wezwanie jest ogłaszane, umowa określona w treści warunku (art. 72a ust. 4 Ustawy o Ofercie Publicznej);
- określające minimalną liczbę akcji objętą zapisami, po której osiągnięciu podmiot nabywający akcje zobowiązuje się do nabycia tych akcji. Minimalna liczba akcji określona w tym wezwaniu wraz z liczbą akcji posiadanych przez podmioty, o których mowa w art. 87 Ustawy o Ofercie Publicznej, których udział w ogólnej liczbie głosów uwzględnia się na potrzeby powstania obowiązku ogłoszenia wezwania, nie może stanowić więcej niż suma 50% ogólnej liczby głosów (art. 72a ust. 5 Ustawy o Ofercie Publicznej).

W przypadkach, o których mowa w ust. 72a ust. 3-5 Ustawy o Ofercie Publicznej, wzywający może zastrzec możliwość nabycia akcji objętych zapisami złożonymi w odpowiedzi na Wezwanie Dobrowolne mimo nieziszczenia się zastrzeżonego warunku.

W ramach Wezwania dobrowolnego, na podstawie art. 72a ust. 7 Ustawy o Ofercie Publicznej, wzywający jest obowiązany przekazać niezwłocznie agencji informacyjnej informację o ziszczeniu albo nieziszczeniu się warunku, w terminie określonym w treści Wezwania Dobrowolnego, lub o podjęciu przez wzywającego decyzji o nabywaniu akcji w tym wezwaniu mimo nieziszczenia się zastrzeżonego warunku. Przepis 72a ust. 7 Ustawy o Ofercie Publicznej stosuje się odpowiednio do otrzymania zawiadomienia właściwego organu o udzieleniu albo nieudzieleniu zezwolenia na dokonanie koncentracji przedsiębiorców, udzieleniu zgody lub zezwolenia albo nieudzieleniu zgody lub zezwolenia na nabycie akcji będących przedmiotem Wezwania Dobrowolnego lub braku sprzeciwu albo sprzeciwie wobec nabycia akcji będących przedmiotem Wezwania Dobrowolnego, o których mowa w art. 72a ust. 2. Ustawy o Ofercie Publicznej.

Zgodnie z art. 73 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, w przypadku przekroczenia progu 50% ogólnej liczby głosów w spółce publicznej, akcjonariusz lub podmiot, który pośrednio nabył akcje, jest obowiązany, w terminie trzech miesięcy od przekroczenia tego progu, do ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę wszystkich pozostałych akcji tej spółki (dalej jako: „**Wezwanie obowiązkowe**”). Obowiązek ogłoszenia Wezwania obowiązkowego nie powstaje w przypadku, gdy udział akcjonariusza lub podmiotu, który pośrednio nabył akcje, w ogólnej liczbie głosów ulegnie zmniejszeniu do nie więcej niż 50% ogólnej liczby głosów, w wyniku podwyższenia kapitału zakładowego, zmiany statutu spółki publicznej lub wygaśnięcia uprzywilejowania jego akcji, w terminie trzech miesięcy od przekroczenia progu, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym. Jeżeli przekroczenie ww. progu nastąpiło w wyniku dziedziczenia, a w przypadku Skarbu Państwa - także innego zdarzenia prawnego niż nabycie lub pośrednie nabycie akcji, połączenie lub podział spółki, obowiązek ogłoszenia Wezwania obowiązkowego ma zastosowanie w przypadku, gdy po takim przekroczeniu udział w ogólnej liczbie głosów uległ dalszemu zwiększeniu. Termin wykonania ww. obowiązku liczy się od dnia, w którym nastąpiło zdarzenie powodujące dalsze zwiększenie udziału w ogólnej liczbie głosów. Obowiązek ogłoszenia Wezwania obowiązkowego nie powstaje w przypadku przekroczenia progu, o którym mowa w art. 73 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, w wyniku ogłoszenia Wezwania dobrowolnego.

Zgodnie z art. 73a Ustawy o Ofercie Publicznej, odstąpienie od ogłoszonego wezwania jest niedopuszczalne, chyba że po jego ogłoszeniu inny podmiot ogłosił po wyższej cenie wezwanie do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę wszystkich pozostałych akcji spółki publicznej i w wezwaniu tym nie zastrzeżono żadnego warunku.

Zgodnie z art. 75 ust. 3 Ustawy o Ofercie Publicznej, obowiązek, o którym mowa w art. 73 Ustawy o Ofercie Publicznej, nie powstaje w przypadku nabywania akcji:

- spółki, której akcje wprowadzone są wyłącznie do alternatywnego systemu obrotu albo nie są przedmiotem obrotu zorganizowanego;
- od podmiotu wchodzącego w skład tej samej grupy kapitałowej;
- w trybie określonym przepisami prawa upadłościowego oraz w postępowaniu egzekucyjnym;
- zgodnie z umową o ustanowienie zabezpieczenia finansowego, zawartą na warunkach określonych w ustawie z dnia 2 kwietnia 2004 roku o niektórych zabezpieczeniach finansowych (t.j. Dz.U. z 2022 roku, poz. 133 ze zm.);
- obciążonych zastawem w celu zaspokojenia zastawnika uprawnionego na podstawie innych ustaw do korzystania z trybu zaspokojenia polegającego na przejęciu na własność przedmiotu zastawu;
- w drodze dziedziczenia, z wyłączeniem przypadków, o których mowa w art. 73 ust. 3 Ustawy o Ofercie Publicznej;
- w przymusowej restrukturyzacji.

Zgodnie z art. 75 ust. 4 Ustawy o Ofercie Publicznej, przedmiotem obrotu nie mogą być akcje obciążone zastawem, do chwili jego wygaśnięcia. Wyjątkiem jest przypadek, gdy nabycie tych akcji następuje

w wykonaniu umowy o ustanowieniu zabezpieczenia finansowego, w rozumieniu ustawy z dnia 2 kwietnia 2004 roku o niektórych zabezpieczeniach finansowych (t.j. Dz.U. z 2022 roku, poz. 133 ze zm.).

Jak stanowi art. 76 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, w zamian za akcje będące przedmiotem wezwania do zapisywania się na zamianę wszystkich pozostałych akcji spółki publicznej mogą być nabywane wyłącznie akcje innej spółki publicznej lub inne papiery wartościowe dopuszczone do obrotu na rynku regulowanym lub wprowadzone do obrotu w alternatywnym systemie obrotu dające prawo głosu w spółce publicznej. Wezwanie musi przewidywać możliwość sprzedaży akcji przez podmiot zgłaszający się w odpowiedzi na to wezwanie po cenie ustalonej zgodnie z art. 79 ust. 1, 2, 3a i 4a oraz art. 79a Ustawy o Ofercie Publicznej (art. 76 ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej).

Zgodnie z art. 77 Ustawy o Ofercie Publicznej, ogłoszenie wezwania następuje po ustanowieniu na rzecz podmiotu pośredniczącego zabezpieczenia w wysokości nie niższej niż 100% wartości akcji, które mają być przedmiotem wezwania. Ustanowione zabezpieczenie zapewnia możliwość zaspokojenia się z przedmiotu zabezpieczenia niezwłocznie po upływie terminu nabycia akcji objętych zapisami złożonymi w odpowiedzi na wezwanie. Ustanowienie zabezpieczenia jest dokumentowane zaświadczeniem banku lub innej instytucji finansowej udzielającej zabezpieczenia lub pośredniczącej w jego udzieleniu. Wezwanie jest ogłaszane i przeprowadzane za pośrednictwem podmiotu pośredniczącego. Podmiot pośredniczący realizuje zabezpieczenie wyłącznie na rzecz podmiotu, który złożył zapis w odpowiedzi na wezwanie.

Przepis art. 77a Ustawy o Ofercie, stanowi, że podmiot pośredniczący jest obowiązany do przekazania Komisji, w postaci elektronicznej opatrzonej kwalifikowanym podpisem elektronicznym, podpisem zaufanym albo podpisem osobistym, zawiadomienia o zamiarze ogłoszenia wezwania. Do zawiadomienia podmiot pośredniczący załącza treść wezwania oraz zaświadczenie, o którym mowa w art. 77 ust. 1 zdanie trzecie Ustawy o Ofercie Publicznej. Zawiadomienie, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym, jest przekazywane za pomocą systemu teleinformatycznego umożliwiającego składanie powiadomień, do którego dostęp jest zapewniający przez Komisję na jej stronie internetowej. Podmiot pośredniczący po przekazaniu Komisji ww. zawiadomienia, niezwłocznie, nie później niż w terminie 24 godzin, przekazuje agencjom informacyjnym, w celu publikacji, informację zawierającą: (i) firmę (nazwę) wzywającego, a w przypadku wzywającego będącego osobą fizyczną - jego imię i nazwisko; (ii) liczbę akcji, na którą ogłoszone będzie wezwanie; (iii) dane podmiotu pośredniczącego; (iv) cenę, po jakiej wzywający zamierza nabywać akcje, oraz stosunek zamiany. Agencja informacyjna publikuje informacje określone w zdaniu poprzedzającym w serwisie bezpłatnym i dostępnym dla wszystkich inwestorów na niedyskryminacyjnych warunkach. Niezwłocznie po opublikowaniu przez jedną z agencji informacyjnych ww. informacji podmiot pośredniczący udostępnia te informacje na swojej stronie internetowej. Przekazanie zawiadomienia, o którym mowa w zdaniu pierwszym niniejszego akapitu następuje najpóźniej na 17 dni roboczych przed planowanym dniem ogłoszenia wezwania.

Komisja może, w terminie 10 dni roboczych od dnia otrzymania zawiadomienia, o którym mowa w art. 77a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, zgłosić żądanie wprowadzenia niezbędnych zmian lub uzupełnień w treści wezwania, przekazania wyjaśnień dotyczących jego treści lub dokonania zmiany rodzaju lub wysokości zabezpieczenia, w terminie określonym w żądaniu, nie krótszym niż 2 dni robocze (art. 77b Ustawy o Ofercie Publicznej). W uzasadnionych przypadkach Komisja może wydłużyć ww. termin 10 dni roboczych o nie więcej niż 5 dni roboczych. Komisja, przed upływem ww. terminu 10 dni roboczych, informuje podmiot pośredniczący o jego wydłużeniu. W przypadku zgłoszenia przez Komisję, przed upływem ww. terminu 10 dni roboczych, przekazania wyjaśnień dotyczących treści wezwania, termin 10 dni roboczych, o którym mowa w ust. 1, ulega przedłużeniu do 15 dni roboczych. Żądanie, o którym mowa w zdaniu pierwszym niniejszego akapitu doręczone podmiotowi pośredniczącemu uważa się za doręczone wzywającemu. Żądanie jest doręczane niezwłocznie i może zostać doręczone za pomocą systemu teleinformatycznego, o którym mowa w art. 77a ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej. Treść żądania wprowadzenia zmiany w treści wezwania w przedmiocie zmiany ceny lub stosunku zamiany proponowanych w wezwaniu Komisja udostępnia na swojej stronie internetowej.

Podmiot pośredniczący po upływie 17 dni roboczych od dnia przekazania Komisji zawiadomienia, o którym mowa w art. 77a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, przekazuje treść wezwania co najmniej jednej agencji informacyjnej w celu ogłoszenia w serwisie bezpłatnym i dostępnym dla wszystkich inwestorów na niedyskryminacyjnych warunkach. W przypadku zgłoszenia przez Komisję żądania wprowadzenia niezbędnych zmian lub uzupełnień w treści wezwania z terminem jego wykonania przypadającym po upływie 17 dni roboczych od dnia przekazania Komisji zawiadomienia, o którym



mowa w art. 77a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, termin, o którym mowa w ust. 1, ulega przedłużeniu do następnego dnia roboczego po dniu, w którym zostało wykonane żądanie Komisji. Podmiot pośredniczący udostępnia niezwłocznie na swojej stronie internetowej ogłoszoną treść wezwania. Ogłoszona treść wezwania jest dostępna na stronie internetowej podmiotu pośredniczącego do dnia zakończenia przyjmowania zapisów. Powyższe stanowi regulację art. 77c Ustawy o Ofercie Publicznej.

Transakcja nabycia akcji objętych zapisami złożonymi w ramach wezwania następuje nie później niż w terminie 3 dni roboczych od dnia zakończenia przyjmowania zapisów (art. 77d ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej). Wydanie papierów wartościowych i środków pieniężnych w zamian za akcje objęte zapisami złożonymi w ramach wezwania oraz akcji nabywanych w wyniku wezwania (zakończenie wezwania) następuje w terminie 3 dni roboczych od dnia transakcji nabycia akcji objętych zapisami złożonymi w ramach wezwania. Podmiot pośredniczący przed upływem terminu, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym, podejmuje czynności niezbędne do wydania papierów wartościowych i środków pieniężnych należnych podmiotowi, który odpowiedział na wezwanie, oraz do przeniesienia akcji nabywanych w wyniku wezwania na rzecz wzywającego.

Zgodnie z art. 77e Ustawy o Ofercie Publicznej, podmioty będące stronami porozumienia, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5, które ogłosiły wspólnie wezwanie: (i) odpowiadają solidarnie za zapłatę ceny akcji proponowanej w wezwaniu oraz za wydanie papierów wartościowych w zamian za akcje objęte zapisami złożonymi w ramach wezwania; (ii) mogą w treści wezwania określić proporcje, w jakich nastąpi nabycie akcji przez każdy z tych podmiotów.

Wzywający, na podstawie art. 77f Ustawy o Ofercie, może wskazać w treści wezwania podmiot wchodzący w skład jego grupy kapitałowej, który będzie nabywał akcje będące przedmiotem wezwania. W przypadku gdy wzywającym jest fundusz inwestycyjny, wzywający może wskazać w treści wezwania inny fundusz inwestycyjny zarządzany przez to samo towarzystwo funduszy inwestycyjnych jako podmiot, który będzie nabywał akcje będące przedmiotem wezwania. Wzywający i podmiot wskazany przez wzywającego odpowiadają solidarnie za zapłatę ceny akcji proponowanej w wezwaniu oraz za wydanie papierów wartościowych w zamian za akcje objęte zapisami złożonymi w ramach wezwania.

W okresie między dokonaniem zawiadomienia, o którym mowa w art. 77a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, a zakończeniem wezwania wzywający oraz podmioty określone w art. 79 ust. 2 pkt 1 Ustawy o Ofercie Publicznej: (i) mogą nabywać akcje spółki publicznej, której dotyczy wezwanie, jedynie w ramach tego wezwania i w sposób w nim określony; (ii) nie mogą zbywać akcji spółki publicznej, której dotyczy wezwanie, ani zawierać umów, z których mógłby wynikać obowiązek zbycia przez nie tych akcji; (iii) nie mogą nabywać pośrednio akcji spółki publicznej, której dotyczy wezwanie.

Zgodnie z art. 79 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, cena akcji proponowana w wezwaniu:

- w przypadku gdy którekolwiek z akcji spółki są przedmiotem obrotu na rynku regulowanym, nie może być niższa od:
  - średniej ceny rynkowej: (i) z okresu 3 miesięcy poprzedzających przekazanie zawiadomienia, o którym mowa w art. 77a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, w czasie których dokonywany był obrót tymi akcjami na rynku głównym, oraz (ii) z okresu 6 miesięcy poprzedzających przekazanie zawiadomienia, o którym mowa w art. 77a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, w czasie których dokonywany był obrót tymi akcjami na rynku głównym, oraz;
  - średniej ceny rynkowej z krótszego okresu - jeżeli obrót akcjami spółki był dokonywany na rynku głównym przez okres krótszy niż określony w lit. a tiret drugie;
- w przypadku gdy nie jest możliwe ustalenie ceny zgodnie z pkt 1 albo w przypadku spółki, w stosunku do której zostało otwarte postępowanie restrukturyzacyjne lub ogłoszono upadłość - nie może być niższa od ich wartości godziwej.

Zgodnie natomiast z art. 79 ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, Cena akcji proponowana w wezwaniu nie może być również niższa od:

- najwyższej ceny, jaką za akcje będące przedmiotem wezwania podmiot obowiązany do jego ogłoszenia, podmioty od niego zależne lub podmioty wobec niego dominujące, podmioty będące osobami trzecimi, o których mowa w art. 87 ust. 1 pkt 3 lit. a Ustawy o Ofercie Publicznej, lub podmioty będące stronami zawartego z podmiotem obowiązany porozumienia, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, zapłaciły lub zobowiązały się zapłacić w okresie

12 miesięcy poprzedzających przekazanie zawiadomienia, o którym mowa w art. 77a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, albo

- najwyższej wartości rzeczy lub praw, które podmiot obowiązany do ogłoszenia wezwania lub podmioty, o których mowa w pkt 1, wydały lub zobowiązały się wydać w zamian za akcje będące przedmiotem wezwania w okresie 12 miesięcy poprzedzających przekazanie zawiadomienia, o którym mowa w art. 77a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej.

Jak stanowi art. 79 ust. 3a Ustawy o Ofercie Publicznej, w przypadku gdy w okresie, o którym mowa w ust. 1 pkt 1 lit. a tiret pierwsze Ustawy o Ofercie Publicznej, obrót akcjami spółki publicznej był dokonywany na mniej niż jednej trzeciej sesji i jeżeli na co najmniej jednej trzeciej z tych sesji występowała co najmniej 5% różnica cen tych akcji na zamknięciu notowań w stosunku do ceny zamknięcia na poprzedniej sesji w tym okresie, cena minimalna nie może być niższa od ich wartości godziwej. Jeżeli wolumen obrotu akcjami spółki publicznej na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu publikowany przez spółkę prowadzącą rynek regulowany lub organizującą alternatywny system obrotu, w okresie 6 miesięcy poprzedzających przekazanie zawiadomienia, o którym mowa w art. 77a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, stanowił mniej niż 1% wszystkich akcji spółki publicznej dopuszczonych do obrotu na rynku regulowanym lub wprowadzonych do alternatywnego systemu obrotu, cena minimalna nie może być niższa od ich wartości godziwej. W przypadkach, o których mowa w ust. 1 pkt 2 oraz ust. 3a Ustawy o Ofercie Publicznej, wartość godziwą akcji wyznacza wybrana przez wzywającego firma audytorska. Przepisy art. 79a ust. 3 i 4 Ustawy o Ofercie Publicznej stosuje się odpowiednio.

Zgodnie z art. 79 ust. 4 Ustawy o Ofercie Publicznej, cena proponowana w wezwaniu może być niższa od ceny ustalonej zgodnie z ust. 1, 2 i 3a oraz art. 79a Ustawy o Ofercie Publicznej w odniesieniu do akcji stanowiących co najmniej 5% wszystkich akcji spółki, które będą nabyte w wezwaniu od osoby zgłaszającej się na wezwanie, jeżeli wzywający tak ustali z tą osobą.

Zgodnie z art. 79 ust. 4a Ustawy o Ofercie Publicznej, w przypadku gdy średnia cena rynkowa akcji ustalona zgodnie z ust. 1 pkt 1 znacznie odbiega od wartości godziwej tych akcji z powodu:

- przyznania akcjonariuszom prawa poboru, prawa do dywidendy, prawa do nabycia akcji spółki przejmującej w związku z podziałem spółki publicznej przez wydzielenie lub innych praw majątkowych związanych z posiadaniem akcji spółki publicznej;
- znacznego pogorszenia sytuacji finansowej lub majątkowej spółki na skutek zdarzeń lub okoliczności, których spółka nie mogła przewidzieć lub im zapobiec;
- zagrożenia spółki trwałą niewypłacalnością;

wzywający może zwrócić się do Komisji z wnioskiem o udzielenie zgody na zaproponowanie w wezwaniu ceny niespełniającej kryteriów, o których mowa w ust. 1 pkt 1 i ust. 2.

W tym przypadku KNF, zgodnie z art. 79 ust. 4b Ustawy o Ofercie Publicznej, może udzielić zgody, o ile proponowana cena nie jest niższa od wartości godziwej tych akcji, a ogłoszenie takiego wezwania nie naruszy uzasadnionego interesu akcjonariuszy. KNF może w decyzji określić termin, w ciągu którego powinno nastąpić ogłoszenie wezwania po cenie wskazanej w decyzji.

Zgodnie z art. 79 ust. 4c Ustawy o Ofercie Publicznej, do wniosku załącza się wycenę akcji spółki sporządzoną według wartości godziwej, na dzień przypadający nie wcześniej niż 14 dni przed złożeniem wniosku, przez firmę audytorską. W razie powzięcia wątpliwości co do prawidłowości wyceny załączonej do wniosku KNF może zlecić sporządzenie wyceny firmie audytorskiej. W przypadku, gdy wycena sporządzona na zlecenie KNF wykaże, że wątpliwości były uzasadnione, wnioskodawca zwraca KNF koszty sporządzenia wyceny.

Na podstawie art. 79 ust. 4d Ustawy o Ofercie Publicznej, W przypadku wezwania, o którym mowa w art. 73 ust. 1 i 3 Ustawy o Ofercie Publicznej, wniosek może zostać złożony nie później niż w terminie miesiąca od powstania obowiązku ogłoszenia wezwania.

Zgodnie natomiast z art. 79 ust. 4e Ustawy o Ofercie Publicznej, KNF podaje do publicznej wiadomości treść decyzji w sprawie wniosku, o którym mowa w art. 79 ust. 4a Ustawy o Ofercie Publicznej, wraz z jej uzasadnieniem.

Na podstawie art. 79 ust. 4f Ustawy o Ofercie Publicznej, W przypadku udzielenia przez Komisję zgody, o której mowa w art. 79 ust. 4b Ustawy o Ofercie Publicznej, cena proponowana w wezwaniu może być

niższa od ceny określonej w decyzji Komisji udzielającej zgody, w odniesieniu do akcji stanowiących co najmniej 5% wszystkich akcji spółki, które będą nabyte w wezwaniu od osoby zgłaszającej się na wezwanie, jeżeli wzywający tak ustali z tą osobą.

Zgodnie z art. 79 ust. 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, a cenę proponowaną w wezwaniu na zamianę wszystkich pozostałych akcji uważa się wartość papierów wartościowych, których własność zostanie przeniesiona w zamian za akcje będące przedmiotem wezwania. Wzywający może określić różne ceny lub stosunki zamiany proponowane w wezwaniu wyłącznie ze względu na różne prawa wynikające z nabywanych akcji lub związane z nimi obowiązki.

Za średnią cenę rynkową, o której mowa w ust. 1 pkt 1 i ust. 6 pkt 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, uważa się cenę będącą średnią arytmetyczną ze średnich, dziennych cen ważonych wolumenem obrotu.

Przepisy ust. 1, 2 i 3a-7 Ustawy o Ofercie Publicznej stosuje się odpowiednio do akcji spółki publicznej niedopuszczonych do obrotu zorganizowanego oraz innych niż akcje papierów wartościowych dopuszczonych do obrotu na rynku regulowanym lub wprowadzonych do obrotu w alternatywnym systemie obrotu, dających prawo głosu w spółce, nabywanych w zamian za akcje będące przedmiotem wezwania do zapisywania się na zamianę wszystkich pozostałych akcji.

Rynkiem głównym, o którym mowa w art. 79 ust. 1 pkt 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, jest rynek giełdowy albo pozagiełdowy, na którym notowany jest dany instrument finansowy, a w przypadku gdy dany instrument finansowy jest notowany na kilku rynkach objętych definicją rynku regulowanego:

- rynek, na którym wartość obrotu danym instrumentem finansowym w roku kalendarzowym poprzedzającym rok, w którym ustalany jest rynek główny, była największa; albo
- w przypadku, gdy rozpoczęcie obrotu na rynku regulowanym nastąpiło w roku, w którym ustalany jest rynek główny – rynek, na którym wcześniej rozpoczęto notowania danego instrumentu finansowego.

Zgodnie z art. 79a ust. 1. Ustawy o Ofercie Publicznej, w przypadku gdy wezwanie do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę wszystkich pozostałych akcji spółki publicznej było poprzedzone w okresie 12 miesięcy poprzedzających przekazanie zawiadomienia, o którym mowa w art. 77a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, pośrednim nabyciem akcji tej spółki przez podmiot obowiązany do jego ogłoszenia lub podmioty, o których mowa w art. 79 ust. 2 pkt 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, cena akcji proponowana w wezwaniu nie może być również niższa od ceny pośredniego nabycia, jaką podmioty te zapłaciły lub zobowiązały się zapłacić. Cenę pośredniego nabycia wyznacza wybrana przez wzywającego firma audytorska, która określa ją w odniesieniu do wartości godziwej akcji nabytych pośrednio, na dzień, w którym nastąpiło pośrednie nabycie akcji spółki publicznej. Sporządzoną przez firmę audytorską wycenę, dokonaną w celu wyznaczenia ceny pośredniego nabycia, podmiot pośredniczący udostępnia na swojej stronie internetowej od dnia ogłoszenia treści wezwania przez agencję informacyjną zgodnie z art. 77c do Ustawy o Ofercie Publicznej do dnia jego zakończenia. W przypadku, o którym mowa w art. 79a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, w treści wezwania zamieszcza się oświadczenie wzywającego o uwzględnieniu ceny pośredniego nabycia przy ustalaniu ceny w wezwaniu, wraz ze wskazaniem firmy audytorskiej, która wyznaczyła tę cenę.

Zgodnie z art. 77b ust. 1 Ustawy o Ofercie, wzywający może, w drodze ogłoszenia dokonanego w sposób określony w art. 77c ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, w okresie od dnia ogłoszenia wezwania do dnia zakończenia przyjmowania zapisów, dokonywać zmiany ceny akcji proponowanej w wezwaniu lub zmiany stosunku zamiany, nie częściej jednak niż co 5 dni roboczych, przy czym pierwsza zmiana ceny lub stosunku zamiany może nastąpić najwcześniej 5 dni roboczych po rozpoczęciu przyjmowania zapisów. Informacje o zmianie ceny lub stosunku zamiany podmiot pośredniczący niezwłocznie udostępnia na swojej stronie internetowej. Cena, po jakiej mają być nabywane akcje, może być zmieniona bez zachowania terminu, o którym mowa w art. 77b ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, w przypadku gdy inny podmiot ogłosił wezwanie, którego przedmiotem są te akcje, lub dokonał zmiany ceny w tym wezwaniu. W przypadku gdy inny podmiot ogłosił wezwanie, którego przedmiotem są akcje tej samej spółki publicznej, osoba, która złożyła zapis w odpowiedzi na wezwanie, jest uprawniona do cofnięcia złożonego zapisu, jeżeli nie nastąpiło przeniesienie praw z akcji. W przypadku gdy nowa cena, o której mowa w art. 77b ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej:

- jest wyższa od ceny określonej w wezwaniu przed zmianą - wzywający jest obowiązany zapłacić tę nową cenę osobom, które zapisały się na sprzedaż akcji, zanim ogłoszono zmianę ceny, z

tym że osobom, które wcześniej uzyskały prawo do otrzymania ceny wyższej od nowej ceny - wzywający jest obowiązany zapłacić tę wyższą cenę;

- jest niższa od ceny określonej w wezwaniu przed zmianą - wzywający jest obowiązany zapłacić osobom, które zapisały się na sprzedaż akcji, zanim ogłoszono zmianę ceny, cenę, po której zapisały się na sprzedaż akcji, z tym że osobom, które wcześniej uzyskały prawo do otrzymania ceny wyższej od ceny, po jakiej się zapisały - wzywający jest obowiązany zapłacić tę wyższą cenę.

W przypadku zmiany ceny akcji proponowanej w wezwaniu lub zmiany stosunku zamiany wysokość ustanowionego zabezpieczenia, o którym mowa w art. 77 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, niezwłocznie uzupełnia się do wysokości nie niższej niż 100% wartości akcji, które są przedmiotem wezwania.

Zgodnie z Art. 79c. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, wzywający, który w okresie 6 miesięcy po zakończeniu wezwania, bezpośrednio lub pośrednio nabył po cenie wyższej niż cena określona w tym wezwaniu kolejne akcje tej samej spółki publicznej, w inny sposób niż w wezwaniu, jest obowiązany, w terminie miesiąca od tego nabycia, do zapłacenia różnicy ceny osobom, które zbyły akcje w tym wezwaniu, z wyłączeniem osób, od których akcje zostały nabyte po cenie obniżonej w przypadkach określonych w art. 79 ust. 4 i 4f. Obowiązek, o którym mowa zdaniu poprzedzającym, spoczywa również na podmiocie z grupy kapitałowej, w skład której wchodzi wzywający, oraz podmiocie będącym stroną porozumienia, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, którego stroną jest wzywający, który w okresie 6 miesięcy po zakończeniu wezwania bezpośrednio lub pośrednio nabył po cenie wyższej niż cena określona w tym wezwaniu kolejne akcje tej samej spółki publicznej, w inny sposób niż w wezwaniu. Obowiązek ten nie powstaje również w przypadku nabycia akcji w trybie określonym w art. 83 Ustawy o Ofercie Publicznej.

W przypadku uwzględnienia prawomocnym wyrokiem sądu powództwa o zapłatę wyższej ceny w wezwaniu niż ustalona przez wzywającego, podmiot, który był obowiązany do ogłoszenia wezwania, jest obowiązany do zapłaty różnicy ceny osobom, które zbyły akcje w wezwaniu, niezależnie od tego, czy to one wytoczyły powództwo, w terminie miesiąca od dnia uprawomocnienia się wyroku (art. 79d. ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej).

Wzywający może zmienić treść Wezwania dobrowolnego w zakresie: (i) terminów transakcji nabycia akcji w wezwaniu, przypadających przed upływem terminu przyjmowania zapisów; (ii) sposobu i terminów przyjmowania zapisów w wezwaniu. W przypadku Wezwania obowiązkowego wzywający może dokonać zmiany w zakresie terminów transakcji nabycia akcji w wezwaniu, przypadających przed upływem terminu przyjmowania zapisów. Zmiany treści wezwania dokonuje się w drodze ogłoszenia dokonanego w sposób określony w art. 77c ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej. Informacje o zmianie treści wezwania podmiot pośredniczący niezwłocznie udostępnia na swojej stronie internetowej (art. 79e ust. 5 Ustawy o Ofercie Publicznej). Wzywający może dokonać zmiany treści wezwania terminów transakcji nabycia akcji w wezwaniu, przypadających przed upływem terminu przyjmowania zapisów, nie później niż na 5 dni roboczych przed terminem pierwszej transakcji nabycia akcji w wezwaniu. Osoba, która złożyła zapis, ma prawo uchylić się od skutków złożonego zapisu w drodze pisemnego oświadczenia składanego w miejscu złożenia zapisu, w terminie 2 dni roboczych od dnia zmiany treści wezwania (art. 79e ust. 6 Ustawy o Ofercie Publicznej). Wzywający może dokonać zmiany treści wezwania sposobu i terminów przyjmowania zapisów w wezwaniu nie później niż na 5 dni roboczych przed zakończeniem przyjmowania zapisów zgodnie z wezwaniem. Treść wezwania może zostać zmieniona w zakresie, o którym mowa w ust. 1, bez zachowania terminów, o których mowa w art. 79e ust. 5 i 6 Ustawy o Ofercie Publicznej, w przypadku gdy inny podmiot ogłosił wezwanie do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę wszystkich pozostałych akcji tej samej spółki.

Zgodnie z art. 79f. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, przyjmowanie zapisów rozpoczyna się nie wcześniej niż w pierwszym i nie później niż w piątym dniu roboczym po ogłoszeniu treści wezwania zgodnie z art. 77c ust. 1 lub 2 Ustawy o Ofercie Publicznej. Termin przyjmowania zapisów w wezwaniu nie może być krótszy niż 30 dni i nie może być dłuższy niż 70 dni. Termin przyjmowania zapisów w Wezwaniu dobrowolnym może ulec wydłużeniu o czas niezbędny do udzielenia zezwolenia albo zgody lub czas niezbędny do niezgłoszenia sprzeciwu, o których mowa w art. 72a ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, jednak nie więcej niż do 120 dni - jeżeli bezskutecznie upłynął wskazany w treści wezwania termin, w jakim miało nastąpić udzielenie zezwolenia albo zgody lub niezgłoszenie sprzeciwu. Termin

przyjmowania zapisów w wezwaniu może ulec skróceniu, jeżeli przed jego upływem zapisami złożonymi w odpowiedzi na wezwanie zostały objęte wszystkie pozostałe akcje spółki publicznej.

Podmiot pośredniczący udostępnia na swojej stronie internetowej oraz przekazuje w celu ogłoszenia do agencji informacyjnej informację o: (i) wydłużeniu terminu przyjmowania zapisów - nie później niż na 7 dni przed upływem pierwotnego terminu; (ii) skróceniu terminu przyjmowania zapisów - nie później niż na 7 dni przed upływem skróconego terminu.

Ustawa o Ofercie Publicznej wprowadza rozszerzenie zakresu podmiotowego obowiązków w stosunku do podmiotów nabywających i zbywających określone pakiety akcji oraz w stosunku do podmiotów, których udział w ogólnej liczbie głosów w spółce publicznej uległ zmianie, w związku z zajęciem innych przyczyn.

Zgodnie z art. 87 Ustawy o Ofercie Publicznej, obowiązki dotyczące ujawniania stanu posiadania oraz wezwań, z zastrzeżeniem wyjątków przewidzianych w przepisach rozdziału 4 Ustawy o Ofercie Publicznej, odpowiednio spoczywają:

- również na podmiocie, który osiągnął lub przekroczył określony w ustawie próg ogólnej liczby głosów w związku z nabywaniem lub zbywaniem kwitów depozytowych wystawionych, w związku z akcjami spółki publicznej;
- na funduszu inwestycyjnym – również w przypadku, gdy osiągnięcie lub przekroczenie danego progu ogólnej liczby głosów określonego w tych przepisach następuje w związku z posiadaniem akcji łącznie przez: (i) inne fundusze inwestycyjne zarządzane przez to samo towarzystwo funduszy inwestycyjnych, (ii) inne fundusze inwestycyjne lub alternatywne fundusze inwestycyjne utworzone poza terytorium RP, zarządzane przez ten sam podmiot;
- na alternatywnej spółce inwestycyjnej – również w przypadku, gdy osiągnięcie lub przekroczenie danego progu ogólnej liczby głosów określonego w tych przepisach następuje w związku z posiadaniem akcji łącznie przez: (i) inne alternatywne spółki inwestycyjne zarządzane przez tego samego zarządzającego ASI w rozumieniu Ustawy o Funduszach Inwestycyjnych, (ii) inne alternatywne fundusze inwestycyjne utworzone poza terytorium RP, zarządzane przez ten sam podmiot;
- na funduszu emerytalnym – również w przypadku, gdy osiągnięcie lub przekroczenie danego progu ogólnej liczby głosów określonego w tych przepisach następuje w związku z posiadaniem akcji łącznie przez inne fundusze emerytalne zarządzane przez to samo towarzystwo emerytalne;
- również na podmiocie, w przypadku którego osiągnięcie lub przekroczenie danego progu ogólnej liczby głosów określonego w tych przepisach następuje w związku z posiadaniem akcji:
  - przez osobę trzecią w imieniu własnym, lecz na zlecenie lub na rzecz tego podmiotu, z wyłączeniem akcji nabytych w ramach wykonywania czynności, o których mowa w art. 69 ust. 2 pkt 2 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi;
  - w ramach wykonywania czynności polegających na zarządzaniu portfelami, w skład których wchodzi jeden lub większa liczba instrumentów finansowych, zgodnie z przepisami Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi oraz Ustawy o Funduszach Inwestycyjnych – w zakresie akcji wchodzących w skład zarządzanych portfeli papierów wartościowych, z których podmiot ten, jako zarządzający, może w imieniu zleceńodawców wykonywać prawo głosu na walnym zgromadzeniu;
  - przez osobę trzecią, z którą ten podmiot zawarł umowę, której przedmiotem jest przekazanie uprawnienia do wykonywania prawa głosu;
- również na pełnomocniku, który w ramach reprezentowania akcjonariusza na walnym zgromadzeniu został upoważniony do wykonywania prawa głosu z akcji spółki publicznej, jeżeli akcjonariusz ten nie wydał wiążących pisemnych dyspozycji co do sposobu głosowania;
- również łącznie na wszystkich podmiotach, które łączy pisemne lub ustne porozumienie dotyczące nabywania bezpośrednio lub pośrednio, lub obejmowania w wyniku oferty niebędącej ofertą publiczną przez te podmioty lub przez osobę trzecią, o której mowa w art. 87 ust. 1 pkt 3 lit. a Ustawy o Ofercie Publicznej, akcji spółki publicznej lub zgodnego głosowania na walnym zgromadzeniu lub prowadzenia trwałej polityki wobec spółki, chociażby tylko jeden z tych podmiotów podjął lub zamierzał podjąć czynności powodujące powstanie tych obowiązków;

- na podmiotach, które zawierają porozumienie, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, posiadając akcje spółki publicznej, w liczbie zapewniającej łącznie osiągnięcie lub przekroczenie danego progu ogólnej liczby głosów określonego w tych przepisach;
- również na pełnomocniku niebędącym firmą inwestycyjną, upoważnionym do dokonywania na rachunku papierów wartościowych czynności zbycia lub nabycia papierów wartościowych.

Obowiązki opisane powyżej powstają również w przypadku (i) zmniejszenia udziału w ogólnej liczbie głosów w spółce publicznej w związku z rozwiązaniem porozumienia, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, (ii) w związku ze zmniejszeniem udziału strony tego porozumienia w ogólnej liczbie głosów, (iii) gdy prawa głosu są związane z papierami wartościowymi zdeponowanymi lub zarejestrowanymi w podmiocie, który może nimi rozporządzać według własnego uznania. W przypadkach, o których mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 i 6 oraz ust. 1a Ustawy o Ofercie Publicznej, obowiązki określone powyżej mogą być wykonywane przez jedną ze stron porozumienia, wskazaną przez strony porozumienia.

Istnienie porozumienia, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, domniemywa się w przypadku posiadania akcji spółki publicznej przez:

- małżonków, ich wstępnych, zstępnych i rodzeństwo oraz powinowatych w tej samej linii lub stopniu, jak również osoby pozostające w stosunku przysposobienia, opieki i kurateli;
- osoby pozostające we wspólnym gospodarstwie domowym;
- jednostki powiązane w rozumieniu Ustawy o Rachunkowości.

Do liczby głosów, która powoduje powstanie obowiązków opisanych powyżej:

- po stronie podmiotu dominującego – wlicza się liczbę głosów posiadanych przez jego podmioty zależne;
- po stronie pełnomocnika, który został upoważniony do wykonywania prawa głosu zgodnie z art. 87 ust. 1 pkt 4 Ustawy o Ofercie Publicznej – wlicza się liczbę głosów z akcji objętych pełnomocnictwem;
- wlicza się liczbę głosów z wszystkich akcji, nawet jeżeli wykonywanie z nich prawa głosu jest ograniczone lub wyłączone z mocy statutu, umowy lub przepisu prawa;
- po stronie pełnomocnika, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 7 Ustawy o Ofercie Publicznej, wlicza się liczbę głosów posiadanych przez mocodawcę wynikających z akcji zapisanych na rachunkach papierów wartościowych, w zakresie których pełnomocnik ma umocowanie.

W art. 90 Ustawy o Ofercie Publicznej wskazuje się przypadki, w których obowiązków opisanych powyżej nie stosuje się, natomiast w art. 90a Ustawy o Ofercie Publicznej reguluje w sposób szczególny obowiązki spółki publicznej z siedzibą w Państwie Członkowskim innym niż RP. W art. 90b Ustawy o Ofercie Publicznej rozszerza się zastosowanie obowiązków, o których mowa w art. 69-69b Ustawy o Ofercie Publicznej, w ten sposób, że ilekroć jest mowa o papierach wartościowych, należy przez to rozumieć również instrumenty finansowe.

### **Obowiązujące regulacje dotyczące obowiązkowych ofert przejęcia lub przymusowego wykupu i odkupu w odniesieniu do papierów wartościowych**

#### **Przymusowy wykup akcji**

Na podstawie art. 82 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, akcjonariuszowi spółki publicznej, który samodzielnie lub wspólnie z podmiotami od niego zależnymi lub wobec niego dominującymi oraz podmiotami będącymi stronami porozumienia, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, osiągnął lub przekroczył 95% ogólnej liczby głosów w tej spółce, przysługuje, w terminie trzech miesięcy od osiągnięcia lub przekroczenia tego progu, prawo żądania od pozostałych akcjonariuszy sprzedaży wszystkich posiadanych przez nich akcji (przymusowy wykup).

Zgodnie z art. 82 ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, cenę przymusowego wykupu akcji dopuszczonych do obrotu na rynku regulowanym ustala się zgodnie z art. 79 ust. 1, 2, 3a i 3b oraz art. 79a Ustawy o Ofercie Publicznej. Cenę przymusowego wykupu akcji wprowadzonych wyłącznie do alternatywnego systemu obrotu ustala się zgodnie z art. 79 ust. 2, 3a i 3b, art. 79a oraz art. 91 ust. 6-8 Ustawy o Ofercie

Publicznej. Przy czym zgodnie z art. 82 ust. 2a Ustawy o Ofercie Publicznej, jeżeli osiągnięcie lub przekroczenie progów, o których mowa w art. 82 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, nastąpiło w wyniku ogłoszonego wezwania na sprzedaż lub zamianę wszystkich pozostałych akcji spółki, cena przymusowego wykupu nie może być niższa od ceny proponowanej w tym wezwaniu (przepisu ust. 2 nie stosuje się).

Na podstawie art. 79 ust. 1-3 Ustawy o Ofercie Publicznej, obowiązują następujące zasady dotyczące ustalania ceny przy przymusowym wykupie. W przypadku, gdy którekolwiek z akcji spółki są przedmiotem obrotu na rynku regulowanym, cena nie może być niższa od średniej ceny rynkowej z okresu 6 miesięcy poprzedzających ogłoszenie wezwania, w czasie których dokonywany był obrót tymi akcjami na rynku głównym, albo średniej ceny rynkowej z krótszego okresu – jeżeli obrót akcjami spółki był dokonywany na rynku głównym przez okres krótszy niż określony powyżej. W przypadku jednak gdy nie jest możliwe ustalenie ceny zgodnie z zasadami wskazanymi powyżej albo w przypadku spółki, w stosunku do której otwarte zostało postępowanie restrukturyzacyjne lub upadłościowe – nie może być niższa od ich wartości godziwej. Cena w przymusowym wykupie akcji nie może być także niższa od najwyższej ceny, jaką za akcje będące przedmiotem wezwania podmiot obowiązany do jego ogłoszenia, podmioty od niego zależne lub wobec niego dominujące, lub podmioty będące stronami zawartego z nim porozumienia, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, zapłaciły w okresie 12 miesięcy przed ogłoszeniem wezwania, albo najwyższej wartości rzeczy lub praw, które podmiot obowiązany do ogłoszenia wezwania lub podmioty, o których mowa powyżej, wydały w zamian za akcje będące przedmiotem wezwania, w okresie 12 miesięcy przed ogłoszeniem wezwania. Cena akcji w przymusowym wykupie nie może być również niższa od średniej ceny rynkowej z okresu 3 miesięcy obrotu tymi akcjami na rynku regulowanym poprzedzających przymusowy wykup.

Nabycie akcji w wyniku przymusowego wykupu następuje bez zgody akcjonariusza, do którego skierowane jest żądanie wykupu. Ogłoszenie żądania sprzedaży akcji w ramach przymusowego wykupu następuje po ustanowieniu zabezpieczenia w wysokości nie mniejszej niż 100% wartości akcji, które mają być przedmiotem przymusowego wykupu. Ustanowienie zabezpieczenia powinno być udokumentowane zaświadczeniem banku lub innej instytucji finansowej udzielającej zabezpieczenia lub pośredniczącej w jego udzieleniu.

Przymusowy wykup jest ogłaszany i przeprowadzany za pośrednictwem podmiotu prowadzącego działalność maklerską na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, który jest obowiązany - nie później niż na 14 dni roboczych przed rozpoczęciem przymusowego wykupu - do równoczesnego zawiadomienia o zamiarze jego ogłoszenia Komisji oraz odpowiednio spółki prowadzącej rynek regulowany albo podmiotu organizującego alternatywny system obrotu, w którym notowane są dane akcje, a jeżeli akcje spółki są notowane na kilku rynkach regulowanych lub w kilku alternatywnych systemach obrotu - wszystkich tych spółek lub podmiotów. Odstąpienie od ogłoszonego przymusowego wykupu jest niedopuszczalne.

### **Przymusowy odkup akcji**

Zgodnie z art. 83 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, akcjonariusz spółki publicznej może zażądać wykupienia posiadanych przez niego akcji przez innego akcjonariusza, który osiągnął lub przekroczył 95% ogólnej liczby głosów w tej spółce. Żądanie składa się na piśmie w terminie trzech miesięcy od dnia, w którym nastąpiło osiągnięcie lub przekroczenie tego progu przez innego akcjonariusza. W przypadku gdy informacja o osiągnięciu lub przekroczeniu progu ogólnej liczby głosów, o którym mowa w art. 83 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, nie została przekazana do publicznej wiadomości w trybie określonym w art. 70 pkt 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, termin na złożenie żądania biegnie od dnia, w którym akcjonariusz spółki publicznej, który może żądać wykupienia posiadanych przez niego akcji, dowiedział się lub przy zachowaniu należytej staranności mógł się dowiedzieć o osiągnięciu lub przekroczeniu tego progu przez innego akcjonariusza.

Żądaniu, o którym mowa powyżej, są obowiązani zadośćuczynić solidarnie akcjonariusz, który osiągnął lub przekroczył 95% ogólnej liczby głosów, jak również podmioty wobec niego zależne i dominujące, w terminie 30 dni od dnia jego zgłoszenia. Obowiązek nabycia akcji od akcjonariusza spoczywa również solidarnie na każdej ze stron porozumienia, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, o ile członkowie tego porozumienia posiadają wspólnie, wraz z podmiotami dominującymi i zależnymi, co najmniej 95% ogólnej liczby głosów.

Akcjonariusz spółki, której akcje zostały dopuszczone do obrotu na rynku regulowanym, żądający wykupienia akcji na zasadach, o których mowa w art. 83 ust. 1-3 Ustawy o Ofercie Publicznej, jest

uprawniony do otrzymania ceny nie niższej niż określona zgodnie z art. 79 ust. 1, 2, 3a i 3b oraz art. 79a Ustawy o Ofercie Publicznej. Akcjonariusz spółki, której akcje zostały wprowadzone wyłącznie do alternatywnego systemu obrotu, żądający wykupienia akcji na zasadach, o których mowa w art. 83 ust. 1-3 Ustawy o Ofercie Publicznej, jest uprawniony do otrzymania ceny nie niższej niż określona zgodnie z art. 79 ust. 2, 3a i 3b, art. 79a oraz art. 91 ust. 6-8 Ustawy o Ofercie Publicznej. Zgodnie z art. 83 ust. 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, jeżeli osiągnięcie lub przekroczenie progu 95% ogólnej liczby głosów w spółce nastąpiło w wyniku ogłoszonego wezwania na sprzedaż lub zamianę wszystkich pozostałych akcji spółki, akcjonariusz żądający wykupienia akcji jest uprawniony do otrzymania ceny nie niższej niż proponowana w tym wezwaniu (przepisu ust. 4 nie stosuje się).

#### **Odpowiedzialność z tytułu niespełnienia obowiązków wynikających z Ustawy o Ofercie Publicznej**

Zgodnie z art. 88a Ustawy o Ofercie Publicznej, podmiot obowiązany do ogłoszenia wezwania, o którym mowa w art. 73 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, do dnia jego ogłoszenia lub do dnia, w którym jego udział w ogólnej liczbie głosów w spółce publicznej, w której przekroczył określony w tym przepisie próg ogólnej liczby głosów, ulegnie zmniejszeniu do nie więcej niż 50%, nie może bezpośrednio lub pośrednio nabywać akcji tej spółki.

Zgodnie z art. 89 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, akcjonariusz nie może wykonywać prawa głosu z:

- akcji spółki publicznej będących przedmiotem czynności prawnej lub innego zdarzenia prawnego powodującego osiągnięcie lub przekroczenie danego progu ogólnej liczby głosów, jeżeli osiągnięcie lub przekroczenie tego progu nastąpiło z naruszeniem obowiązków określonych odpowiednio w art. 69 Ustawy o Ofercie Publicznej;
- akcji spółki publicznej, nabytych w wezwaniu po cenie ustalonej z naruszeniem art. 79-79b Ustawy o Ofercie Publicznej.

Zgodnie z art. 89 ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, Podmiot, który przekroczył próg ogólnej liczby głosów, o którym mowa w art. 73 ust. 1, oraz podmiot, którego udział w ogólnej liczbie głosów uległ dalszemu zwiększeniu w przypadku, o którym mowa w art. 73 ust. 3 Ustawy o Ofercie Publicznej, nie mogą wykonywać prawa głosu z wszystkich akcji spółki publicznej, chyba że wykonają w terminie obowiązki określone w art. 73 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej lub zajdzie zdarzenie, o którym mowa w art. 73 ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej.

Ponadto zgodnie z art. 89 ust. 2a Ustawy o Ofercie Publicznej, zakaz wykonywania prawa głosu, o którym mowa w art. 89 ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, dotyczy także wszystkich akcji spółki publicznej posiadanych przez podmioty zależne od akcjonariusza lub podmiotu, który nie wykonał obowiązków określonych w art. 73 ust. 1 lub 3 Ustawy o Ofercie Publicznej, a także akcji spółki publicznej posiadanych przez podmioty będące osobami trzecimi, o których mowa w art. 87 ust. 1 pkt 3 lit. a Ustawy o Ofercie Publicznej, oraz wszystkie strony porozumienia, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej.

W przypadku nabycia lub objęcia akcji spółki publicznej z naruszeniem zakazu, o którym mowa w art. 77g pkt 3 albo art. 88a Ustawy o Ofercie Publicznej, albo niezgodnie z art. 77g pkt 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, podmiot, który nabył lub objął akcje, oraz podmioty od niego zależne nie mogą wykonywać prawa głosu z tych akcji (art. 89 ust 2b Ustawy o Ofercie Publicznej).

Zgodnie z art. 97 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, na każdego, kto:

- nie wykonuje lub niewłaściwie wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 77a Ustawy o Ofercie Publicznej;
- bezpośrednio lub pośrednio nabywa lub zbywa akcje z naruszeniem art. 77d Ustawy o Ofercie Publicznej;
- nie dokonuje w terminie zapłaty różnicy w cenie akcji, w przypadku określonym w art. 79c lub art. 79d ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej;
- nie zachowuje warunków, o których mowa w art. 76 lub 77 Ustawy o Ofercie Publicznej;
- nie ogłasza wezwania lub nie przeprowadza w terminie wezwania - w przypadku, o którym mowa w art. 11a ust. 9 Ustawy o Ofercie Publicznej;



- nie ogłasza lub nie przeprowadza wezwania, o którym mowa w art. 73 ust. 1 i 3 Ustawy o Ofercie Publicznej;
- nie ogłasza wezwania lub nie przeprowadza w terminie wezwania, w przypadku, o którym mowa w art. 90a ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej;
- wbrew żądaniu, o którym mowa w art. 77b ust. 1, 2 lub 3 Ustawy o Ofercie Publicznej, w określonym w nim terminie nie wprowadza niezbędnych zmian lub uzupełnień w treści wezwania albo nie przekazuje wyjaśnień dotyczących jego treści, albo nie zmienia rodzaju lub wysokości zabezpieczenia,
- w wezwaniu, o którym mowa w art. 11a ust. 9, art. 72a, art. 73 lub art. 91 ust. 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, proponuje cenę niższą niż określona na podstawie art. 79 ust. 1, 2, 3a, 3b lub art. 79a Ustawy o Ofercie Publicznej, a w przypadku wezwania, o którym mowa w art. 91 ust. 5 Ustawy o Ofercie Publicznej, dotyczącego akcji spółki publicznej, której akcje zostały wprowadzone wyłącznie do alternatywnego systemu obrotu, proponuje cenę niższą niż określona zgodnie z art. 91 ust. 5-8 Ustawy o Ofercie Publicznej,
- bezpośrednio lub pośrednio nabywa lub obejmuje akcje z naruszeniem art. 77g pkt 1 lub 3 albo art. 88a Ustawy o Ofercie Publicznej;
- nabywa akcje własne z naruszeniem trybu, terminów i warunków określonych w art. 73, art. 79, art. 79a lub art. 91 ust. 5 Ustawy o Ofercie Publicznej;
- dokonuje przymusowego wykupu niezgodnie z zasadami, o których mowa w art. 82 Ustawy o Ofercie Publicznej;
- nie czyni zadość żądaniu, o którym mowa w art. 83 Ustawy o Ofercie Publicznej;
- wbrew obowiązкови określönemu w art. 86 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej nie udostępnia dokumentów rewidentowi do spraw szczególnych lub nie udziela mu wyjaśnień;
- nie wykonuje obowiązku, o którym mowa w art. 90a ust. 3 Ustawy o Ofercie Publicznej;
- dopuszcza się czynu określonych w punktach powyżej, działając w imieniu lub w interesie osoby prawnej lub jednostki organizacyjnej nieposiadającej osobowości prawnej;

KNF może, w drodze decyzji, nałożyć karę pieniężną do wysokości 10.000.000,00 PLN.

Zgodnie z art. 97 ust. 1a Ustawy o Ofercie Publicznej na każdego, kto nie dokonuje w terminie zawiadomienia, o którym mowa w art. 69-69b Ustawy o Ofercie Publicznej, lub dokonuje takiego zawiadomienia z naruszeniem warunków określonych w tych przepisach, KNF może nałożyć karę pieniężną (i) w przypadku osób fizycznych – do wysokości 1.000.000,00 PLN, (ii) w przypadku innych podmiotów – do wysokości 5.000.000,00 PLN albo kwoty stanowiącej równowartość 5% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 5.000.000,00 PLN. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej w wyniku naruszenia, o którym mowa w art. 97 ust. 1a Ustawy o Ofercie Publicznej, przez podmiot niedokonujący zawiadomienia, o którym mowa w art. 69-69b Ustawy o Ofercie Publicznej, lub dokonujący takiego zawiadomienia z naruszeniem warunków określonych w tych przepisach, zamiast kary, o której mowa w art. 97 ust. 1a Ustawy o Ofercie Publicznej, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości dwukrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty. W przypadku gdy podmiot jest jednostką dominującą, która sporządza skonsolidowane sprawozdanie finansowe, całkowity roczny przychód, o którym mowa w art. 97 ust. 1a pkt 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, stanowi kwota całkowitego skonsolidowanego rocznego przychodu emitenta ujawniona w ostatnim zbadanym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy.

W przypadku gdy fundusz inwestycyjny lub alternatywna spółka inwestycyjna nie dokonuje w terminie zawiadomienia, o którym mowa w art. 69-69b Ustawy o Ofercie Publicznej, lub dokonuje takiego zawiadomienia z naruszeniem warunków określonych w tych przepisach, KNF może nałożyć na:

- towarzystwo funduszy inwestycyjnych będące organem tego funduszu inwestycyjnego;
- zewnętrznie zarządzającego ASI w rozumieniu Ustawy o Funduszach Inwestycyjnych;
- zarządzającego z UE w rozumieniu Ustawy o Funduszach Inwestycyjnych, zarządzającego tą alternatywną spółką inwestycyjną;

karę pieniężną, o której mowa w art. 97 ust. 1a lub 1b Ustawy o Ofercie Publicznej.

W przypadku gdy fundusz inwestycyjny, co do którego towarzystwo funduszy inwestycyjnych zawarło umowy, o których mowa w art. 4 ust. 1a albo 1b Ustawy o Funduszach Inwestycyjnych, nie dokonuje w terminie zawiadomienia, o którym mowa w 69-69b, lub dokonuje takiego zawiadomienia z naruszeniem warunków określonych w tych przepisach, KNF może nałożyć karę pieniężną, o której mowa w art. 97 ust. 1a lub 1b Ustawy o Ofercie Publicznej, odpowiednio na spółkę zarządzającą albo na zarządzającego z UE.

W przypadku wydania decyzji nakładającej karę, o której mowa w art. 97 ust. 1a, 1b, 6, 7 lub 8 Ustawy o Ofercie Publicznej, przepisy art. 96 ust. 10a-10c Ustawy o Ofercie Publicznej stosuje się odpowiednio.

Przy wymierzaniu kary za naruszenia, o których mowa w art. 97 ust. 1 lub 1a Ustawy o Ofercie Publicznej, KNF 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 KNF podczas wyjaśniania okoliczności naruszenia;
- uprzednie naruszenia przepisów Ustawy o Ofercie Publicznej popełnione przez podmiot, na który nakładana jest kara.

Zgodnie z art. 97 ust. 1h Ustawy o Ofercie Publicznej, w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej w wyniku naruszenia obowiązków, o których mowa w art. 97 ust. 1 pkt 1-12 Ustawy o Ofercie Publicznej, zamiast kary, o której mowa w art. 97 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

Zgodnie z art. 97 ust. 2 Ustawy o Ofercie Publicznej, kara pieniężna w wysokości, o której mowa w art. 97 ust. 1 albo 1h Ustawy o Ofercie Publicznej, może zostać nałożona odrębnie za każdy z czynów określonych w art. 97 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, natomiast kara pieniężna w wysokości, o której mowa w art. 97 ust. 1a lub 1b Ustawy o Ofercie Publicznej, może zostać nałożona odrębnie za każdy z czynów określonych w art. 97 ust. 1a Ustawy o Ofercie Publicznej.

Zgodnie z art. 97 ust. 3 Ustawy o Ofercie Publicznej, kara pieniężna, o której mowa w art. 97 ust. 1 albo 1h, 1a albo 1b Ustawy o Ofercie Publicznej, może być nałożona odrębnie na każdy z podmiotów wchodzących w skład porozumienia, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o Ofercie Publicznej.

W decyzji, o której mowa w art. 97 ust. 1, 1a, 1b, 1d, 1e lub 1h Ustawy o Ofercie Publicznej, KNF może zobowiązać podmiot dopuszczający się naruszenia do zaniechania lub powstrzymania się od podejmowania działań stanowiących naruszenie lub wyznaczyć termin ponownego wykonania obowiązku lub dokonania czynności wymaganej przepisami, których naruszenie było podstawą nałożenia kary pieniężnej. W razie bezskutecznego upływu tego terminu KNF może powtórnie wydać decyzję o nałożeniu kary pieniężnej.

W przypadku rażącego naruszenia obowiązków, o których mowa w art. 97 ust. 1a Ustawy o Ofercie Publicznej, KNF może nałożyć na osobę, która pełniła w tym okresie funkcję członka zarządu lub członka organu zarządzającego podmiotu, lub była współnikiem uprawnionym do reprezentowania podmiotu, karę pieniężną do wysokości 1.000.000,00 PLN.

W przypadku rażącego naruszenia przez fundusz inwestycyjny lub alternatywną spółkę inwestycyjną obowiązków, o których mowa w art. 97 ust. 1a Ustawy o Ofercie Publicznej, KNF może nałożyć na członka organu zarządzającego:

- towarzystwa funduszy inwestycyjnych będącego organem tego funduszu inwestycyjnego;

- zewnętrze zarządzającego ASI w rozumieniu Ustawy o Funduszach Inwestycyjnych;
- zarządzającego z UE w rozumieniu Ustawy o Funduszach Inwestycyjnych, zarządzającego tą alternatywną spółką inwestycyjną;

karę pieniężną do wysokości 1.000.000,00 PLN.

W przypadku gdy fundusz inwestycyjny, co do którego towarzystwo funduszy inwestycyjnych zawarło umowy, o których mowa w art. 4 ust. 1a albo 1b Ustawy o Funduszach Inwestycyjnych, rażąco narusza obowiązki, o których mowa w art. 97 ust. 1a Ustawy o Ofercie Publicznej, KNF może nałożyć odpowiednio na członka organu zarządzającego spółki zarządzającej albo zarządzającego z UE karę pieniężną do wysokości 1.000.000,00 PLN.

Kara, o której mowa w art. 97 ust. 6-8 Ustawy o Ofercie Publicznej, nie może być nałożona, jeżeli od wydania decyzji, o której mowa w art. 97 ust. 1a, 1b, 1d lub 1e Ustawy o Ofercie Publicznej, upłynęło więcej niż 12 miesięcy.

### **3. Ustawa o Obrocie Instrumentami Finansowymi**

Na podstawie art. 19 ust. 1 pkt 1 i 2 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, jeżeli ustawa nie stanowi inaczej:

- papiery wartościowe objęte zatwierdzonym prospektem mogą być przedmiotem obrotu na rynku regulowanym wyłącznie po ich dopuszczeniu do tego obrotu;
- dokonywanie oferty publicznej, subskrypcji lub sprzedaży na podstawie tej oferty, z wyjątkiem oferty publicznej, o której mowa w art. 1 ust. 3 i ust. 4 lit. a, b, e oraz h-j Rozporządzenia Prospektowego oraz oferty publicznej bankowych papierów wartościowych, o których mowa w Prawie Bankowym, wymaga pośrednictwa firmy inwestycyjnej.

Zgodnie z art. 31 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, stronami transakcji zawieranych na rynku regulowanym mogą być wyłącznie: firmy inwestycyjne, zagraniczne firmy inwestycyjne nieprowadzące działalności maklerskiej na terytorium RP, zagraniczne osoby prawne z siedzibą na terytorium państwa należącego do Organizacji Współpracy Gospodarczej i Rozwoju nieprowadzące działalności maklerskiej na terytorium RP, KDPW albo spółka, której KDPW przekazał wykonywanie czynności z zakresu zadań, o których mowa w art. 48 ust. 2 pkt 1 i 3 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi – w przypadku, o którym mowa w art. 59 ust. 3 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, spółka prowadząca izbę rozliczeniową – w przypadku, o którym mowa w art. 68c ust. 3 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi.

Stronami transakcji zawieranych na rynku regulowanym mogą być również, na warunkach określonych w Regulaminie GPW, inne podmioty nabywające i zbywające instrumenty finansowe we własnym imieniu i na własny rachunek:

- będące uczestnikami KDPW lub spółki, której KDPW przekazał wykonywanie czynności z zakresu zadań, o których mowa w art. 48 ust. 1 pkt 1 lub 2 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, lub spółki prowadzącej izbę rozliczeniową i izbę rozrachunkową, o której mowa w art. 68a Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi;
- niebędące uczestnikami podmiotu, o którym mowa powyżej, pod warunkiem wskazania podmiotu będącego uczestnikiem podmiotu, o którym mowa powyżej, który zobowiązał się do wypełniania obowiązków w związku z rozliczaniem zawartych transakcji.

Czynność prawna mająca za przedmiot transakcję zawieraną na rynku regulowanym dokonana przez podmioty inne niż określone powyżej jest nieważna.

Ustawa o Obrocie Instrumentami Finansowymi zakazuje manipulacji instrumentem finansowym, którą, zgodnie z Rozporządzeniem w Sprawie Nadużyć na Rynku, jest:

- zawieranie transakcji, składanie zleceń lub inne zachowania, które: (i) wprowadzają lub mogą wprowadzać w błąd co do podaży lub popytu na instrument finansowy, powiązany kontrakt towarowy na rynku kasowym lub sprzedawany na aukcji produkt oparty na uprawnieniach do emisji, lub co do ich ceny; lub (ii) utrzymują albo mogą utrzymywać cenę jednego lub kilku instrumentów finansowych, powiązanego kontraktu towarowego na rynku kasowym lub sprzedawanego na aukcji produktu opartego na uprawnieniach do emisji na nienaturalnym lub sztucznym poziomie;

chyba że osoba zawierająca transakcję, składająca zlecenie transakcji lub podejmująca każde inne zachowanie dowiedzie, iż dana transakcja, zlecenie lub zachowanie nastąpiły z zasadnych powodów i są zgodne z przyjętymi praktykami rynkowymi;

- zawieranie transakcji, składanie zleceń lub inne działania lub zachowania wpływające albo mogące wpływać na cenę jednego lub kilku instrumentów finansowych, powiązanego kontraktu towarowego na rynku kasowym lub sprzedawanego na aukcji produktu opartego na uprawnieniach do emisji, związane z użyciem fikcyjnych narzędzi lub innych form wprowadzania w błąd lub podstęp;
- rozpowszechnianie za pośrednictwem mediów, w tym Internetu, lub przy użyciu innych środków, informacji, które wprowadzają lub mogą wprowadzać w błąd co do podaży lub popytu na instrument finansowy, powiązany kontrakt towarowy na rynku kasowym lub sprzedawany na aukcji produkt oparty na uprawnieniach do emisji, lub co do ich ceny, lub zapewniają utrzymanie się lub mogą zapewnić utrzymanie się ceny jednego lub kilku instrumentów finansowych, powiązanego kontraktu towarowego na rynku kasowym lub sprzedawanego na aukcji produktu opartego na uprawnieniach do emisji na nienaturalnym lub sztucznym poziomie, w tym rozpowszechnianie plotek, w przypadku gdy osoba rozpowszechniająca te informacje wiedziała lub powinna była wiedzieć, że informacje te były fałszywe lub wprowadzające w błąd;
- przekazywanie fałszywych lub wprowadzających w błąd informacji, lub dostarczanie fałszywych lub wprowadzających w błąd danych dotyczących wskaźnika referencyjnego, jeżeli osoba przekazująca informacje lub dostarczająca dane wiedziała lub powinna była wiedzieć, że są one fałszywe i wprowadzające w błąd, lub każde inne zachowanie stanowiące manipulowanie obliczaniem wskaźnika referencyjnego.

W myśl art. 12 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku, za manipulację na rynku uznaje się m.in. następujące zachowania:

- postępowanie osoby lub osób działających wspólnie, mające na celu utrzymanie dominującej pozycji w zakresie podaży lub popytu na instrument finansowy, powiązane kontrakty towarowe na rynku kasowym lub sprzedawane na aukcji produkty oparte na uprawnieniach do emisji, które skutkuje albo może skutkować, bezpośrednio lub pośrednio, ustaleniem poziomu cen sprzedaży lub kupna lub stwarza albo może stwarzać nieuczciwe warunki transakcji;
- nabywanie lub zbywanie instrumentów finansowych na otwarciu lub zamknięciu rynku, które skutkuje albo może skutkować wprowadzeniem w błąd inwestorów kierujących się cenami podanymi do wiadomości publicznej, w tym cenami otwarcia i zamknięcia;
- składanie zleceń w systemie obrotu, w tym ich anulowanie lub zmiana, za pomocą wszelkich dostępnych metod handlu, w tym środków elektronicznych, takich jak strategie handlu algorytmicznego i handlu wysokiej częstotliwości, i które wywołuje jeden ze skutków, o których mowa w art. 12 ust. 1 lit. A) lub b) Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku poprzez: (i) zakłócenia lub opóźnienia w funkcjonowaniu transakcji w danym systemie obrotu albo prawdopodobieństwo ich spowodowania; (ii) utrudnianie innym osobom identyfikacji prawdziwych zleceń w danym systemie obrotu lub prawdopodobieństwo utrudniania tej identyfikacji, w szczególności poprzez składanie zleceń, które skutkują przepełnieniem lub destabilizacją arkusza zleceń; lub (iii) tworzenie lub prawdopodobieństwo stworzenia fałszywego lub wprowadzającego w błąd sygnału w zakresie podaży lub popytu na instrument finansowy lub jego ceny, w szczególności poprzez składanie zleceń w celu zapoczątkowania lub nasilenia danego trendu;
- wykorzystywanie okazjonalnego lub regularnego dostępu do mediów tradycyjnych lub elektronicznych do wygłaszania opinii na temat instrumentu finansowego, powiązanego kontraktu towarowego na rynku kasowym lub sprzedawanego na aukcji produktu opartego na uprawnieniach do emisji (lub pośrednio na temat jego emitenta) po uprzednim zajęciu pozycji na danym instrumencie finansowym, powiązanym kontrakcie towarowym na rynku kasowym lub sprzedawanym na aukcji produkcie opartym na uprawnieniach do emisji, a następnie czerpanie zysku ze skutków opinii wygłaszanych na temat ceny tego instrumentu, powiązanego kontraktu towarowego na rynku kasowym lub sprzedawanego na aukcji produktu opartego na uprawnieniach do emisji, bez jednoczesnego podania do publicznej wiadomości istniejącego konfliktu interesów w sposób odpowiedni i skuteczny;

- nabywanie lub zbywanie na rynku wtórnym uprawnień do emisji lub powiązanych instrumentów pochodnych przed aukcją zorganizowaną zgodnie z rozporządzeniem (UE) nr 1031/2010, ze skutkiem ustalenia rozliczeniowej ceny aukcyjnej sprzedawanych na aukcji produktów na nienaturalnym lub sztucznym poziomie lub wprowadzenie w błąd oferentów składających oferty na aukcjach.

#### ***Odpowiedzialność z tytułu niespełnienia obowiązków wynikających z Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi***

Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, w przypadku, gdy emitent nie wykonuje albo wykonuje nienależycie obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1-6 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku, KNF może w drodze decyzji nałożyć karę pieniężną do wysokości 4.145.600,00 PLN lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4.145.600,00 PLN.

Zgodnie z art. 176 ust. 2 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, w przypadku naruszenia obowiązków, o których mowa w art. 18 ust. 1-6 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku, KNF może nałożyć na osobę, która w tym okresie pełniła funkcję członka zarządu emitenta, zewnętrznie zarządzającego ASI lub zarządzającego z UE w rozumieniu Ustawy o Funduszach Inwestycyjnych lub towarzystwa funduszy inwestycyjnych będącego organem funduszu inwestycyjnego zamkniętego, karę pieniężną do wysokości 2.072.800,00 PLN. Przepisy art. 96 ust. 6 pkt 2 oraz ust. 7-8a Ustawy o Ofercie Publicznej stosuje się odpowiednio. W myśl art. 176 ust. 4 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, 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 Instrumentami Finansowymi, zamiast kary, o której mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

#### **4. Rozporządzenie w Sprawie Nadużyć na Rynku**

Rozporządzenie w Sprawie Nadużyć na Rynku przewiduje szczególny tryb postępowania z informacjami poufnymi oraz wprowadza zmienione regulacje w zakresie okresów zamkniętych.

Zgodnie z art. 7 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku, informacją poufną jest określona w sposób precyzyjny informacja, która nie została podana do wiadomości publicznej, dotycząca, bezpośrednio lub pośrednio, jednego lub większej liczby emitentów lub jednego lub większej liczby instrumentów finansowych, a która w przypadku podania jej do wiadomości publicznej miałaby prawdopodobnie znaczący wpływ na ceny tych instrumentów finansowych lub na ceny powiązanych pochodnych instrumentów finansowych, przy czym dana informacja:

- jest określona w sposób precyzyjny, jeżeli wskazuje na zbiór okoliczności, które istnieją lub można zasadnie oczekiwać, że zaistnieją, lub na zdarzenie, które miało miejsce lub można zasadnie oczekiwać, że będzie miało miejsce, jeżeli informacje te są w wystarczającym stopniu szczegółowe, aby można było wyciągnąć z nich wnioski co do prawdopodobnego wpływu tego szeregu okoliczności lub zdarzenia na ceny instrumentów finansowych lub powiązanych instrumentów pochodnych. W związku z tym w przypadku rozciągniętego w czasie procesu, którego celem lub wynikiem jest zaistnienie szczególnych okoliczności lub szczególnego wydarzenia, za informację określoną w sposób precyzyjny można uznać te przyszłe okoliczności lub to przyszłe wydarzenie, ale także etapy pośrednie tego procesu, związane z zaistnieniem lub spowodowaniem tych przyszłych okoliczności lub tego przyszłego wydarzenia;
- której podanie do wiadomości publicznej miałoby prawdopodobnie znaczący wpływ na ceny instrumentów finansowych, instrumentów pochodnych, powiązanych kontraktów towarowych na rynku kasowym lub sprzedawanych na aukcji produktów opartych na uprawnieniach do emisji, oznacza informację, którą racjonalny inwestor prawdopodobnie wykorzystałby, opierając się na niej w części przy podejmowaniu swych decyzji inwestycyjnych;
- w odniesieniu do osób odpowiedzialnych za realizację zleceń dotyczących instrumentów finansowych, oznacza także informację przekazaną przez klienta i związaną z jego zleceniami dotyczącymi instrumentów finansowych będącymi w trakcie realizacji, określoną w sposób precyzyjny, dotyczącą, bezpośrednio lub pośrednio, jednego lub większej liczby emitentów lub jednego lub większej liczby instrumentów finansowych, a która w przypadku podania jej do

wiadomości publicznej miałyby prawdopodobnie znaczący wpływ na ceny tych instrumentów finansowych, cenę powiązanych kontraktów towarowych na rynku kasowym lub cenę powiązanych pochodnych instrumentów finansowych.

Na podstawie art. 14 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku zabrania się każdej osobie:

- wykorzystywania informacji poufnych lub usiłowania wykorzystywania informacji poufnych;
- rekomendowania innej osobie lub nakłaniania jej do wykorzystywania informacji poufnych; lub
- bezprawnego ujawniania informacji poufnych.

Wykorzystywanie informacji poufnej ma miejsce wówczas, gdy dana osoba znajduje się w posiadaniu informacji poufnej i wykorzystuje tę informację, nabywając lub zbywając, na własny rachunek lub na rzecz osoby trzeciej, bezpośrednio lub pośrednio, instrumenty finansowe, których informacja ta dotyczy. Wykorzystanie informacji poufnej w formie anulowania lub zmiany zlecenia dotyczącego instrumentu finansowego, którego informacja ta dotyczy, w przypadku gdy zlecenie złożono przed wejściem danej osoby w posiadanie informacji poufnej, również uznaje się za wykorzystywanie informacji poufnej. Natomiast udzielanie rekomendacji, aby inna osoba wykorzystwała informacje poufne lub nakłanianie innej osoby do wykorzystania informacji poufnych ma miejsce wówczas, gdy dana osoba znajduje się w posiadaniu informacji poufnych; oraz (i) udziela rekomendacji, na podstawie tych informacji, aby inna osoba nabyła lub zbyła instrumenty finansowe, których informacje te dotyczą, lub nakłania tę osobę do takiego nabycia lub zbycia; lub (ii) udziela rekomendacji, na podstawie tych informacji, aby inna osoba anulowała lub zmieniała zlecenie dotyczące instrumentu finansowego, którego informacje te dotyczą, lub nakłania tę osobę do takiego anulowania lub zmiany. Z kolei bezprawne ujawnienie informacji poufnych ma miejsce wówczas, gdy osoba znajduje się w posiadaniu informacji poufnych i ujawnia te informacje innej osobie, z wyjątkiem przypadków, gdy ujawnienie to odbywa się w normalnym trybie wykonywania czynności w ramach zatrudnienia, zawodu lub obowiązków.

Powyższa regulacja ma zastosowanie do wszystkich osób będących w posiadaniu informacji poufnych z racji bycia członkiem organów administracyjnych, zarządczych lub nadzorczych emitenta, posiadania udziałów w kapitale emitenta, posiadania dostępu do informacji z tytułu zatrudnienia, wykonywania zawodu lub obowiązków, zaangażowania w działalność przestępczą oraz wszystkich osób, które weszły w posiadanie informacji poufnych w okolicznościach innych niż wymienione powyżej, jeżeli osoby te wiedzą lub powinny wiedzieć, że są to informacje poufne. W przypadku osoby prawnej, regulacje mają zastosowanie również do osób fizycznych, które biorą udział w podejmowaniu decyzji o dokonaniu nabycia, zbycia, anulowania lub zmiany zlecenia, na rachunek tej osoby prawnej.

Zgodnie z art. 19 ust. 1 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku osoby pełniące obowiązki zarządcze (tj. osoby związane z emitentem, które są członkami organu administracyjnego, zarządzającego lub nadzorczego tego podmiotu lub pełnią funkcje kierownicze, nie będąc członkiem organów administracyjnych, zarządzających lub nadzorczych emitenta, przy czym mają stały dostęp do informacji poufnych dotyczących pośrednio lub bezpośrednio tego podmiotu oraz uprawnienia do podejmowania decyzji zarządczych mających wpływ na dalszy rozwój i perspektywy gospodarcze tego podmiotu) oraz osoby blisko z nimi związane (tj. małżonek, partner uznawany zgodnie z prawem krajowym za równoważnego z małżonkiem, dziecko będące na utrzymaniu zgodnie z prawem krajowym, członek rodziny, który w dniu danej transakcji pozostaje we wspólnym gospodarstwie domowym przez okres co najmniej roku, osoba prawna, grupa przedsiębiorstw lub spółka osobowa, w której obowiązki zarządcze pełni osoba pełniąca obowiązki zarządcze lub osoba, o której mowa w art. 3 ust. 1 pkt 26) lit. a), b) lub c) Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku, nad którą osoba taka sprawuje pośrednią lub bezpośrednią kontrolę, która została utworzona, by przynosić korzyści takiej osobie, lub której interesy gospodarcze są w znacznym stopniu zbieżne z interesami takiej osoby) powiadamiają emitenta oraz właściwy organ o każdej transakcji zawieranej na ich własny rachunek w odniesieniu do akcji lub instrumentów dłużnych tego emitenta lub do instrumentów pochodnych bądź innych powiązanych z nimi instrumentów finansowych. Przepisy art. 19 ust. 1 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku mają zastosowanie do każdej kolejnej transakcji, gdy zostanie osiągnięta łączna kwota 5.000,00 EUR w trakcie jednego roku kalendarzowego. Próg w wysokości 5.000,00 EUR oblicza się poprzez dodanie bez kompensowania pozycji wszystkich transakcji, o których mowa w art. 19 ust. 1 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku.

Ponadto, zgodnie z art. 19 ust. 11 Rozporządzenia w Sprawie Nadużyć na Rynku, osoba pełniąca obowiązki zarządcze u emitenta nie może dokonywać żadnych transakcji na swój rachunek ani na

rachunek strony trzeciej, bezpośrednio lub pośrednio, dotyczących akcji lub instrumentów dłużnych emitenta, lub instrumentów pochodnych lub innych związanych z nimi instrumentów finansowych, przez okres zamknięty 30 dni kalendarzowych przed ogłoszeniem śródrocznego raportu finansowego lub sprawozdania na koniec roku rozliczeniowego, które emitent ma obowiązek podać do wiadomości publicznej zgodnie z przepisami systemu obrotu, w którym akcje emitenta są dopuszczone do obrotu lub prawem krajowym. Jednakże, emitent może zezwolić osobie pełniącej u niego obowiązki zarządcze na dokonywanie transakcji na jej rachunek lub na rachunek strony trzeciej w trakcie okresu zamkniętego (i) na podstawie indywidualnych przypadków z powodu istnienia wyjątkowych okoliczności, takich jak poważne trudności finansowe, wymagających natychmiastowej sprzedaży akcji albo (ii) z powodu cech danej transakcji dokonywanej w ramach programu akcji pracowniczych, programów oszczędnościowych, kwalifikacji lub uprawnień do akcji, lub też transakcji, w których korzyść związana z danym papierem wartościowym nie ulega zmianie lub cech transakcji z nimi związanych.

## **5. Kodeks Spółek Handlowych – obowiązek zawiadomienia spółki o osiągnięciu stosunku dominacji**

W przypadku powstania lub ustania stosunku dominacji, spółka dominująca jest zobowiązana do zawiadomienia spółki zależnej o tym zdarzeniu w ciągu dwóch tygodni od dnia, odpowiednio, powstania albo ustania stosunku dominacji. Zgodnie z KSH, za spółkę dominującą jest uważana spółka handlowa:

- która dysponuje bezpośrednio lub pośrednio większością głosów na zgromadzeniu wspólników albo na walnym zgromadzeniu, także jako zastawnik albo użytkownik, bądź w zarządzie innej spółki kapitałowej (spółki zależnej), także na podstawie porozumień z innymi osobami; lub
- która jest uprawniona do powoływania lub odwoływania większości członków zarządu innej spółki kapitałowej (spółki zależnej) albo spółdzielni (spółdzielni zależnej), także na podstawie porozumień z innymi osobami; lub
- która jest uprawniona do powoływania lub odwoływania większości członków rady nadzorczej innej spółki kapitałowej (spółki zależnej) albo spółdzielni (spółdzielni zależnej), także na podstawie porozumień z innymi osobami; lub
- której członkowie jej zarządu stanowią więcej niż połowę członków zarządu innej spółki kapitałowej (spółki zależnej) albo spółdzielni (spółdzielni zależnej); lub
- która dysponuje bezpośrednio lub pośrednio większością głosów w spółce osobowej zależnej albo na walnym zgromadzeniu spółdzielni zależnej, także na podstawie porozumień z innymi osobami; lub
- która wywiera decydujący wpływ na działalność spółki kapitałowej zależnej albo spółdzielni zależnej, w szczególności na podstawie umów określonych w art. 7 KSH, tj. umów zawartych pomiędzy spółką dominującą a spółką zależną przewidujących zarządzanie spółką zależną lub przekazywanie zysku przez taką spółkę.

Brak zawiadomienia o powstaniu stosunku dominacji skutkuje:

- zawieszeniem wykonywania prawa głosu z akcji posiadanych przez spółkę dominującą, reprezentujących więcej niż 33% kapitału zakładowego spółki zależnej;
- nieważnością uchwał walnego zgromadzenia, chyba że zostały spełnione wymogi quorum oraz większości głosów bez uwzględnienia głosów nieważnych.

## **6. Rozporządzenie w Sprawie Kontroli Koncentracji**

Źródłem prawa w zakresie wymogów związanych kontrolą koncentracji, który ma wpływ na obrót akcjami jest również Rozporządzenie w Sprawie Kontroli Koncentracji.

Rozporządzenie w Sprawie Kontroli Koncentracji stosuje się do wszystkich koncentracji o wymiarze wspólnotowym.

Zgodnie z art. 1 ust. 2 Rozporządzenia w Sprawie Kontroli Koncentracji, koncentracja posiada wymiar wspólnotowy jeżeli:

- łączny światowy obrót wszystkich zainteresowanych przedsiębiorstw wynosi więcej niż 5.000.000.000,00 EUR; oraz

- łączny obrót przypadający na Wspólnotę każdego z co najmniej dwóch przedsiębiorstw uczestniczących w koncentracji wynosi więcej niż 250.000.000,00 EUR, chyba że każde z przedsiębiorstw uczestniczących w koncentracji uzyskuje więcej niż dwie trzecie swoich łącznych obrotów przypadających na Wspólnotę w jednym i tym samym Państwie Członkowskim.

Mimo niespełnienia przesłanek wynikających z art. 1 ust. 2 Rozporządzenia w Sprawie Kontroli Koncentracji, koncentracja ma wymiar wspólnotowy również w przypadku, gdy (zgodnie z art. 1 ust. 3 Rozporządzenia w Sprawie Kontroli Koncentracji):

- łączny światowy obrót wszystkich przedsiębiorstw uczestniczących w koncentracji wynosi więcej niż 2.500.000.000,00 EUR;
- w każdym z co najmniej trzech Państw Członkowskich, łączny obrót wszystkich przedsiębiorstw uczestniczących w koncentracji wynosi więcej niż 100.000.000,00 EUR;
- w każdym z co najmniej trzech Państw Członkowskich łączny obrót wszystkich przedsiębiorstw uczestniczących w koncentracji wynosi więcej niż 100.000.000,00 EUR, z czego łączny obrót każdego z co najmniej dwóch przedsiębiorstw uczestniczących w koncentracji wynosi więcej niż 25.000.000,00 EUR; oraz
- łączny obrót przypadający na Wspólnotę każdego z co najmniej dwóch przedsiębiorstw uczestniczących w koncentracji wynosi więcej niż 100.000.000,00 EUR chyba, że każde z przedsiębiorstw uczestniczących w koncentracji uzyskuje więcej niż dwie trzecie swoich łącznych obrotów przypadających na Wspólnotę w jednym i tym samym Państwie Członkowskim.

Zgodnie z art. 4 Rozporządzenia w Sprawie Kontroli Koncentracji, koncentracje o wymiarze wspólnotowym podlegają zgłoszeniu Komisji Europejskiej przed ich wykonaniem i po zawarciu umowy, ogłoszeniu publicznej oferty przejęcia lub nabyciu kontrolnego pakietu akcji. Ponadto, zgłoszenia można dokonać, gdy przedsiębiorstwa uczestniczące w koncentracji przedstawiają Komisji Europejskiej szczerą intencję zawarcia umowy lub w przypadku publicznej oferty przejęcia, gdy podały do publicznej wiadomości zamiar wprowadzenia takiej oferty, pod warunkiem że zamierzona umowa lub oferta doprowadziłaby do koncentracji o wymiarze wspólnotowym (zgodnie z definicją zawartą w Rozporządzeniu w Sprawie Kontroli Koncentracji).

Zgłoszenie Komisji Europejskiej zamiaru koncentracji służy uzyskaniu jej zgody na dokonanie koncentracji.

## **7. Ustawa o Ochronie Konkurencji i Konsumentów**

Zgodnie z art. 13 ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, zamiar koncentracji podlega zgłoszeniu Prezesowi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów, w przypadku, gdy: (i) łączny światowy obrót przedsiębiorców uczestniczących w koncentracji w roku obrotowym poprzedzającym rok zgłoszenia przekracza równowartość 1.000.000.000,00 EUR lub (ii) łączny obrót na terytorium RP przedsiębiorców uczestniczących w koncentracji w roku obrotowym poprzedzającym rok zgłoszenia przekracza równowartość 50.000.000,00 EUR. Obrót, o którym mowa w art. 13 ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, obejmuje obrót zarówno przedsiębiorców bezpośrednio uczestniczących w koncentracji, jak i pozostałych przedsiębiorców należących do grup kapitałowych, do których należą przedsiębiorcy bezpośrednio uczestniczący w koncentracji.

Obowiązek w zakresie zgłoszenia zamiaru koncentracji dotyczy, zgodnie z art. 13 ust. 2 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, zamiaru:

- połączenia dwóch lub więcej samodzielnych przedsiębiorców;
- przejęcia – przez nabycie lub objęcie akcji, innych papierów wartościowych, udziałów lub w jakikolwiek inny sposób – bezpośredniej lub pośredniej kontroli nad jednym lub więcej przedsiębiorcami przez jednego lub więcej przedsiębiorców;
- utworzenia przez przedsiębiorców wspólnego przedsiębiorcy;
- nabycia przez przedsiębiorcę części mienia innego przedsiębiorcy (całości lub części przedsiębiorstwa), jeżeli obrót realizowany przez to mienie w którymkolwiek z dwóch lat obrotowych poprzedzających zgłoszenie przekroczył na terytorium RP równowartość 10.000.000,00 EUR.



Zgodnie z art. 14 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów nie podlega zgłoszeniu zamiar koncentracji:

- jeżeli obrót przedsiębiorcy, nad którym ma nastąpić przejęcie kontroli, zgodnie z art. 13 ust. 2 pkt 2 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, nie przekroczył na terytorium RP w żadnym z dwóch lat obrotowych poprzedzających zgłoszenie równowartości 10.000.000,00 EUR. Obrót obejmuje obrót zarówno przedsiębiorcy, nad którym ma zostać przejęta kontrola, jak i jego przedsiębiorców zależnych;
- jeżeli obrót żadnego z przedsiębiorców, o których mowa w art. 13 ust. 2 pkt 1 lub 3 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, nie przekroczył na terytorium RP w żadnym z dwóch lat obrotowych poprzedzających zgłoszenie równowartości 10.000.000,00 EUR;
- polegającej na przejęciu kontroli nad przedsiębiorcą lub przedsiębiorcami należącymi do jednej grupy kapitałowej oraz jednocześnie nabyciu części mienia przedsiębiorcy lub przedsiębiorców należących do tej grupy kapitałowej – jeżeli obrót przedsiębiorcy lub przedsiębiorców, nad którymi ma nastąpić przejęcie kontroli, i obrót realizowany przez nabywane części mienia nie przekroczył łącznie na terytorium RP w żadnym z dwóch lat obrotowych poprzedzających zgłoszenie równowartości 10.000.000,00 EUR;
- polegającej na czasowym nabyciu lub objęciu przez instytucję finansową akcji albo udziałów w celu ich odsprzedaży, jeżeli przedmiotem działalności gospodarczej tej instytucji jest prowadzone na własny lub cudzy rachunek inwestowanie w akcje albo udziały innych przedsiębiorców, pod warunkiem że odsprzedaż ta nastąpi przed upływem roku od dnia nabycia lub objęcia oraz że: (i) instytucja ta nie wykonuje praw z tych akcji albo udziałów, z wyjątkiem prawa do dywidendy lub (ii) wykonuje te prawa wyłącznie w celu przygotowania odsprzedaży całości lub części przedsiębiorstwa, jego majątku lub tych akcji albo udziałów;
- polegającej na czasowym nabyciu lub objęciu przez przedsiębiorcę akcji lub udziałów w celu zabezpieczenia wierzytelności, pod warunkiem, że nie będzie on wykonywał praw z tych akcji lub udziałów, z wyłączeniem prawa do ich sprzedaży;
- następującej w toku postępowania upadłościowego, z wyłączeniem przypadków, gdy zamierzający przejąć kontrolę lub nabywający część mienia jest konkurentem albo należy do grupy kapitałowej, do której należą konkurenci przedsiębiorcy przejmowanego lub którego część mienia jest nabywana;
- przedsiębiorców należących do tej samej grupy kapitałowej.

Zgodnie z art. 15 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, dokonanie koncentracji przez przedsiębiorcę zależnego uważa się za jej dokonanie przez przedsiębiorcę dominującego.

Zgodnie z art. 94 ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, stroną postępowania antymonopolowego w sprawach koncentracji jest każdy, kto zgłasza, zgodnie z art. 94 ust. 2 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, zamiar koncentracji.

Zgłoszenia zamiaru koncentracji dokonują:

- wspólnie łączący się przedsiębiorcy – w przypadku połączenia dwóch lub więcej samodzielnych przedsiębiorców;
- przedsiębiorca przejmujący kontrolę – w przypadku przejęcia – przez nabycie lub objęcie akcji, innych papierów wartościowych, udziałów lub w jakikolwiek inny sposób – bezpośredniej lub pośredniej kontroli nad jednym lub więcej przedsiębiorcami przez jednego lub więcej przedsiębiorców;
- wspólnie wszyscy przedsiębiorcy biorący udział w utworzeniu wspólnego przedsiębiorcy – w przypadku utworzenia przez przedsiębiorców wspólnego przedsiębiorcy;
- przedsiębiorca nabywający część mienia innego przedsiębiorcy – w przypadku nabycia przez przedsiębiorcę części mienia innego przedsiębiorcy (całości lub części przedsiębiorstwa), jeżeli obrót realizowany przez to mienie w którymkolwiek z dwóch lat obrotowych poprzedzających zgłoszenie przekroczył na terytorium RP równowartość 10.000.000,00 EUR.

W przypadku, gdy koncentracji dokonuje przedsiębiorca dominujący za pośrednictwem co najmniej dwóch przedsiębiorców zależnych, zgłoszenia zamiaru tej koncentracji dokonuje przedsiębiorca

dominujący. Postępowanie antymonopolowe w sprawach koncentracji powinno być zakończone zasadniczo w terminie miesiąca od dnia jego wszczęcia. Jednakże w sprawach szczególnie skomplikowanych, co do których z informacji zawartych w zgłoszeniu zamiaru koncentracji lub innych informacji, w tym uzyskanych przez Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów w toku prowadzonych postępowań, wynika, że istnieje uzasadnione prawdopodobieństwo istotnego ograniczenia konkurencji na rynku w wyniku dokonania koncentracji lub wymagających przeprowadzenia badania rynku, termin zakończenia postępowania ulega przedłużeniu o 4 miesiące.

W sprawach, w których istnieje uzasadnione prawdopodobieństwo istotnego ograniczenia konkurencji na rynku w wyniku dokonania koncentracji, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów przedstawia przedsiębiorcy lub przedsiębiorcom uczestniczącym w koncentracji zastrzeżenia wobec tej koncentracji. Przedstawienie zastrzeżeń wymaga uzasadnienia. Przedsiębiorca może ustosunkować się do zastrzeżeń w terminie 14 dni od dnia ich doręczenia, jednak Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów, na uzasadniony wniosek przedsiębiorcy, przedłuża ten termin o nie więcej niż 14 dni.

Przedsiębiorcy, których zamiar koncentracji podlega zgłoszeniu, są obowiązani do wstrzymania się od dokonania koncentracji do czasu wydania przez Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów decyzji lub upływu terminu, w jakim decyzja powinna zostać wydana. Zgodnie z art. 98 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, nie stanowi naruszenia obowiązku, o którym mowa w zdaniu powyżej, realizacja publicznej oferty kupna lub zamiany akcji, zgłoszonej Prezesowi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów na podstawie art. 13 ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, jeżeli nabywca nie korzysta z prawa głosu wynikającego z nabytych akcji lub czyni to wyłącznie w celu utrzymania pełnej wartości swej inwestycji kapitałowej lub dla zapobieżenia poważnej szkodzi, jaka może powstać u przedsiębiorców uczestniczących w koncentracji. Czynność prawna, na podstawie której ma nastąpić koncentracja, może być dokonana pod warunkiem wydania przez Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów, w drodze decyzji, zgody na dokonanie koncentracji lub upływu terminów, o których mowa w art. 96 lub art. 96a Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów.

Zgodnie z art. 19 ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów, w drodze decyzji, wydaje zgodę na dokonanie koncentracji, gdy – po spełnieniu przez przedsiębiorców zamierzających dokonać koncentracji warunków określonych w art. 19 ust. 2 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów – konkurencja na rynku nie zostanie istotnie ograniczona, w szczególności przez powstanie lub umocnienie pozycji dominującej na rynku. Zgodnie z art. 19 ust. 2 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może na przedsiębiorcę lub przedsiębiorców zamierzających dokonać koncentracji nałożyć obowiązek lub przyjąć ich zobowiązanie, w szczególności do:

- zbycia całości lub części majątku jednego lub kilku przedsiębiorców;
- wyzbycia się kontroli nad określonym przedsiębiorcą lub przedsiębiorcami, w szczególności przez zbycie określonego pakietu akcji lub udziałów, lub odwołania z funkcji członka organu zarządzającego lub nadzorczego jednego lub kilku przedsiębiorców;
- udzielenia licencji praw wyłącznych konkurentowi;

– określając w decyzji, o której mowa w art. 19 ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, termin spełnienia warunków.

Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może przedstawić przedsiębiorcy lub przedsiębiorcom uczestniczącym w koncentracji warunki, o których mowa w art. 19 ust. 2 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów w toku postępowania w sprawie koncentracji, a przedsiębiorca może ustosunkować się do warunków przedstawionych przez Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów w terminie 14 dni od dnia ich doręczenia. Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów, na uzasadniony wniosek przedsiębiorcy, przedłuża ten termin o nie więcej niż 14 dni. Warunki te może również przedstawić przedsiębiorca uczestniczący w koncentracji i zobowiązać się do ich spełnienia. Brak stanowiska przedsiębiorcy, jego negatywne stanowisko co do warunków przedstawionych przez Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów lub niez zaakceptowanie przez Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów warunków przedstawionych przez przedsiębiorcę powodują wydanie decyzji zakazującej dokonania koncentracji.

W przypadku warunkowej zgody na dokonanie koncentracji, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów w decyzji tej nakłada na przedsiębiorcę lub przedsiębiorców obowiązek składania, w wyznaczonym terminie, informacji o realizacji określonych w decyzji warunków.

Zgodnie z art. 19 ust. 4 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, na wniosek przedsiębiorcy, na którego nałożono obowiązek spełnienia powyższych warunków, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów wydaje postanowienie o nieudostępnianiu decyzji, o której mowa w art. 19 ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów do dnia spełnienia tych warunków, jednak nie później niż do upływu terminu do ich spełnienia, w zakresie dotyczącym terminu spełnienia tych warunków. W takim wypadku Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów nie publikuje i nie podaje w inny sposób do publicznej wiadomości decyzji w zakresie określonym w art. 19 ust. 4 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów.

Zgodnie z art. 20 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów zakazuje, w drodze decyzji, dokonania koncentracji, w wyniku której konkurencja na rynku zostanie istotnie ograniczona, w szczególności przez powstanie lub umocnienie pozycji dominującej na rynku. Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów wydaje, w drodze decyzji, zgodę na dokonanie koncentracji, w wyniku której konkurencja na rynku zostanie istotnie ograniczona, w szczególności przez powstanie lub umocnienie pozycji dominującej na rynku, w przypadku gdy odstąpienie od zakazu koncentracji jest uzasadnione, a w szczególności:

- przyczyni się ona do rozwoju ekonomicznego lub postępu technicznego;
- może ona wywrzeć pozytywny wpływ na gospodarkę narodową.

Zgodnie z art. 21 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może uchylić decyzje, o których mowa w art. 18, art. 19 ust. 1 i w art. 20 ust. 2 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, jeżeli zostały one oparte na nierzetelnych informacjach, za które są odpowiedzialni przedsiębiorcy uczestniczący w koncentracji lub jeżeli przedsiębiorcy nie spełniają warunków, o których mowa w art. 19 ust. 2 i 3 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów. W przypadku uchylenia decyzji Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów orzeka co do istoty sprawy. Jeżeli w przypadkach, o których mowa w art. 21 ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów koncentracja została już dokonana, a przywrócenie konkurencji na rynku nie jest możliwe w inny sposób, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może, w drodze decyzji, określając termin jej wykonania na warunkach określonych w decyzji, nakazać w szczególności:

- podział połączonych przedsiębiorcy na warunkach określonych w decyzji;
- zbycie całości lub części majątku przedsiębiorcy;
- zbycie udziałów lub akcji zapewniających kontrolę nad przedsiębiorcą lub przedsiębiorcami lub rozwiązanie spółki, nad którą przedsiębiorcy sprawują wspólną kontrolę.

Decyzja, o której mowa w art. 21 ust. 2 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, nie może być wydana po upływie 5 lat od dnia dokonania koncentracji.

Przepisy art. 21 ust. 2 i 3 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów stosuje się odpowiednio w przypadku niezgłoszenia Prezesowi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów zamiaru koncentracji, o którym mowa w art. 13 ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów oraz w przypadku niewykonania decyzji o zakazie koncentracji.

Decyzje, o których mowa w art. 18 i art. 19 ust. 1 lub art. 20 ust. 2 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów wygasają, jeżeli w terminie 2 lat od dnia ich wydania koncentracja nie została dokonana. Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może, na wniosek przedsiębiorcy uczestniczącego w koncentracji złożony nie później niż 30 dni przed upływem tego terminu, przedłużyć, w drodze postanowienia, termin ten o rok, jeżeli przedsiębiorca wykaże, że nie nastąpiła zmiana okoliczności, w wyniku której koncentracja może spowodować istotne ograniczenie konkurencji na rynku.

### **Odpowiedzialność z tytułu niespełnienia obowiązków wynikających z Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów**

Zgodnie z art. 106 ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może nałożyć na przedsiębiorcę, w drodze decyzji, karę pieniężną w wysokości nie większej niż 10% obrotu osiągniętego w roku obrotowym poprzedzającym rok nałożenia kary, jeżeli przedsiębiorca ten, choćby nieumyślnie: (i) dopuścił się naruszenia zakazu określonego w art. 6 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, w zakresie niewyłączonym na podstawie art. 7 i art. 8 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, lub naruszenia zakazu określonego w art. 9 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów; (ii) dopuścił się naruszenia art.

101 lub art. 102 Traktatu o Funkcjonowaniu Unii Europejskiej; (iii) dokonał koncentracji bez uzyskania zgody Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów; (iv) dopuścił się naruszenia zakazu określonego w art. 23a Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów; (v) dopuścił się naruszenia zakazu określonego w art. 24 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów. Zgodnie z art. 106 ust. 2 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może również nałożyć na przedsiębiorcę, w drodze decyzji, karę pieniężną w wysokości stanowiącej równowartość do 50.000.000,00 EUR, jeżeli przedsiębiorca ten, choćby nieumyślnie: (i) we wniosku, o którym mowa w art. 23 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, podał nieprawdziwe dane; (ii) nie udzielił informacji żądanych przez Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów na podstawie art. 10 ust. 9, art. 12 ust. 3, art. 19 ust. 3, art. 23c ust. 3, art. 28 ust. 3 lub art. 50 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów bądź udzielił nieprawdziwych lub wprowadzających w błąd informacji; (iii) uniemożliwia lub utrudnia rozpoczęcie lub przeprowadzenie kontroli na podstawie art. 105a lub art. 105i Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, w tym nie wykonuje obowiązków określonych w art. 105d ust. 1 lub w art. 105e ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów; (iv) uniemożliwia lub utrudnia rozpoczęcie lub przeprowadzenie przeszukania na podstawie art. 91 lub art. 105n Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, w tym nie wykonuje obowiązków określonych w art. 105d ust. 1 lub w art. 105e ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów.

Zgodnie z art. 107 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może nałożyć na przedsiębiorców, w drodze decyzji, karę pieniężną w wysokości stanowiącej równowartość do 10.000,00 EUR za każdy dzień opóźnienia w wykonaniu decyzji wydanych na podstawie art. 10, art. 12 ust. 1, art. 19 ust. 1, art. 20 ust. 1, art. 21 ust. 2 i 4, art. 23b, art. 23c ust. 1, art. 26, art. 27 ust. 2, art. 28 ust. 1, art. 89 ust. 1 i 3 oraz art. 101a ust. 1 i 3 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, postanowień wydanych na podstawie art. 105g ust. 1 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów lub wyroków sądowych w sprawach z zakresu praktyk ograniczających konkurencję, praktyk naruszających zbiorowe interesy konsumentów, niedozwolonych postanowień wzorców umów oraz koncentracji. Karę pieniężną nakłada się, licząc od daty wskazanej w decyzji.

Zgodnie z art. 108 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może, w drodze decyzji, nałożyć na osobę pełniącą funkcję kierowniczą lub wchodzącą w skład organu zarządzającego przedsiębiorcy karę pieniężną w wysokości do pięćdziesięciokrotności przeciętnego wynagrodzenia, jeżeli osoba ta umyślnie albo nieumyślnie:

- nie wykonała decyzji, postanowień lub wyroków, o których mowa w art. 107 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów;
- nie zgłosiła zamiaru koncentracji, o którym mowa w art. 13 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów.

Zgodnie z art. 99 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, w przypadku niewykonania decyzji, o której mowa w art. 21 ust. 1 lub 4 Ustawy o Ochronie Konkurencji i Konsumentów, Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może, w drodze decyzji, dokonać podziału przedsiębiorcy. Do podziału spółki stosuje się odpowiednio przepisy art. 528-550 KSH. Prezesowi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów przysługują kompetencje organów spółek uczestniczących w podziale. Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów może ponadto wystąpić do sądu o stwierdzenie nieważności umowy lub podjęcie innych środków prawnych zmierzających do przywrócenia stanu poprzedniego.

## **8. Ustawa o Kontroli Inwestycji**

Ustawa o Kontroli Inwestycji wprowadza obowiązek zawiadomienia organu kontroli o zamiarze dokonania transakcji, co do której organ ten może wyrazić sprzeciw. Zgodnie z art. 1 Ustawy o Kontroli Inwestycji, ustawa ta reguluje zasady i tryb kontroli niektórych inwestycji polegających na nabywaniu:

- udziałów albo akcji;
- ogółu praw i obowiązków wspólnika, mającego prawo prowadzenia spraw spółki lub prawo reprezentacji spółki osobowej;
- przedsiębiorstwa lub jego zorganizowanej części;

skutkującym nabyciem lub osiągnięciem istotnego uczestnictwa albo nabyciem dominacji nad spółką, będącą podmiotem podlegającym ochronie.

Zgodnie z brzmieniem art. 12d ust. 1 Ustawy o Kontroli Inwestycji, podmiotami podlegającymi ochronie na gruncie tej ustawy są m.in. spółki publiczne w rozumieniu Ustawy o Ofercie Publicznej.

Zgodnie z art. 12c ust. 1 Ustawy o Kontroli Inwestycji, ilekroć w przepisach art. 12a-12k Ustawy o Kontroli Inwestycji, tj. w przepisach dotyczących m.in. spółek publicznych, jest mowa o znaczącym uczestnictwie, rozumie się przez to sytuację umożliwiającą wywieranie wpływu na działalność podmiotu przez:

- posiadanie udziałów albo akcji reprezentujących co najmniej 20% ogólnej liczby głosów; albo
- posiadanie udziału kapitałowego w spółce osobowej o wartości wynoszącej co najmniej 20% wartości wszystkich wkładów wniesionych do tej spółki; lub
- posiadanie udziału w zyskach innego podmiotu wynoszącego co najmniej 20%.

Zgodnie z art. 12c ust. 4 Ustawy o Kontroli Inwestycji, przez nabycie dominacji rozumie się uzyskanie statusu podmiotu dominującego wobec podmiotu objętego ochroną przez:

- nabycie udziałów albo akcji lub praw z udziałów albo akcji albo objęcie udziałów albo akcji; lub
- zawarcie umowy przewidującej zarządzanie tym podmiotem lub przekazywanie zysku przez ten podmiot.

Z kolei zgodnie z art. 12c ust. 5 Ustawy o Kontroli Inwestycji, przez nabycie lub osiągnięcie znaczącego uczestnictwa rozumie się:

- uzyskanie znaczącego uczestnictwa w rozumieniu ust. 1 pkt 1 w podmiocie objętym ochroną przez nabycie udziałów albo akcji lub praw z udziałów albo akcji albo objęcie udziałów albo akcji; lub
- osiągnięcie lub przekroczenie odpowiednio progu 20% i 40% ogólnej liczby głosów w organie stanowiącym podmiot objętego ochroną, udziału w zyskach podmiotu objętego ochroną lub udziału kapitałowego w spółce osobowej będącej podmiotem objętym ochroną w odniesieniu do wartości wszystkich wkładów wniesionych do tej spółki przez nabycie udziałów albo akcji lub praw z udziałów albo akcji albo objęcie udziałów albo akcji; lub
- nabycie lub wydzierżawienie od podmiotu objętego ochroną przedsiębiorstwa lub jego zorganizowanej części.

Dodatkowo, Ustawa o Kontroli Inwestycji reguluje także przypadek tzw. nabycia pośredniego. Stosownie do art. 12c ust. 6 Ustawy o Kontroli Inwestycji, przez takie nabycie lub osiągnięcie znaczącego uczestnictwa albo nabycie dominacji rozumie się również przypadki, gdy:

- nabycie lub osiągnięcie znaczącego uczestnictwa w podmiocie objętym ochroną albo nabycie dominacji nad takim podmiotem jest dokonywane przez podmiot zależny, w tym również na podstawie porozumień zawartych z podmiotem dominującym albo podmiotem zależnym od takiego podmiotu;
- nabycie lub osiągnięcie znaczącego uczestnictwa w podmiocie objętym ochroną albo nabycie dominacji nad takim podmiotem jest dokonywane przez podmiot, którego statut albo inny akt regulujący jego funkcjonowanie zawiera postanowienia dotyczące prawa do jego majątku w razie rozwiązania podmiotu albo innej formy jego ustania, w tym prawa do dysponowania tym majątkiem bez jego nabycia;
- nabycie lub osiągnięcie znaczącego uczestnictwa w podmiocie objętym ochroną albo nabycie dominacji nad takim podmiotem jest dokonywane w imieniu własnym, ale na zlecenie innego podmiotu, w tym w ramach wykonywania umowy o zarządzanie portfelem w rozumieniu Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi;
- nabycie lub osiągnięcie znaczącego uczestnictwa w podmiocie objętym ochroną albo nabycie dominacji nad takim podmiotem jest dokonywane przez podmiot, z którym inny podmiot zawarł umowę, której przedmiotem jest przekazanie uprawnień do wykonywania prawa głosu, bądź innych uprawnień do udziałów, akcji albo innych praw udziałowych lub praw z udziałów, akcji albo innych praw udziałowych podmiotu objętego ochroną;
- nabycie lub osiągnięcie znaczącego uczestnictwa albo nabycie dominacji nad podmiotem objętym ochroną jest dokonywane przez grupę dwóch lub więcej osób, jeżeli chociażby jedną z

tych osób jest podmiot, z którym inny podmiot zawarł umowę, dotyczącą nabywania udziałów albo akcji podmiotu objętego ochroną, bądź choćby nabywania udziałów albo akcji lub składników majątku przedsiębiorców z siedzibą w RP, jeżeli przedmiotem tej umowy jest przekazanie uprawnień do wykonywania prawa głosu, bądź innych uprawnień do udziałów albo akcji lub praw z udziałów albo akcji przedsiębiorców z siedzibą w RP;

- nabycie lub osiągnięcie znaczącego uczestnictwa w podmiocie objętym ochroną albo nabycie dominacji nad takim podmiotem jest dokonywane przez podmiot działający na podstawie pisemnego lub ustnego porozumienia dotyczącego nabywania przez strony takiego porozumienia udziałów albo akcji lub składników majątku podmiotu objętego ochroną lub nabywania udziałów albo akcji lub składników majątku przedsiębiorców z siedzibą w RP.

Ponadto, Ustawa o Kontroli Inwestycji reguluje także przypadek tzw. nabycia następczego. Stosownie do art. 12c ust. 8 Ustawy o Kontroli Inwestycji, przez nabycie lub osiągnięcie znaczącego uczestnictwa albo nabycie dominacji rozumie się również przypadki, gdy podmiot nabędzie lub osiągnie znaczące uczestnictwo albo nabędzie dominację nad podmiotem objętym ochroną bądź osiągnie lub przekroczy odpowiednio 20% albo 40% ogólnej liczby głosów w organie stanowiącym podmiot objętego ochroną, udziału w zyskach podmiotu objętego ochroną lub udziału kapitałowego w spółce osobowej będącej podmiotem objętym ochroną w odniesieniu do wartości wszystkich wkładów wniesionych do tej spółki, w wyniku:

- umorzenia udziałów albo akcji podmiotu objętego ochroną bądź nabycia udziałów albo akcji własnych tego podmiotu;
- podziału podmiotu objętego ochroną albo połączenia go z innym podmiotem;
- zmiany umowy albo statutu podmiotu objętego ochroną w zakresie uprzywilejowania udziałów albo akcji, udziału w zyskach, ustanowienia bądź zmiany lub zniesienia uprawnień przysługujących poszczególnym wspólnikom, akcjonariuszom albo uczestnikom tego podmiotu.

Zgodnie z art. 12f ust. 1 Ustawy o Kontroli Inwestycji podmiot, który zamierza nabyć lub osiągnąć znaczące uczestnictwo albo nabyć dominację, jest obowiązany każdorazowo złożyć organowi kontroli uprzednie zawiadomienie o zamiarze jego dokonania, chyba że obowiązek ten spoczywa na innych podmiotach, zgodnie z art. 12f ust. 2-4 Ustawy o Kontroli Inwestycji.

Zawiadomienia dokonuje się: (i) przed zawarciem jakiejkolwiek umowy rodzącej zobowiązanie do nabycia lub osiągnięcia znaczącego uczestnictwa albo nabycia dominacji bądź przed dokonaniem innej czynności prawnej albo czynności prawnych prowadzących do nabycia lub osiągnięcia znaczącego uczestnictwa albo nabycia dominacji; albo (ii) w przypadku wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej w rozumieniu Ustawy o Ofercie Publicznej – przed opublikowaniem wezwania. Ponadto, w przypadku gdy do nabycia lub osiągnięcia znaczącego uczestnictwa albo nabycia dominacji dochodzi w wyniku zawarcia więcej niż jednej umowy lub dokonania innej czynności prawnej, zawiadomienia dokonuje się przed zawarciem ostatniej umowy albo dokonaniem ostatniej czynności prawnej prowadzącej do nabycia lub osiągnięcia znaczącego uczestnictwa albo nabycia dominacji, natomiast jeśli co najmniej dwa podmioty działają w porozumieniu, zawiadomienie składają wszystkie strony porozumienia łącznie.

Organ kontroli, w drodze decyzji, zgłasza sprzeciw wobec nabycia lub osiągnięcia znaczącego uczestnictwa albo nabycia dominacji nad podmiotem objętym ochroną, w tym także w przypadku nabycia pośredniego lub następczego, jeżeli:

- podmiot składający zawiadomienie nie uzupełnił w wyznaczonym terminie braków formalnych w zawiadomieniu lub załączanych do zawiadomienia dokumentów lub informacji albo wezwany podmiot nie złożył informacji lub dokumentów na wezwanie organu kontroli; lub
- podmiot składający zawiadomienie nie przedstawił dodatkowych pisemnych wyjaśnień w terminie wyznaczonym przez organ kontroli; lub
- w związku z nabyciem lub osiągnięciem znaczącego uczestnictwa albo nabyciem dominacji istnieje przynajmniej potencjalne zagrożenie dla porządku publicznego lub bezpieczeństwa publicznego RP lub zdrowia publicznego w RP - przy uwzględnieniu art. 52 ust. 1 i art. 65 ust. 1 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej oraz art. 4 ust. 2 Traktatu o Unii Europejskiej; lub

- brak jest możliwości ustalenia, czy nabywca posiada obywatelstwo Państwa Członkowskiego - w przypadku osób fizycznych albo posiada lub posiadał od co najmniej 2 lat od dnia poprzedzającego zgłoszenie siedziby na terytorium Państwa Członkowskiego - w przypadku podmiotów innych niż osoby fizyczne; lub
- nabycie lub osiągnięcie znaczącego uczestnictwa albo nabycie dominacji może mieć negatywny wpływ na projekty i programy leżące w interesie UE.

Nabycie lub osiągnięcie istotnego uczestnictwa albo nabycie dominacji dokonane:

- bez złożenia zawiadomienia; albo
- pomimo wydania decyzji o sprzeciwie;

jest nieważne, chyba że wydano decyzję, o której mowa w art. 12j ust. 3. Ustawy o Kontroli Inwestycji, tj. stwierdzającą dopuszczalność wykonywania praw z udziałów albo akcji podmiotu objętego ochroną, w sposób niewykraczający poza znaczące uczestnictwo, w przypadku osiągnięcia znaczącego uczestnictwa w podmiocie objętym ochroną, jeżeli w toku postępowania nie można było stwierdzić, na podstawie jakich czynności podmiot osiągnął znaczące uczestnictwo.

## OPODATKOWANIE

Poniżej zaprezentowano jedynie ogólne zasady opodatkowania niektórych kategorii dochodów (przychodów) związanych z posiadaniem akcji.

Przepisy prawa podatkowego państwa członkowskiego Inwestora oraz przepisy prawa podatkowego obowiązujące w Rzeczypospolitej Polskiej tj. państwa członkowskiego kraju założenia Emitenta, mogą mieć wpływ na dochody uzyskane z tytułu papierów wartościowych.

### **1. Ogólne zasady opodatkowania dochodów z tytułu sprzedaży akcji oferowanych w publicznym obrocie**

#### **Podatek dochodowy od osób prawnych**

Ustawa o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych reguluje opodatkowanie podatkiem dochodowym dochodów osób prawnych i spółek kapitałowych w organizacji, jednostek organizacyjnych niemających osobowości prawnej (z wyłączeniem spółek niemających osobowości prawnej). Przepisy ustawy mają również zastosowanie do:

- spółek komandytowych oraz spółek komandytowo-akcyjnych mających siedzibę lub zarząd na terytorium RP;
- spółek jawnych mających siedzibę lub zarząd na terytorium RP, jeżeli wspólnikami spółki jawnej nie są wyłącznie osoby fizyczne oraz spółka jawna nie złożyła do właściwego urzędu skarbowego informacji o podmiotach posiadających prawo do udziału w zysku tej spółki;
- spółek niemających osobowości prawnej mających siedzibę lub zarząd w innym państwie, jeżeli zgodnie z przepisami prawa podatkowego tego innego państwa są traktowane jak osoby prawne i podlegają w tym państwie opodatkowaniu od całości swoich dochodów bez względu na miejsce ich osiągania.

#### ***Opodatkowanie dochodów podatników podatku dochodowego od osób prawnych posiadających siedzibę lub zarząd na terytorium RP***

Przedmiotem opodatkowania jest dochód ze sprzedaży akcji. Dochód stanowi różnicę pomiędzy przychodem, czyli kwotą ze sprzedaży akcji, a kosztami uzyskania przychodu, czyli wydatkami poniesionymi na ich nabycie (tj. cena nabycia) oraz wydatkami związanymi bezpośrednio z nabyciem (np. opłaty notarialne, opłaty dla domu maklerskiego itp.).

Dochód ze sprzedaży papierów wartościowych (w tym akcji) jest opodatkowany na zasadach ogólnych, 19% podatkiem dochodowym.

Przychody podatników podatku dochodowego od osób prawnych zostaną rozdzielone na dwa źródła: z działalności gospodarczej (operacyjnej) oraz z zysków kapitałowych.

Zgodnie z art. 7b Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, za przychody z zysków kapitałowych uważa się m.in. przychody wynikające ze zbycia udziałów/akcji (w tym w celu umorzenia), przychody z papierów wartościowych, pochodnych instrumentów finansowych oraz tytułów uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych, przychody z tytułu wniesienia do spółki wkładu niepieniężnego, przychody ze zbycia wierzytelności a także dywidendy i inne przychody faktycznie uzyskane z udziału w zyskach osób prawnych (w tym przychody uzyskane z działań restrukturyzacyjnych w postaci połączenia lub podziału).

Konsekwencją wyodrębnienia w Ustawie o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych źródła przychodu „zyski kapitałowe” jest obowiązek ustalania przez podatników przychodów, kosztów ich uzyskania oraz podstawy opodatkowania odrębnie dla każdego ze źródeł przychodów.

Ponadto, jeżeli w ramach prowadzonej działalności gospodarczej podatnik uzyska dochód tylko z jednego z tych źródeł a w drugim z nich poniesie stratę, uzyskany dochód będzie podlegał opodatkowaniu podatkiem dochodowym bez możliwości pomniejszenia go o stratę poniesioną w drugim źródle przychodów.

O wysokość straty ze źródła przychodów, poniesionej w roku podatkowym, podatnik może:



- obniżyć dochód uzyskany z tego źródła w najbliższych kolejno po sobie następujących pięciu latach podatkowych, z tym że kwota obniżenia w którymkolwiek z tych lat nie może przekroczyć 50% wysokości tej straty, albo
- obniżyć jednorazowo dochód uzyskany z tego źródła w jednym z najbliższych kolejno po sobie następujących pięciu lat podatkowych o kwotę nieprzekraczającą 5 000 000 zł, nieodliczona kwota podlega rozliczeniu w pozostałych latach tego pięcioletniego okresu, z tym że kwota obniżenia w którymkolwiek z tych lat nie może przekroczyć 50% wysokości tej straty.

Co do zasady, zgodnie z art. 25 ust. 1 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych podatnicy są obowiązani wpłacać na rachunek urzędu skarbowego zaliczki miesięczne w wysokości różnicy pomiędzy podatkiem należnym od dochodu osiągniętego od początku roku podatkowego a sumą zaliczek należnych za poprzednie miesiące.

Preferencyjne zasady opodatkowania dochodu ze sprzedaży akcji mogą mieć zastosowanie do spółek posiadających szczególny status, tj. tzw. Polskiej Spółki Holdingowej lub Alternatywnej Spółki Inwestycyjnej przy spełnieniu warunków ustawowych.

***Opodatkowanie dochodów podatników podatku dochodowego od osób prawnych nieposiadających siedziby lub zarządu na terytorium RP***

Podatnicy podatku dochodowego od osób prawnych, jeżeli nie mają na terytorium RP siedziby lub zarządu, podlegają obowiązkowi podatkowemu tylko od dochodów, które osiągają na terytorium RP.

Zgodnie z przepisami Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych (art. 3 ust. 3), za dochody (przychody) osiągane na terytorium RP uważa się w szczególności dochody (przychody) z:

- wszelkiego rodzaju działalności prowadzonej na terytorium RP, w tym poprzez położony na terytorium RP zagraniczny zakład;
- położonej na terytorium RP nieruchomości lub praw do takiej nieruchomości, w tym ze zbycia jej w całości albo w części lub zbycia jakichkolwiek praw do takiej nieruchomości;
- papierów wartościowych oraz pochodnych instrumentów finansowych niebędących papierami wartościowymi, dopuszczonych do publicznego obrotu na terytorium RP w ramach regulowanego rynku giełdowego, w tym uzyskane ze zbycia tych papierów albo instrumentów oraz z realizacji praw z nich wynikających;
- tytułu przeniesienia własności udziałów (akcji) w spółce, ogółu praw i obowiązków w spółce niebędącej osobą prawną lub tytułów uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym, instytucji wspólnego inwestowania lub innej osobie prawnej lub z tytułu należności będących następstwem posiadania tych udziałów (akcji), ogółu praw i obowiązków lub tytułów uczestnictwa – jeżeli co najmniej 50% wartości aktywów takiej spółki, spółki niebędącej osobą prawną, funduszu inwestycyjnego, instytucji wspólnego inwestowania lub osoby prawnej, bezpośrednio lub pośrednio, stanowią nieruchomości położone na terytorium RP lub prawa do takich nieruchomości;
- tytułu przeniesienia własności udziałów (akcji), ogółu praw i obowiązków, tytułów uczestnictwa lub praw o podobnym charakterze w spółce nieruchomościowej;
- tytułu należności regulowanych, w tym stawianych do dyspozycji, wypłacanych lub potrącanych, przez osoby fizyczne, osoby prawne albo jednostki organizacyjne nieposiadające osobowości prawnej, mające miejsce zamieszkania, siedzibę lub zarząd na terytorium RP, niezależnie od miejsca zawarcia umowy i wykonania świadczenia;
- niezrealizowanych zysków; opodatkowaniu podatkiem od dochodów z niezrealizowanych zysków podlega:
  - a) przeniesienie składnika majątku poza terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w wyniku którego Rzeczpospolita Polska w całości albo w części traci prawo do opodatkowania dochodów ze zbycia tego składnika majątku, przy czym przenoszony składnik majątku pozostaje własnością tego samego podmiotu;
  - b) zmiana rezydencji podatkowej przez podatnika podlegającego w Rzeczypospolitej Polskiej obowiązkowi podatkowemu od całości swoich dochodów (nieograniczonemu obowiązkowi podatkowemu), w wyniku której Rzeczpospolita Polska traci prawo do opodatkowania

dochodów ze zbycia składnika majątku będącego własnością tego podatnika, w związku z przeniesieniem jego siedziby lub zarządu do innego państwa, w tym w związku z transgranicznym przekształceniem.

Zasady opodatkowania podatników nieposiadających siedziby lub zarządu na terytorium RP mogą być modyfikowane przez przepisy właściwej umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania.

Zazwyczaj umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania, których stroną jest Polska stanowią, że zyski ze sprzedaży akcji mogą być opodatkowane tylko w państwie siedziby zbywcy. Wyjątek stanowią umowy zawierające „klausulę nieruchomościową”, która pozwala Polsce opodatkować zyski ze zbycia praw udziałowych w spółkach, których aktywa składają się głównie bądź w przeważającej części z nieruchomości położonych w Polsce.

Podatnicy mający siedzibę lub zarząd w państwach, z którymi RP zawarła umowy w sprawie unikania podwójnego opodatkowania powinni zapoznać się z postanowieniami tych umów, gdyż mogą one mieć wpływ na zasady opodatkowania dochodów ze sprzedaży akcji.

Od 2021 r. wprowadzono do ustaw o podatkach dochodowych pojęcie tzw. spółki nieruchomościowej. Jest to podmiot inny niż osoba fizyczna, obowiązany do sporządzania bilansu na podstawie przepisów o rachunkowości, w którym:

- na pierwszy dzień roku podatkowego, a w przypadku gdy spółka nieruchomościowa nie jest podatnikiem podatku dochodowego - na pierwszy dzień roku obrotowego, co najmniej 50% wartości rynkowej aktywów, bezpośrednio lub pośrednio, stanowiła wartość rynkowa nieruchomości położonych na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej lub praw do takich nieruchomości oraz wartość rynkowa tych nieruchomości przekraczała 10 000 000 zł albo równowartość tej kwoty określoną według kursu średniego walut obcych, ogłaszanego przez Narodowy Bank Polski, z ostatniego dnia roboczego poprzedzającego pierwszy dzień roku podatkowego - w przypadku podmiotów rozpoczynających działalność,
- na ostatni dzień roku poprzedzającego rok podatkowy, a w przypadku gdy spółka nieruchomościowa nie jest podatnikiem podatku dochodowego - na ostatni dzień roku poprzedzającego rok obrotowy, co najmniej 50% wartości bilansowej aktywów, bezpośrednio lub pośrednio, stanowiła wartość bilansowa nieruchomości położonych na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej lub praw do takich nieruchomości i wartość bilansowa tych nieruchomości przekraczała 10 000 000 zł albo równowartość tej kwoty określoną według kursu średniego walut obcych, ogłaszanego przez Narodowy Bank Polski, z ostatniego dnia roboczego poprzedzającego ostatni dzień roku podatkowego poprzedzającego odpowiednio rok podatkowy albo rok obrotowy oraz w roku poprzedzającym odpowiednio rok podatkowy albo rok obrotowy przychody podatkowe, a w przypadku gdy spółka nieruchomościowa nie jest podatnikiem podatku dochodowego - przychody ujęte w wyniku finansowym netto, z tytułu najmu, podnajmu, dzierżawy, poddzierżawy, leasingu i innych umów o podobnym charakterze lub z przeniesienia własności, których przedmiotem są nieruchomości lub prawa do nieruchomości, o których mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych (art. 3 ust. 2b pkt 6 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych), oraz z tytułu udziałów w innych spółkach nieruchomościowych, stanowiły co najmniej 60% ogółu odpowiednio przychodów podatkowych albo przychodów ujętych w wyniku finansowym netto - w przypadku podmiotów innych niż określone w punkcie pierwszym (powyżej).

Stosownie do art. 26aa Podatku Dochodowym od Osób Prawnych (art. 41 ust. 4f Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych), Spółka nieruchomościowa, której udziały (akcje), ogół praw i obowiązków, tytuły uczestnictwa lub prawa o podobnym charakterze są zbywane, jest obowiązana wpłacić na rachunek właściwego urzędu skarbowego, jako płatnik, zaliczkę na podatek od dochodu z tego tytułu w wysokości 19%, w terminie do 20. dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym powstał dochód, jeżeli:

- stroną dokonującą zbycia jest podmiot niemający siedziby lub zarządu na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej lub osoba fizyczna niemająca miejsca zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz
- przedmiotem transakcji zbycia są udziały (akcje) dające co najmniej 5% praw głosu w spółce albo ogół praw i obowiązków dający co najmniej 5% prawa do udziału w zysku spółki niebędącej

osobą prawną, albo co najmniej 5% ogólnej liczby tytułów uczestnictwa lub praw o podobnym charakterze, w spółce nieruchomościowej.

Powyższe stosuje się również w przypadku dokonania przez jeden podmiot więcej niż jednej transakcji zbycia udziałów (akcji), ogółu praw i obowiązków, tytułów uczestnictwa lub praw o podobnym charakterze w spółce nieruchomościowej, w okresie nieprzekraczającym 12 miesięcy liczonych począwszy od ostatniego dnia miesiąca, w którym nastąpiło pierwsze ich zbycie, jeżeli są spełnione warunki określone w tym przepisie. W takim przypadku spółka nieruchomościowa jest obowiązana wpłacić zaliczkę na podatek w terminie do 20. dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym suma praw głosu w spółce, której udziały (akcje) zostały zbyte, albo ogółu praw i obowiązków dających prawa do udziału w zyskach w spółce niebędącej osobą prawną, albo tytułów uczestnictwa lub praw o podobnym charakterze, w okresie, o którym mowa w zdaniu pierwszym, wyniosła co najmniej 5%.

W przypadku nieposiadania przez spółkę nieruchomościową informacji o kwocie transakcji zbycia zaliczkę na podatek, ustala się w wysokości 19% wartości rynkowej zbywanych udziałów (akcji), ogółu praw i obowiązków, tytułów uczestnictwa albo praw o podobnym charakterze.

Podatnik jest obowiązany przed terminem zapłaty zaliczki, o którym mowa powyżej, przekazać płatnikowi kwotę zaliczki na podatek. W terminie wpłaty na rachunek właściwego urzędu skarbowego zaliczki na podatek płatnik jest obowiązany przesłać podatnikowi informację o wpłaconej zaliczce na podatek sporządzoną według ustalonego wzoru.

### **Podatek dochodowy od osób fizycznych**

Zasady opodatkowania podatkiem dochodowym od osób fizycznych określono w Ustawie o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych.

#### ***Opodatkowanie dochodów osób fizycznych mających miejsce zamieszkania na terytorium RP***

Przychody ze sprzedaży papierów wartościowych akcji są traktowane jako przychody z kapitałów pieniężnych.

Stosownie do art. 17 ust. 1ab Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych przychód z odpłatnego zbycia akcji powstaje w momencie przeniesienia na nabywcę własności akcji.

Zgodnie z art. 30b ust. 1 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych od dochodów uzyskanych z odpłatnego zbycia akcji podatek dochodowy wynosi 19% uzyskanego dochodu.

Dochodem, o którym mowa powyżej, jest różnica między sumą przychodów uzyskanych z odpłatnego zbycia akcji, czyli kwotami ze sprzedaży, a kosztami uzyskania przychodu, czyli wydatkami poniesionymi na nabycie akcji (tj. cena nabycia) oraz wydatkami związanymi bezpośrednio z nabyciem (np. opłaty notarialne, opłaty dla domu maklerskiego itp.).

Na podstawie art. 30h Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych dochody ze sprzedaży akcji mogą również podlegać opodatkowaniu tzw. daniną solidarnościową według stawki 4%. Podstawę obliczenia daniny solidarnościowej stanowi nadwyżka ponad 1 000 000 zł sumy dochodów podlegających opodatkowaniu daniną (m.in. dochody ze sprzedaży papierów wartościowych; dochody opodatkowane według skali podatkowej - np. dochody z pracy, działalności gospodarczej, emerytur, rent, wynagrodzenia z umów zlecenia i o dzieło, praw autorskich itp.). Osoby fizyczne są obowiązane składać urzędowi skarbowemu deklarację o wysokości daniny solidarnościowej, według udostępnionego wzoru, w terminie do dnia 30 kwietnia roku kalendarzowego i w tym terminie wpłacić daninę solidarnościową.

Podmioty pośredniczące w sprzedaży papierów wartościowych (w tym akcji) przez osobę fizyczną (np. domy maklerskie) są zobowiązane przesłać tej osobie oraz właściwemu urzędowi skarbowemu imienną informację o wysokości uzyskanego dochodu (PIT-8C) w terminie do końca lutego roku kalendarzowego następującego po roku, w którym osoba fizyczna osiągnęła dochód (poniosła stratę) z tytułu zbycia papierów wartościowych (art. 39 ust. 3 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych).

O wysokość straty ze źródła przychodów, poniesionej w roku podatkowym, podatnik może:

- a) obniżyć dochód uzyskany z tego źródła w najbliższych kolejno po sobie następujących pięciu latach podatkowych, z tym że kwota obniżenia w którymkolwiek z tych lat nie może przekroczyć 50% wysokości tej straty, albo

- b) obniżyć jednorazowo dochód uzyskany z tego źródła w jednym z najbliższych kolejno po sobie następujących pięciu lat podatkowych o kwotę nieprzekraczającą 5 000 000 zł, nieodliczona kwota podlega rozliczeniu w pozostałych latach tego pięcioletniego okresu, z tym że kwota obniżenia w którymkolwiek z tych lat nie może przekroczyć 50% wysokości tej straty.

Straty poniesionej z tytułu zbycia papierów wartościowych nie łączy się ze stratami poniesionymi z innych źródeł przychodów.

Zgodnie z art. 45 ust. 1a pkt 1) Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych, w terminie do dnia 30 kwietnia roku następującego po roku podatkowym, podatnicy są obowiązani składać urzędom skarbowym odrębne zeznanie według ustalonego wzoru, o wysokości osiągniętego w roku podatkowym dochodu (poniesionej straty) z kapitałów opodatkowanych na zasadach określonych w art. 30b Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych. W tym samym terminie podatnicy zobowiązani są do zapłaty podatku dochodowego z tytułu odpłatnego zbycia papierów wartościowych.

Przepisów powyższych nie stosuje się, jeżeli odpłatne zbycie papierów wartościowych następuje w wykonywaniu działalności gospodarczej. W takim przypadku przychody ze sprzedaży papierów wartościowych powinny być kwalifikowane jako pochodzące z wykonywania działalności gospodarczej i rozliczone na zasadach właściwych dla tego źródła przychodu.

### ***Opodatkowanie dochodów osób fizycznych niemających miejsca zamieszkania na terytorium RP***

Osoby fizyczne, jeżeli nie mają miejsca zamieszkania na terytorium RP, podlegają obowiązкови podatkowemu tylko od dochodów (przychodów) osiąganych na terytorium RP (ograniczony obowiązek podatkowy).

Zgodnie z przepisami Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych (art. 3 ust. 2b), za dochody (przychody) osiągane na terytorium RP uważa się w szczególności dochody (przychody) z:

- pracy wykonywanej na terytorium RP na podstawie stosunku służbowego, stosunku pracy, pracy nakładczej oraz spółdzielczego stosunku pracy, bez względu na miejsce wypłaty wynagrodzenia;
- działalności wykonywanej osobiście na terytorium RP, bez względu na miejsce wypłaty wynagrodzenia;
- działalności gospodarczej prowadzonej na terytorium RP, w tym poprzez położony na terytorium RP zagraniczny zakład;
- położonej na terytorium RP nieruchomości lub praw do takiej nieruchomości, w tym ze zbycia jej w całości albo w części lub zbycia jakichkolwiek praw do takiej nieruchomości;
- papierów wartościowych oraz pochodnych instrumentów finansowych niebędących papierami wartościowymi, dopuszczonych do publicznego obrotu na terytorium RP w ramach regulowanego rynku giełdowego, w tym uzyskane ze zbycia tych papierów albo instrumentów oraz z realizacji praw z nich wynikających;
- tytułu przeniesienia własności udziałów (akcji) w spółce, ogółu praw i obowiązków w spółce niebędącej osobą prawną lub tytułów uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym, instytucji wspólnego inwestowania lub innej osobie prawnej lub z tytułu należności będących następstwem posiadania tych udziałów (akcji), ogółu praw i obowiązków lub tytułów uczestnictwa – jeżeli co najmniej 50% wartości aktywów takiej spółki, spółki niebędącej osobą prawną, funduszu inwestycyjnego, instytucji wspólnego inwestowania lub osoby prawnej, bezpośrednio lub pośrednio, stanowią nieruchomości położone na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej lub prawa do takich nieruchomości;
- tytułu należności regulowanych, w tym stawianych do dyspozycji, wypłacanych lub potrącanych, przez osoby fizyczne, osoby prawne albo jednostki organizacyjne nieposiadające osobowości prawnej, mające miejsce zamieszkania, siedzibę lub zarząd na terytorium RP, niezależnie od miejsca zawarcia umowy i wykonania świadczenia;
- niezrealizowanych zysków; opodatkowaniu podatkiem od dochodów z niezrealizowanych zysków podlega:
  - a) przeniesienie składnika majątku poza terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w wyniku którego Rzeczpospolita Polska traci prawo do opodatkowania dochodów ze zbycia tego

składnika majątku, przy czym przenoszony składnik majątku pozostaje własnością tego samego podmiotu;

- b) zmiana rezydencji podatkowej przez podatnika podlegającego w Rzeczypospolitej Polskiej nieograniczonemu obowiązkowi podatkowemu, w wyniku której Rzeczpospolita Polska traci prawo do opodatkowania dochodów ze zbycia składnika majątku będącego własnością tego podatnika, w związku z przeniesieniem jego miejsca zamieszkania do innego państwa (przy czym przepisów o niezrealizowanych zyskach nie stosuje się, jeżeli łączna wartość rynkowa przenoszonych składników majątku nie przekracza kwoty 4 000 000 zł).

Zasady opodatkowania podatników podatku dochodowego od osób fizycznych niemających miejsca zamieszkania na terytorium RP mogą być modyfikowane przez przepisy właściwej umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania.

Zazwyczaj umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania, których stroną jest Polska stanowią, że zyski ze sprzedaży akcji mogą być opodatkowane tylko w państwie siedziby zbywcy. Wyjątek stanowią umowy zawierające „klauzulę nieruchomościową”, która pozwala Polsce opodatkować zyski ze zbycia praw udziałowych w spółkach, których aktywa składają się głównie bądź w przeważającej części z nieruchomości położonych w Polsce.

Osoby fizyczne, mające miejsce zamieszkania w państwach, z którymi RP zawarła umowy w sprawie unikania podwójnego opodatkowania, powinny zapoznać się z postanowieniami tych umów, gdyż mogą one wpływać na zasady opodatkowania dochodów ze sprzedaży papierów wartościowych.

Od 2021 r. wprowadzono do ustaw o podatkach dochodowych pojęcie tzw. spółki nieruchomościowej. Jest to podmiot inny niż osoba fizyczna, obowiązany do sporządzania bilansu na podstawie przepisów o rachunkowości, w którym:

- na pierwszy dzień roku podatkowego, a w przypadku gdy spółka nieruchomościowa nie jest podatnikiem podatku dochodowego - na pierwszy dzień roku obrotowego, co najmniej 50% wartości rynkowej aktywów, bezpośrednio lub pośrednio, stanowiła wartość rynkowa nieruchomości położonych na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej lub praw do takich nieruchomości oraz wartość rynkowa tych nieruchomości przekraczała 10 000 000 zł albo równowartość tej kwoty określoną według kursu średniego walut obcych, ogłaszanego przez Narodowy Bank Polski, z ostatniego dnia roboczego poprzedzającego pierwszy dzień roku podatkowego - w przypadku podmiotów rozpoczynających działalność,
- na ostatni dzień roku poprzedzającego rok podatkowy, a w przypadku gdy spółka nieruchomościowa nie jest podatnikiem podatku dochodowego - na ostatni dzień roku poprzedzającego rok obrotowy, co najmniej 50% wartości bilansowej aktywów, bezpośrednio lub pośrednio, stanowiła wartość bilansowa nieruchomości położonych na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej lub praw do takich nieruchomości i wartość bilansowa tych nieruchomości przekraczała 10 000 000 zł albo równowartość tej kwoty określoną według kursu średniego walut obcych, ogłaszanego przez Narodowy Bank Polski, z ostatniego dnia roboczego poprzedzającego ostatni dzień roku podatkowego poprzedzającego odpowiednio rok podatkowy albo rok obrotowy oraz w roku poprzedzającym odpowiednio rok podatkowy albo rok obrotowy przychody podatkowe, a w przypadku gdy spółka nieruchomościowa nie jest podatnikiem podatku dochodowego - przychody ujęte w wyniku finansowym netto, z tytułu najmu, podnajmu, dzierżawy, poddzierżawy, leasingu i innych umów o podobnym charakterze lub z przeniesienia własności, których przedmiotem są nieruchomości lub prawa do nieruchomości, o których mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych (art. 3 ust. 2b pkt 6 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych), oraz z tytułu udziałów w innych spółkach nieruchomościowych, stanowiły co najmniej 60% ogółu odpowiednio przychodów podatkowych albo przychodów ujętych w wyniku finansowym netto - w przypadku podmiotów innych niż określone w punkcie pierwszym (powyżej).

Stosownie do art. 26aa Podatku Dochodowym od Osób Prawnych (art. 41 ust. 4f Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych), Spółka nieruchomościowa, której udziały (akcje), ogół praw i obowiązków, tytuły uczestnictwa lub prawa o podobnym charakterze są zbywane, jest obowiązana wpłacić na rachunek właściwego urzędu skarbowego, jako płatnik, zaliczkę na podatek od dochodu z tego tytułu w wysokości 19%, w terminie do 20. dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym powstał dochód, jeżeli:

- stroną dokonującą zbycia jest podmiot niemający siedziby lub zarządu na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej lub osoba fizyczna niemająca miejsca zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz
- przedmiotem transakcji zbycia są udziały (akcje) dające co najmniej 5% praw głosu w spółce albo ogół praw i obowiązków dający co najmniej 5% prawa do udziału w zysku spółki niebędącej osobą prawną, albo co najmniej 5% ogólnej liczby tytułów uczestnictwa lub praw o podobnym charakterze, w spółce nieruchomościowej.

Powyższe stosuje się również w przypadku dokonania przez jeden podmiot więcej niż jednej transakcji zbycia udziałów (akcji), ogółu praw i obowiązków, tytułów uczestnictwa lub praw o podobnym charakterze w spółce nieruchomościowej, w okresie nieprzekraczającym 12 miesięcy liczonych począwszy od ostatniego dnia miesiąca, w którym nastąpiło pierwsze ich zbycie, jeżeli są spełnione warunki określone w tym przepisie. W takim przypadku spółka nieruchomościowa jest obowiązana wpłacić zaliczkę na podatek w terminie do 20. dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym suma praw głosu w spółce, której udziały (akcje) zostały zbyte, albo ogółu praw i obowiązków dających prawa do udziału w zyskach w spółce niebędącej osobą prawną, albo tytułów uczestnictwa lub praw o podobnym charakterze, w okresie, o którym mowa w zdaniu pierwszym, wyniosła co najmniej 5%.

W przypadku nieposiadania przez spółkę nieruchomościową informacji o kwocie transakcji zbycia zaliczkę na podatek, ustala się w wysokości 19% wartości rynkowej zbywanych udziałów (akcji), ogółu praw i obowiązków, tytułów uczestnictwa albo praw o podobnym charakterze.

Podatnik jest obowiązany przed terminem zapłaty zaliczki, o którym mowa powyżej, przekazać płatnikowi kwotę zaliczki na podatek. W terminie wpłaty na rachunek właściwego urzędu skarbowego zaliczki na podatek płatnik jest obowiązany przesłać podatnikowi informację o wpłaconej zaliczce na podatek sporządzoną według ustalonego wzoru.

## **2. Ogólne zasady opodatkowania dochodów uzyskiwanych z dywidendy**

### **Podatek dochodowy od osób prawnych**

Dywidendy oraz inne przychody z tytułu udziału w zyskach osób prawnych stanowią odrębne źródło przychodów – przychody z zysków kapitałowych.

Zgodnie z art. 22 ust. 1 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, podatek dochodowy od przychodów z dywidend oraz innych przychodów (dochodów) z tytułu udziału w zyskach osób prawnych mających siedzibę lub zarząd na terytorium RP ustala się w wysokości 19% uzyskanego przychodu (dochodu).

Stosownie do art. 22 ust. 4 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, zwalnia się od podatku dochodowego przychody z tytułu dywidend, jeżeli spełnione są łącznie następujące warunki:

- wypłacającym dywidendę jest spółka mająca siedzibę lub zarząd na terytorium RP;
- uzyskującym dywidendę jest spółka podlegająca w RP lub w innym niż RP państwie członkowskim Unii Europejskiej lub w innym państwie należącym do Europejskiego Obszaru Gospodarczego, opodatkowaniu podatkiem dochodowym od całości swoich dochodów, bez względu na miejsce ich osiągnięcia;
- spółka, o której mowa w podpunkcie drugim powyżej, posiada bezpośrednio nie mniej niż 10% udziałów (akcji) w kapitale spółki, o której mowa w podpunkcie pierwszym powyżej;
- spółka, o której mowa w podpunkcie drugim powyżej, nie korzysta ze zwolnienia z opodatkowania podatkiem dochodowym od całości swoich dochodów, bez względu na źródło ich osiągnięcia.

Zwolnienie od podatku dochodowego ma zastosowanie w przypadku, kiedy spółka uzyskująca przychody z dywidend, posiada udziały (akcje) w spółce wypłacającej dywidendę w wysokości, określonej w podpunkcie trzecim powyżej, nieprzerwanie przez okres dwóch lat (art. 22 ust. 4a Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych).

Zwolnienie to ma również zastosowanie w przypadku, gdy okres dwóch lat nieprzerwanego posiadania udziałów (akcji) w wymaganej wysokości upływa po dniu uzyskania tych dochodów (przychodów).

W przypadku niedotrzymania warunku posiadania udziałów (akcji), w wymaganej wysokości, nieprzerwanie przez okres dwóch lat spółka uzyskująca dochody (przychody) z dywidend oraz inne

przychody z tytułu udziału w zyskach osób prawnych jest obowiązana do zapłaty podatku, wraz z odsetkami za zwłokę, w wysokości 19% dochodów (przychodów), do 20 dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym utraciła prawo do zwolnienia. Odsetki nalicza się od następnego dnia po dniu, w którym po raz pierwszy skorzystała ze zwolnienia (art. 22 ust. 4b Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych).

Zasady opisane powyżej stosuje się odpowiednio do:

- spółdzielni zawiązanych na podstawie rozporządzenia nr 1435/2003/WE z dnia 22 lipca 2003 roku w sprawie statutu Spółdzielni Europejskiej (SCE) (Dz. Urz. WE z dnia 18 sierpnia 2003 roku, L 207, s. 1, ze zm.);
- przychodów z dywidend wypłacanych przez spółki mające siedzibę lub zarząd na terytorium RP, spółkom podlegającym w Konfederacji Szwajcarskiej opodatkowaniu podatkiem dochodowym od całości swoich dochodów, bez względu na miejsce ich osiągania, przy czym określony w punkcie trzecim powyżej bezpośredni udział procentowy w kapitale spółki wypłacającej, ustala się w wysokości nie mniejszej niż 25%;
- dochodów wypłacanych (przypisanych) na rzecz położonego na terytorium Państwa Członkowskiego lub innego państwa należącego do Europejskiego Obszaru Gospodarczego albo w Konfederacji Szwajcarskiej zagranicznego zakładu spółki podlegającej w RP lub w innym niż RP Państwie Członkowskim, lub w innym państwie należącym do Europejskiego Obszaru Gospodarczego, opodatkowaniu podatkiem dochodowym od całości swoich dochodów, bez względu na miejsce ich osiągania, jeżeli spółka ta spełnia określone powyżej warunki.

Zgodnie z art. 22 ust. 4d Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, zwolnienie z opodatkowania przychodów z dywidend stosuje się:

- jeżeli posiadanie udziałów (akcji) wynika z tytułu własności;
- w odniesieniu do dochodów uzyskanych z udziałów (akcji) posiadanych na podstawie tytułu:
  - własności;
  - innego niż własność, pod warunkiem że te dochody (przychody) korzystałyby ze zwolnienia, gdyby posiadanie tych udziałów (akcji) nie zostało przeniesione.

Zwolnienie od opodatkowania, o którym mowa powyżej stosuje się pod warunkiem istnienia podstawy prawnej wynikającej z umowy w sprawie unikania podwójnego opodatkowania lub innej ratyfikowanej umowy międzynarodowej, której stroną jest RP, do uzyskania przez organ podatkowy informacji podatkowych od organu podatkowego innego niż RP państwa, w którym podatnik ma swoją siedzibę lub w którym dochód został uzyskany (art. 22b Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych).

Zasady opodatkowania przychodów z dywidend stosuje się z uwzględnieniem umów w sprawie unikania podwójnego opodatkowania, których stroną jest RP (art. 22a Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych).

Stosownie do art. 22c ust. 1 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, zwolnienia od podatku, o którym mowa powyżej, nie stosuje się jeżeli skorzystanie ze zwolnienia było:

- sprzeczne w danych okolicznościach z przedmiotem lub celem tych przepisów;
- głównym lub jednym z głównych celów dokonania transakcji lub innej czynności albo wielu transakcji lub innych czynności, a sposób działania był sztuczny.

Uznaje się przy tym (zgodnie z art. 22c ust. 2 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych), że sposób działania nie jest sztuczny, jeżeli na podstawie istniejących okoliczności należy przyjąć, że podmiot działający rozsądnie i kierujący się zgodnymi z prawem celami zastosowałby ten sposób działania w dominującej mierze z uzasadnionych przyczyn ekonomicznych. Do przyczyn, o których mowa powyżej, nie zalicza się celu skorzystania ze zwolnienia określonego w art. 22 ust. 4 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, sprzecznego z przedmiotem lub celem tego przepisu.

Od dnia 1 stycznia 2022 r. weszły w życie znaczące zmiany do art. 26 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych zmieniające dotychczasowe zasady poboru podatku u źródła, m.in. w stosunku do wypłacanych dywidend.

Zgodnie ze zmienionymi przepisami (art. 26 ust. 1 oraz ust. 2e Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych), osoby prawne, jednostki organizacyjne niemające osobowości prawnej oraz osoby fizyczne będące przedsiębiorcami, które dokonują wypłat należności z tytułów wymienionych m.in. w art. 22 ust. 1 (m.in. dywidendy), do wysokości nieprzekraczającej w roku podatkowym obowiązującym u wypłacającego te należności łącznie kwoty 2.000.000 PLN na rzecz tego samego podatnika, są obowiązane jako płatnicy pobierać, z zastrzeżeniem ust. 2, 2b i 2d, w dniu dokonania wypłaty zryczałtowany podatek dochodowy od tych wypłat, z uwzględnieniem odliczeń przewidzianych w art. 22 ust. 1a-1e.

Zastosowanie stawki podatku wynikającej z właściwej umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania albo niepobranie podatku zgodnie z taką umową będzie możliwe pod warunkiem udokumentowania siedziby podatnika dla celów podatkowych uzyskany od podatnika certyfikatem rezydencji.

Przy weryfikacji warunków zastosowania stawki podatku innej niż określona w art. 22 ust. 1, zwolnienia lub warunków niepobrania podatku, wynikających z przepisów szczególnych lub umów o unikaniu podwójnego opodatkowania, płatnik będzie obowiązany do dochowania należytej staranności. Przy ocenie dochowania należytej staranności uwzględnia się charakter oraz skalę działalności prowadzonej przez płatnika.

Zryczałtowany podatek dochodowy nie będzie pobierany, jeżeli podatnicy, wymienieni w art. 17 ust. 1, korzystający ze zwolnienia w związku z przeznaczeniem dochodów na cele statutowe lub inne cele określone w tym przepisie, złożą płatnikowi najpóźniej w dniu dokonania wypłaty należności oświadczenie, że przeznaczą dochody z dywidend oraz z innych przychodów z tytułu udziałów w zyskach osób prawnych – na cele wymienione w tym przepisie.

Zgodnie z art. 26 ust. 1c Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, jeżeli łączna kwota należności z tytułów wymienionych m.in. w art. 22 ust. 1, wypłacona podatnikowi w obowiązującym u płatnika roku podatkowym nie przekracza kwoty, o której mowa w art. 26 ust. 2e Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, osoby prawne i jednostki organizacyjne niemające osobowości prawnej, które dokonują wypłat z tych tytułów, w związku ze zwolnieniem od podatku dochodowego na podstawie art. 21 ust. 3 oraz art. 22 ust. 4, stosują zwolnienia wynikające z tych przepisów pod warunkiem udokumentowania przez spółkę, o której mowa w art. 22 ust. 4 pkt 2, mającą siedzibę w innym niż RP Państwie Członkowskim lub w innym państwie należącym do Europejskiego Obszaru Gospodarczego:

- jej miejsca siedziby dla celów podatkowych, uzyskany od niej certyfikatem rezydencji, lub
- istnienia zagranicznego zakładu - zaświadczeniem wydanym przez właściwy organ administracji podatkowej państwa, w którym znajduje się jej siedziba lub zarząd, albo przez właściwy organ podatkowy państwa, w którym ten zagraniczny zakład jest położony.

W przypadku należności z tytułów, o których mowa m.in. w art. 22 ust. 1, wypłacanych na rzecz spółki, o której mowa w art. 22 ust. 4 pkt 2, lub jej zagranicznego zakładu, jeżeli łączna kwota należności wypłacona z tych tytułów temu podatnikowi w obowiązującym u płatnika roku podatkowym, nie przekracza kwoty, o której mowa w art. 26 ust. 2e Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, osoby prawne i jednostki organizacyjne niemające osobowości prawnej, które dokonują wypłat tych należności, stosują zwolnienia wynikające m.in. z art. 22 ust. 4, z uwzględnieniem ust. 1c, pod warunkiem uzyskania od tej spółki lub jej zagranicznego zakładu pisemnego oświadczenia, że w stosunku do wypłacanych należności spełnione zostały warunki, o których mowa odpowiednio w art. 22 ust. 4 pkt 4 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych.

Jeżeli miejsce siedziby podatnika dla celów podatkowych zostało udokumentowane certyfikatem rezydencji niezawierającym okresu jego ważności, płatnik przy poborze podatku uwzględnia ten certyfikat przez okres kolejnych dwunastu miesięcy od dnia jego wydania.

Jeżeli w okresie dwunastu miesięcy od dnia wydania certyfikatu, miejsce siedziby podatnika dla celów podatkowych uległo zmianie, podatnik jest obowiązany do niezwłocznego udokumentowania miejsca siedziby dla celów podatkowych nowym certyfikatem rezydencji. Jeżeli podatnik nie dopełnił obowiązku posiadania certyfikatu, odpowiedzialność za niepobranie podatku przez płatnika lub pobranie podatku w wysokości niższej od należnej ponosi podatnik.

W przypadku gdy wypłata należności dokonywana jest na rzecz podatników będących osobami uprawnionymi z papierów wartościowych zapisanych na rachunkach zbiorczych, których tożsamość nie



została płatnikowi ujawniona, płatnik pobiera podatek w wysokości wynikającej z art. 22 ust. 1 od łącznej wartości dochodów (przychodów) przekazanych przez niego na rzecz wszystkich takich podatników za pośrednictwem posiadacza rachunku zbiorczego. Podatek pobiera się w dniu przekazania należności z danego tytułu do dyspozycji posiadacza rachunku zbiorczego.

W przypadku wypłat należności z tytułu:

- odsetek od papierów wartościowych zapisanych na rachunkach papierów wartościowych albo na rachunkach zbiorczych, wypłacanych na rzecz podatników zagranicznych;
- dywidend oraz przychodów uzyskanych z papierów wartościowych zapisanych na rachunkach papierów wartościowych albo na rachunkach zbiorczych

- obowiązek poboru podatku u źródła stosuje się do podmiotów prowadzących rachunki papierów wartościowych albo rachunki zbiorcze, jeżeli wypłata należności następuje za pośrednictwem tych podmiotów.

Płatnicy pobierają zryczałtowany podatek dochodowy w dniu przekazania należności do dyspozycji posiadacza rachunku papierów wartościowych lub posiadacza rachunku zbiorczego. Zastosowanie stawki podatku wynikającej z właściwej umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania albo niepobranie podatku zgodnie z taką umową jest możliwe pod warunkiem udokumentowania miejsca siedziby podatnika dla celów podatkowych uzyskanym od podatnika certyfikatem rezydencji.

W przypadku powyższych wypłat, obowiązek weryfikacji progu 2.000.000 oraz występowania powiązań, o których mowa poniżej, spoczywa na podmiocie prowadzącym rachunki papierów wartościowych albo rachunki zbiorcze. Podmiot prowadzący rachunki papierów wartościowych albo rachunki zbiorcze nie uwzględnia kwot należności, od których podatek został pobrany zgodnie z art. 26 ust. 2a Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych. Podmioty dokonujące wypłat należności za pośrednictwem rachunków papierów wartościowych albo rachunków zbiorczych są obowiązane do przekazania podmiotom prowadzącym te rachunki informacji o występowaniu pomiędzy nimi a podatnikiem powiązań w rozumieniu art. 11a ust. 1 pkt 5 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych oraz przekroczeniu kwoty, o której mowa w ust. 2e Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, co najmniej na 7 dni przed dokonaniem wypłaty. Podmioty przekazujące tę informację są obowiązane do jej aktualizacji przed dokonaniem wypłaty w przypadku wystąpienia zmiany okoliczności objętych informacją.

Zgodnie z art. 26 ust. 2e Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, jeżeli łączna kwota należności wypłacanych z tytułów wymienionych m.in. w art. 22 ust. 1 na rzecz podmiotu powiązanego, przekracza w roku podatkowym obowiązującym u wypłacającego te należności łącznie kwotę 2.000.000 PLN osoby prawne, jednostki organizacyjne niemające osobowości prawnej oraz osoby fizyczne będące przedsiębiorcami są, co do zasady, obowiązane jako płatnicy pobrać w dniu dokonania wypłaty zryczałtowany podatek dochodowy od tych wypłat według stawki podatku określonej w art. 22 ust. 1 od nadwyżki ponad kwotę 2.000.000 PLN:

- z uwzględnieniem odliczeń przewidzianych w art. 22 ust. 1a-1e;
- bez możliwości niepobrania podatku na podstawie właściwej umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania, a także bez uwzględniania zwolnień lub stawek wynikających z przepisów szczególnych lub umów o unikaniu podwójnego opodatkowania.

Przez podmioty powiązane, o których mowa w ust. 2e Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, rozumie się podmioty powiązane w rozumieniu art. 11a ust. 1 pkt 4 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych.

Przepisu ust. 2e Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych nie stosuje się do podmiotów będących podatnikami, o których mowa w art. 3 ust. 1 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych.

Jeżeli doszło do wypłaty należności, która bez uzasadnionych przyczyn ekonomicznych nie została zakwalifikowana do należności wymienionych m.in. w art. 22 ust. 1 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych, przepis ust. 2e stosuje się odpowiednio.

Jeżeli rok podatkowy płatnika jest dłuższy albo krótszy niż 12 miesięcy, kwotę, o której mowa w ust. 2e, oblicza się jako iloczyn 1/12 kwoty 2 000 000 zł i liczby rozpoczętych miesięcy roku podatkowego, w którym dokonano wypłaty tych należności.

Jeżeli obliczenie kwoty, o której mowa w ust. 2e, nie jest możliwe poprzez wskazanie roku podatkowego płatnika, zasady określone w tym przepisie stosuje się odpowiednio w odniesieniu do obowiązującego u tego płatnika roku obrotowego, a w razie jego braku, w odniesieniu do obowiązującego u tego płatnika innego okresu o cechach właściwych dla roku obrotowego, nie dłuższego jednak niż 23 kolejne miesiące.

Jeżeli wypłaty należności dokonano w walucie obcej, na potrzeby ustalenia, czy przekroczona została kwota, o której mowa w ust. 2e, wypłacone należności przelicza się na złote według kursu średniego waluty obcej ogłaszanego przez Narodowy Bank Polski z ostatniego dnia roboczego poprzedzającego dzień wypłaty.

Jeżeli nie można ustalić wysokości należności wypłaconych na rzecz tego samego podatnika, domniemywa się, że przekroczyła ona kwotę, o której mowa w ust. 2e.

Podmioty wypłacające należności, o których mowa m.in. w art. 22 ust. 1 w kwocie przekraczającej 2.000.000 PLN mogą zastosować zwolnienie, o którym mowa w art. 22 ust. 4, na podstawie obowiązującej opinii o stosowaniu zwolnienia, o której mowa w art. 26b.

Opinię o stosowaniu przez płatnika zwolnienia z poboru zryczałtowanego podatku dochodowego, od wypłacanych na rzecz podatnika należności, o których mowa m.in. art. 22 ust. 1, lub stosowaniu stawki podatku wynikającej z właściwej umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania albo niepobraniu podatku zgodnie z taką umową (opinia o stosowaniu preferencji) wydaje organ podatkowy, na wniosek złożony przez podatnika, płatnika lub podmiot dokonujący wypłaty należności za pośrednictwem podmiotów prowadzących rachunki papierów wartościowych albo rachunki zbiorcze, pod warunkiem wykazania przez wnioskodawcę spełnienia przez podatnika warunków określonych w art. 22 ust. 4-6 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych albo warunków zastosowania umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania.

Płatnik nie ma możliwości niepobrania zryczałtowanego podatku dochodowego na podstawie opinii o stosowaniu preferencji, jeżeli z informacji posiadanej przez płatnika, w tym z dokumentu, w szczególności z faktury lub z umowy, wynika, że podatnik, którego dotyczy opinia o stosowaniu preferencji, nie spełnia warunków określonych m.in. w art. 22 ust. 4-4d i 6 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych lub stan faktyczny nie odpowiada stanowi faktycznemu przedstawionemu w tej opinii.

Ponadto, przepisu art. 26 ust. 2e Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych (dotyczącego obligatoryjnego poboru podatku u źródła) w przypadku przekroczenia kwoty płatności, o której mowa w art. 26 ust. 1, nie stosuje się, jeżeli płatnik złożył oświadczenie, że:

- posiada dokumenty wymagane przez przepisy prawa podatkowego dla zastosowania stawki podatku albo zwolnienia lub niepobrania podatku, wynikających z przepisów szczególnych lub umów o unikaniu podwójnego opodatkowania;
- po przeprowadzeniu weryfikacji, o której mowa w ust. 1, nie posiada wiedzy uzasadniającej przypuszczenie, że istnieją okoliczności wykluczające możliwość zastosowania stawki podatku albo zwolnienia lub niepobrania podatku, wynikających z przepisów szczególnych lub umów o unikaniu podwójnego opodatkowania.

Oświadczenie, składa kierownik jednostki w rozumieniu ustawy o rachunkowości, a w przypadku gdy jednostką kieruje organ wieloosobowy - wyznaczona osoba wchodząca w skład tego organu, przy czym nie jest dopuszczalne złożenie tego oświadczenia przez pełnomocnika. Oświadczenie, płatnik jest obowiązany złożyć do organu podatkowego wskazanego w art. 28b ust. 15, nie później niż do dnia wpłaty podatku za miesiąc, w którym doszło do przekroczenia kwoty określonej w ust. 2e, przy czym wykonanie tego obowiązku po dokonaniu wypłaty nie zwalnia płatnika z obowiązku dochowania należytej staranności przed jej dokonaniem.

Organ podatkowy zwraca, na wniosek, podatek pobrany zgodnie z art. 26 ust. 2e. Wysokość podatku do zwrotu określa się na podstawie zwolnień lub stawek wynikających z przepisów szczególnych lub umów o unikaniu podwójnego opodatkowania, których stroną jest Rzeczpospolita Polska.

Wniosek o zwrot podatku może złożyć:

- podatnik, w tym podatnik, o którym mowa w art. 3 ust. 2, który w związku z uzyskaniem należności, od której został pobrany podatek, osiąga przychód podlegający opodatkowaniu zgodnie z przepisami niniejszej ustawy;
- płatnik, jeżeli wpłacił podatek z własnych środków i poniósł ciężar ekonomiczny tego podatku.

Wniosek o zwrot podatku zawiera oświadczenie co do zgodności z prawdą faktów przedstawionych we wniosku oraz co do zgodności z oryginałem dokumentacji załączonej do wniosku. Obowiązek złożenia oświadczenia, o którym mowa w zdaniu pierwszym, istnieje także na dalszym etapie postępowania w odniesieniu do przedstawianych kolejnych faktów oraz przekazywanej uzupełniającej dokumentacji.

Do wniosku o zwrot podatku dołącza się dokumentację pozwalającą na ustalenie jego zasadności, w szczególności:

- certyfikat rezydencji podatnika;
- dokumentację dotyczącą przelewów bankowych lub inne dokumenty wskazujące na sposób rozliczenia lub przekazania należności, z którymi wiązała się zapłata podatku;
- dokumentację dotyczącą zobowiązania do wypłaty należności;
- oświadczenie podatnika, że w stosunku do wypłacanych należności spełnione zostały warunki, o których mowa odpowiednio w art. 22 ust. 4 pkt 4;
- dokumentację wskazującą na ustalenia umowne, z powodu których płatnik wpłacił podatek z własnych środków i poniósł ciężar ekonomiczny tego podatku (jeżeli wniosek składa płatnik).

Jeżeli z przepisów odrębnych lub umów o unikaniu podwójnego opodatkowania wynika obowiązek badania spełnienia niżej wymienionych przesłanek, to do wniosku o zwrot podatku dołącza się również:

- oświadczenie podatnika, że w odniesieniu do czynności, w związku z którą składany jest wniosek o zwrot podatku, podatnik jest podmiotem, na którym ciąży obowiązek podatkowy, a także oświadczenie podatnika, że spółka albo zagraniczny zakład jest rzeczywistym właścicielem wypłacanych należności (jeżeli wniosek składa podatnik);
- oświadczenie podatnika, że prowadzi rzeczywistą działalność gospodarczą w kraju siedziby podatnika dla celów podatkowych, z którą wiąże się uzyskany przychód (jeżeli wniosek składa podatnik), gdy należności są uzyskiwane w związku z prowadzoną działalnością gospodarczą;
- uzasadnienie wnioskodawcy, że spełnione są warunki będące przedmiotem oświadczeń, o których mowa w punktach powyżej.

Od 2022 r. szczególne zasady opodatkowania dywidendy mogą dotyczyć spółek posiadających status tzw. Polskiej Spółki Holdingowej.

## **Podatek dochodowy od osób fizycznych**

### ***Opodatkowanie osób fizycznych mających miejsce zamieszkania na terytorium RP***

Zgodnie z art. 30a ust.1 pkt 4 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych, od uzyskanych przychodów z dywidend pobiera się 19% zryczałtowany podatek dochodowy.

Przychodów z dywidend nie łączy się z dochodami opodatkowanymi na zasadach ogólnych.

Co do zasady, zgodnie z art. 41 ust. 4 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych, spółki, które dokonują wypłat należności z tytułu dywidend są obowiązane jako płatnicy pobierać zryczałtowany podatek dochodowy od dokonywanych wypłat (świadczeń) lub stawianych do dyspozycji podatnika pieniędzy lub wartości pieniężnych.

Zgodnie z art. 41 ust. 4d Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych, zryczałtowany podatek dochodowy od dywidend pobierają jako płatnicy podmioty prowadzące rachunki papierów wartościowych dla podatników, jeżeli przychody z tytułu dywidend zostały uzyskane na terytorium RP i wiążą się z papierami wartościowymi zapisanymi na tych rachunkach, a wypłata świadczenia na rzecz podatnika następuje za pośrednictwem tych podmiotów.

Zgodnie z art. 41 ust. 10 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych, w zakresie papierów wartościowych zapisanych na rachunkach zbiorczych płatnikami zryczałtowanego podatku dochodowego w zakresie dywidend są podmioty prowadzące rachunki zbiorcze, za pośrednictwem

których należności z tych tytułów są wypłacane. Podatek pobiera się w dniu przekazania należności z tytułu dywidendy do dyspozycji posiadacza rachunku zbiorczego. Powyższe ma zastosowanie odpowiednio do podmiotów wskazanych w art. 3 ust. 2 Ustawy O Podatku Dochodowym Od Osób Prawnych w zakresie, w jakim prowadzą działalność gospodarczą poprzez położony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej zagraniczny zakład, jeżeli rachunek, na którym zapisane są papiery wartościowe, jest związany z działalnością tego zakładu.

Od przychodów z dywidend, przekazanych na rzecz podatników uprawnionych z papierów wartościowych zapisanych na rachunkach zbiorczych, których tożsamość nie została płatnikowi ujawniona w trybie przewidzianym w Ustawie o Obrocie Instrumentami Finansowymi, płatnik pobiera zryczałtowany podatek dochodowy według stawki 19% od łącznej wartości dochodów (przychodów) przekazanych przez niego na rzecz wszystkich takich podatników za pośrednictwem posiadacza rachunku zbiorczego (art. 30a ust. 2a Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych).

### ***Opodatkowanie osób fizycznych niemających miejsca zamieszkania na terytorium RP***

Zgodnie z art. 30a ust.1 pkt 4 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych, od uzyskanych dochodów (przychodów) z dywidend i innych przychodów z tytułu udziału w zyskach osób prawnych pobiera się 19% zryczałtowany podatek dochodowy. Przepisy te stosuje się z uwzględnieniem umów o unikaniu podwójnego opodatkowania, których stroną jest RP. Przy czym zastosowanie stawki podatku wynikającej z właściwej umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania lub niepobranie podatku zgodnie z taką umową jest możliwe pod warunkiem udokumentowania dla celów podatkowych miejsca zamieszkania podatnika uzyskanym od niego certyfikatem rezydencji (art. 30a ust. 2 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych).

Jeżeli miejsce zamieszkania podatnika dla celów podatkowych zostało udokumentowane certyfikatem rezydencji niezawierającym okresu ważności, płatnik przy poborze podatku uwzględnia ten certyfikat przez okres kolejnych dwunastu miesięcy od dnia jego wydania. Jeżeli w okresie dwunastu miesięcy od dnia wydania certyfikatu miejsce zamieszkania podatnika dla celów podatkowych uległo zmianie, podatnik jest obowiązany do niezwłocznego udokumentowania miejsca zamieszkania dla celów podatkowych nowym certyfikatem rezydencji. Jeżeli podatnik nie dopełnił obowiązku udokumentowania miejsca zamieszkania dla celów podatkowych nowym certyfikatem rezydencji, odpowiedzialność za niepobranie podatku przez płatnika lub pobranie podatku w wysokości niższej od należnej ponosi podatnik (art. 41 ust. 9a – 9c Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych).

Od przychodów z dywidend i innych przychodów z tytułu udziału w zyskach osób prawnych przekazanych na rzecz podatników uprawnionych z papierów wartościowych zapisanych na rachunkach zbiorczych, których tożsamość nie została płatnikowi ujawniona w trybie przewidzianym w Ustawie o Obrocie Instrumentami Finansowymi, płatnik pobiera zryczałtowany podatek dochodowy według stawki 19% od łącznej wartości dochodów (przychodów) przekazanych przez niego na rzecz wszystkich takich podatników za pośrednictwem posiadacza rachunku zbiorczego (art. 30a ust. 2a Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych).

### **3. Ogólne zasady opodatkowania podatkiem od czynności cywilnoprawnych**

Zgodnie z Ustawą o Podatku od Czynności Cywilnoprawnych umowy sprzedaży oraz zamiany rzeczy i praw majątkowych (w tym akcji) podlegają podatkowi od czynności cywilnoprawnych (art. 1 ust. 1 pkt 1 lit. a Ustawy o Podatku od Czynności Cywilnoprawnych).

Stawka podatku od sprzedaży praw majątkowych wynosi 1% wartości rynkowej praw majątkowych (art. 7 ust. 1 pkt 1 lit. b Ustawy o Podatku od Czynności Cywilnoprawnych).

Zgodnie z art. 9 pkt 9 Ustawy o Podatku od Czynności Cywilnoprawnych zwalnia się z podatku od czynności cywilnoprawnych sprzedaż praw majątkowych będących instrumentami finansowymi (tj. między innymi akcji):

- firmom inwestycyjnym oraz zagranicznym firmom inwestycyjnym;
- dokonywaną za pośrednictwem firm inwestycyjnych lub zagranicznych firm inwestycyjnych;
- dokonywaną w ramach obrotu zorganizowanego;
- dokonywaną poza obrotem zorganizowanym przez firmy inwestycyjne oraz zagraniczne firmy inwestycyjne, jeżeli prawa te zostały nabyte przez te firmy w ramach obrotu zorganizowanego;

– w rozumieniu przepisów Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi.

#### **4. Zasady opodatkowania podatkiem od spadków i darowizn**

Zgodnie z art. 1 ust. 1 pkt 1 i 2 Ustawy o Podatku od Spadków i Darowizn, nabycie przez osoby fizyczne w drodze spadku lub darowizny praw majątkowych, w tym również praw związanych z posiadaniem papierów wartościowych, podlega opodatkowaniu podatkiem od spadków i darowizn, jeżeli prawa majątkowe dotyczące papierów wartościowych są wykonywane na terytorium RP.

Jednakże, w przypadku wykonywania praw majątkowych związanych z posiadaniem papierów wartościowych na terytorium RP, ich nabycie w drodze spadku lub darowizny nie będzie podlegało opodatkowaniu, jeżeli w chwili otwarcia spadku lub zawarcia umowy darowizny ani nabywca (spadkobierca lub obdarowany), ani też spadkodawca lub darczyńca nie byli obywatelami polskimi i nie mieli miejsca stałego pobytu lub siedziby na terytorium RP.

Wysokość stawki podatku od spadku i darowizn jest zróżnicowana i zależy od rodzaju pokrewieństwa lub powinowactwa albo innego osobistego stosunku pomiędzy spadkobiercą lub spadkodawcą bądź pomiędzy darczyńcą a obdarowanym.

Przy spełnieniu warunków określonych w Ustawie o Podatku od Spadków i Darowizn, nabycie praw majątkowych związanych z posiadaniem papierów wartościowych przez małżonka, zstępnych, wstępnych, pasierbą, rodzeństwo, ojczyma i macochę będzie zwolnione z opodatkowania podatkiem od spadków i darowizn.

#### **5. Ogólne zasady odpowiedzialności w zakresie podatku pobieranego u źródła**

Stosownie do art. 30 § 1 Ordynacji Podatkowej, płatnik, w tym Emitent jako płatnik, który nie wykonał ciążącego na nim obowiązku obliczenia i pobrania od podatnika podatku i wpłacenia go we właściwym terminie organowi podatkowemu – odpowiada za podatek niepobraný lub podatek pobraný a niewpłaconý.

Płatnik odpowiada za te należności całym swoim majątkiem.

Przepisów o odpowiedzialności płatnika nie stosuje się wyłącznie w przypadku, jeżeli odrębne przepisy stanowią inaczej albo jeżeli podatek nie został pobraný z winy podatnika; w tych przypadkach organ podatkowy wydaje decyzję o odpowiedzialności podatnika.

## DODATKOWE INFORMACJE

### 1. Podstawa prawna ubiegania się o Dopuszczenie

Podstawą prawną ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie Akcji Dopuszczanych do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW jest uchwała nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 14 kwietnia 2022 roku w sprawie ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie akcji Spółki do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW, tj. Uchwała w Sprawie Dopuszczenia.

### 2. Miejsce rejestracji Akcji Dopuszczanych

Akcje Dopuszczane są zarejestrowane zgodnie z art. 5 ust. 4 Ustawy o Obrocie Instrumentami Finansowymi w systemie depozytowym prowadzonym przez KDPW (adres: ul. Książęca 4, 00-498 Warszawa) pod kodem ISIN: PLMVGMS00011, za wyjątkiem Akcji Serii A i Akcji Serii G, które są zarejestrowane pod kodem ISIN: PLMVGMS00029.

### 3. Dostępne dokumenty

W okresie ważności Prospektu, Emitent udostępni do publicznej wiadomości następujące dokumenty: (i) Statut; (ii) aktualny odpis z KRS Spółki; oraz (iii) Uchwała w Sprawie Dopuszczenia.

Od dnia opublikowania Prospektu w okresie jego ważności Prospekt wraz z ewentualnymi suplementami i komunikatami aktualizującymi do Prospektu będą dostępne przez co najmniej 10 lat po ich opublikowaniu w szczególności na stronie internetowej Emitenta ([www.moviegames.pl](http://www.moviegames.pl)) w formie elektronicznej.

W okresie upublicznienia Prospektu na stronie internetowej Emitenta, Prospekt powinien być zawsze dostępny: (i) na trwałym nośniku; (ii) nieodpłatnie; (iii) na wniosek Inwestorów. W przypadku gdy potencjalny inwestor zwróci się z wyraźnym wnioskiem o wydrukowaną wersję Prospektu, inwestor ten powinien móc otrzymać drukowaną wersję Prospektu. Nie oznacza to jednak dla Emitenta obowiązku posiadania zapasu wydrukowanych kopii Prospektu w celu realizacji takich potencjalnych wniosków.

### 4. Biegli rewidentzi

Firma audytorska 4Audyty sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, adres: ul. Kochanowskiego 24/1, 60-846 Poznań przeprowadziła badanie Historycznych Informacji Finansowych. Poza Historycznymi Informacjami Finansowymi żadne inne informacje w Prospekcie nie zostały zbadane przez biegłych rewidentów. Ostatnie roczne informacje finansowe Grupy lub Spółki, zbadane przez biegłego rewidenta, nie są starsze niż 16 miesięcy od Daty Prospektu.

4Audyty sp. z o.o. jest wpisana na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem ewidencyjnym 3363.

4Audyty sp. z o.o. przeprowadziła badanie Historycznych Informacji Finansowych oraz sporządziła sprawozdanie z badania zawierające opinię bez zastrzeżeń.

W imieniu Firmy Audytorskiej badanie Historycznych Informacji Finansowych przeprowadziła Magdalena Szostak (biegły rewident nr 12849, wpisany do rejestru biegłych rewidentów prowadzonego przez Krajową Radę Biegłych Rewidentów). Magdalena Szostak przynależy do Polskiej Izby Biegłych Rewidentów.

W okresie objętym Historycznymi Informacjami Finansowymi znajdującymi się w Prospekcie nie było przypadku rezygnacji czy zwolnienia biegłego rewidenta uprawnionego do badania sprawozdań finansowych Grupy lub Spółki.

### 5. Podmioty zaangażowane w przygotowanie Prospektu

Pomiędzy żadnymi podmiotami biorącymi udział w przygotowaniu Prospektu nie występuje konflikt interesów. Wskazane podmioty biorą udział w przygotowaniu Prospektu oraz Dopuszczenia.

Wskazane poniżej podmioty biorą udział w przygotowaniu Prospektu oraz Oferty.

#### Emitent

Emitentem jest Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie, adres. ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa.

## **Firma Inwestycyjna**

Firmą Inwestycyjną jest Dom Maklerski INC S.A. z siedzibą w Poznaniu, adres: ul. Zygmunta Krasińskiego 16, 60-830 Poznań.

Pomiędzy Firmą Inwestycyjną i innymi podmiotami zaangażowanymi w Dopuszczenie a Spółką nie występują relacje o istotnym znaczeniu dla Dopuszczenia. Pomiędzy Firmą Inwestycyjną a Spółką nie występuje konflikt interesów.

## **Doradca Prawny Spółki**

Doradcą Prawnym Spółki jest SSW Pragmatic Solutions Spaczyński, Szczepaniak, Okoń Sp.k. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Rondo ONZ 1, piętro 12, 00-124 Warszawa.

SSW Pragmatic Solutions Spaczyński, Szczepaniak, Okoń Sp.k. nie posiada istotnych interesów w Spółce, w tym w szczególności, na Datę Prospektu nie posiada Akcji.

Doradca Prawny zawarł ze Spółką umowę zlecenia, na podstawie której Doradca Prawny zobowiązał się do świadczenia na rzecz Spółki usług z zakresu doradztwa prawnego w procesie Dopuszczenia, w zamian za wynagrodzenie określone w umowie zlecenia.

Pomiędzy Doradcą Prawnym i innymi podmiotami zaangażowanymi w Dopuszczenie a Spółką nie występują relacje o istotnym znaczeniu dla Dopuszczenia. Pomiędzy Doradcą Prawnym a Spółką nie występuje konflikt interesów.

## **6. Publiczne oferty przejęcia**

Emitent oświadcza, że, wobec niego, w ciągu ostatniego roku obrotowego oraz bieżącego roku obrotowego osoby trzecie nie złożyły publicznych ofert przejęcia w stosunku do kapitału Emitenta.

## **7. Informacje pochodzące od osób trzecich**

Za wyjątkiem opinii biegłego rewidenta dotyczącej historycznych informacji finansowych, w Prospekcie nie zostały zamieszczone informacje pochodzące od ekspertów, którzy działaliby na zlecenie Emitenta, w celu przygotowania analiz branżowych czy rynkowych.

W dokumentach rejestracyjnych nie zostało zamieszczone oświadczenie ani raport eksperta.

Na potrzeby Prospektu nie uzyskano innych informacji od osób trzecich, niż pochodzące ze źródeł informacyjnych ogólnodostępnych, w szczególności z:

- publikacji archiwalnych średnich kursów walut przez Narodowy Bank Polski;
- raportów: (i) The Game Industry of Poland 2021; oraz (ii) The Game Industry of Poland 2020, przygotowanych przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości we współpracy z Ministerstwem Rozwoju i Technologii oraz przy wsparciu eksperckim Game Industry Conference;
- raportów i publikacji branżowych, w tym m.in.: „Perspektywy rozwoju branży rozrywki i mediów w Polsce 2021-2025” PricewaterhouseCoopers; (ii) Global Entertainment & Media Outlook 2021–2025, PwC, Ovum; oraz (iii) „The Global Games Market 2021” Newzoo.

Zarząd potwierdza, że informacje te zostały powtórzone dokładnie oraz, że w stopniu, w jakim może to ocenić na podstawie informacji opublikowanych przez osoby trzecie, nie zostały pominięte żadne fakty, które sprawiłyby, że powtórzone informacje byłyby niedokładne, niekompletne lub wprowadzały w błąd.

## **8. Koszty oferty**

Nie dotyczy. Sporządzenie niniejszego Prospektu nie jest związane z przeprowadzeniem oferty lub emisji papierów wartościowych.

## **9. Umowa z animatorem Spółki**

Do dnia złożenia Prospektu do zatwierdzenia przez KNF Spółka nie zawarła umowy z animatorem Emitenta w rozumieniu Regulaminu GPW. Spółka rozważa zawarcie takiej umowy w późniejszym okresie, tj. po dopuszczeniu akcji do notowania na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW.

## OŚWIADCZENIA OSÓB ODPOWIEDZIALNYCH ZA SPORZĄDZENIE PROSPEKTU

### 1. Oświadczenie Emitenta

Działając w imieniu spółki Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie, będącej odpowiedzialną za wszystkie informacje zawarte w Prospekcie, niniejszym oświadczamy, że zgodnie z naszą najlepszą wiedzą informacje zawarte w Prospekcie są zgodne ze stanem faktycznym oraz że w Prospekcie nie pominięto niczego, co mogłoby wpływać na jego znaczenie.

---

**Mateusz Wcześniak**

prezes Zarządu

---

**Maciej Miąsik**

wiceprezes Zarządu



## 2. Oświadczenie Firmy Inwestycyjnej

Działając w imieniu spółki Dom Maklerski INC S.A. z siedzibą w Poznaniu, niniejszym oświadczamy, że, zgodnie z naszą najlepszą wiedzą, informacje zawarte w tych częściach Prospektu, za które Firma Inwestycyjna jest odpowiedzialna, są zgodne ze stanem faktycznym oraz w tych częściach nie pominięto niczego, co mogłoby wpływać na znaczenie Prospektu.

Odpowiedzialność Firmy Inwestycyjnej jako podmiotu odpowiedzialnego za sporządzenie informacji zamieszczonych w niniejszym Prospekcie ograniczona jest do następujących rozdziałów Prospektu: rozdział *Czynniki Ryzyka*, punkt *Czynniki ryzyka związane ze strukturą akcjonariatu oraz Akcjami* oraz rozdział *Papiery Wartościowe Dopuszczane do Obrotu*.

---

**Sebastian Huczek**

Wiceprezes Zarządu

---

**Piotr Zygmanski**

Wiceprezes Zarządu

### 3. Oświadczenie Doradcy Prawnego Spółki

Działając w imieniu spółki SSW Pragmatic Solutions Spaczyński, Szczepaniak, Okoń sp.k. z siedzibą w Warszawie oświadczam, że zgodnie z moją najlepszą wiedzą, informacje zawarte w częściach Prospektu, za które kancelaria prawna SSW Pragmatic Solutions Spaczyński, Szczepaniak, Okoń sp.k. jest odpowiedzialna są zgodne ze stanem faktycznym oraz że w częściach tych nie pominięto niczego, co mogłoby wpływać na znaczenie Prospektu.

Odpowiedzialność SSW Pragmatic Solutions Spaczyński, Szczepaniak, Okoń sp.k. jako podmiotu odpowiedzialnego za sporządzenie informacji zamieszczonych w niniejszym Prospekcie, jest ograniczona do następujących rozdziałów Prospektu: *Rynek kapitałowy w Polsce oraz obowiązki związane z nabywaniem i zbywaniem akcji oraz Opodatkowanie*.

---

**Szymon Okoń**

Komplementariusz

## SKRÓTY I DEFINICJE

<b>Akcje, Akcje Istniejące</b>	2.573.132 (dwa miliony pięćset siedemdziesiąt trzy tysiące sto trzydzieści dwa) akcji zwykłych na okaziciela Spółki, tj. Akcje Serii A, Akcje Serii B, Akcje Serii C, Akcje Serii D, Akcje Serii E, Akcje Serii F, Akcje Serii G, Akcje Serii H
<b>Akcje Dopuszczane</b>	wszystkie Akcje Istniejące będące przedmiotem dopuszczenia do obrotu na rynku podstawowym GPW na podstawie niniejszego Prospektu
<b>Akcje Serii A</b>	100.000 (sto tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda
<b>Akcje Serii B</b>	700.000 (siedemset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda
<b>Akcje Serii C</b>	90.909 (dziewięćdziesiąt tysięcy dziewięćset dziewięć) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda
<b>Akcje Serii D</b>	927.273 (dziewięćset dwadzieścia siedem tysięcy dwieście siedemdziesiąt trzy) akcje zwykłe na okaziciela serii D o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda
<b>Akcje Serii E</b>	400.000 (czterysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda
<b>Akcje Serii F</b>	110.975 (sto dziesięć tysięcy dziewięćset siedemdziesiąt pięć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda
<b>Akcje Serii G</b>	135.634 (sto trzydzieści pięć tysięcy sześćset trzydzieści cztery) akcji zwykłych na okaziciela serii Go wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda
<b>Akcje Serii H</b>	108.341 (sto osiem tysięcy trzysta czterdzieści jeden) akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda
<b>Data Prospektu</b>	dzień zatwierdzenia Prospektu przez KNF

<b>Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW, Dobre Praktyki</b>	<i>Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021</i> stanowiące zbiór zasad i rekomendacji dotyczących ładu korporacyjnego obowiązujących na GPW
<b>Dopuszczenie</b>	dopuszczenie i wprowadzenie Akcji do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW
<b>Doradca Prawny</b>	SSW Pragmatic Solutions Spaczyński, Szczepaniak, Okoń Sp.k. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Rondo ONZ 1, piętro 12, 00-124 Warszawa, zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców KRS prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000583564
<b>Emitent, Spółka, Movie Games</b>	Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie przy ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000529853. Niniejsza definicja odnosi się również do Emitenta działającego do dnia 19 stycznia 2017 roku pod inną firmą.
<b>EUR, euro</b>	prawny środek płatniczy obowiązujący w krajach Europejskiej Unii Walutowej
<b>Firma Audytorska</b>	4Audyt sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu
<b>Firma Inwestycyjna</b>	Dom Maklerski INC S.A. z siedzibą w Poznaniu
<b>GPW</b>	Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.
<b>Grupa</b>	Grupa Movie Games S.A., w skład której wchodzi: Movie Games S.A. jako podmiot dominujący, jednostki zależne i pośrednio zależne, jednostki stowarzyszone i pośrednio stowarzyszone
<b>Grupa Kapitałowa</b>	Grupa kapitałowa Movie Games S.A., w skład której wchodzi: Movie Games S.A. jako podmiot dominujący oraz jednostki zależne (co do zasady rozumiana według stanu na Datę Prospektu, lub w zależności od kontekstu zdania w rozdziale <i>Analiza operacyjna i finansowa</i> - według stanu w danym okresie sprawozdawczym)
<b>Historyczne Informacje Finansowe</b>	zbądane historyczne informacje finansowe Grupy Kapitałowej sporządzone na podstawie sprawozdania finansowego za lata obrotowe zakończone w dniu 31

grudnia 2021 roku, 31 grudnia 2020 roku oraz 31 grudnia 2019 roku

<b>KDPW</b>	Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. oraz, o ile z kontekstu nie wynika inaczej, system depozytowy prowadzony przez tę spółkę
<b>KNF</b>	Komisja Nadzoru Finansowego
<b>Kodeks Cywilny KC</b>	ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 roku – Kodeks cywilny (Dz. U. z 2022 r. poz. 1360 z późn. zm.)
<b>Kodeks Karny KK</b>	ustawa z dnia 6 czerwca 1997 roku – Kodeks cywilny (Dz. U. z 2022 r. poz. 1138 z późn. zm.)
<b>Kodeks Sądów Handlowych, KSH</b>	ustawa z dnia 15 września 2000 roku – Kodeks spółek handlowych (Dz. U. z 2022 r. poz. 1467 z późn. zm.)
<b>KRS</b>	Krajowy Rejestr Sądowy
<b>Międzynarodowe Standardy Sprawozdawczości Finansowej (MSSF/MSR)</b>	<p>standardy i interpretacje przyjęte przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (IASB), ogłaszane w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej. Obejmują one:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Międzynarodowe Standardy Sprawozdawczości Finansowej,</li><li>b) Międzynarodowe Standardy Rachunkowości oraz</li><li>c) Interpretacje wydane przez Komitet ds. Interpretacji Międzynarodowej Sprawozdawczości Finansowej (KIMSF) lub istniejący wcześniej Stały Komitet ds. Interpretacji (SKI)</li></ul>
<b>NBP</b>	Narodowy Bank Polski
<b>Ordynacja Podatkowa</b>	Ordynacja podatkowa z dnia 29 sierpnia 1997 r. (Dz. U. z 2021 r. poz. 1540 z późn. zm.)
<b>Państwa Członkowskie</b>	Państwa należące do Unii Europejskiej
<b>PLN, zł</b>	złoty – prawny środek płatniczy RP będący w obiegu publicznym od dnia 1 stycznia 1995 roku, zgodnie z ustawą z dnia 7 lipca 1994 roku o denominacji złotego (Dz.U. z 1994 r., Nr 84, poz. 383 ze zm.)

<b>Polska, RP</b>	Rzeczpospolita Polska
<b>Prawo Autorskie</b>	ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2022 r. poz. 2509 z późn. zm.)
<b>Prawo Bankowe</b>	ustawa z dnia 29 sierpnia 1997 roku Prawo Bankowe (Dz. U. z 2022 r. poz. 2324 z późn. zm.)
<b>Prospekt</b>	niniejszy prospekt Spółki, stanowiący prospekt w rozumieniu Ustawy o Ofercie Publicznej oraz Rozporządzenia Prospektowego, na podstawie którego Spółka będzie ubiegała się o Dopuszczenie
<b>Rada Nadzorcza</b>	rada nadzorcza Spółki
<b>Regulamin ASO</b>	Regulamin Alternatywnego Systemu Obrotu, wraz z załącznikami, w brzmieniu przyjętym Uchwałą Nr 147/2007 Zarządu Giełdy z dnia 1 marca 2007 r., z późn. zm., w tym ze zmianami wprowadzonymi m.in. Uchwałą Nr 621/2022 Zarządu Giełdy z dnia 20 czerwca 2022 roku
<b>Regulamin GPW</b>	Regulamin Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w brzmieniu przyjętym Uchwałą Nr 1/1110/2006 Rady Giełdy z dnia 4 stycznia 2006 roku, z późn. zm. (tekst ujednolicony według stanu prawnego na dzień 1 stycznia 2022 roku, tj. na podstawie uchwały nr 64/1802/2020 Rady Giełdy z dnia 26 listopada 2020 r., zmienioną Uchwałą nr 59/1880/2021 Rady Giełdy z dnia 27 października 2021 r.)
<b>RODO</b>	rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE
<b>Rozporządzenie o Raportach</b>	rozporządzenie Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz.U. z 2018 roku, poz. 757 ze zm.)
<b>Rozporządzenie Prospektowe, Rozporządzenie 2017/1129</b>	rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 roku w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą

	publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz uchylenia Dyrektywy 2003/71 (Dz. U. UE. L. z 2017 roku Nr 168, str. 12 ze zm.)
<b>Rozporządzenie MAR, Rozporządzenie w Sprawie Nadużyć na Rynku</b>	rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 roku w sprawie nadużyć na rynku (rozporządzenie w sprawie nadużyć na rynku) oraz uchylające dyrektywę 2003/6/WE Parlamentu Europejskiego i Rady i dyrektywy Komisji 2003/124/WE, 2003/125/WE i 2004/72/WE (Dz. Urz. UE z dnia 12 czerwca 2014 roku, L Nr 173, s. 1, ze zm.)
<b>Rozporządzenie w Sprawie Kontroli Koncentracji</b>	rozporządzenie Rady (WE) Nr 139/2004 z dnia 20 stycznia 2004 roku w sprawie kontroli koncentracji przedsiębiorstw (Dz. Urz. UE z dnia 29 stycznia 2004 roku, L 24, s.1, ze zm.)
<b>Rozporządzenie o Rynku i Emitentach</b>	Rozporządzenie Ministra Finansów z dnia 25 kwietnia 2019 r. w sprawie szczegółowych warunków, jakie musi spełniać rynek oficjalnych notowań oraz emitenci papierów wartościowych dopuszczonych do obrotu na tym rynku (Dz. U. poz. 803)
<b>Spółki Zależne</b>	podmioty bezpośrednio zależne od Spółki, tj. Road Studio S.A. z siedzibą w Warszawie, Pixel Crow Games S.A. z siedzibą w Warszawie, Mill Games S.A. z siedzibą w Warszawie, Detalion Games S.A. z siedzibą w Warszawie
<b>Statut</b>	statut Spółki obowiązujący na Datę Prospektu
<b>Szczegółowe Zasady Działania KDPW</b>	szczegółowe Zasady Działania Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych w wersji obowiązującej na Datę Prospektu
<b>Śródroczne Informacje Finansowe</b>	Skonsolidowane śródroczne skrócone informacje finansowe na dzień 30 września 2022 roku
<b>Uchwała w Sprawie Dopuszczenia</b>	uchwała nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 14 kwietnia 2022 roku w sprawie ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie akcji Spółki do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW
<b>UE</b>	Unia Europejska

<b>USA</b>	Stany Zjednoczone Ameryki
<b>USD</b>	dolar amerykański, prawny środek płatniczy na terytorium Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej
<b>Ustawa o Biegłych Rewidentach</b>	ustawa z dnia 11 maja 2017 roku o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym (Dz. U. z 2022 r. poz. 1302 z późn. zm.)
<b>Ustawa o Funduszach Inwestycyjnych</b>	ustawa z dnia 27 maja 2004 roku o funduszach inwestycyjnych i zarządzaniu alternatywnymi funduszami inwestycyjnymi (Dz. U. z 2022 r. poz. 1523 z późn. zm.)
<b>Ustawa o Nadzorze</b>	ustawa z dnia 21 lipca 2006 r. o nadzorze nad rynkiem finansowym (Dz. U. z 2022 r. poz. 660 z późn. zm.)
<b>Ustawa o Obrocie Instrumentami Finansowymi</b>	ustawa z dnia 29 lipca 2005 roku o obrocie instrumentami finansowymi (Dz. U. z 2022 r. poz. 1500 z późn. zm.)
<b>Ustawa o Ochronie Konkurencji i Konsumentów</b>	ustawa z dnia 16 lutego 2007 roku o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. z 2021 r. poz. 275 z późn. zm.)
<b>Ustawa o Ofercie Publicznej, Ustawa o Ofercie</b>	ustawa z dnia 29 lipca 2005 roku o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1983 ze zm.)
<b>Ustawa o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych</b>	ustawa z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1128 z późn. zm.)
<b>Ustawa o Podatku Dochodowym od Osób Prawnych</b>	Ustawa z dnia 15 lutego 1992 roku o podatku dochodowym od osób prawnych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1800 z późn. zm.)
<b>Ustawa o Podatku od Czynności Cywilnoprawnych</b>	ustawa z dnia 9 września 2000 roku o podatku od czynności cywilnoprawnych (Dz. U. z 2022 r. poz. 111 z późn. zm.)
<b>Ustawa o Podatku od Spadków i Darowizn</b>	ustawa z dnia 28 lipca 1983 roku o podatku od spadków i darowizn (Dz. U. z 2021 r. poz. 1043 z późn. zm.)



<b>Ustawa o Rachunkowości</b>	ustawa z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości (Dz. U. z 2021 r. poz. 217 z późn. zm.)
<b>Walne Zgromadzenie</b>	walne zgromadzenie Spółki
<b>Wytyczne ESMA „Alternatywne pomiary wyników”</b>	wytyczne ESMA „Alternatywne pomiary wyników” z dnia 15 października 2015 roku, druk nr ESMA/2015/1415pl
<b>Zarząd</b>	zarząd Emitenta
<b>Zatwierdzenie Prospektu</b>	zatwierdzając Prospekt KNF nie weryfikuje ani nie zatwierdza modelu biznesowego emitenta, metod prowadzenia działalności gospodarczej oraz sposobu jej finansowania. W postępowaniu w sprawie zatwierdzenia Prospektu ocenie nie podlega prawdziwość zawartych w tym Prospekcie informacji, ani poziom ryzyka związanego z prowadzoną przez emitenta działalnością oraz ryzyka inwestycyjnego związanego z nabyciem tych papierów wartościowych

## SKRÓTY I DEFINICJE BRANŻOWE

<b>Android</b>	System operacyjny z jądrem Linux dla urządzeń mobilnych takich jak telefony komórkowe, smartfony, tablety (tablety PC) i netbooki
<b>App Store</b>	Platforma dystrybucji cyfrowej z aplikacjami dla iPada, iPhone'a, iPod touch oraz komputerów Mac, stworzona przez Apple Inc
<b>Arcade</b>	Gry zręcznościowe to jeden z najstarszych gatunków gier wideo, w którym od graczy oczekuje się przede wszystkim dobrego refleksu, wysokiej koncentracji i umiejętności szybkiego operowania kontrolerem. Na ogół gry zręcznościowe zawierają jedynie szczątkowy zarys fabularny, a sama zabawa skupia się na dynamicznej akcji
<b>Asset</b>	Zasoby rozumiane jako wszelkiego rodzaju skrypty z których budowana jest gra
<b>B+R</b>	prace badawczo-rozwojowe
<b>City-Builder</b>	Typ gier ekonomiczno-strategicznych zakładających budowę miast. Gracz pełni funkcję planisty i przywódcy miasta odpowiedzialnego za jego zarządzanie i rozwój
<b>cRPG</b>	Komputerowa gra fabularna (ang. computer role-playing game, w skrócie cRPG) – gatunek gier komputerowych, w którym gracz kontroluje bohatera (lub drużynę) poruszającego się po najczęściej fikcyjnym świecie. Często gracz tworzy własną postać, określając jej cechy i wygląd zewnętrzny
<b>DLC</b>	Dodatek do podstawowego tytułu gry
<b>Followers</b>	Obserwujący
<b>FPS</b>	Strzelanka pierwszoosobowa, FPS (z ang. <i>first-person shooter</i> ) – gatunek gier komputerowych skoncentrowanych na walce z przeważającym zastosowaniem broni palnej, których akcja obserwowana jest z perspektywy pierwszej osoby.
<b>Free To Play</b>	Model sprzedaży gier – gra pobierana jest przez użytkownika za darmo, a jej twórcy zarabiają na wyświetlających się w grze reklamach lub na systemie

mikropłatności (gracze kupują w grze przedmioty, zdolności, punkty doświadczenia itd.)

**Gamedev**

Gamedev (z ang. *game development*) to tworzenie gier komputerowych

**Gameplay**

Mechanika rozgrywki, czyli to, jak się gra, sposób interakcji gracza ze światem gry, zasady gry, fabuła itp.

**Hyper casual**

Gra hyper casual to gra wideo na urządzenia mobilne, w którą łatwo się gra i która zazwyczaj jest darmowa, a także charakteryzuje się bardzo minimalistycznym interfejsem użytkownika

**Indie**

Produkcje niezależne („independent”, „indie”) tworzone zazwyczaj przez pojedynczych twórców lub niewielką grupę osób pracujących w niezależnych studiach. Są to tytuły mniej rozbudowane od wysokobudżetowych gier. Niezależni twórcy nie są ograniczani pod względem kreatywności czy innowacji w swoich produkcjach

**iOS**

System operacyjny Apple Inc. dla urządzeń mobilnych iPhone, iPod touch oraz iPad

**IP**

Intellectual property, prawo własności

**Kampania crowdfundingowa**

Element marketingu Spółki oraz forma finansowania nowych projektów (gier) przez społeczność, która jest lub zostanie wokół tych projektów zorganizowana. Produkcja gry jest w takim przypadku finansowana poprzez dużą liczbę drobnych, jednorazowych wpłat dokonywanych przez osoby zainteresowane projektem

**Kickstarter**

Najpopularniejszy na świecie serwis przeznaczony do prowadzenia kampanii *crowdfundingowych*, zarządzany przez Kickstarter PBC

**Klasa AA**

Gry typu "AA" lub "Double-A" to gry wideo ze średniej półki cenowej, które zazwyczaj są profesjonalnie tworzone, choć zazwyczaj poza dużymi studiami głównych deweloperów; mogą one pochodzić od większych zespołów niezależnych deweloperów oraz większych studiów non-Indie. Studia typu Double-A są zazwyczaj wspierane przez wydawcę, ale nie stanowią jego zasadniczej części, przez co mają nieco więcej swobody w zakresie innowacji, ale nadal są ograniczone przez konkretne cele ograniczające ryzyko i cele ich źródła finansowania

<b>Konsola</b>	Komputer o wyspecjalizowanej architekturze przeznaczony głównie do uruchamiania gier. W przeciwieństwie do komputerów osobistych konsole mają ograniczony interfejs użytkownika i dostęp do ustawień administracyjnych
<b>MAC</b>	Seria komputerów osobistych produkowanych przez Apple, która jest projektem zastępującym Apple 2, tworzonym równolegle i wewnętrznie konkurującym z Apple Lisa
<b>Monetyzacja</b>	Działanie lub proces uzyskiwania dochodu z prowadzonej działalności gospodarczej czy posiadanych aktywów. Przedsiębiorstwa monetyzują produkty i usługi w celu generowania zysków. Proces oznaczający przekształcanie posiadanych zasobów w działania, usługi lub aktywa generujące przychody.
<b>Multiplayer</b>	Rodzaj bądź tryb gry pozwalający na jednoczesną rozgrywkę wielu graczy w tej samej grze komputerowej
<b>Nintendo Switch</b>	Konsola gier wideo firmy Nintendo wydana 3 marca 2017 roku. Jest następcą wydanego w 2012 roku Wii U
<b>PC</b>	Mikrokomputer przeznaczony przede wszystkim do użytku osobistego w domu i biurze. Służy głównie do uruchamiania oprogramowania biurowego, dostępu do zasobów Internetu, prezentacji treści multimedialnych, jak i gier
<b>PlayStation</b>	32-bitowa konsola do gier wideo (zwana również PS lub PSX), wyprodukowana w Japonii przez firmę Sony Computer Entertainment, zaprojektowana przez Kena Kutaragiego
<b>Portowanie gier</b>	Portowanie gier polega na przeniesieniu gry z jednej platformy (zazwyczaj PC, ale też mobile) na inną. Z technicznego punktu widzenia portowanie polega na przepisaniu kodu źródłowego na nową platformę i dostosowaniu sterowania pod nową konsolę
<b>Quest</b>	Zadanie (lub misja) - czynność w grach wideo, które może wykonać sterowana przez gracza postać, strona lub grupa postaci w celu uzyskania nagrody. Zadania są najczęściej spotykane w grach fabularnych (RPG) i grach multiplayer
<b>Revenue share</b>	Model działalności Spółki zakłada dzielenie się zyskiem z danej gry, po odrobieniu jej kosztów z twórcą gry

<b>Resource management</b>	Gra typu resource management zakłada zarządzanie zasobami, polegające na gromadzeniu, monitorowaniu i wykorzystywaniu zasobów ilościowych przy niepełnej informacji. Każda gra tego typu będzie wymagała podejmowania niedoskonałych decyzji, co prowadzi do interesujących strategii
<b>Rougelike</b>	Podgatunek gier wideo z elementami <i>role-playing</i> (RPG) wzorowanymi na komputerowej grze fabularnej z lat 80. <i>Rogue</i> , charakteryzujący się przemierzaniem lochów przez proceduralnie generowane poziomy, turową rozgrywką, ruchem opartym na siatce i permanentną śmiercią postaci gracza
<b>RPG</b>	Gra fabularna, towarzyska oparta na narracji, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci (z ang. role-playing game, zwana grą wyobraźni). Cała rozgrywka toczy się zazwyczaj w fikcyjnym świecie. Celem gry na ogół jest rozegranie jej według zaplanowanego scenariusza. Gatunek gier, w skład którego wchodzi wszelkie produkcje z przeważającą liczbą elementów rozwoju bohatera, bądź grupy bohaterów i rozbudowanych statystykach postaci, a także cechujące się wielowątkową fabułą
<b>RTS</b>	Gry RTS oznaczają gatunek „strategicznych gier czasu rzeczywistego” (ang. <i>real-time strategy</i> ). Jest to gatunek gier polegający na niekrępowaniu graczy turami i kolejkami ruchów. Gracze mogą podejmować działania, kiedy chcą, natomiast skutki owych są widziane natychmiast. Odniesienie do czasu „rzeczywistego” dotyczy momentu, kiedy podjęta decyzja przyniesie rezultaty
<b>Silnik gry</b>	Główna część kodu gry komputerowej i mobilnej. Silnik gry zajmuje się interakcją elementów gry. Może mieć w sobie wbudowane moduły grafiki, wejścia, sieci czy też wykrywania kolizji między obiektami gry itd. Może też korzystać z oddzielnych silników implementujących obsługę wymienionych modułów. Firmy deweloperskie korzystają z gotowych silników lub też same je tworzą, przy czym zawsze silnikowi towarzyszą narzędzia, dzięki którym można stworzyć pewne elementy gry bez ingerencji w kod źródłowy silnika
<b>Social media</b>	Media społecznościowe – określenie odnoszące się do ogólnie pojętego korzystania z internetowych i mobilnych technologii, by przekształcić komunikację w interaktywny dialog
<b>Steam</b>	Jedna z największych platform dystrybucji cyfrowej i zarządzania prawami cyfrowymi stworzona przez Valve

	Corporation. W swojej ofercie posiada tysiące gier z różnych gatunków – od gier akcji po niezależne produkty na wszystkie dostępne platformy
<b>Survival</b>	Podgatunek komputerowej gry akcji, którego rozgrywkę najczęściej cechuje otwarty świat, a zadaniem gracza jest przetrwanie.
<b>Tower Defense</b>	Jeden z typów strategicznych gier czasu rzeczywistego (RTS). Zadaniem gracza jest powstrzymywanie kolejnych fal przeciwników poprzez stawianie elementów obronnych czy też utrudnień na drodze, po której się oni poruszają.
<b>Trailer</b>	Inaczej zwiastun, krótka zapowiedź gry komputerowej
<b>Twitch</b>	Serwis internetowy umożliwiający strumieniowe odtwarzanie plików video, poświęcony tematyce gier elektronicznych, zarządzany przez Twitch Interactive Inc.
<b>Tycoon</b>	Typ gier ekonomiczno-strategicznych
<b>Unity</b>	Zintegrowane środowisko tworzenia gier komputerowych, tworzone przez Unity Technologies ApS
<b>Unreal engine</b>	Silnik gier komputerowych, wyprodukowany przez przedsiębiorstwo Epic Games
<b>Vertical slice</b>	W pełni grywalny, niewielki fragment gry (do 30% finalnego zakresu) o docelowym wyglądzie
<b>Wishlista</b>	Lista życzeń graczy znajdująca się na platformie Steam
<b>VR</b>	ang. <i>Virtual Reality</i> – wirtualna rzeczywistość
<b>Zespół deweloperski</b>	Podmiot występujący w zarządzaniu projektami IT. Zespoły deweloperskie pracują nad przygotowaniem i wydaniem kolejnych gier. W skład zespołu wchodzi m.in.: programiści, graficy, level designerzy, muzycy. Często zdarza się, że jedna osoba łączy kilka funkcji w zespole. Emitent posiada własny zespół deweloperski jak również współpracuje z innymi niezależnymi zespołami deweloperskimi

## **INFORMACJE FINANSOWE**

### **1. Sprawozdanie z badania Historycznych Informacji Finansowych**

**SPRAWOZDANIE NIEZALEŻNEGO  
BIEGŁEGO REWIDENTA Z BADANIA  
HISTORYCZNYCH INFORMACJI FINANSOWYCH**

**GRUPY KAPITAŁOWEJ MOVIE GAMES S.A.**

**SPORZĄDZONYCH ZA OKRESY  
OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2021 R.,  
OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2020 R.  
ORAZ OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2019 R.**

Poznań, dnia 23 listopada 2022 r.



**SPRAWOZDANIE NIEZALEŻNEGO BIEGŁEGO REWIDENTA Z BADANIA HISTORYCZNYCH INFORMACJI FINANSOWYCH SPORZĄDZONYCH ZA OKRESY OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2021 R., OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2020 R. ORAZ OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2019 R.**

**Dla Akcjonariuszy MOVIE GAMES S.A.**

***Opinia z badania historycznych informacji finansowych***

Na potrzeby sporządzenia Prospektu oraz zgodnie z wymogami Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2019/980 z dnia 14 marca 2019 r. uzupełniającego rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 w odniesieniu do formatu, treści, weryfikacji i zatwierdzania prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym, i uchylającego rozporządzenie Komisji (WE) nr 809/2004 przeprowadziliśmy badanie historycznych informacji finansowych Grupy Kapitałowej MOVIE GAMES S.A. (Grupa), dla której MOVIE GAMES S.A. (Jednostka dominująca), jest Jednostką dominującą, na które składa się:

- skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej sporządzone na dzień 31 grudnia 2021 roku, na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień 31 grudnia 2019 roku,
- skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów za rok obrotowy od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 roku, od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 roku oraz od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku,
- skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym za rok obrotowy od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 roku, od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 roku oraz od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku,
- skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych za rok obrotowy od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 roku, od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 roku oraz od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku,
- informacje ogólne oraz informacje dodatkowe do historycznych informacji finansowych,

(dalej „historyczne informacje finansowe”).

Historyczne informacje finansowe zostały sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej i ich interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej, które znajdują zastosowanie do rocznego sprawozdania finansowego Grupy za 2022 rok, zwanymi dalej Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską.

Naszym zdaniem, historyczne informacje finansowe Grupy Kapitałowej MOVIE GAMES S.A., obejmujące okresy od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 roku, od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 roku oraz od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku:

- przedstawiają jasno i rzetelnie, dla celów Prospektu, sytuację finansową i majątkową Grupy Kapitałowej MOVIE GAMES S.A. na dzień 31 grudnia 2021 roku, na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień 31 grudnia 2019 roku, a także wynik finansowy i przepływy pieniężne za lata obrotowe

zakończone w tych dniach, zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską, a także przyjętymi zasadami rachunkowości,

- b) są zgodne co do formy i treści z obowiązującymi Grupę przepisami prawa i statutem Jednostki dominującej.

## Podstawa opinii

Nasze badanie przeprowadziliśmy zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Badania w wersji przyjętej jako Krajowe Standardy Badania przez Krajową Radę Biegłych Rewidentów („KSB”) oraz stosownie do ustawy z dn. 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich i nadzorze publicznym („Ustawa o biegłych rewidentach” – tekst jednolity Dz. U. z 2022 r., poz. 1302).

Nasza odpowiedzialność zgodnie z tymi standardami została dalej opisana w sekcji naszego sprawozdania „Odpowiedzialność biegłego rewidenta”.

Jesteśmy niezależni od Grupy zgodnie z wymogami etycznymi, które mają zastosowanie do naszego badania historycznych informacji finansowych w Polsce, a także wypełniliśmy nasze inne obowiązki zgodnie z tymi wymogami.

Uważamy, że dowody badania, które uzyskaliśmy są wystarczające i odpowiednie, aby stanowić podstawę dla naszej opinii.

## Kluczowe sprawy badania

Kluczowe sprawy badania są to sprawy, które według naszego zawodowego osądu były najbardziej znaczące podczas badania historycznych informacji finansowych. Obejmują one najbardziej znaczące ocenione rodzaje ryzyka istotnego zniekształcenia, w tym ocenione rodzaje ryzyka istotnego zniekształcenia spowodowanego oszustwem. Do spraw tych odnieśliśmy się w kontekście naszego badania historycznych informacji finansowych jako całości oraz przy formułowaniu naszej opinii oraz podsumowaliśmy naszą reakcję na te rodzaje ryzyka, a w przypadkach, w których uznaliśmy za stosowne przedstawiliśmy najważniejsze spostrzeżenia związane z tymi rodzajami ryzyka. Nie wyrażamy osobnej opinii na temat tych spraw.

KLUCZOWA SPRAWA	JAK NASZE BADANIE ODNIOSŁO SIĘ DO TEJ SPRAWY
<b>GRY KOMPUTEROWE W TOKU WYTWARZANIA NA DZIEŃ BILANSOWY</b>	
<p><i>Odniesienie do ujawnienia w historycznych informacjach finansowych</i></p> <p>Grupa przedstawiła ujawnienia dotyczące wartości nakładów poniesionych na tworzone gry komputerowe w Nocie 2 historycznych informacji finansowych jako Aktywa niematerialne.</p> <p>Nakłady poniesione na tworzenie gier narażone są na ryzyko utraty wartości.</p>	<p>W ramach badania udokumentowaliśmy nasze zrozumienie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kontroli wewnętrznej działającej w obszarze aktywów niematerialnych pod kątem podejmowania decyzji co do kontynuacji prac nad projektami lub wycofania się z nich oraz pod kątem decyzji co do momentu zakończenia prac nad grami i oceny ich zdolności do sprzedaży,</li> </ul>

<p><i>Uzasadnienie uznania sprawy za kluczowe zagadnienie badania</i></p> <p>Zagadnienie zostało uznane za kluczową sprawę badania, ponieważ ocena odzyskiwalności nakładów poniesionych na tworzenie gier komputerowych jest złożona i wymaga dokonywania przez Zarząd Jednostki dominującej znaczących szacunków i osądów.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ogólnego procesu rozpoznawania, ujęcia, wyceny i prezentacji poniesionych nakładów na tworzenie gier.</li> </ul> <p>W ramach badania przeprowadziliśmy w szczególności następujące procedury:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>weryfikację na wybranej próbie zasadności ujęcia poniesionych nakładów na tworzenie gier,</li> <li>analizę procesów funkcjonujących w Grupie dotyczących identyfikacji przesłanek do utraty wartości oraz weryfikację założeń przyjętych przez Zarząd Jednostki dominującej o braku przesłanek do utraty wartości aktywów,</li> <li>analizę zdarzeń po dniu bilansowym pod kątem potwierdzenia kontynuacji prac nad projektami, wykazanych na dzień bilansowy jako gry komputerowe w toku wytwarzania,</li> <li>ocena wpływu potencjalnych skutków epidemii COVID-19 na realizowane przez Grupę projekty,</li> <li>ocena wpływu konfliktu zbrojnego w Ukrainie na funkcjonowanie Grupy, w tym na realizowane przez Grupę projekty.</li> </ul> <p>W wyniku przeprowadzonych procedur badania nie ujawniliśmy istotnych kwestii, które wymagałyby korekty w historycznych informacjach finansowych.</p>
--	---

## WYCENA UDZIAŁÓW ORAZ AKCJI

<p><i>Odniesienie do ujawnienia w historycznych informacjach finansowych</i></p> <p>Grupa przedstawiła ujawnienia związane z posiadanymi udziałami oraz akcjami w jednostkach stowarzyszonych oraz pozostałych w notach 5, 9 oraz 10 historycznych informacji finansowych.</p> <p>Udziały oraz akcje narażone są na ryzyko utraty wartości.</p> <p><i>Uzasadnienie uznania sprawy za kluczowe zagadnienie badania</i></p> <p>Zagadnienie zostało uznane za kluczową sprawę badania, ponieważ wiązało się z istotnym</p>	<p>W ramach badania udokumentowaliśmy nasze zrozumienie transakcji związanych z nabyciem, sprzedażą oraz wyceną aktywów finansowych, jak również kompletność ujawnień z tym związanych w historycznych informacjach finansowych.</p> <p>W ramach badania przeprowadziliśmy w szczególności następujące procedury:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ocenę kontroli wewnętrznej mającej na celu identyfikację przesłanek utraty wartości posiadanych aktywów finansowych,</li> <li>ocenę poprawności i kompletności ujawnień w zakresie posiadanych udziałów oraz akcji,</li> <li>weryfikację założeń przyjętych przez Zarząd Jednostki dominującej o braku przesłanek utraty wartości udziałów oraz akcji w spółkach zależnych, stowarzyszonych oraz pozostałych,</li> </ul>
---	---

wartościowo składnikiem aktywów trwałych oraz krótkoterminowych.

Ponadto obszar ten był przez nas szczegółowo analizowany z uwagi na element osądu kierownictwa Jednostki dominującej związanego z oceną wartości odzyskiwanej inwestycji w jednostkach stowarzyszonych oraz pozostałych.

- weryfikację prawidłowości i kompletności przedstawionej przez Zarząd Jednostki dominującej listy podmiotów powiązanych.

W wyniku przeprowadzonych procedur badania nie ujawniliśmy istotnych kwestii, które wymagałyby korekty w historycznych informacjach finansowych.

## **Odpowiedzialność Zarządu oraz Rady Nadzorczej za historyczne informacje finansowe**

Zarząd i Rada Nadzorcza MOVIE GAMES S.A. są odpowiedzialni za sporządzenie historycznych informacji finansowych, które prezentują jasny i rzetelny obraz zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską. Zarząd MOVIE GAMES S.A. jest również odpowiedzialny za kontrolę wewnętrzną, którą uznaje za niezbędną, aby historyczne informacje finansowe były wolne od nieprawidłowości powstałych wskutek celowych działań lub błędów.

Sporządzając historyczne informacje finansowe, Zarząd Jednostki dominującej jest odpowiedzialny za ocenę zdolności Grupy do kontynuowania działalności, ujawnienie, jeżeli ma to zastosowanie, spraw związanych z kontynuacją działalności oraz za przyjęcie zasady kontynuacji działalności jako podstawy rachunkowości, z wyjątkiem sytuacji, kiedy Zarząd albo zamierza dokonać likwidacji Grupy, albo zaniechać prowadzenia działalności albo nie ma żadnej realnej alternatywy dla likwidacji lub zaniechania działalności.

Rada Nadzorcza jest odpowiedzialna za nadzorowanie procesu sprawozdawczości finansowej Grupy oraz za nadzór nad zapewnieniem funkcjonowania i monitorowania skuteczności systemu kontroli wewnętrznej.

## **Odpowiedzialność biegłego rewidenta**

Naszym zadaniem jest, w oparciu o przeprowadzone badanie, wyrażenie opinii o historycznych informacjach finansowych prezentowanych w Prospekcie.

Badanie historycznych informacji finansowych przeprowadziliśmy stosownie do postanowień Krajowych Standardów Rewizji Finansowej w brzmieniu Międzynarodowych Standardów Badania (Uchwała Nr 3430/52a/2019 Krajowej Rady Biegłych Rewidentów z dnia 21 marca 2019 r. w sprawie krajowych standardów badania oraz innych dokumentów, z późn. zm.). Regulacje te nakładają na nas obowiązek postępowania zgodnie z zasadami etyki oraz zaplanowania i przeprowadzenia badania w taki sposób, aby uzyskać wystarczającą pewność, że historyczne informacje finansowe nie zawierają istotnego zniekształcenia.

Badanie polega na przeprowadzeniu procedur mających na celu uzyskanie dowodów badania dotyczących kwot i informacji ujawnionych w historycznych informacjach finansowych. Wybór procedur badania zależy od naszego osądu, w tym oceny ryzyka wystąpienia istotnej nieprawidłowości w historycznych informacjach finansowych na skutek celowych działań lub błędów. Przeprowadzając ocenę tego ryzyka bierzemy pod uwagę kontrolę wewnętrzną związaną ze sporządzeniem oraz rzetelną prezentacją historycznych informacji finansowych w celu zaplanowania stosownych do okoliczności procedur badania, nie zaś w celu wyrażenia opinii na temat skuteczności działania kontroli wewnętrznej. Badanie obejmuje również ocenę

odpowiedniości stosowanej polityki rachunkowości, zasadności szacunków dokonanych przez Zarząd Jednostki dominującej oraz ocenę ogólnej prezentacji historycznych informacji finansowych.

Wyrażamy przekonanie, że uzyskane przez nas dowody badania stanowią wystarczającą i odpowiednią podstawę do wyrażenia przez nas opinii z badania.

Naszymi celami jest uzyskanie racjonalnej pewności, czy sprawozdanie finansowe jako całość nie zawiera istotnego zniekształcenia spowodowanego oszustwem lub błędem oraz wydanie sprawozdania z badania zawierającego naszą opinię. Racjonalna pewność jest wysokim poziomem pewności, ale nie gwarantuje, że badanie przeprowadzone zgodnie z KSB zawsze wykryje istniejące istotne zniekształcenie. Zniekształcenia mogą powstawać na skutek oszustwa lub błędu i są uważane za istotne, jeżeli można racjonalnie oczekiwać, że pojedynczo lub łącznie mogłyby wpłynąć na decyzje gospodarcze użytkowników podjęte na podstawie tego sprawozdania finansowego.

Zakres badania nie obejmuje zapewnienia co do przyszłej rentowności Grupy ani efektywności lub skuteczności prowadzenia jej spraw przez Zarząd Jednostki dominującej obecnie lub w przyszłości.

Podczas badania zgodnego z KSB stosujemy zawodowy osąd i zachowujemy zawodowy sceptycyzm, a także:

- a. identyfikujemy i oceniamy ryzyka istotnego zniekształcenia sprawozdania finansowego spowodowanego oszustwem lub błędem, projektujemy i przeprowadzamy procedury badania odpowiadające tym ryzykom i uzyskujemy dowody badania, które są wystarczające i odpowiednie, aby stanowić podstawę dla naszej opinii. Ryzyko niewykrycia istotnego zniekształcenia wynikającego z oszustwa jest większe niż tego wynikającego z błędu, ponieważ oszustwo może dotyczyć zmywu, fałszerstwa, celowych pominięć, wprowadzenia w błąd lub obejścia kontroli wewnętrznej;
- b. uzyskujemy zrozumienie kontroli wewnętrznej stosowanej dla badania w celu zaprojektowania procedur badania, które są odpowiednie w danych okolicznościach, ale nie w celu wyrażenia opinii na temat skuteczności kontroli wewnętrznej Grupy;
- c. oceniamy odpowiedniość zastosowanych zasad (polityki) rachunkowości oraz zasadność szacunków księgowych oraz powiązanych ujawnień dokonanych przez Zarząd Jednostki dominującej;
- d. wyciągamy wniosek na temat odpowiedniości zastosowania przez Zarząd Jednostki dominującej zasady kontynuacji działalności jako podstawy rachunkowości oraz, na podstawie uzyskanych dowodów badania, czy istnieje istotna niepewność związana ze zdarzeniami lub warunkami, która może poddawać w znaczącą wątpliwość zdolność Grupy do kontynuacji działalności. Jeżeli dochodzimy do wniosku, że istnieje istotna niepewność, wymagane jest od nas zwrócenie uwagi w naszym sprawozdaniu biegłego rewidenta na powiązane ujawnienia w sprawozdaniu finansowym lub, jeżeli takie ujawnienia są nieadekwatne, modyfikujemy naszą opinię. Nasze wnioski są oparte na dowodach badania uzyskanych do dnia sporządzenia naszego sprawozdania biegłego rewidenta, jednakże przyszłe zdarzenia lub warunki mogą spowodować, że Grupa zaprzestanie kontynuacji działalności;
- e. oceniamy ogólną prezentację, strukturę i zawartość sprawozdania finansowego, w tym ujawnienia, oraz czy sprawozdanie finansowe przedstawia będące ich podstawą transakcje i zdarzenia w sposób zapewniający rzetelną prezentację.



Kluczowym biegłym rewidentem odpowiedzialnym za badanie, którego rezultatem jest niniejsze sprawozdanie niezależnego biegłego rewidenta, jest Magdalena Szostak.

Magdalena Szostak

Podpis jest prawidłowy

Dokument podpisany przez: Magdalena Szostak  
Data: 2022.11.23 16:54:14 CET

numer w rejestrze biegłych rewidentów 12849

działająca w imieniu 4AUDYT sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, przy ul. Kochanowskiego 24/1 wpisanej na listę firm audytorskich pod numerem 3363

Poznań, dnia 23 listopada 2022 r.

## 2. Historyczne Informacje Finansowe

# **GRUPA KAPITAŁOWA MOVIE GAMES S.A.**

## **Historyczne informacje finansowe**

**sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi  
Standardami Sprawozdawczości Finansowej  
zatwierdzonymi przez Unię Europejską  
sporządzone na dzień 31 grudnia 2021 roku na  
dzień 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień  
31 grudnia 2019 roku**

**Warszawa, dnia 23 listopada 2022 roku**



<b>Spis treści</b>	
I.	Wybrane dane finansowe 6
II.	Skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów 7
III.	Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej 8
IV.	Skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym 9
V.	Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych 11
VI.	Noty objaśniające do historycznych informacji finansowych 12
1.	Informacje ogólne 12
1.1.	Informacje o Jednostce 12
1.2.	Informacje o Grupie Kapitałowej 14
1.3.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza 23
2.	Zatwierdzenie historycznych informacji finansowych 24
3.	Format oraz ogólne zasady sporządzenia historycznych informacji finansowych 24
3.1.	Oświadczenie Zarządu 24
3.2.	Okres objęty historycznymi informacjami finansowymi 27
3.3.	Założenie kontynuacji działalności 27
3.4.	Stosowane zasady rachunkowości 27
3.4.1.	Środki trwałe 27
3.4.2.	Wartości niematerialne 27
3.4.3.	Umowy leasingu 28
3.4.4.	Aktywa finansowe 29
3.4.5.	Utrata wartości aktywów niefinansowych 30
3.4.6.	Utrata wartości należności z tytułu dostaw i usług 30
3.4.7.	Transakcje w walucie obcej 30
3.4.8.	Kapitał własny 31
3.4.9.	Rezerwy 31
3.4.10.	Odroczony podatek dochodowy 31
3.4.11.	Uznawanie przychodów 32
3.4.12.	Koszty 33
3.4.13.	Koszty świadczeń pracowniczych 33
3.4.14.	Aktywa (lub grupy aktywów do zbycia) przeznaczone do sprzedaży 33
3.4.15.	Zobowiązania i aktywa warunkowe 33
3.4.16.	Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach 34
4.	Informacja dotycząca segmentów operacyjnych, obszarów geograficznych oraz istotnych klientów 35
4.1.	Informacje dotyczące segmentów operacyjnych 35
4.2.	Informacje geograficzne 35
4.3.	Informacje dotyczące produktów i usług 36
4.4.	Informacje dotyczące głównych klientów 36
5.	Dane uzupełniające 37

5.1.	Dane uzupełniające do skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej (w tys. zł)	37
Nota 1.	Wartość firmy	37
Nota 1.1.	Specyfikacja wartości firmy w latach 2019 – 2021	37
Nota 1.2.	Wartość firmy w podziale na spółki zależne i stowarzyszone	37
Nota 1.3.	Utrata wartości przez wartość firmy	37
Nota 1.4.	Utrata kontroli nad spółką	37
Nota 2.	Wartości niematerialne	37
Nota 2.1.	Specyfikacja wartości niematerialnych w latach 2019 – 2021	37
Nota 2.2.	Specyfikacja innych wartości niematerialnych na dzień 31.12.2021	38
Nota 2.3.	Zmiany stanu zakończonych prac rozwojowych i innych wartości niematerialnych w okresie od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 roku	38
Nota 2.4.	Zmiany stanu zakończonych prac rozwojowych i innych wartości niematerialnych w okresie od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020 roku	38
Nota 2.5.	Zmiany stanu zakończonych prac rozwojowych i innych wartości niematerialnych w okresie od 1 stycznia 2019 do 31 grudnia 2019 roku	39
Nota 2.6.	Specyfikacja zakończonych prac rozwojowych	39
Nota 2.7.	Struktura własności wartości niematerialnych	40
Nota 3.	Rzeczowe aktywa trwałe	40
Nota 3.1.	Specyfikacja rzeczowych aktywów trwałych w latach 2019 – 2021	40
Nota 3.2.	Zmiany stanu rzeczowych aktywów trwałych w okresie od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 roku	40
Nota 3.3.	Zmiany stanu rzeczowych aktywów trwałych w okresie od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020 roku	41
Nota 3.4.	Zmiany stanu rzeczowych aktywów trwałych w okresie od 1 stycznia 2019 do 31 grudnia 2019 roku	41
Nota 3.5.	Struktura własności rzeczowych aktywów trwałych	42
Nota 4.	Prawo do użytkowania składnika aktywów	42
Nota 4.1.	Wykaz aktywów wykorzystywanych na podstawie umów najmu	42
Nota 4.2.	Specyfikacja prawa do użytkowania składnika aktywów	42
Nota 5.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	43
Nota 5.1.	Specyfikacja inwestycji w jednostkach stowarzyszonych	43
Nota 5.2.	Wykaz jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	44
Nota 5.3.	Udzielone pożyczki na rzecz jednostek stowarzyszonych	44
Nota 6.	Aktywa finansowe	45
Nota 7.	Aktywa z tytułu podatku odroczonego	45
Nota 8.	Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności	45
Nota 8.1.	Specyfikacja należności krótkoterminowych w latach 2019 – 2021	45
Nota 8.2.	Specyfikacja pozostałych należności w latach 2019 – 2021	46
Nota 8.3.	Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług	46
Nota 8.3.1.	Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług według stanu na dzień 31 grudnia 2021 roku	46

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Nota 8.3.2. roku	Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług według stanu na dzień 31 grudnia 2020 roku	46
Nota 8.3.3. roku	Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług według stanu na dzień 31 grudnia 2019 roku	47
Nota 8.4.	Odpisy aktualizujące należności	47
Nota 9.	Inwestycje w jednostki stowarzyszone	47
Nota 9.1.	Udzielone pożyczki na rzecz jednostek stowarzyszonych	47
Nota 10.	Aktywa finansowe	47
Nota 10.1.	Specyfikacja aktywów finansowych	47
Nota 10.2.	Specyfikacja udziałów i akcji	48
Nota 10.3.	Specyfikacja udzielonych pożyczek	48
Nota 11.	Kapitał podstawowy	49
Nota 11.1.	Struktura kapitału podstawowego	49
Nota 11.2.	Struktura własności kapitału podstawowego na dzień 31.12.2021 r.:	49
Nota 11.3.	Struktura własności kapitału podstawowego na dzień 31.12.2020 r.:	49
Nota 11.4.	Struktura własności kapitału podstawowego na dzień 31.12.2019 r.:	49
Nota 11.5.	Zysk na akcję i rozwodniony zysk na akcję	50
Nota 12.	Dywidendy wypłacone i zaproponowane do wypłaty	50
Nota 13.	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	50
Nota 14.	Pozostałe kapitały rezerwowe	51
Nota 15.	Zyski zatrzymane	51
Nota 16.	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	51
Nota 17.	Zobowiązania z tytułu leasingu	51
Nota 17.1.	Specyfikacja zobowiązań z tytułu leasingu	51
Nota 17.2.	Wykaz umów najmu ujętych jako leasing	52
Nota 18.	Pożyczki otrzymane	52
Nota 18.1.	Specyfikacja umów pożyczek	52
Nota 18.2.	Szczegółowe warunki umów pożyczek	52
Nota 19.	Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	53
Nota 19.1.	Specyfikacja zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych	53
Nota 19.2.	Struktura wiekowa zobowiązań z tytułu dostaw i usług	53
5.2.	Dane uzupełniające do skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów (w tys. zł)	53
Nota 20.	Przychody ze sprzedaży	53
Nota 20.1.	Pozostałe przychody operacyjne	54
Nota 21.	Koszty działalności operacyjnej	54
Nota 21.1.	Specyfikacja kosztów działalności operacyjnej	54
Nota 21.2.	Specyfikacja pozostałych kosztów operacyjnych	54
Nota 22.	Przychody i koszty finansowe	55
Nota 23.	Podatek dochodowy bieżący i odroczony	55

Nota 23.1.	Podział podatku dochodowego w sprawozdaniu z całkowitych dochodów na część bieżącą i odroczoną w latach 2019 – 2021	55
Nota 23.2.	Uzgodnienie wyniku finansowego podatkowego z rachunkowym	56
Nota 24.	Rozrachunki z podmiotami powiązanymi	58
Nota 25.	Wynagrodzenie kluczowego personelu	60
Nota 26.	Wynagrodzenie biegłego rewidenta	60
Nota 27.	Struktura zatrudnienia	60
Nota 28.	Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	61
Nota 29.	Zobowiązania warunkowe	61
Nota 30.	Działalność zaniechana	61
Nota 31.	Objaśnienia do sprawozdania z przepływów środków pieniężnych	61
Nota 32.	Cel i zasady zarządzania ryzykiem finansowym	61
Nota 33.	Ustalenie wartości godziwej	63
Nota 34.	Zarządzanie kapitałem	64
Nota 35.	Programy opcji menadżerskich	64
Nota 36.	Transakcje z podmiotami powiązanymi	65
Nota 37.	Istotne sprawy sporne przeciwko Grupie	66
Nota 38.	Zdarzenia po dacie bilansowej	66
Nota 39.	Nieujęte zobowiązania z tytułu zawartych umów	68
Nota 40.	Zastosowanie MSSF po raz pierwszy	68
Nota 41.	Faktyczny i przewidywany wpływ rozprzestrzeniania się koronawirusa i choroby COVID-19 na działalność Grupy, oraz na sytuację finansową	74
Nota 42.	Czynniki ryzyka, odnoszące się do działalności oraz sytuacji finansowej i operacyjnej Emitenta w związku z sytuacją inwazji zbrojnej Federacji Rosyjskiej na Ukrainę.	75

## I. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2021	od 01.01.2020	od 01.01.2019	od	od 01.01.2020 do	od
	do 31.12.2021	do 31.12.2020	do 31.12.2019	01.01.2021	31.12.2020	01.01.2019
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	do 31.12.2021 EUR`000	EUR`000	do 31.12.2019 EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	11 314	9 398	4 159	2 472	2 100	967
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 798	4 176	1 371	393	933	319
EBITDA*	3 254	5 160	1 525	711	1 153	354
Zysk (strata) brutto	8 902	8 735	1 334	1 945	1 952	310
Zysk (strata) netto	7 161	7 201	1 197	1 564	1 609	278
przypadający na jednostkę dominującą	8 406	7 334	1 197	1 836	1 639	278
przypadający na udziały niedające kontroli	(1244)	(133)	-	(272)	(30)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	552	2 954	1 463	121	660	340
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(4 296)	(817)	(985)	(939)	(183)	(229)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	5 332	6 070	(39)	1 165	1 357	(9)
Przepływy pieniężne netto – razem	1 588	8 206	439	347	1 834	102

	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000	EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	39 091	23 484	7 551	8 499	5 089	1 773
Aktywa trwałe	15 034	11 524	5 999	3 269	2 497	1 409
Aktywa obrotowe	24 057	11 960	1 553	5 230	2 592	365
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom emitenta	29 311	19 285	7 272	6 373	4 179	1 708
Zobowiązania długoterminowe	2 875	1 959	74	625	425	17
Zobowiązania krótkoterminowe	2 973	558	201	646	121	47
Liczba akcji/udziałów	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR )	2,78	2,80	0,47	0,61	0,63	0,11
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR )	12,92	8,15	2,83	2,82	1,82	0,66

\*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej + amortyzacja środków trwałych i wartości niematerialnych

Powyższe dane finansowe za okres 12 miesięcy 2021, 2020 i 2019 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 grudnia 2021 roku – 4,5994 PLN/EUR, na dzień 31 grudnia 2020 roku – 4,6148 PLN/EUR, 31 grudnia 2019 roku – 4,2585 PLN/EUR.

- pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 roku – 4,5775 PLN/EUR, od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 roku – 4,4742 PLN/EUR, od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku – 4,3018 PLN/EUR.

## II. Skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów

SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	Nota	01.01.2021 – 31.12.2021 PLN'000	01.01.2020 – 31.12.2020 PLN'000	01.01.2019 – 31.12.2019 PLN'000
<b><u>Działalność kontynuowana</u></b>				
<b>Przychody</b>		<b>11 723</b>	<b>9 409</b>	<b>4 160</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	20	11 314	9 398	4 159
Przychody pozostałe		408	12	1
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>		<b>9 925</b>	<b>5 233</b>	<b>2 789</b>
Zmiana stanu produktów		-		(97)
Amortyzacja		1 456	983	154
Zużycie materiałów i energii		353	326	23
Usługi obce		5 279	1 915	2 073
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze		2 332	1 418	170
Pozostałe koszty według rodzaju		138	53	181
Pozostałe koszty operacyjne		366	538	92
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>		<b>1 798</b>	<b>4 176</b>	<b>1 371</b>
Przychody finansowe		7 363	5 061	0
Koszty finansowe		62	500	37
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych		(201)	(3)	-
Wynik na utracie kontroli w spółkach zależnych		4	-	-
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>		<b>8 902</b>	<b>8 735</b>	<b>1 334</b>
Podatek dochodowy		1 741	1 534	137
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>		<b>7 161</b>	<b>7 201</b>	<b>1 197</b>
<b><u>Działalność zaniechana</u></b>				
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>		<b>7 161</b>	<b>7 201</b>	<b>1 197</b>
przypisany jednostce dominującej		8 406	7 334	1 197
przypisany udziałom niedającym kontroli		(1244)	(133)	-
<b>Inne całkowite dochody</b>		<b>308</b>	<b>421</b>	<b>-</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych		380	519	-
Podatek odroczone od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych		(72)	(99)	-
<b>Całkowite dochody ogółem</b>		<b>7 469</b>	<b>7 621</b>	<b>1 197</b>
<b>Całkowite dochody ogółem, przypadające na:</b>		<b>7 469</b>	<b>7 621</b>	<b>1 197</b>
Jednostkę dominującą		8 714	7 755	1 197
Udziały niedające kontroli		(1244)	(133)	-
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję/udział przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (zł)</b>				
<b>Podstawowy</b>				
z działalności kontynuowanej	11	2,78	2,80	0,47
z działalności zaniechanej	11	-	-	-
<b>Rozwodniony</b>				
z działalności kontynuowanej	11	2,78	2,80	0,47
z działalności zaniechanej	11	-	-	-

### III. Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Nota	31.12.2021 PLN'000	31.12.2020 PLN'000	31.12.2019 PLN'000	1.01.2019 PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>		<b>15 034</b>	<b>11 524</b>	<b>5 999</b>	<b>5 127</b>
Wartość firmy	1	268	27	-	-
Wartości niematerialne	2	12 922	6 261	5 428	4 562
Rzeczowe aktywa trwałe	3	140	34	20	37
Prawo do użytkowania składnika aktywów	4	527	43	31	-
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	5	1 075	586	20	-
Aktywa finansowe	6	64	4 573	499	499
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	7	39	-	-	30
<b>Aktywa obrotowe</b>		<b>24 057</b>	<b>11 960</b>	<b>1 553</b>	<b>1 527</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	8	5 686	2 241	897	1 310
Należność z tytułu podatku dochodowego	8	-	860	-	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		10 447	8 859	653	214
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	9	51	-	-	-
Aktywa finansowe	10	7 872	-	4	4
<b>Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży</b>		<b>24 057</b>	<b>11 960</b>	<b>1 553</b>	<b>1 527</b>
<b>Aktywa razem</b>		<b>39 091</b>	<b>23 484</b>	<b>7 551</b>	<b>6 655</b>

PASYWA	Nota	31.12.2021 PLN'000	31.12.2020 PLN'000	31.12.2019 PLN'000	1.01.2019 PLN'000
<b>Razem kapitał własny</b>		<b>33 243</b>	<b>20 967</b>	<b>7 277</b>	<b>6 075</b>
<b>Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej</b>		<b>29 311</b>	<b>19 285</b>	<b>7 272</b>	<b>6 075</b>
Kapitał akcyjny	11	2 573	2 573	2 573	2 573
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	13	3 421	3 421	3 421	3 421
Pozostałe kapitały rezerwowe	14	43	-	-	-
Zyski zatrzymane	15	23 273	13 291	1 278	81
- w tym zysk (strata) netto		8 406	7 334	1 197	489
<b>Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli</b>		<b>3 933</b>	<b>1 682</b>	<b>5</b>	<b>-</b>
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>		<b>2 875</b>	<b>1 959</b>	<b>74</b>	<b>48</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	16	2 392	1 959	74	48
Zobowiązania z tytułu leasingu	18	283	-	-	-
Pożyczki otrzymane	19	200	-	-	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>		<b>2 973</b>	<b>558</b>	<b>201</b>	<b>532</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu	17	268	45	32	-
Pożyczki otrzymane	18	581	-	-	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	19	1 721	513	147	468
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	19	403	-	22	64
<b>Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży</b>		<b>2 973</b>	<b>558</b>	<b>201</b>	<b>532</b>
<b>Pasywa razem</b>		<b>39 091</b>	<b>23 484</b>	<b>7 551</b>	<b>6 655</b>

#### IV. Skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Pozostałe kapitały rezerwowe	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niebędącym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	2 573	3 421	13 291	-	19 285	1 682	20 967
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	2 573	3 421	13 291	-	19 285	1 682	20 967
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	8 714	-	8 714	(1244)	7 470
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	8 406	-	8 406	(1244)	7 162
Inne całkowite dochody	-	-	308	-	308	-	-
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	1 268	43	1 311	3 495	4 806
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	-	-	-	-
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	9 983	43	10 026	2 251	12 277
Stan na 31 grudnia 2021 roku	2 573	3 421	23 273	43	29 311	3 933	33 243

SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Pozostałe kapitały rezerwowe	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niebędącym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	2 573	3 421	1 278	-	7 272	5	7 277
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2020 roku po korektach błędów lat poprzednich	2 573	3 421	1 278	-	7 272	5	7 277
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	7 334	-	7 334	(133)	7 201
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	7 334	-	7 334	(133)	7 201
Inne całkowite dochody	-	-	-	-	-	-	-
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(823)	-	(823)	-	(823)
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	5 502	-	5 502	1 810	7 312
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	-	-	-	-
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	12 013	-	12 013	1 677	13 690
Stan na 31 grudnia 2020 roku	2 573	3 421	13 291	-	19 285	1 682	20 967



**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

<b>SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał zakładowy</b>	<b>Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Pozostałe kapitały rezerwowe</b>	<b>Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej</b>	<b>Przypadające udziałom niebędącym kontroli</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
<b>Stan na 1 stycznia 2019 roku</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>81</b>	<b>-</b>	<b>6 075</b>	<b>-</b>	<b>6 075</b>
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
<b>Stan na 1 stycznia 2019 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>81</b>	<b>-</b>	<b>6 075</b>	<b>-</b>	<b>6 075</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	<b>1 197</b>	-	<b>1 197</b>	-	<b>1 197</b>
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	1 197	-	1 197	-	1 197
Inne całkowite dochody	-	-	-	-	-	-	-
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	5	5
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	-	-	-	-
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	1 197	-	1 197	5	1 202
<b>Stan na 31 grudnia 2019 roku</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>1 278</b>	<b>-</b>	<b>7 272</b>	<b>5</b>	<b>7 277</b>

## V. Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	01.01.2021 – 31.12.2021 PLN'000	01.01.2020 – 31.12.2020 PLN'000	01.01.2019 – 31.12.2019 PLN'000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>			
<b>Zysk / strata brutto</b>	<b>8 903</b>	<b>8 735</b>	<b>1 334</b>
<b>Korekty</b>	<b>(7 175)</b>	<b>(4 550)</b>	<b>253</b>
Amortyzacja	1 456	983	154
Przychody z tytułu odsetek	4	-	-
Koszty z tytułu odsetek	-	1	3
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(5 371)	(4 684)	-
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	201	3	-
Zmiana stanu zapasów	-	-	-
Zmiana stanu należności	(3 250)	(2 136)	413
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	939	1 283	(317)
Inne korekty	(1 153)	-	-
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>1 729</b>	<b>4 185</b>	<b>1 587</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(1 176)	(1 231)	(124)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>552</b>	<b>2 954</b>	<b>1 463</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>			
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	42	1	-
Zbycie udziałów jednostkach zależnych	889	1 362	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	9 426	1 000	-
Splata pożyczek udzielonych pozostałym jednostkom	370	-	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(7 931)	(2 553)	(965)
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	(520)	-	-
Udzielenie pożyczek jednostkom stowarzyszonym	(80)	-	(20)
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	(5 425)	(14)	-
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych	(1 032)	(522)	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(35)	(92)	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(4 296)</b>	<b>(817)</b>	<b>(985)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>			
Wpływy z emisji akcji/udziałów	5 063	6 950	-
Pożyczki otrzymane	1 261	-	-
Splata otrzymanych pożyczek	(415)	-	-
Płatność zobowiązań leasingowych	(568)	(56)	(38)
Odsetki zapłacone	(9)	(1)	(1)
Wypłata dywidendy	-	(823)	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>5 332</b>	<b>6 070</b>	<b>(39)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>1 588</b>	<b>8 206</b>	<b>439</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, w TYM</b>	<b>1 588</b>	<b>8 206</b>	<b>439</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>8 859</b>	<b>653</b>	<b>214</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, w TYM</b>	<b>10 447</b>	<b>8 859</b>	<b>653</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-

## VI. Noty objaśniające do historycznych informacji finansowych

### 1. Informacje ogólne

#### 1.1. Informacje o Jednostce

Movie Games Spółka Akcyjna powstała w wyniku uchwalenia statutu Spółki w dniu 20 października 2014 roku, w formie aktu notarialnego (Rep. A. 7860/2014) sporządzonego przed notariuszem Danutą Kosim – Kruszewską w Kancelarii Notarialnej Kancelaria Notarialna Danuta Kosim-Kruszewska, Magdalena Witkowska s.c. w Warszawie.

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

Na dzień zatwierdzenia historycznych informacji finansowych do publikacji siedziba Spółki mieści się w Warszawie, przy ul. Wernyhory 29a. Siedziba Spółki mieści się w lokalu użytkowanym na podstawie umowy najmu.

Postanowieniem Sądu Rejonowego dla Miasta Stołecznego Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego Spółka została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000529853.

Spółka posiada numer NIP 5272723755 oraz symbol REGON 360126430.

Spółka działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o Statut.

Na dzień 31.12.2021 r., skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ **Zarząd:**

Mateusz Wcześniak	-	Prezes Zarządu,
Maciej Jacek Miąsik	-	Wiceprezes Zarządu

▪ **Rada Nadzorcza:**

Łukasz Wądlowski	-	Przewodniczący Rady Nadzorczej,
David Jaffe	-	Członek Rady Nadzorczej,
Wacław Szary	-	Członek Rady Nadzorczej,
Szymon Okoń	-	Członek Rady Nadzorczej,
Jacek Brzeziński	-	Członek Rady Nadzorczej,

Na dzień zatwierdzenia historycznych informacji finansowych do publikacji skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ **Zarząd:**

Mateusz Wcześniak	-	Prezes Zarządu,
Maciej Jacek Miąsik	-	Wiceprezes Zarządu

▪ **Rada Nadzorcza:**

- |                     |   |                                 |
|---------------------|---|---------------------------------|
| ▪ Kamil Gemra       | - | Przewodniczący Rady Nadzorczej, |
| ▪ David Jaffe       | - | Członek Rady Nadzorczej,        |
| ▪ Wacław Szary      | - | Członek Rady Nadzorczej,        |
| ▪ Waldemar Rogowski | - | Członek Rady Nadzorczej,        |
| ▪ Grzegorz Ciach    | - | Członek Rady Nadzorczej         |

W dniu 21 lutego 2022 r. Pan Jacek Brzeziński złożył rezygnację z zasiadania w Radzie Nadzorczej. W związku z czym nastąpiła konieczność uzupełnienia składu Rady Nadzorczej w ramach kooptacji przewidzianej w § 14 ust. 3 Statutu Spółki. Dnia 28 lutego 2022 r. Pan Rafał Wojciechowski został powołany do Rady Nadzorczej i powierzona mu została funkcja Członka Rady Nadzorczej. W dniu 19 kwietnia 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie działając na podstawie art. 385 § 1 i § 2 w zw. z art. 386 § 1 Kodeksu spółek handlowych oraz § 14 ust. 3 i 5 Statutu Spółki przyjęło Uchwałę nr 17 w sprawie powołania Rafała Wojciechowskiego na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

W dniu 31 marca 2022 roku Pan Łukasz Wądołowski złożył rezygnację z zasiadania w Radzie Nadzorczej oraz pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza w ramach przysługującej jej uprawnień powołała na członka Rady Nadzorczej Spółki Pana Andrzeja Domańskiego. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Uchwałą nr 19 z dnia 19 kwietnia 2022 roku wybrało Pana Andrzeja Jana Domańskiego na Członka Rady Nadzorczej Spółki pięcioletniej kadencji.

W dniu 13 września 2022 Spółka otrzymała rezygnacje od Pana Rafała Wojciechowskiego z zasiadania w Radzie Nadzorczej, gdzie pełnił funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej, od Pana Andrzeja Domańskiego z zasiadania w Radzie Nadzorczej, Pana Szymona Okonia z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. Spółka wskazuje, że w porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki zwołanego na dzień 15 września 2022 roku przewidziano możliwość zmian w składzie Rady Nadzorczej, w związku z tym w dniu 15 września 2022 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie powołało poniższych Członków Rady Nadzorczej:

Pana Kamila Gemrę, Pana Waldemara Rogowskiego oraz Pana Grzegorza Ciacha

W dniu 21 września 2022 roku odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej, na którym zgodnie z uchwałą nr 2 funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki objął Pan Kamil Gemra.

Według stanu na dzień 31 grudnia 2021 roku struktura własności kapitału podstawowego Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	860 152	33,43%	860 152	33,43%
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.)	510 099	19,82%	510 099	19,82%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Pozostali	1 005 706	39,08%	1 005 706	39,08%
<b>3RAZEM</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>

Na dzień zatwierdzenia historycznych informacji finansowych do publikacji struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej
--------------	--------------	-------------------------------	---------------	------------------

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

				<b>liczbie głosów</b>
PlayWay S.A.	860 152	33,43%	860 152	33,43%
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.)	509 235	19,79%	509 235	19,79%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Pozostali	1006 570	39,12%	106 570	39,12%
<b>RAZEM</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>

Wartość kapitału zakładowego na dzień 31 grudnia 2020 i 31 grudnia 2019 wynosiła 2 573 132 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 2 573 132 akcji o wartości 1 zł każda, następujących serii:

100 000 akcji serii A,  
700 000 akcji serii B,  
90 909 akcji serii C,  
927 273 akcji serii D,  
400 000 akcji serii E,  
110 975 akcji serii F,  
135 634 akcji serii G,  
108 341 akcji serii H.

## 1.2. Informacje o Grupie Kapitałowej

W okresie objętym historycznymi informacjami finansowymi Movie Games S.A. tworzyła grupę kapitałową, w skład której wchodziły następujące spółki zależne:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale		
			31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
True Games S.A.	Produkcja gier i zabawek	Polska	71,00%	76,00%	-
Mill Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	41,30%	50,00%	-
Road Studio S.A.	Produkcja gier i zabawek	Polska	60,17%	71,54%	-
Pixel Crow sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	52,13%	52,13%	75%
Movie Games Mobile S.A.	Produkcja gier i zabawek	Polska	62,09%	85,50%	-
Vanhalten Investments sp. z o.o.	Działalność związana z oprogramowaniem	Polska	0,00%	100,00%	-

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Goat Gamez S.A.	Produkcja gier i zabawek	Polska	69,00%	69,00%	-
Image Games S.A.	Działalność związana z oprogramowaniem	Polska	47,87%	-	-
Movie Games VR S.A. (d. IPO Doradztwo Kapitałowe S.A.)	Produkcja gier i zabawek	Polska	41,88%	-	-

---

Movie Games S.A. wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące jednostki stowarzyszone, które w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale		
			31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Brave Lamb Studio S.A.	Działalność związana z oprogramowaniem	Polska	23,95%	29,20%	-
MD Games S.A. (d. MD Games sp. z o.o.)	Działalność związana z oprogramowaniem	Polska	29,85%	37,0	40,00%
Pixel Crow Games S.A. (d. Patent Fund S.A.)	Działalność związana z oprogramowaniem	Polska	36,96%	36,96%	-
Capital Market Brand sp. z o.o.*	Działalność agencji reklamowych	Polska	49,59%	-	-
StockRocket sp. z o.o.*	Działalność portali internetowych	Polska	50,00%	-	-

\* Spółka pośrednio stowarzyszona poprzez Movie Games VR S.A.

Movie Games S.A. posiadało ponadto na dzień 31 grudnia 2019 roku 70% udziałów w kapitale spółki RLTY Marketing sp. z o.o. (dawniej My Next Console sp. z o.o.), których wartość na ten dzień wynosiła 4 tys. zł. Ze względu na fakt, iż udziały te przeznaczone były do sprzedaży, co nastąpiło w roku 2020, Spółka ta nie podlegała konsolidacji na dzień 31 grudnia 2019 roku.

W przypadku spółki Capital Market Brand sp. z o.o., Movie Games VR S.A. nie sprawuje nad nią kontroli, pomimo posiadania pakietu 49,59% w jej kapitale podstawowym, ponieważ drugi znaczący akcjonariusz, E-misja spółka z o.o., dysponuje analogicznym pakietem wynoszącym 49,59% udziału w kapitale podstawowym Spółki. Mając powyższe na uwadze, Capital Market Brand sp. z o.o. została sklasyfikowana jako spółka stowarzyszona, na którą Grupa Kapitałowa wywiera znaczący wpływ za pośrednictwem Movie Games VR S.A., jednak jej nie kontroluje. Spółka Movie Games VR S.A. nie zawarła ponadto innych postanowień umownych z pozostałymi udziałowcami, które gwarantowałyby jej kontrolę nad Capital Market Brand sp. z o.o.

W przypadku spółki StockRocket sp. z o.o., Movie Games VR S.A. nie sprawuje nad nią kontroli, pomimo posiadania pakietu 50% w jej kapitale podstawowym, ponieważ drugi znaczący akcjonariusz, Grupa Wspieram.To spółka z o.o., dysponuje analogicznym pakietem wynoszącym 50% udziału w kapitale podstawowym Spółki. Mając powyższe na uwadze, StockRocket sp. z o.o. została sklasyfikowana jako spółka stowarzyszona, na którą Grupa Kapitałowa wywiera znaczący wpływ za pośrednictwem Movie Games VR S.A., jednak jej nie kontroluje. Spółka Movie Games VR S.A. nie zawarła ponadto innych postanowień umownych z drugim udziałowcem, które gwarantowałyby jej kontrolę nad StockRocket sp. z o.o.

#### **Znaczące subiektywne oceny i założenia dotyczące sprawowania kontroli nad Mill Games S.A., Image Games S.A.**

MSSF 10 wskazuje w par. B10 „Stwierdzenie, czy dany inwestor posiada władzę, zależy od istotnych działań, sposobu podejmowania decyzji dotyczących istotnych działań oraz od praw posiadanych przez inwestora i inne podmioty w stosunku do jednostki, w której dokonano inwestycji. Oznacza to, iż poza samymi prawami wpływ na sprawowanie faktycznej kontroli ma szereg innych czynników.”

B11 Na wyniki finansowe uzyskiwane przez wiele jednostek, w których dokonano inwestycji, znaczący wpływ ma zakres czynności operacyjnych i finansowych. Przykłady działań, które w zależności od okoliczności, mogą być istotnymi działaniami, obejmują, lecz nie ograniczają się do:

- (a) sprzedaży i kupna towarów i usług;
- (b) zarządzania aktywami finansowymi w okresie ich istnienia (włącznie z niewykonaniem zobowiązania);
- (c) dokonywania wyboru, nabywania i zbywania aktywów;
- (d) prowadzenia prac badawczo-rozwojowych nad nowymi produktami i procesami, oraz
- (e) ustalania struktury finansowania lub pozyskiwania finansowania.

Pomimo faktu, iż Movie Games S.A. nie posiada bezpośrednio praw wynikających z posiadania pakietu większościowego w Mill Games S.A. i Image Games S.A., Emitent może powoływać członków organów obu tych podmiotów (co też faktycznie robi). Oba podmioty są kontrolowane przez Movie Games S.A., które decyduje o kierunkach rozwoju, kluczowych kwestiach związanych z tworzeniem gier komputerowych, wspiera podmioty w zakresie finansowania ich działalności, czy też w zakresie pozyskiwania inwestorów. Oba podmioty korzystają w swojej działalności z aktywów Grupy Kapitałowej Movie Games S.A., która świadczy usługi na rzecz Mill Games S.A. i Image Games S.A. w związku z tworzeniem przez nie gier komputerowych.

Pozostali akcjonariusze obu podmiotów są akcjonariuszami biernymi, którzy nie posiadają wiedzy i doświadczenia w zakresie rynku gier komputerowych i którzy nie ingerują w funkcjonowanie tych podmiotów.

#### **Image Games S.A.**

Image Games S.A. nie posiada własnego działu *quality assurance* i w tym przypadku zdane jest na wsparcie Movie Games S.A., które udziela porad technicznych oraz optymalizacyjnych, testuje i recenzuje, dodatkowo wspiera produkcyjnie oraz marketingowo – czyli ma wpływ na wszystkie procesy związane z produkcją i wydawnictwem gier. Image Games S.A. na dzień dzisiejszy nie jest w stanie żadnego z tych działań poprowadzić samodzielnie, z uwagi na brak wyspecjalizowanej kadry oraz ograniczone środki finansowe, czy też brak specjalistycznego sprzętu.

Do chwili rozdrobnienia akcjonariatu Movie Games S.A. kontrolowało Spółkę i jako jedyny z istotnych akcjonariuszy angażował się w jej działalność, ze względu na doświadczenie w branży. Platige Image S.A. nie posiada doświadczenia w wydawnictwie gier komputerowych. Piotr Gnyp – pomysłodawca i członek Zarządu Image Games S.A. kieruje jednocześnie działem marketingu w Movie Games S.A. Marketing wraz z produkcją w branży gamedev to działy bardzo blisko ze sobą współpracujące, wręcz zależne. Utrata kontroli przez Movie Games S.A. nad spółką miała miejsce dopiero w 3 kwartale 2022 roku, gdy do akcjonariatu Image Games S.A. dołączyło Anshar Studios, które do tego czasu świadczyło usługi w zakresie rozwoju i tworzenia gier.

Dział marketingu kierowany przez Piotra Gnypa w ramach działania grupy wspiera Image Games S.A., chociażby w przypadku rozmów z potencjalnymi wydawcami. Movie Games S.A. wpierało znacząco Image Games poprzez finansowanie pomostowe bieżącą działalność Image Games S.A.

Spółka zatrudniała również pracowników Movie Games S.A.. Mateusz Wcześniak był przewodniczącym Rady Nadzorczej.

#### **Mill Games S.A.**

Mill Games S.A., podobnie jak Movie Games S.A., zajmuje się wydawnictwem gier komputerowych z naciskiem na ekspansję na rynek rumuński. Mill Games S.A. nie posiada własnego działu *quality assurance* i w tym zakresie zdane jest na wsparcie Movie Games S.A. Emitent udziela porad technicznych oraz optymalizacyjnych, testuje i recenzuje, a dodatkowo wspiera produkcyjnie oraz



marketingowo. Powyższe oznacza, że Movie Games S.A. wywiera wpływ na wszystkie procesy związane z produkcją i wydawnictwem gier. Mill Games S.A. na dzień dzisiejszy nie jest w stanie żadnego z tych działań poprowadzić samodzielnie, ze względu na niskie doświadczenie, brak wyspecjalizowanej kadry, ograniczone środki finansowe, czy też brak specjalistycznego sprzętu.

Gra w chwili poszukiwania wydawcy jest produktem „surowym”, wymagającym dopracowania oraz nakierowania na poszczególne elementy techniczne, takie jak np. optymalizacja, która jest niezwykle pracochłonnym i czasochłonnym procesem. Wspomniana optymalizacja jest przy tym elementem koniecznym, ponieważ decyduje, przykładowo, o możliwości dopuszczenia gry do sprzedaży, czy skierowania do większej liczby graczy – np. niższe wymagania techniczne umożliwiające działanie produktu na sprzęcie o niższych parametrach. Początkowe etapy gry pozbawione są optymalizacji, przez co do ich testowania niezbędny jest wysokobudżetowy sprzęt. Ponadto, Movie Games S.A. posiada wykwalifikowaną kadrę – m. in. Maciej Miąsik czy Damian Gasiński, którzy na bieżąco śledzą trendy rynkowe oraz rozwiązania technologiczne. Ich praca wymaga znajomości aktualnie wydawanych tytułów, najlepiej sprzedających się tytułów i tych najlepiej ocenianych. Znajomość rynku pozwala na ulepszaniu wydawanego produktu przy uwzględnieniu aktualnych trendów rynkowych.

Niezwykle istotny tutaj jest dział testerski składający się z kilkunastu osób – w różnym wieku, o różnych zainteresowaniach oraz różnej znajomości branży. Testy zapewnione przez ten dział umożliwiają zauważenie większej ilości błędów a każdy etap gry jest na bieżąco ograiany przez dział i raportowany do twórcy gry, które z obowiązany jest do naprawy błędów, grafiki, fabuły gry itp.

Prezes Zarządu spółki Mill Games S.A. związany jest ze spółkami z grupy Movie Games – zasiadając m.in. w ich Radach Nadzorczych.

Należy ponadto wskazać, iż łączna wartość nakładów na gry komputerowe w przypadku Mill Games S.A. na 31.12.2021 roku wyniosła 578 tys. zł, co stanowiło 35% sumy bilansowej Spółki (dalsze 60% sumy bilansowej to gotówka pochodząca z emisji akcji przy wsparciu Movie Games S.A.), z czego usługi nabyte w ramach Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. wyniosły 414 tys. zł i stanowiły 72% tych nakładów, co pokazuje jak bardzo produkcja gier Mill Games S.A. uzależniona jest od Movie Games S.A. Spółka oczywiście mogłaby nabyć analogiczne usługi na rynku, jednak mając na uwadze strukturę Grupy i kompleksowość jej wsparcia, wiązałoby się to ze znacznie wyższymi kosztami tworzenia gier i byłoby nieuzasadnione ekonomicznie.

Zarząd jednostki dominującej wskazuje, iż istnieje możliwość utraty kontroli nad Mill Games S.A. i Image Games S.A., w sytuacji gdy drugi znaczący akcjonariusz oraz pozostali akcjonariusze mniejszościowi, dysponując większością głosów na Nadzwyczajnym Zgromadzeniu nie poparliby przedłożonych przez Emitenta uchwał.

#### **Znaczące subiektywne oceny i założenia dotyczące niesprawowania kontroli nad Pixel Crow Games S.A.**

W przypadku Spółki Pixel Crow Games S.A. drugi znaczący akcjonariusz Venture INC ASI S.A. posiada 33,21%. Sam Emitent posiada poniżej 40% zaangażowania w spółkę. Prezes Spółki jest niezależny od Grupy Emitenta i prowadzi działalność Spółki samodzielnie bez udziału Movie Games S.A. i jej wpływu. Movie Game S.A. nie angażowało swoich zasobów w zarządzanie podmiotem, zarówno pod kątem produkcyjnym, marketingowym, czy kontroli jakości i testowania gier.

Movie Games S.A. zatem nie sprawowało kontroli, wszystkie podejmowane decyzje wymagały zgody pozostałych akcjonariuszy, którzy mieli równie znaczący wpływ na spółkę.

Grupa nie była stroną wspólnych ustaleń umownych w rozumieniu MSSF 11 Wspólne ustalenia umowne.

Spółka jest jednostką stowarzyszoną od PlayWay S.A., która w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniana jest metodą praw własności. PlayWay S.A. sporządza i publikuje skonsolidowane sprawozdanie finansowe w myśl MSSF 10 Skonsolidowane sprawozdania finansowe.

W skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. na dzień 31.12.2021 r. wchodziły następujące spółki zależne:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2021	31.12.2020
Ultimate Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3T Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,50%	60,00%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,98%	51,38%
Kapi Kapi Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	nd
Ultimate Games Mobile S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,00%	nd
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,88%	62,50%
Code Horizon S.A. (d. Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Frozen Way S.A. (d. EAST TRANSFERS S.A.) <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,42%	81,75%
Pentacle S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,32%	54,42%
Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,00%	79,00%
Big Cheese Studio S.A. (d.: Big Cheese Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,27%	69,63%
Total Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	77,90%	77,90%
Nesalis Games S.A. (d. Nesalis Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,54%	64,54%
DeGenerals S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
FORESTLIGHT GAMES.S.A. (d.: FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,91%	50,73%
Pixel Trapps sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,00%	52,00%
Aurora Studio sp. z o.o. (d. Furia Investment sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	46,00%	nd
Ragged Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Stereo Games S.A. (d. Pixel Flipper S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,61%	66,61%
President Studio S.A. (d. President Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,73%	72,64%
Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,29%	70,00%
Beast Games S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,00%	59,00%
Gameboom VR S.A. (d. Gameboom VR sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,82%	66,31%
FreeMind S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,44%	54,50%
SimulaMaker S.A. (d. SimulaMaker sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	63,47%	65,17%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
GameHunters S.A. (d. GameHunters sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,58%	60,71%
Games Incubator S.A. (d. Games Incubator sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,50%	56,05%
GAMEPARIC sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	61,18%	65,00%
Monuments Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	93,00%	100,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	97,00%	97,00%
PWay Estonia OÜ (d. PlayWay Estonia OÜ) <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	99,99%	nd
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,70%	70,00%
Rockgame S.A. (d. Wasteland S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
PARADARK STUDIO sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,67%	72,50%
Glivi Games S.A. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Out of the Ordinary sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	95,50%	nd
TRIGGER LABS sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,00%	53,00%
DEV4PLAY sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,55%	85,35%
MobilWay S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,20%	90,00%
Madnetic Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,05%	67,96%
THULE ISLAND sp. z o.o. (d. Gaming Centre sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,57%	77,00%
GamePlanet S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,21%	68,00%
CYBER GAMES S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,25%	nd
Game Crafters Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,35%	64,81%
GameFormatic S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,19%	76,19%
Petard Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,50%	nd

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

DreamWay Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,67%	66,67%
SimRail S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	58,88%	65,42%
Septarian Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,33%	73,33%
Shift Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,63%	68,63%
SIM FARM S.A. (d. Aurum Plus S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	90,21%	95,00%
SOLIDGAMES sp. z o.o. (d. CORMINTON INVESTMENTS sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,53%	100,00%
RL9sport Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	50,00%
DIGITAL MELODY S.A. (d. Charmander Solutions S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,90%	nd

- 1 Spółka zależna od Ultimate Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Ultimate Games S.A. w spółce)  
2 Spółka zależna od Frozen District sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Frozen District sp. z o.o. w spółce)  
3 Spółka zależna od Forestlight Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Forestlight Games S.A. w spółce)  
4 Spółka zależna od Console Labs S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Console Labs S.A. w spółce)  
5 Spółka zależna od Games Incubator S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Games Incubator S.A. w spółce)  
6 Spółka zależna od Rockgame S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Rockgame S.A. w spółce)  
7 Spółka zależna od GamePlanet S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GamePlanet S.A. w spółce)  
8 Spółka zależna od GameFormatic S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GameFormatic S.A. w spółce)  
9 Spółka zależna od PWay sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez PWay sp. z o.o. w spółce)

PlayWay S.A. wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące jednostki stowarzyszone, które w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2021	31.12.2020
Ultimate Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3T Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,50%	60,00%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,98%	51,38%
Kapi Kapi Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	nd
Ultimate Games Mobile S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,00%	nd
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,88%	62,50%
Code Horizon S.A. (d. Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Frozen Way S.A. (d. EAST TRANSFERS S.A.) <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,42%	81,75%

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Pentacle S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,32%	54,42%
Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,00%	79,00%
Big Cheese Studio S.A. (d.: Big Cheese Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,27%	69,63%
Total Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	77,90%	77,90%
Nesalis Games S.A. (d. Nesalis Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,54%	64,54%
DeGenerals S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
FORESTLIGHT GAMES.S.A. (d.: FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,91%	50,73%
Pixel Trapps sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,00%	52,00%
Aurora Studio sp. z o.o. (d. Furia Investment sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	46,00%	nd
Ragged Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Stereo Games S.A. (d. Pixel Flipper S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,61%	66,61%
President Studio S.A. (d. President Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,73%	72,64%
Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,29%	70,00%
Beast Games S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,00%	59,00%
Gameboom VR S.A. (d. Gameboom VR sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,82%	66,31%
FreeMind S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,44%	54,50%
SimulaMaker S.A. (d. SimulaMaker sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	63,47%	65,17%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
GameHunters S.A. (d. GameHunters sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,58%	60,71%
Games Incubator S.A. (d. Games Incubator sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,50%	56,05%
GAMEPARIC sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	61,18%	65,00%
Monuments Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	93,00%	100,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	97,00%	97,00%
PWay Estonia OÜ (d. PlayWay Estonia OÜ) <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	99,99%	nd
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,70%	70,00%

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Rockgame S.A. (d. Wasteland S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
PARADARK STUDIO sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,67%	72,50%
Glivi Games S.A. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Out of the Ordinary sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	95,50%	nd
TRIGGER LABS sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,00%	53,00%
DEV4PLAY sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,55%	85,35%
MobilWay S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,20%	90,00%
Madnetic Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,05%	67,96%
THULE ISLAND sp. z o.o. (d. Gaming Centre sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,57%	77,00%
GamePlanet S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,21%	68,00%
CYBER GAMES S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,25%	nd
Game Crafters Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,35%	64,81%
GameFormatic S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,19%	76,19%
Petard Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,50%	nd
DreamWay Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,67%	66,67%
SimRail S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	58,88%	65,42%
Septarian Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,33%	73,33%
Shift Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,63%	68,63%
SIM FARM S.A. (d. Aurum Plus S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	90,21%	95,00%
SOLIDGAMES sp. z o.o. (d. CORMINTON INVESTMENTS sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,53%	100,00%
RL9sport Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	50,00%
DIGITAL MELODY S.A. (d. Charmander Solutions S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,90%	nd

- 1 Spółka zależna od Ultimate Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Ultimate Games S.A. w spółce)  
2 Spółka zależna od Frozen District sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Frozen District sp. z o.o. w spółce)  
3 Spółka zależna od Forestlight Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Forestlight Games S.A. w spółce)  
4 Spółka zależna od Console Labs S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Console Labs S.A. w spółce)  
5 Spółka zależna od Games Incubator S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Games Incubator S.A. w spółce)  
6 Spółka zależna od Rockgame S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Rockgame S.A. w spółce)  
7 Spółka zależna od GamePlanet S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GamePlanet S.A. w spółce)  
8 Spółka zależna od GameFormatic S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GameFormatic S.A. w spółce)  
9 Spółka zależna od PWay sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez PWay sp. z o.o. w spółce)

### 1.3. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w historycznych informacjach finansowych wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Grupa prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Historyczne

informacje finansowe prezentowane są w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej). Polski złoty (PLN) jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Grupy. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność Grupa, jest decyzją subiektywną, co zostało opisane w punkcie 3.5.15 Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach. Grupa monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Grupy.

Transakcje w walutach obcych wykazuje się w księgach w wartości nominalnej, przeliczonej na polski złoty według kursu średniego NBP. W momencie realizacji różnice kursowe od należności i zobowiązań wykazywane są wynikowo jako pozostałe przychody finansowe lub pozostałe koszty finansowe w sprawozdaniu z całkowitych dochodów zgodnie z paragrafem 28 MSR 21 Skutki zmian kursów wymiany walut obcych.

Poszczególne pozycje aktywów i pasywów na koniec okresu sprawozdawczego, wyrażone w walutach innych niż polski złoty, wycenia się po kursie średnim NBP z ostatniego dnia okresu sprawozdawczego. Różnice kursowe wynikające z przeliczenia zagranicznych środków pieniężnych na koniec okresu sprawozdawczego uznaje się za przychody i koszty finansowe.

Kursy bilansowe:

<b>KURSY WALUT PRZYJĘTE DO WYCENY</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
EUR/PLN	4,5994	4,6148	4,2585
USD/PLN	4,0600	3,7584	3,7977

Liczbę w historycznych informacjach finansowych zostały zaokrąglone do tysiący polskich złotych (tys. zł). W niektórych wypadkach suma liczb w poszczególnych kolumnach lub wierszach tabel zawartych w historycznych informacjach finansowych może nie odpowiadać dokładnie łącznej sumie wyliczonej dla danej kolumny lub wiersza. Niektóre dane procentowe w tabelach również zostały zaokrąglone i wynik zsumowania danych w tych tabelach może nie równać się dokładnie 100%.

## **2. Zatwierdzenie historycznych informacji finansowych**

Niniejsze historyczne informacje finansowe zostały zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 23 listopada 2022 roku.

Historyczne informacje finansowe nie są spójne ze statutowym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupy za rok 2021, w związku z przekształceniem danych finansowych wynikających z przejścia na MSSF UE. Różnice wynikające z przekształcenia danych finansowych w stosunku do statutowych sprawozdań finansowych, przedstawione zostały w nocie 32 Zastosowanie MSSF po raz pierwszy.

## **3. Format oraz ogólne zasady sporządzenia historycznych informacji finansowych**

### **3.1. Oświadczenie Zarządu**

Historyczne informacje finansowe za lata 2019-2021 są sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz interpretacjami wydanymi przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR) oraz wydane przez Komitet m.in. Interpretacji Międzynarodowej Sprawozdawczości Finansowej (KIMSF) lub istniejący wcześniej Stały Komitet m.in. Interpretacji (SKI), zatwierdzone do stosowania w UE, zwanymi dalej „MSSF UE”.

MSSF UE obejmują standardy i interpretacje zaakceptowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR) oraz wydane przez Komitet m.in. Interpretacji Międzynarodowej

Sprawozdawczości Finansowej (KIMSF) lub istniejący wcześniej Stały Komitet m.in. Interpretacji (SKI), zatwierdzone do stosowania w UE.

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku i 31 grudnia 2020 roku zostało sporządzone zgodnie z przepisami Ustawy o Rachunkowości. Na dzień 31 grudnia 2019 roku Spółka nie sporządzała skonsolidowanego sprawozdania finansowego ponieważ posiadała na ten dzień wyłącznie udziały w spółce Pixel Crow sp. z o.o., oraz MD Games S.A. (d. MD Games sp. z o.o.), które nie prowadziła do dnia bilansowego żadnej działalności.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki dominującej w dniu 14 kwietnia 2022 roku, działając na podstawie m.in. 45 ust. 1a i 1c z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości, podjęło uchwałę nr 11 w sprawie sporządzania sprawozdań finansowych zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) / Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości (MSR) oraz interpretacjami wydanymi przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości zatwierdzonymi przez Unię Europejską, na podstawie której postanawiano, iż od dnia 1 stycznia 2022 roku Grupa sporządzać będzie skonsolidowane sprawozdania finansowe zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz interpretacjami wydanymi przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości zatwierdzonymi przez Unię Europejską, zwanymi dalej „MSSF UE”.

Dodatkowo Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło, że historyczne informacje finansowe na potrzeby prospektu mogą być sporządzone zgodnie z MSSF UE. Na podstawie podjętej uchwały postanowiono również, że pierwsze roczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy zostanie sporządzone zgodnie z MSSF UE, a w szczególności zgodnie z MSSF 1 oraz wszystkimi MSSF UE, za rok obrotowy kończący się w dniu 31 grudnia 2022 roku.

Historyczne informacje finansowe odzwierciedlają sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Niniejsze historyczne informacje finansowe zostały przygotowane zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską na dzień ich sporządzenia oraz zgodnie z wymogami Rozporządzenia Delegowane Komisji (UE) 2019/980 z dnia 14 marca 2019 r. uzupełniające rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 w odniesieniu do formatu, treści, weryfikacji i zatwierdzania prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym, i uchylające rozporządzenie Komisji (WE) nr 809/2004.

Historyczne informacje finansowe obejmują okresy od 1 stycznia 2021 roku do 31 grudnia 2021 roku, od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 roku, od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku.

Na potrzeby niniejszych historycznych informacji finansowych, datą przejścia na MSSF jest 1 stycznia 2019 roku.

Sporządzając historyczne informacje finansowe za lata 2019-2021 Grupa przyjęła wszystkie nowe i zatwierdzone standardy i interpretacje wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości i Komitet m.in. Interpretacji Międzynarodowych Standardów Rachunkowości i zatwierdzone do stosowania w UE, mające zastosowanie do prowadzonej przez nią działalności i obowiązujące w okresach sprawozdawczych od 1 stycznia 2019 roku.

Sporządzając historyczne informacje finansowe za lata 2019-2021 Grupa nie korzystała z możliwości wcześniejszego zastosowania standardów i zmian do standardów zatwierdzonych przez Unię Europejską, według stanu na dzień zatwierdzenia historycznych informacji finansowych do publikacji.

#### **Nowe lub zmienione regulacje MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF**

Nowe lub zmienione standardy MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF, które zostały już wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów i zostały zatwierdzone przez UE, ale nie weszły jeszcze w życie:

- Zmiany do:
  - MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć”
  - MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe”
  - MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe”
  - Roczne zmiany do standardów 2018-2020



zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie,

- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku;
- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 8 „Polityka rachunkowości. Zmiany w szacunkach i błędach rachunkowych: definicja szacunków rachunkowych”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 31 grudnia 2021 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych – klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 12 Podatek dochodowy „Aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego wynikające z pojedynczej transakcji”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;
- Zmiany do MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe: wstępne zastosowanie MSSF 17 oraz MSSF 9 – informacje porównawcze”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

Powyższe zmiany nie wywierają zdaniem zarządu Jednostki dominującej istotnego wpływu na skonsolidowane sprawozdania Grupy

Historyczne informacje finansowe składają się z:

- skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej,
- skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów,
- skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym,
- skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych,
- dodatkowych not i objaśnień do historycznych informacji finansowych.

Historyczne informacje finansowe nie są tożsame ze statutowymi sprawozdaniami finansowymi Movie Games S.A., ponieważ skonsolidowane sprawozdanie finansowe za rok 2021 i 2020 sporządzane było zgodnie z przepisami Ustawy o rachunkowości z dnia 29.09.1994 r. (UoR) (t.j. Dz. U. z 2019 r., poz. 351, ze zm.) i zostało przekształcone dla celów niniejszych historycznych informacji finansowych.

Historyczne informacje finansowe przedstawione są w polskich złotych („PLN”), a wszystkie wartości, o ile nie wskazano inaczej, podane są w tysiącach złotych („tys. PLN”).

### **3.2. Okres objęty historycznymi informacjami finansowymi**

Historyczne informacje finansowe zostały sporządzone na dzień 31 grudnia 2021 roku, 31 grudnia 2020 roku oraz 31 grudnia 2019 roku i obejmują okres od 1 stycznia 2021 roku do 31 grudnia 2021 roku, od 1 stycznia 2020 roku do 31 grudnia 2020 roku oraz od 1 stycznia 2019 roku do 31 grudnia 2019 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównawcze dane finansowe na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz 31 grudnia 2019 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównawcze dane finansowe za okres od 1 stycznia 2020 roku do 31 grudnia 2020 roku oraz od 1 stycznia 2019 roku do 31 grudnia 2019 roku.

### **3.3. Założenie kontynuacji działalności**

Historyczne informacje finansowe zostały sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień zatwierdzenia historycznych informacji finansowych do publikacji nie istnieją okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Grupę. Zarząd Grupy dokonał oceny możliwości kontynuowania działalności i nie stwierdził występowania jakichkolwiek istotnych niepewności w tym zakresie. Kapitał własny Grupy stanowił na dzień 31 grudnia 2021 roku 85% pasywów ogółem, a zysk netto za rok 2021 wyniósł 8 947 tys. zł. Zobowiązania wraz z rezerwami w kwocie 5 693 tys. zł stanowią 15% źródeł finansowania, a wszystkie bieżące zobowiązania, które stanowiły 9% pasywów ogółem, pokryte są środkami pieniężnymi, których wartość na dzień 31 grudnia 2021 roku wyniosła 10 417 tys. zł, co stanowiło 28% aktywów ogółem. Dodatkowo Grupa nie obserwuje negatywnego wpływu pandemii COVID-19, czy skutków konfliktu zbrojnego wynikającego z agresji Rosji na Ukrainę na jej działalność.

### **3.4. Stosowane zasady rachunkowości**

#### **3.4.1. Środki trwałe**

Środki trwałe są wyceniane w cenie nabycia powiększonej o wszystkie koszty bezpośrednio związane z zakupem i przystosowaniem składnika majątku do stanu zdatnego do używania lub koszcie wytworzenia pomniejszoną o odpisy umorzeniowe oraz ewentualne odpisy z tytułu utraty wartości.

Koszty poniesione po wprowadzeniu środka trwałego do użytkowania, takie jak koszty napraw, przeglądów, opłaty eksploatacyjne, wpływają na wynik finansowy okresu sprawozdawczego, w którym zostały poniesione. Jeżeli jest jednak możliwe wykazanie, że poniesione nakłady spowodowały zwiększenie oczekiwanych przyszłych korzyści ekonomicznych z tytułu posiadania danego środka trwałego ponad korzyści przyjmowane pierwotnie, w takim przypadku zwiększają one wartość początkową tego środka trwałego (tzw. ulepszenie).

W momencie likwidacji lub sprzedaży środków trwałych, zyski lub straty wynikające z tego faktu ujmowane są w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako różnica między przychodami netto ze zbycia (jeśli takie były) a wartością bilansową tej pozycji.

Środki trwałe, są amortyzowane liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności.

#### **3.4.2. Wartości niematerialne**

Grupa zalicza nakłady na tworzenie gier do pozycji Nakłady na prace rozwojowe w ramach Aktywów niematerialnych. Koszty tworzenia gier poniesione przed rozpoczęciem sprzedaży lub zastosowaniem

nowych rozwiązań ujmowane są jako Nakłady na prace rozwojowe w toku. Nakłady te obejmują wydatki pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z pozycji Nakłady na prace rozwojowe w toku na Nakłady na prace rozwojowe ukończone. Grupa amortyzuje wartość projektów metodą liniową przy zastosowaniu stawki 50%.

Amortyzację rozpoczyna się w momencie, gdy składnik aktywów jest gotowy do użycia, tj. w momencie w którym gra komputerowa jest kompletna i zakończona (potwierdzeniem czego jest protokół zakończenia produkcji gry) oraz może zostać udostępniona do sprzedaży.

Odpisy amortyzacyjne za każdy okres ujmuje się w ciężar sprawozdania z całkowitych dochodów.

Grupa przyjmuje, iż wartość końcowa aktywów niematerialnych wynosi 0 zł.

Okres i metodę amortyzacji składnika wartości niematerialnych o określonym okresie użytkowania weryfikuje się co najmniej na koniec każdego roku obrotowego. Jeśli oczekiwany okres użytkowania składnika aktywów różni się znacząco od poprzednich szacunków, odpowiednio zmienia się okres amortyzacji. Jeśli nastąpiła zmiana oczekiwanego sposobu czerpania korzyści ekonomicznych ze składnika aktywów, zmienia się metodę amortyzacji, aby odzwierciedlić tę zmianę. Tego typu zmiany ujmuje się jako zmiany wartości szacunkowych zgodnie z MSR 8.

### **3.4.3. Umowy leasingu**

Leasing, w świetle postanowień MSSF 16, obejmuje wszystkie rodzaje umów, które przekazują prawo do użytkowania aktywów przez pewien okres czasu w zamian za opłatę.

Zgodnie z MSSF 16 Grupa ujmuje aktywa i zobowiązania wynikające z każdego leasingu z okresem przekraczającym 12 miesięcy, chyba że bazowy składnik aktywów ma niską wartość 5.000,00 USD. Umowa jest umową leasingu jeżeli daje Grupie prawo do kontroli użytkowania zidentyfikowanego aktywa przez dany okres czasu w zamian za opłatę tj. Grupa ma prawo do uzyskania zasadniczo wszystkich korzyści ekonomicznych z jego użytkowania oraz ma prawo do kierowania jego użytkowaniem.

Jako leasing Grupa traktuje także umowy typu usługowego. Dotyczy to przede wszystkim umów najmu i dzierżawy powierzchni, prawa wieczystego użytkowania gruntów lub umów quasi-usługowych, takich jak IT lub telekomunikacyjnych, które wykonywane są przy użyciu środków trwałych (np. serwery, kable itp.).

W dacie rozpoczęcia leasingobiorca ujmuje składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania bazowego składnika aktywów oraz zobowiązanie z tytułu leasingu, które odzwierciedla jego obowiązek dokonywania opłat leasingowych.

Grupa odrębnie ujmuje amortyzację składnika aktywów z tytułu prawa do użytkowania i odsetki od zobowiązania z tytułu leasingu.

Grupa aktualizuje wycenę zobowiązania z tytułu leasingu po wystąpieniu określonych zdarzeń (np. zmiany w odniesieniu do okresu leasingu, zmiany w przyszłych opłatach leasingowych wynikającej ze zmiany w indeksie lub stawce stosowanej do ustalenia tych opłat). Grupa ujmuje aktualizację wyceny zobowiązania z tytułu leasingu jako korektę wartości składnika aktywów z tytułu prawa do użytkowania.

Grupa jako leasingobiorca

W dacie rozpoczęcia leasingobiorca wycenia składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania według kosztu, a zobowiązanie z tytułu leasingu w wysokości wartości bieżącej opłat leasingowych

pozostających do zapłaty w tej dacie. Opłaty leasingowe dyskontuje się z zastosowaniem stopy procentowej leasingu, jeżeli stopę tę można z łatwością ustalić.

Opłaty leasingowe Grupa rozdziela między koszty finansowe i zmniejszenie salda niespłaconych zobowiązań leasingowych. Koszty finansowe podzielone są na poszczególne okresy obrotowe w sposób zapewniający odzwierciedlenie stałego poziomu oprocentowania zobowiązań leasingowych pozostałych do spłacenia w tych okresach. Iloraz odsetkowej części opłaty leasingowej i nakładów na nabycie lub wytworzenie przedmiotu umowy, pomniejszonych o wniesione wcześniej opłaty leasingowe jest, zatem stały w poszczególnych okresach sprawozdawczych.

Leasingobiorca (Grupa) dokonuje odpisów amortyzacyjnych w poszczególnych okresach obrachunkowych w sposób systematyczny, zgodnie z przyjętym planem amortyzacji środków trwałych. Okres amortyzacji pokrywa się z okresem używania przedmiotu leasingu

#### **3.4.4. Aktywa finansowe**

Grupa zalicza swoje aktywa finansowe do następujących kategorii:

- wyceniane według zamortyzowanego kosztu,
- wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody,
- wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy,
- instrumenty finansowe zabezpieczające.

Kwalifikacja dłużnych aktywów finansowych do odpowiedniej kategorii zależy od modelu biznesowego zarządzania aktywami finansowymi oraz od charakterystyki umownych przepływów pieniężnych dla danego składnika aktywów finansowych.

##### **Aktywa finansowe wyceniane według zamortyzowanego kosztu**

Aktywa wyceniane po początkowym ujęciu w zamortyzowanym koszcie – są to aktywa finansowe utrzymywane zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy, a charakterystyka umowy dotyczącej tych aktywów finansowych przewiduje powstawanie przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek. Grupa do wyceny aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie stosuje metodę efektywnej stopy procentowej. Należności z tytułu dostaw i usług po początkowym ujęciu wycenia się w wysokości zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej, z uwzględnieniem odpisów z tytułu utraty wartości, przy czym należności z tytułu dostaw i usług z data zapadalności poniżej 12 miesięcy od dnia powstania (tj. niezawierające elementu finansowania) i nieprzekazywane do faktoringu, nie podlegają dyskontowaniu i są wyceniane w wartości nominalnej.

##### **Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody**

Aktywa wyceniane po początkowym ujęciu w wartości godziwej przez inne całkowite dochody – są to aktywa finansowe utrzymywane zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest zarówno utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy jak i sprzedaż aktywów finansowych, a charakterystyka umowy dotyczącej tych aktywów finansowych przewiduje powstawanie przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek. Zyski i straty na składniku aktywów finansowych stanowiącym instrument kapitałowy, dla którego zastosowano opcje wyceny do wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody ujmuje się w pozostałych całkowitych dochodach, za wyjątkiem przychodów z tytułu otrzymanych dywidend.

##### **Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy**

Aktywa wyceniane w wartości godziwej w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w odrębnej pozycji „Wynik z wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej” – są to wszystkie pozostałe aktywa finansowe. Zyski lub straty wynikające z wyceny składnika aktywów finansowych, kwalifikowanego jako wyceniany według wartości godziwej przez wynik finansowy, ujmuje się w wyniku finansowym w okresie, w którym powstały. Zyski lub straty wynikające z wyceny pozycji wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy obejmują również przychody z tytułu odsetek i dywidendy.

##### **Instrumenty finansowe zabezpieczające**

Instrumenty finansowe zabezpieczające – są to instrumenty pochodne, wyznaczone jako instrumenty zabezpieczające. Instrumenty finansowe zabezpieczające podlegają wycenie zgodnie z zasadami rachunkowości zabezpieczeń.

W okresie objętym historycznymi informacjami finansowymi instrumenty zabezpieczające nie wystąpiły.

W okresie objętym historycznymi informacjami finansowymi Grupa nie posiadała aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

#### **3.4.5. Utrata wartości aktywów niefinansowych**

W przypadku zaistnienia zewnętrznych lub wewnętrznych przesłanek, które wskazują, że istnieje ryzyko braku możliwości odzyskania wartości ustalonej na koniec okresu sprawozdawczego składnika aktywów, przeprowadza się testy sprawdzające pod kątem ewentualnej utraty wartości. Testy sprawdzające są przeprowadzane raz w roku także w odniesieniu do wartości niematerialnych o nieokreślonym okresie używania oraz w stosunku do wartości firmy niezależnie od zaistnienia przesłanek.

Na koniec każdego okresu sprawozdawczego jednostka ocenia, czy istnieją jakiegokolwiek przesłanki wskazujące na to, że mogła nastąpić utrata wartości któregoś ze składników aktywów. W razie stwierdzenia, że przesłanki takie zachodzą, jednostka szacuje wartość odzyskiwaną tego składnika aktywów

Stratę z tytułu utraty wartości ujmuje się w wysokości kwoty, o jaką wartość bilansowa danego składnika aktywów (lub ośrodka wypracowującego środki pieniężne) przewyższa jego wartość odzyskiwalną. Wartość odzyskiwalna to wyższa z dwóch kwot: wartości godziwej pomniejszonej o koszty zbycia i wartości użytkowej. Odpis z tytułu utraty wartości ujmuje się w ciężar zysków i strat.

Niefinansowe aktywa trwałe, dla których w okresach wcześniejszych dokonano odpisu z tytułu utraty wartości testuje się na każdy dzień sprawozdawczy pod kątem wystąpienia przesłanek wskazujących na możliwość odwrócenia wcześniej dokonanego odpisu.

Dla potrzeb analizy pod kątem utraty wartości aktywa grupuje się na najniższym poziomie, na jakim generują przepływy pieniężne niezależnie od innych aktywów (ośrodki wypracowujące środki pieniężne). Dla celów przeprowadzenia testów na utratę wartości ośrodek wypracowujący środki pieniężne ustala się każdorazowo. Na najwyższym poziomie w grupie ośrodkiem odpowiedzialności jest Grupa, z kolei ośrodki odpowiedzialności na najniższym poziomie w grupie są wybrane aktywa w ramach Jednostki.

#### **3.4.6. Utrata wartości należności z tytułu dostaw i usług**

Model utraty wartości bazuje na kalkulacji strat oczekiwanych. W zakresie oceny ryzyka kredytowego Grupa dokonała analizy tworzenia odpisów na należności i zastosowała uproszczone podejście, które zakłada, że odpis na oczekiwane straty kredytowe będzie równy kwocie oczekiwanym stratom kredytowym w całym okresie ekspozycji.

#### **3.4.7. Transakcje w walucie obcej**

Pozycje zawarte w historycznych informacjach finansowych prezentowane są w polskich złotych („PLN”), która stanowi walutę funkcjonalną Grupy.

Należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych wycenia się na dzień bilansowy po obowiązującym na ten dzień kursie średnim ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski.

Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania pieniężne denominowane w walutach obcych są przeliczane według kursu obowiązującego na ten dzień. Aktywa i zobowiązania wyceniane w wartości godziwej i denominowane w walutach obcych wycenia się po kursie obowiązującym w dniu ustalenia wartości godziwej. Pozycje niepieniężne wyceniane są według kosztu historycznego, tj. według ceny nabycia lub kosztu wytworzenia. Podstawową cechą pozycji niepieniężnej jest brak prawa do otrzymania (lub zobowiązania do dostarczenia) ustalonej lub możliwej do ustalenia liczby jednostek waluty. Jako przykłady wymienić można: zaliczki na towary i usługi; wartość firmy; składniki aktywów niematerialnych;

zapasy; rzeczowe aktywa trwałe; składniki aktywów z tytułu prawa do użytkowania; rezerwy, które mają zostać rozliczone w drodze dostarczenia składnika aktywów niepieniężnych.

Różnice kursowe ujmują się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w okresie, w którym powstają zgodnie z paragrafem 28 MSR 21 Skutki zmian kursów wymiany walut obcych.

#### **3.4.8. Kapitał własny**

Kapitał podstawowy jest ujmowany w wysokości określonej w statucie Jednostki i wpisanej w Krajowym Rejestrze Sądowym.

Różnice między wartością godziwą uzyskanej zapłaty i wartością nominalną akcji są ujmowane w kapitale zapasowym.

W przypadku wykupu własnych akcji, kwota zapłaty za akcje obciąża kapitał własny i jest wykazywana w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w pozycji akcji własnych.

Grupa prezentuje w ramach zysków zatrzymanych zyski wypracowane w latach poprzednich, które nie zostały przeznaczone na wypłatę dywidendy. W ramach zysków zatrzymanych Grupy ujmują ponadto skutki korekty błędów lat poprzednich.

#### **3.4.9. Rezerwy**

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Grupie ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wydatkowania środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania. Rezerwa jest zobowiązaniem, którego kwota lub termin zapłaty są niepewne.

#### **3.4.10. Odroczonego podatek dochodowy**

Rezerwa na podatek dochodowy jest tworzona metodą zobowiązań bilansowych w stosunku do wszystkich dodatnich różnic przejściowych występujących na dzień bilansowy między wartością podatkową aktywów i pasywów a ich wartością bilansową wykazaną w sprawozdaniu finansowym.

Składnik aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmowany jest w odniesieniu do wszystkich ujemnych różnic przejściowych, jak również niewykorzystanych strat podatkowych przeniesionych na następne lata, w takiej wysokości, w jakiej jest prawdopodobne, że zostanie osiągnięty dochód do opodatkowania, który pozwoli wykorzystać ww. różnice i straty.

Wartość bilansowa składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku jest weryfikowana na każdy dzień bilansowy i ulega stosownemu obniżeniu w części, w jakiej przestało być prawdopodobne osiągnięcie dochodu do opodatkowania wystarczającego do częściowego lub całkowitego zrealizowania składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku oraz rezerwy na podatek odroczonego wyceniane są z zastosowaniem stawek podatkowych, które według przewidywań będą obowiązywać w okresie, gdy składnik aktywów zostanie zrealizowany lub zobowiązanie spełnione, przyjmując za podstawę stawki podatkowe (i przepisy podatkowe) obowiązujące i uchwalone na dzień bilansowy.

Grupa kompensuje ze sobą aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego z rezerwami z tytułu odroczonego podatku dochodowego wtedy i tylko wtedy, gdy:

- a) posiada możliwy do wyegzekwowania tytuł prawny do przeprowadzania kompensat aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego z rezerwami z tytułu odroczonego podatku dochodowego; oraz
- b) aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego dotyczą podatku dochodowego nałożonego przez tę samą władzę podatkową na:
  - (i) tego samego podatnika; lub

(ii) różnych podatników, którzy zamierzają rozliczyć zobowiązania i należności z tytułu bieżącego podatku w kwocie netto, lub jednocześnie zrealizować należności i rozliczać zobowiązania, w każdym przyszłym okresie, w którym przewiduje się rozwiązanie znaczącej ilości rezerw z tytułu odroczonego

podatku dochodowego lub zrealizowanie znaczącej ilości aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

### **3.4.11. Uznawanie przychodów**

#### **Przychody ze sprzedaży produktów i usług**

Przychody ze sprzedaży produktów i usług obejmują sprzedaż produktów wyprodukowanych przez Grupę, do których ma ona wyłączne prawa licencyjne z tytułu ich wytworzenia lub nabyła licencje na ich wydawanie i dystrybucję oraz świadczone usługi na rzecz innych podmiotów.

Przychody ujmowane są w wartości godziwej zapłaty otrzymanej lub należnej, po pomniejszeniu o przewidywane rabaty, zwroty klientów i podobne zmniejszenia, w tym podatek od towarów i usług VAT oraz inne podatki związane ze sprzedażą, za wyjątkiem podatku akcyzowego.

Zgodnie z MSSF 15 Przychody z umów z klientami, Grupa stosuje pięciostopniowy model, aby określić moment ujęcia przychodów oraz ich wysokości.

Przychody ze sprzedaży produktów i świadczenia usług ujmuje się w momencie, gdy zostały spełnione następujące warunki:

- Grupa przekazała nabywcy znaczące ryzyko i korzyści wynikające z praw własności do produktów lub wykonała usługę,
- Grupa przestaje być trwale zaangażowana w zarządzanie sprzedanymi produktami w stopniu w jakim zazwyczaj funkcję tę realizuje wobec produktów do których ma się prawo własności, ani też nie sprawuje nad nimi efektywnej kontroli,
- kwotę przychodów można ocenić w sposób wiarygodny,
- istnieje prawdopodobieństwo, że Grupa uzyska korzyści ekonomiczne z tytułu transakcji,
- koszty poniesione oraz te, które zostaną poniesione przez Grupę w związku z transakcją, można wycenić w wiarygodny sposób.

Przychody ujmuje się tylko wtedy, jeżeli uzyskanie przez Grupę korzyści ekonomicznych związanych z przeprowadzaną transakcją jest prawdopodobne. Przychody ujmowane są w wartości godziwej zapłaty otrzymanej lub należnej, po pomniejszeniu o przewidywane rabaty, zwroty klientów i podobne pomniejszenia, w tym podatek od towarów i usług VAT oraz inne podatki związane ze sprzedażą.

Grupa ujmuje w ramach przychodu należnego za dany rok obrotowy przychody ze wszystkich źródeł i kanałów sprzedaży zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów, w sytuacji w której ich rozliczenie następuje w następnych miesiącach po zakończeniu roku obrotowego, na podstawie raportów sprzedaży generowanych przez poszczególne kanały sprzedaży.

Grupa otrzymuje informacje na temat przychodów dotyczących danego okresu w terminie 25 dni od zakończenia danego miesiąca. Oznacza to, iż w momencie sporządzania sprawozdań finansowych, każdy z podmiotów zna dokładną wartość przychodu ze sprzedaży, jaki osiągnął za dany okres rozliczeniowy.

Przychody ze sprzedaży realizowane przez Grupę dotyczą przychodów ze sprzedaży licencji do własności intelektualnej (wytworzonej gry). W związku ze sprzedażą licencji Grupa nie zobowiązuje się do przekazania klientowi innych dóbr i usług. Sprzedawane licencje stanowią zobowiązanie do wykonania świadczenia spełnianego w określonym momencie, tj. w momencie pobrania przez nabywcę licencji. Raport sprzedażowy otrzymywany od wiodących platform sprzedażowych za pośrednictwem których realizowana jest sprzedaż Grupy, uwzględniają już ewentualne zwroty klientów (termin przekazania końcowego rozliczenia przez platformę uwzględnia czas nabywcy licencji na dokonanie zwrotu).

Grupa nie pobiera zaliczek od klientów w związku ze sprzedażą licencji.

Grupa działa jako zleceniodawca w myśl postanowień MSSF 15, ponieważ:

a) Grupa ponosi główną odpowiedzialność za wypełnienie przyrzeczenia dostarczenia Licencji klientowi. Zazwyczaj obejmuje to odpowiedzialność za akceptowalność konkretnego dobra lub usługi,

b) Grupa ponosi ryzyko przechowywania licencji, zanim zostaną przekazane klientowi,

c) Grupa może swobodnie ustalać cenę licencji.

Platformy sprzedażowe z usług których korzysta Grupa, pełnią rolę pośrednika który udostępnia końcowemu klientowi możliwość fizycznego ściągnięcia gier wytworzonych przez Grupę oraz rozliczenia płatności przez Klienta.

## **Dotacje**

Dotacje są ujawniane w sprawozdaniu finansowym, jeżeli istnieje wystarczająca pewność, że Grupa spełnia warunki związane z ich przyznaniem i będą otrzymane, w pasywach w pozycji Dotacje. Dotacje do środków trwałych i wartości niematerialnych są ujmowane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, jako pozostałe przychody w sposób systematyczny przez okres użytkowania składnika aktywów. Dotacje w pasywach dzielimy na długoterminowe i krótkoterminowe zgodnie z okresem w jakim odnoszone będą w pozostałe przychody.

Dotacje rozliczane są metodą przychodową, zgodnie z którą dotacja jest ujmowana systematycznie w zysku lub stracie na przestrzeni jednego lub większej ilości okresów, w których jednostka ujmuje w kosztach okresu odnośne koszty, które dotacje mają w zamierzeniu kompensować.

### **3.4.12. Koszty**

Grupa sporządza sprawozdanie z całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

Koszty ujmuje się w tym samym okresie w jakim są ujmowane przychody ze sprzedaży zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów, a dotyczy to w szczególności:

- prowizji z tytułu pośrednictwa sprzedaży gier komputerowych,
- prowizji należnych deweloperom, z tytułu udziału w zyskach ze sprzedaży gier komputerowych.

### **3.4.13. Koszty świadczeń pracowniczych**

Pracownicy mają prawo do odpraw emerytalnych lub rentowych w momencie przechodzenia na emeryturę lub rentę. Odprawy te przysługują pracownikowi spełniającemu warunki uprawniające do renty z tytułu niezdolności do pracy lub emerytury, którego stosunek pracy ustał w związku z przejściem na rentę lub emeryturę, w wysokości jednomiesięcznego wynagrodzenia.

### **3.4.14. Aktywa (lub grupy aktywów do zbycia) przeznaczone do sprzedaży**

Aktywa trwałe (lub grupy do zbycia) są klasyfikowane, jako przeznaczone do sprzedaży, jeśli ich wartość bilansowa zostanie odzyskana przede wszystkim w drodze transakcji sprzedaży, a sprzedaż uważana jest za wysoce prawdopodobną. Wyceniane są one w niższej z następujących dwóch kwot: ich wartości bilansowej i wartości godziwej pomniejszonej o koszty zbycia, jeżeli ich wartość bilansowa ma zostać odzyskana przede wszystkim w drodze transakcji sprzedaży, a nie poprzez ich dalsze wykorzystanie.

### **3.4.15. Zobowiązania i aktywa warunkowe**

Przez zobowiązania warunkowe rozumie się:

- a) możliwy obowiązek, który powstaje na skutek zdarzeń przeszłych, którego istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub niewystąpienia jednego lub większej ilości niepewnych przyszłych zdarzeń, które nie w pełni podlegają kontroli Spółki; lub
- b) obecny obowiązek, który powstaje na skutek zdarzeń przeszłych, ale nie jest ujmowany w sprawozdaniu finansowym, ponieważ:
  - nie jest prawdopodobne, aby konieczne było wydatkowanie środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne w celu wypełnienia obowiązku; lub
  - kwoty obowiązku (zobowiązania) nie można wycenić wystarczająco wiarygodnie.

Przez aktywa warunkowe rozumie się możliwe składniki aktywów, które powstały na skutek zdarzeń przeszłych oraz których istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub niewystąpienia jednego lub większej ilości niepewnych przyszłych zdarzeń, które nie w pełni podlegają kontroli Jednostki.



### 3.4.16. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach

Sporządzenie sprawozdania finansowego wymaga dokonania przez Zarząd Jednostki pewnych szacunków i założeń, które znajdują odzwierciedlenie w tym sprawozdaniu oraz w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do tego sprawozdania.

Szacunki i osądy księgowe wynikają z dotychczasowych doświadczeń oraz innych czynników, w tym przewidywań odnośnie do przyszłych zdarzeń, które w danej sytuacji wydają się zasadne.

Jakkolwiek przyjęte założenia i szacunki opierają się na najlepszej wiedzy Zarządu na temat bieżących działań i zdarzeń, rzeczywiste wyniki mogą się różnić od przewidywanych. Szacunki i związane z nimi założenia podlegają weryfikacji. Zmiana szacunków księgowych jest ujęta w okresie, w którym dokonano zmiany szacunku lub w okresach bieżącym i przyszłych, jeżeli dokonana zmiana szacunku dotyczy zarówno okresu bieżącego, jak i okresów przyszłych.

Poniżej przedstawiono podstawowe osądy dokonane przez Zarząd Jednostki w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym.

#### Określenie waluty funkcjonalnej

Oceny takiej dokonał Zarząd Spółki dominującej w oparciu o analizę waluty, w której Grupa generuje przychody i ponosi koszty. Zgodnie z MSR 21.9 (...) *Przy ustalaniu swojej waluty funkcjonalnej jednostka bierze pod uwagę następujące czynniki:*

a) walutę:

(i) *która wywiera główny wpływ na ceny sprzedaży towarów i usług (często jest to waluta, w której wyrażane są i regulowane ceny sprzedaży jej towarów i usług); oraz*

(ii) *kraju, w którym siły konkurencji i obowiązujące przepisy wywierają główny wpływ na ceny sprzedaży jej towarów i usług;*

c) *walutę, która wywiera główny wpływ na koszty robocizny i materiałów oraz na pozostałe koszty związane z dostarczaniem towarów lub świadczeniem usług (często jest to waluta, w której koszty te są wyrażane lub regulowane).*

Przychody ze sprzedaży produktów Grupy generowane są przede wszystkim w USD oraz EUR. Jednakże ceny gier sprzedawanych przez Grupę nie są kształtowane przez siły konkurencji i regulacje występujące na terenie Stanów Zjednoczonych lub Europy. Wyrażenie cen sprzedaży w USD lub EUR wynika z faktu, że rynek gier komputerowych jest rynkiem globalnym, gdzie ceny przyjmują poziom światowy i są ustalane dla globalnego gracza. Oznacza to, że ceny sprzedaży gier Grupy są takie same dla graczy z Europy (w tym Polski), Azji czy Stanów Zjednoczonych.

Zdecydowana większość kosztów funkcjonowania Grupy, w tym kosztów produkcji gier (głównie usługi obce w postaci wynagrodzeń deweloperów) ponoszona jest w złotych polskich.

Dodatkowo Zarząd Jednostki dominującej wziął pod uwagę, iż w ustaleniu waluty funkcjonalnej jednostki mogą być również pomocne następujące czynniki:

a) waluta, w której generowane są środki z działalności finansowej (tj. emisja instrumentów dłużnych i kapitałowych);

b) waluta, w której utrzymywane są zazwyczaj wpływy z działalności operacyjnej.

Grupa posiada żadnych pożyczki otrzymane, które nominowane są w złotych polskich, natomiast wpływy pieniężne z emisji jej akcji wyrażone są w PLN. Jednostka utrzymuje środki pieniężne na rachunkach bankowych głównie w PLN.

Biorąc pod uwagę powyższe fakty i okoliczności Zarząd Jednostki dominującej ocenił, że walutą funkcjonalną Grupy jest polski złoty. Walutą sprawozdawczą Grupy jest polski złoty.

#### Pozostałe zagadnienia

Oszacowania i założenia, które niosą ze sobą znaczące ryzyko konieczności wprowadzenia istotnej korekty wartości bilansowych aktywów i zobowiązań w trakcie kolejnego roku obrotowego, omówiono poniżej

## **Odpisy aktualizujące wartość należności**

Zarząd określa zagrożenie spłaty należności. Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego. Grupa dokonuje indywidualnej oceny ryzyka nieściągalności poszczególnych pozycji należności i na tej podstawie ustala wartość koniecznego odpisu dla należności.

## **Wartość netto możliwa do uzyskania**

Szacunki wartości netto możliwej do uzyskania opierają się na najbardziej wiarygodnych dowodach, dostępnych w czasie sporządzania szacunków, co do przewidywanej kwoty możliwej do zrealizowania z tytułu sprzedaży zapasów. Szacunki te uwzględniają wahania cen oraz kosztów, odnoszące się bezpośrednio do zdarzeń mających miejsce po zakończeniu okresu w stopniu, w jakim zdarzenia te potwierdzają warunki istniejące na koniec okresu.

## **4. Informacja dotycząca segmentów operacyjnych, obszarów geograficznych oraz istotnych klientów**

### **4.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych**

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Grupy oparta jest o produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC, urządzenia mobilne oraz porty gier na konsole.

Działalność ta została zaprezentowana w niniejszych historycznych informacjach finansowych w ramach jednego segmentu operacyjnego, ponieważ:

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiąganych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,
- Zarząd Jednostki dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.
- Spółka planuje dynamiczny rozwój. W jego skład wchodzi poszerzenie kompetencji wydawniczych o platformy konsolowe (PlayStation, Xbox, Nintendo), jak również streamingowe – Stadia. Spółka rozpoczyna współpracę z kolejnymi platformami dystrybucji: Epic Game Store, GOG.com, a także podejmuje współpracę z partnerami w celu zbudowania świadomości swoich produktów na rynku chińskim.

### **4.2. Informacje geograficzne**

Grupa sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Humble Bundle, Plug In Digital, Focus Multimedia Ltd, Muve S.A. sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych.

W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia par 33 MSSF 8, Spółka odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

#### 4.3. Informacje dotyczące produktów i usług

W poniższej tabeli zaprezentowano wartość sprzedaży w podziale na istotne produkty Grupy:

Klient	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
The Best Inside	1 397	1 851	1 357
Plane Mechanic Simulator	-	-	664
Lust for Darkness	-	-	598
Drug Dealer Simulator	2 787	6 657	-
Lust for Beyond	3 414	-	-
Gas Station Simulator	1 595	-	-
Pozostałe	2 121	890	1 540
<b>Razem</b>	<b>11 314</b>	<b>9 398</b>	<b>4 159</b>

#### 4.4. Informacje dotyczące głównych klientów

W poniższej tabeli zaprezentowano wartość sprzedaży w podziale na istotnych klientów Grupy.

Klient	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
Valve	8 157	8 693	2 313
Instytut Filmowy S.A.	-	-	600
R.T.L.Y sp. z o.o.	-	-	370
Drago Entertainment S.A.	1 169	-	-
Lifestyle Investments S.A	1 300	-	-
Pozostali	689	704	877
<b>Razem</b>	<b>11 314</b>	<b>9 398</b>	<b>4 159</b>

## 5. Dane uzupełniające

### 5.1. Dane uzupełniające do skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej (w tys. zł)

Nota 1. Wartość firmy

Nota 1.1. Specyfikacja wartości firmy w latach 2019 – 2021

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Wartość firmy – jednostki zależne	268	27	-
Wartość firmy – jednostki stowarzyszone	-	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>268</b>	<b>27</b>	<b>-</b>

Nota 1.2. Wartość firmy w podziale na spółki zależne i stowarzyszone

Spółka	Data objęcia kontroli	Cena nabycia	Aktywa netto przypadające Jednostce Dominującej	Wartość firmy
Movie Games Mobile S.A.	30.09.2020	109	92	18
Vanhalten Investments sp. z o.o.	23.03.2020	13	4	10
Movie Games VR S.A. (d. IPO Doradztwo Kapitałowe S.A.)	11.03.2021	370	120	250

Nota 1.3. Utrata wartości przez wartość firmy

Jednostka dominująca przeprowadziła coroczny test na utratę wartości przez wartość firmy i nie stwierdziła przesłanek wskazujących na konieczność dokonania odpisów aktualizujących wartość firmy.

Nota 1.4. Utrata kontroli nad spółką

W wyniku utraty kontroli nad spółką zależną Grupa dokonała rozliczenia wartości firmy powstałej w momencie objęcia nad nią kontroli:

Wyszczególnienie	31.12.2021
Vanhalten Investments sp. z o.o.	10
<b>RAZEM:</b>	<b>10</b>

Nota 2. Wartości niematerialne

Nota 2.1. Specyfikacja wartości niematerialnych w latach 2019 – 2021

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Prace rozwojowe	1 349	627	1 730
Inne wartości niematerialne	927	-	-

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Prace rozwojowe w toku wytwarzania	10 645	5 634	3 698
<b>RAZEM:</b>	<b>12 922</b>	<b>6 261</b>	<b>5 428</b>

Nota 2.2. Specyfikacja innych wartości niematerialnych na dzień 31.12.2021

Wyszczególnienie	Wartość brutto	Umorzenie	Wartość netto
Nabyte prawa do gry Space Colony Tycoon	500	-	500
Nabyte prawa do gry Lawyer's Redemption	313	-	313
Nabyte prawa do gry Strażacy	81	9	72
Autorskie prawa majątkowe	50	8	42
<b>RAZEM:</b>	<b>944</b>	<b>17</b>	<b>927</b>

Nota 2.3. Zmiany stanu zakończonych prac rozwojowych i innych wartości niematerialnych w okresie od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 roku

Wyszczególnienie	Prace rozwojowe	Inne wartości niematerialne	Razem wartości niematerialne
<b>Wartość brutto na początek okresu</b>	<b>2 137</b>	<b>-</b>	<b>2 137</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>1 889</b>	<b>944</b>	<b>2 834</b>
nabycie	1 889	944	2 834
<b>zmniejszenia</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Wartość brutto na koniec okresu</b>	<b>4 027</b>	<b>944</b>	<b>4 971</b>
<b>Skumulowane umorzenie na początek okresu</b>	<b>1 133</b>	<b>-</b>	<b>1 133</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>1 109</b>	<b>17</b>	<b>1 126</b>
amortyzacja okresu bieżącego	1 109	17	1 126
<b>zmniejszenia</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Skumulowane umorzenie na koniec okresu</b>	<b>2 242</b>	<b>17</b>	<b>2 259</b>
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	377	-	377
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	436	-	436
<b>Wartość netto prac rozwojowych i innych wartości niematerialnych na koniec okresu</b>	<b>1 349</b>	<b>927</b>	<b>2 276</b>

Nota 2.4. Zmiany stanu zakończonych prac rozwojowych i innych wartości niematerialnych w okresie od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020 roku

Wyszczególnienie	Prace rozwojowe	Inne wartości niematerialne	Razem wartości niematerialne
<b>Wartość brutto na początek okresu</b>	<b>1 942</b>	<b>-</b>	<b>1 942</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>195</b>	<b>-</b>	<b>195</b>
nabycie	195	-	195

zmniejszenia	-	-	-
<b>Wartość brutto na koniec okresu</b>	<b>2 137</b>	-	<b>2 137</b>
<b>Skumulowane umorzenie na początek okresu</b>	<b>212</b>	-	<b>212</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>921</b>	-	<b>921</b>
amortyzacja okresu bieżącego	921	-	921
zmniejszenia	-	-	-
<b>Skumulowane umorzenie na koniec okresu</b>	<b>1 133</b>	-	<b>1 133</b>
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	-	-	-
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	377	-	377
<b>Wartość netto prac rozwojowych i innych wartości niematerialnych na koniec okresu</b>	<b>627</b>	-	<b>627</b>

Nota 2.5. Zmiany stanu zakończonych prac rozwojowych i innych wartości niematerialnych w okresie od 1 stycznia 2019 do 31 grudnia 2019 roku

Wyszczególnienie	Prace rozwojowe	Inne wartości niematerialne	Razem wartości niematerialne
<b>Wartość brutto na początek okresu</b>	<b>247</b>	-	<b>247</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>1 696</b>	-	<b>1 696</b>
nabycie	1 696	-	1 696
zmniejszenia	-	-	-
<b>Wartość brutto na koniec okresu</b>	<b>1 942</b>	-	<b>1 942</b>
<b>Skumulowane umorzenie na początek okresu</b>	<b>98</b>	-	<b>98</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>113</b>	-	<b>113</b>
amortyzacja okresu bieżącego	113	-	113
zmniejszenia	-	-	-
<b>Skumulowane umorzenie na koniec okresu</b>	<b>212</b>	-	<b>212</b>
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	-	-	-
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	-	-	-
<b>Wartość netto prac rozwojowych i innych wartości niematerialnych na koniec okresu</b>	<b>1 730</b>	-	<b>1 730</b>

Nota 2.6. Specyfikacja zakończonych prac rozwojowych

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Gra Soulblight	-	-	35
Gra Dywizjon 303	-	-	754
Gra The Beast Inside	6	471	941
Gra Plastic Rebellion	-	116	-
Gra Void Space raciong	-	40	-

Gra Lust for Beyond	1 258	-	-
Gra The Beast Inside	-	-	-
Gra Gas Station Simulator	38		
Gra Arrow Zen	24		
Pozostałe gry	22		
<b>RAZEM:</b>	<b>1 349</b>	<b>627</b>	<b>1 730</b>

Istotne przychody generowane w latach 2019 – 2021, generowane były przez tytuły podlegające amortyzacji w latach 2019 – 2021 i nie wystąpiły przychody z projektów całkowicie umorzonych.

Większość gier wytwarzanych przez Grupę charakteryzuje się krótkim „cyklem życia”, wynoszącym w większości przypadków 12-18 miesięcy, co wiąże się z niskim kosztem ich wytworzenia oraz faktem wypuszczania kolejnych odsłon lub części gry, a także charakterystyką rynku gier komputerowych, na którym codziennie powstaje kilkaset tytułów gier. Mając powyższe na uwadze, Zarząd jednostki dominującej przyjął, iż okres ekonomicznej użyteczności dla wytworzonych gier komputerowych wynosi 50%.

#### Nota 2.7. Struktura własności wartości niematerialnych

<b>STRUKTURA WŁASNOŚCIOWA</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
własne	12 922	6 261	5 428
używane na podstawie umowy najmu, dzierżawy lub innej umowy, w tym umowy leasingu	-	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>12 922</b>	<b>6 261</b>	<b>5 428</b>

Na aktywach niematerialnych będących własnością Grupy nie ustanowiono żadnych zabezpieczeń.

#### Nota 3. Rzeczowe aktywa trwałe

##### Nota 3.1. Specyfikacja rzeczowych aktywów trwałych w latach 2019 – 2021

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
Inne środki trwałe	140	34	20
<b>RAZEM:</b>	<b>140</b>	<b>34</b>	<b>20</b>

##### Nota 3.2. Zmiany stanu rzeczowych aktywów trwałych w okresie od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 roku

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>Inne środki trwałe</b>	<b>Rzeczowe aktywa trwałe razem</b>
<b>Wartość brutto na początek okresu</b>	<b>90</b>	<b>90</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>138</b>	<b>138</b>

nabycie	138	138
<b>zmniejszenia</b>	-	-
<b>Wartość brutto na koniec okresu</b>	<b>224</b>	<b>224</b>
<b>Skumulowane umorzenie na początek okresu</b>	<b>56</b>	<b>56</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>32</b>	<b>32</b>
amortyzacja okresu bieżącego	32	32
<b>zmniejszenia</b>	-	-
<b>Skumulowane umorzenie na koniec okresu</b>	<b>84</b>	<b>84</b>
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	-	-
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	-	-
<b>Wartość netto rzeczowych aktywów trwałych na koniec okresu</b>	<b>140</b>	<b>140</b>

Nota 3.3. Zmiany stanu rzeczowych aktywów trwałych w okresie od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020 roku

Wyszczególnienie	Inne środki trwałe	Rzeczowe aktywa trwałe razem
<b>Wartość brutto na początek okresu</b>	<b>56</b>	<b>56</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>33</b>	<b>33</b>
nabycie	33	33
<b>zmniejszenia</b>	-	-
<b>Wartość brutto na koniec okresu</b>	<b>90</b>	<b>90</b>
<b>Skumulowane umorzenie na początek okresu</b>	<b>36</b>	<b>36</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>19</b>	<b>19</b>
amortyzacja okresu bieżącego	19	19
<b>zmniejszenia</b>	-	-
<b>Skumulowane umorzenie na koniec okresu</b>	<b>56</b>	<b>56</b>
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	-	-
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	-	-
<b>Wartość netto rzeczowych aktywów trwałych na koniec okresu</b>	<b>34</b>	<b>34</b>

Nota 3.4. Zmiany stanu rzeczowych aktywów trwałych w okresie od 1 stycznia 2019 do 31 grudnia 2019 roku

Wyszczególnienie	Inne środki trwałe	Rzeczowe aktywa trwałe razem
<b>Wartość brutto na początek okresu</b>	<b>56</b>	<b>56</b>
<b>zwiększenia</b>	-	-
nabycie	-	-
<b>zmniejszenia</b>	-	-



<b>Wartość brutto na koniec okresu</b>	<b>56</b>	<b>56</b>
<b>Skumulowane umorzenie na początek okresu</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
<b>zwiększenia</b>	<b>16</b>	<b>16</b>
amortyzacja okresu bieżącego	16	16
<b>zmniejszenia</b>	-	-
<b>Skumulowane umorzenie na koniec okresu</b>	<b>36</b>	<b>36</b>
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	-	-
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	-	-
<b>Wartość netto rzeczowych aktywów trwałych na koniec okresu</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

Nota 3.5.      Struktura własności rzeczowych aktywów trwałych

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
własne	140	34	20
używane na podstawie umowy najmu, dzierżawy lub innej umowy, w tym umowy leasingu	-	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>140</b>	<b>34</b>	<b>20</b>

Na rzeczowych aktywach trwałych będących własnością Grupy nie ustanowiono żadnych zabezpieczeń

Nota 4. Prawo do użytkowania składnika aktywów

Nota 4.1.      Wykaz aktywów wykorzystywanych na podstawie umów najmu

<b>Lokalizacja</b>	<b>Rozpoczęcie</b>	<b>Czynsz najmu</b>	<b>Data zakończenia</b>
ul. Marszałkowska 68/70, Warszawa	21.01.2019	4	31.09.2020
ul. Marszałkowska 45/49 m.44, Warszawa	15.06.2020	4	31.12.2021
ul. Krucza 16/22, Warszawa	09.02.2021	13-19*	31.08.2022
ul. Krochmalna 58/1, Warszawa	01.10.2021	10	30.05.2025

\*kwota czynszu zmieniała się w trakcie roku 2021 w związku ze zmianą powierzchni najmu

Nota 4.2.      Specyfikacja prawa do użytkowania składnika aktywów

<b>Lokalizacja</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
ul. Marszałkowska 68/70, Warszawa	-	-	31
ul. Marszałkowska 45/49 m.44, Warszawa	-	43	-
ul. Krucza 16/22, Warszawa	132	-	-
ul. Krochmalna 58/1, Warszawa	395	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>527</b>	<b>43</b>	<b>31</b>

Nota 5. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Nota 5.1. Specyfikacja inwestycji w jednostkach stowarzyszonych

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
Udziały i akcje	1 045	586	20
Udzielone pożyczki	30	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>1 075</b>	<b>586</b>	<b>20</b>

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Nota 5.2. Wykaz jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności

Wyszczególnienie	Udział w kapitale na dzień 31.12.2021	Wartość w cenie nabycia	Wynik przypadający GK za lata poprzednie	Wynik przypadający GK za 2021 rok	Odpis	Udział UG we wzroście aktywów netto	Wartość firmy	Stan na dzień 31.12.2021
Brave Lamb Studio S.A.	23,95%	24	(4)	(178)	-	445	-	513
MD Games S.A. (d. MD Games sp. z o.o.)	29,85%	40	1	13	-	(60)	-	287
Pixel Crow Games S.A. (d. Patent Fund S.A.)	36,96%	41	(19)	(36)	-	(5)	-	-
LifeSim Games S.A.	35,00%	35	-	-	-	-	-	35
Capital Market Brand sp. z o.o.,	50,00%	199	-	-	-	-	-	199
StockRocketsp. z o.o.	50,00%	10	-	-	-	-	-	10
<b>RAZEM:</b>	<b>-</b>	<b>1 181</b>	<b>(24)</b>	<b>(201)</b>	<b>-</b>	<b>380</b>	<b>-</b>	<b>1 045</b>

Nota 5.3. Udzielone pożyczki na rzecz jednostek stowarzyszonych

Pożyczkobiorca	Pożyczkodawca	Data umowy	Kwota kapitału pożyczki na dzień bilansowy	Naliczone odsetki na dzień bilansowy	Odsetki za rok 2021	Stan na dzień bilansowy	Oprocentowanie	Termin spłaty
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	03.11.2021	20	-	-	20	2%	03.11.2023
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	03.12.2021	10	-	-	10	2%	03.12.2023
<b>RAZEM:</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>30</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>30</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

#### Nota 6. Aktywa finansowe

W ramach długoterminowych aktywów finansowych Grupa wykazywała na dzień 31.12.2021 roku wartość akcji w spółce Hydra Games S.A. w kwocie 64 tys. zł posiadanych przez True Games S.A. Wartość akcji w cenie nabycia wyniosła 158 tys. zł, spółka zależna dokonała jednak odpisu aktualizującego wartość akcji do wartości godziwej w kwocie 94 tys. zł.

Na dzień 31.12.2020 roku Grupa prezentowała wartość akcji Drago Entertainment S.A., których wycena odbyła się na bazie dokumentu ofertowego na rynku NewConnect. Cena 1 akcji ustalona została na poziomie 28,60 zł, a Grupa posiadała 159 405 akcji. Wartość przeszacowania akcji na dzień 31.12.2020 wyniosła 4 150 tys. zł, a wartość w cenie nabycia wyniosła 409 tys. zł. Łączna wartość godziwa akcji Drago Entertainment S.A. na dzień 31.12.2020 wyniosła 4 559 tys. zł.

Grupa prezentowała w tej pozycji ponadto akcje Iron VR S.A., których wartość godziwa wyniosła 14 tys. zł.

Na dzień 31.12.2019 roku Grupa prezentowała wartość akcji Drago Entertainment S.A. (dawniej Drago Entertainment sp. z o.o.), których wartość w cenie nabycia wyniosła 499 tys. zł. Zarząd Jednostki dominującej przyjął, iż na dzień 31.12.2019 roku, cena nabycia akcji odpowiadała ich wartości godziwej.

#### Nota 7. Aktywa z tytułu podatku odroczonego

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Podatek odroczone od odpisów aktualizujących aktywa finansowe	39	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>39</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

#### Nota 8. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności

##### Nota 8.1. Specyfikacja należności krótkoterminowych w latach 2019 – 2021

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
<b>Należności od jednostek stowarzyszonych</b>	<b>35</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
z tytułu dostaw i usług	11	-	-
inne	25	-	-
<b>Należności od pozostałych jednostek:</b>	<b>5 171</b>	<b>2 801</b>	<b>555</b>
z tytułu dostaw i usług	3 001	366	357
z tytułu podatków, dotacji i cel	2 038	1 414	185
z tytułu podatku dochodowego	-	860	-
inne	132	160	12
<b>Rozliczenia międzyokresowe kosztów</b>	<b>478</b>	<b>300</b>	<b>342</b>
<b>RAZEM:</b>	<b>5 686</b>	<b>3 101</b>	<b>897</b>

Nota 8.2. Specyfikacja pozostałych należności w latach 2019 – 2021

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
należności publicznoprawne	2 038	1 414	185
należności z tytułu podatku dochodowego	-	860	-
<b>należności inne, w tym:</b>	<b>156</b>	<b>160</b>	<b>12</b>
wypłacone zaliczki	6	35	-
kaucja od umowy najmu	36	12	6
należności ze sprzedaży udziałów i akcji	9	11	-
należne wpłaty na kapitał w spółkach zależnych od udziałów niedających kontroli	-	36	-
Pozostałe	105	66	6
<b>RAZEM:</b>	<b>2 194</b>	<b>2 434</b>	<b>197</b>

Nota 8.3. Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług

Nota 8.3.1. Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług według stanu na dzień 31 grudnia 2021 roku

Wyszczególnienie	Wartość brutto	Odpis aktualizujący wartość należności	Wartość bilansowa
<b>Nieprzeterminowane w tym:</b>	<b>3 013</b>	-	<b>3 013</b>
zapadalne w terminie 30 dni	3 013	-	3 013
<b>przeterminowane, w tym:</b>	-	-	-
0- 90 dni	-	-	-
91 – 180 dni	-	-	-
181 – 360 dni	-	-	-
powyżej 360 dni	-	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>3 013</b>	-	<b>3 013</b>

Nota 8.3.2. Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług według stanu na dzień 31 grudnia 2020 roku

Wyszczególnienie	Wartość brutto	Odpis aktualizujący wartość należności	Wartość bilansowa
<b>Nieprzeterminowane w tym:</b>	<b>366</b>	-	<b>366</b>
zapadalne w terminie 30 dni	366	-	366
<b>przeterminowane, w tym:</b>	-	-	-
0- 90 dni	-	-	-
91 – 180 dni	-	-	-
181 – 360 dni	-	-	-
powyżej 360 dni	-	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>366</b>	-	<b>366</b>

**Nota 8.3.3.      Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług według stanu na dzień 31 grudnia 2019 roku**

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>Wartość brutto</b>	<b>Odpis aktualizujący wartość należności</b>	<b>Wartość bilansowa</b>
<b>Nieprzeterminowane w tym:</b>	<b>357</b>	<b>-</b>	<b>357</b>
zapadalne w terminie 30 dni	357	-	357
<b>przeterminowane, w tym:</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
0- 90 dni	-	-	-
91 – 180 dni	-	-	-
181 – 360 dni	-	-	-
powyżej 360 dni	-	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>357</b>	<b>-</b>	<b>357</b>

**Nota 8.4.      Odpisy aktualizujące należności**

Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących należności w okresie objętym historycznymi danymi finansowymi. W przypadku krótkoterminowych należności handlowych z terminem spłaty do 60 dni, wykorzystanie scenariuszy opartych o dane dotyczące przyszłości w kalkulacji oczekiwanych strat kredytowych może mieć mniejsze znaczenie, ponieważ znacząca zmiana warunków ekonomicznych w okresie trwania ekspozycji jest mało prawdopodobna. Grupa stosuje różne historyczne stopy strat do należności o różnym okresie przeterminowania. W związku z faktem, iż w okresie objętych historycznymi informacjami finansowymi nie wystąpiły należności przeterminowane, a przyjęty % straty dla należności nieprzeterminowanych ustalony został na poziomie 0,25%, ewentualny odpis z tytułu oczekiwanej straty wyniósłby 7 tys. zł w roku 2021, co Grupa uznała za nieistotne z punktu widzenia historycznych informacji finansowych (kwota ta stanowi 0,02% sumy bilansowej i 0,08% zysku netto).

**Nota 9. Inwestycje w jednostki stowarzyszone**

**Nota 9.1.      Udzielone pożyczki na rzecz jednostek stowarzyszonych**

<b>Pożyczkobiorca</b>	<b>Pożyczkodawca</b>	<b>Data umowy</b>	<b>Kwota kapitału pożyczki na dzień bilansowy</b>	<b>Naliczone odsetki na dzień bilansowy</b>	<b>Odsetki za rok 2021</b>	<b>Stan na dzień bilansowy</b>	<b>Oprocentowanie</b>	<b>Termin spłaty</b>
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	22.01.2021	10	-	-	10	4%	31.12.2021
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	10.06.2021	15	-	-	15	5%	10.06.2022
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	10.08.2021	15	-	-	15	5%	10.08.2022
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	29.09.2021	10	-	-	10	5%	29.09.2022
<b>RAZEM:</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>50</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>51</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

**Nota 10.      Aktywa finansowe**

**Nota 10.1.      Specyfikacja aktywów finansowych**

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
Udziały i akcje	7 784	-	4
Udzielone pożyczki	88	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>7 872</b>	<b>-</b>	<b>4</b>

Na dzień 31.12.2021 roku Grupa posiadała 108 700 akcji spółki Drago Entertainment S.A., których wartość godziwa została ustalona w oparciu o kurs notowań akcji spółki na rynku NewConnect na dzień 31.12.2021 roku w kwocie 67,5 zł za akcję w przypadku akcji notowanych. W przypadku akcji nienotowanych (14 305 akcji) Grupa przyjęła dla potrzeb ustalenia wartości godziwej akcji kurs notowań spółki na dzień 31.12.2021 na rynku NewConnect, pomniejszony o dyskonto za brak płynności wynoszące 25% (przyjęto cenę za akcję na poziomie 50,64 zł za akcję).

Nota 10.2. Specyfikacja udziałów i akcji

Nazwa spółki	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
RLTY Marketing sp. z o.o (d. My next console sp z o.o.)	-	-	4
Cherrypick Games S.A.	592	-	-
Drago Entertainment S.A	7 096	-	-
Zortrax S.A.	64	-	-
Braster S.A.	30	-	-
Velto S.A.	1	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>7 784</b>	<b>-</b>	<b>4</b>

Grupa wycenia aktywa finansowe w wartości godziwej przez wynik finansowy. W przypadku akcji w Cherrypick Games S.A. oraz Drago Entertainment S.A., wartość godziwa ustalona została w oparciu o kurs notowań akcji obu podmiotów na rynku NewConnect na dzień 31 grudnia 2021 roku.

Nazwa Spółki	Wartość w cenie nabycia	Ilość akcji/udziałów	Kurs notowania	Wartość godziwa Spółki	Udział w kapitale	Przeszacowanie
Drago Entertainment S.A.	4 375	94 395	67,5	6 372	10,01%	1 997
Drago Entertainment S.A.	1	14 305*	50,63	724		-
Cherrypick Games S.A.	715	68 101	8,7	592	5,01%	(123)
<b>RAZEM:</b>	<b>5 091</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>7 688</b>	<b>-</b>	<b>1 874</b>

\*akcje nie są notowane

W przypadku akcji Drago Entertainment S.A., które nie są notowane, Grupa zastosowała dyskonto w kwocie 25% za brak płynności przy wycenie akcji do wartości godziwej.

Akcje posiadane przez Movie Games VR S.A. w łącznej kwocie 95 tys. zł zostały ustalone w cenie nabycia, która zdaniem Zarządu Jednostki dominującej odpowiada ich wartości godziwej.

Nota 10.3. Specyfikacja udzielonych pożyczek

Pożyczkobiorca	Pożyczkodawca	Data umowy	Kwota kapitału pożyczki na dzień bilansowy	Naliczone odsetki na dzień bilansowy	Odsetki za rok 2021	Stan na dzień bilansowy	Oprocentowanie	Termin spłaty
RLTY Marketing sp. z o.o	Movie Games S.A.	05.07.2021	80	1	1	81	2%	04.07.2022
IPO 3D	Movie Games VR S.A.	20.12.2018	2	-	-	2	7%	20.12.2019
IPO Crowdfunding	Movie Games VR S.A.	20.12.2018	6	-	-	6	7%	20.08.2022

<b>RAZEM:</b>	-	-	88	1	1	89	-	-
---------------	---	---	----	---	---	----	---	---

Nota 11.      Kapitał podstawowy

Nota 11.1.     Struktura kapitału podstawowego

Na dzień 31 grudnia 2021 roku kapitał podstawowy wynosił 2 573 tys. zł i dzielił się na 2 573 132 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda.

Na dzień 31 grudnia 2020 roku kapitał podstawowy wynosił 2 573 tys. zł i dzielił się na 2 573 132 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda.

Na dzień 31 grudnia 2019 roku kapitał podstawowy wynosił 2 573 tys. zł i dzielił się na 2 573 132 akcji o wartości nominalnej 1 zł każda.

Nota 11.2.     Struktura własności kapitału podstawowego na dzień 31.12.2021 r.:

Udziałowiec	Liczba udziałów	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	860 152	33,43%	860 152	33,43%
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.)	510 099	19,82%	510 099	19,82%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Pozostali	1 005 706	39,08%	1 005 706	39,08%
<b>RAZEM</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>

Nota 11.3.     Struktura własności kapitału podstawowego na dzień 31.12.2020 r.:

Udziałowiec	Liczba udziałów	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	860 152	33,43%	860 152	33,43%
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.)	509 235	19,79%	509 235	19,79%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Pozostali	1 006 570	39,12%	1 006 570	39,12%
<b>RAZEM:</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>

Nota 11.4.     Struktura własności kapitału podstawowego na dzień 31.12.2019 r.:

Udziałowiec	Liczba udziałów	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
-------------	-----------------	-------------------------------	---------------	---------------------------------



**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

PlayWay S.A.	860 152	33,43%	860 152	33,43%
Income Capita	765 550	29,75%	765 550	29,75%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Marcin Zaleński	135 461	5,26%	135 461	5,26%
Pozostali	614 794	23,89%	614 794	23,89%
<b>RAZEM:</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>

Nota 11.5. Zysk na akcję i rozwodniony zysk na akcję

Zysk podstawowy przypadający na jedną akcję oblicza się poprzez podzielenie zysku za rok przypadającego na zwykłych akcjonariuszy jednostki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji zwykłych występujących w ciągu roku.

Zysk rozwodniony przypadający na jedną akcję/udział oblicza się poprzez podzielenie zysku za rok przypadającego na zwykłych akcjonariuszy spółki dominującej przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji zwykłych występujących w ciągu roku powiększoną o średnią ważoną liczbę akcji zwykłych, które byłyby wyemitowane przy zamianie wszystkich rozwodniających potencjalnych akcji zwykłych na akcje zwykłe.

Poniżej przedstawione zostały dane dotyczące zysku oraz akcji/udziałów, które posłużyły do wyliczenia podstawowego i rozwodnionego zysku na jedną akcję/udział:

Wyszczególnienie	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
Średnia liczba akcji	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Zysk (strata) netto w okresie	7 161	7 201	1 197
<b>Zysk (strata) na akcję w złotych</b>	<b>2,78</b>	<b>2,80</b>	<b>0,47</b>

Wyszczególnienie	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
Średnia liczba akcji w okresie	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Zysk (strata) netto w okresie	7 161	7 201	1 197
<b>Rozwodniony zysk (strata) na akcję w złotych</b>	<b>2,78</b>	<b>2,80</b>	<b>0,47</b>

Nota 12. Dywidendy wypłacone i zaproponowane do wypłaty

Dnia 23 września 2020 roku Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie wypłaty dywidendy w kwocie 823.399,00 zł z zysku za rok 2019, tj. 0,32 zł na akcję. Termin wypłaty dywidendy ustalony został na dzień 7 października 2020 roku.

Nota 13. Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
<b>Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów na początek okresu</b>	<b>3 421</b>	<b>3 421</b>	<b>3 421</b>
zwiększenia	-	-	-
zmniejszenia	-	-	-
<b>Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów na koniec okresu</b>	<b>3 421</b>	<b>3 421</b>	<b>3 421</b>

**Nota 14. Pozostałe kapitały rezerwowe**

W ramach pozostałych kapitałów rezerwowych Grupa prezentuje przypadającą na nią część kapitału wynikającego z podwyższenia kapitału w spółce zależnej Image Games S.A. w kwocie 43 tys. zł, które do dnia 31 grudnia 2021 roku nie zostało zarejestrowane.

**Nota 15. Zyski zatrzymane**

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
<b>Zyski zatrzymane na początek okresu</b>	<b>13 291</b>	<b>1 278</b>	<b>81</b>
<b>zwiększenia, w tym:</b>	<b>9 422</b>	<b>12 836</b>	<b>1 197</b>
Zysk netto roku obrotowego	8 406	7 334	1 197
Inne całkowite dochody	308	-	-
Zmiana zaangażowania w spółkach zależnych	1 268	5 502	-
<b>zmniejszenia, w tym:</b>	<b>-</b>	<b>(823)</b>	<b>-</b>
Wypłata dywidendy	-	(823)	-
<b>Zyski zatrzymane na koniec okresu</b>	<b>23 273</b>	<b>13 291</b>	<b>1 278</b>

**Nota 16. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego**

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Aktualizacja wartości Drago Entertainment S.A.	517	788	-
Udział we wzroście aktywów netto jednostek stowarzyszonych	133	99	-
wycenianych metodą praw własności			
Zmiana proporcji udziałów niedających kontroli	1 436	981	-
Koszty prac rozwojowych	246	92	74
<b>Odniesione na kapitał</b>	<b>1 569</b>	<b>1 079</b>	<b>-</b>
<b>Odniesione na wynik</b>	<b>763</b>	<b>880</b>	<b>74</b>

**Nota 17. Zobowiązania z tytułu leasingu**

**Nota 17.1. Specyfikacja zobowiązań z tytułu leasingu**

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
W okresie roku	268	45	32
W okresie roku do pięciu lat	283	-	-
Powyżej pięciu lat	-	-	-
<b>Wartość bieżąca opłat leasingowych, w tym</b>	<b>551</b>	<b>45</b>	<b>32</b>
Krótkoterminowe	268	45	32
Długoterminowe	283	-	-

Nota 17.2. Wykaz umów najmu ujętych jako leasing

Lokalizacja	Rozpoczęcie	Czynsz najmu	Data zakończenia
ul. Marszałkowska 68/70, Warszawa	21.01.2019	4	31.09.2020
ul. Marszałkowska 45/49 m. 44 Warszawa	15.06.2020	4	31.12.2021
ul. Krucza 16/22, Warszawa	09.02.2021	13-19*	31.08.2022
ul. Krochmalna 58/1, Warszawa	01.10.2021	10	30.05.2025

\*kwota czynszu ulegała zmianie w trakcie 2021 roku w związku ze zmianą wynajmowanej powierzchni

Nota 18. Pożyczki otrzymane

W ramach pożyczek otrzymanych Grupa wykazuje pożyczki otrzymane przez spółki zależne od podmiotów spoza Grupy Kapitałowej.

Nota 18.1. Specyfikacja umów pożyczek

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
W okresie roku	581	-	-
W okresie roku do pięciu lat	200	-	-
Powyżej pięciu lat	-	-	-
<b>Zobowiązania z tytułu pożyczek razem</b>	<b>782</b>	-	-
Krótkoterminowe	581	-	-
Długoterminowe	200	-	-

Nota 18.2. Szczegółowe warunki umów pożyczek

Pożyczkobiorca	Pożyczkodawca	Data umowy	Kwota kapitału pożyczki na dzień bilansowy	Naliczone odsetki na dzień bilansowy	Odsetki za rok 2021	Stan na dzień bilansowy	Oprocentowanie	Termin spłaty
True Games S.A. (po połączeniu True Games Syndicate S.A.)	True Games Syndicate S.A.	02.06.2021	400	6	6	346	3%	02.06.2022*
Image Games S.A.	Platige Image S.A.	27.12.2021	200	-	-	200	WIBOR3M +2%	31.12.2022
True Games S.A. (po połączeniu True Games Syndicate S.A.)	Mateusz Wcześniak	02.09.2021	35	1	1	35	2%	02.09.2022
True Games S.A. (po połączeniu True Games Syndicate S.A.)	Brightstar Games sp. z o.o.	02-12-2021	100	-	-	100	3%	31.12.2023
True Games S.A. (po połączeniu True Games Syndicate S.A.)	Phenomen Games Sp. z o.o.	02-12-2021	100	-	-	100	3%	31.12.2023
<b>RAZEM:</b>	-	-	<b>835</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>782</b>	-	-

\*dnia 14 marca 2022 roku doszło do połączenia True Games S.A. ze spółką True Games Syndicate S.A. w wyniku czego pożyczka została rozliczona.

Nota 19. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe

Nota 19.1. Specyfikacja zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 145	334	115
Zobowiązania z tytułu podatków	173	72	32
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	403	-	22
Zobowiązania z tytułu wynagrodzeń	6	91	-
Pozostałe zobowiązania	236	1	-
Bierne rozliczenia międzyokresowe	160	15	-
<b>RAZEM:</b>	<b>2 123</b>	<b>513</b>	<b>169</b>

Nota 19.2. Struktura wiekowa zobowiązań z tytułu dostaw i usług

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
<b>Nieprzeterminowane, w tym:</b>	<b>1 145</b>	<b>334</b>	<b>115</b>
zapadalne w terminie 30 dni	1 145	334	115
<b>przeterminowane, w tym:</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
0- 90 dni	-	-	-
91 – 180 dni	-	-	-
181 – 360 dni	-	-	-
powyżej 360 dni	-	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>1 145</b>	<b>334</b>	<b>115</b>

## 5.2.Dane uzupełniające do skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów (w tys. zł)

Nota 20. Przychody ze sprzedaży

Wyszczególnienie	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
<b>Przychody ze sprzedaży, w tym:</b>			
przychody ze sprzedaży gier	11 314	9 398	4 159
przychody ze sprzedaży usług	-	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>11 314</b>	<b>9 398</b>	<b>4 159</b>

Nota 20.1. Pozostałe przychody operacyjne

Wyszczególnienie	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
Pozostałe przychody	408	12	1
<b>RAZEM:</b>	<b>408</b>	<b>12</b>	<b>1</b>

Nota 21. Koszty działalności operacyjnej

Nota 21.1. Specyfikacja kosztów działalności operacyjnej

Wyszczególnienie	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
Amortyzacja	1 456	983	154
Zużycie materiałów i energii	353	326	23
Usługi obce	5 279	1 915	2 073
Podatki i opłaty	62	52	4
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	2 332	1 418	170
Pozostałe koszty rodzajowe	76	1	177
<b>Koszty rodzajowe razem:</b>	<b>9 558</b>	<b>4 695</b>	<b>2 600</b>
Zmiana stanu produktów	-	-	(97)
<b>Koszty obciążające wynik okresu</b>	<b>9 558</b>	<b>4 695</b>	<b>2 697</b>

Grupa odnotowała w roku 2021 znaczący wzrost kosztów usług obcych. Główną przyczyną tego wzrostu jest większa ilość realizowanych projektów (tworzonych gier komputerowych) w związku z rozwojem Grupy oraz fakt, iż realizowane projekty charakteryzują się wyższymi budżetami niż w poprzednich latach. Istotny wpływ na wzrost kosztów usług obcych mają ponadto rosnące z roku na rok koszty wynagrodzeń specjalistów w zakresie produkcji gier komputerowych.

Nota 21.2. Specyfikacja pozostałych kosztów operacyjnych

Wyszczególnienie	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
Spisane saldo rozliczeń międzyokresowych kosztów	-	-	38
Spisanie kosztów produkcji w toku (zaniechane projekty)	59	377	-
Rozliczenie rozrachunków z tytułu podatku u źródła	-	103	-
Darowizny	-	12	-
Pozostałe	307	45	54
<b>RAZEM:</b>	<b>366</b>	<b>538</b>	<b>92</b>

Nota 22. Przychody i koszty finansowe

Przychody	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
Odsetki	7	-	-
Zysk ze zbycia inwestycji	4 624	911	-
Aktualizacja wartości inwestycji	2 547	4 150	-
<b>Inne, w tym:</b>	<b>185</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
nadwyżka dodatnich różnic kursowych	185	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>7 363</b>	<b>5 061</b>	<b>-</b>

Koszty	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
Odsetki	20	2	4
Aktualizacja wartości inwestycji	-	41	-
<b>Inne, w tym:</b>	<b>41</b>	<b>458</b>	<b>33</b>
nadwyżka ujemnych różnic kursowych	-	458	33
<b>RAZEM:</b>	<b>62</b>	<b>500</b>	<b>37</b>

Zysk ze zbycia inwestycji Grupa osiągnęła przede wszystkim na zbyciu akcji Drago Entertainment S.A.

We wrześniu Jednostka dominująca zbyła 30.252 akcje Drago Entertainment S.A. za łączną kwotę 2 810 tys. zł. Kosz nabycia sprzedanych akcji wyniósł 78 tys. zł, przy czym wartość zbywanych akcji na moment sprzedaży przeszacowana była do wartości godziwej.

W październiku Jednostka dominująca zbyła 22.067 akcji Drago Entertainment S.A. za łączną kwotę 1.812 tys. zł. Kosz nabycia sprzedanych akcji wyniósł 57 tys. zł, przy czym wartość zbywanych akcji na moment sprzedaży przeszacowana była do wartości godziwej.

W listopadzie Jednostka dominująca zbyła 15.998 akcji Drago Entertainment S.A. za łączną kwotę 1 271 tys. zł. Kosz nabycia sprzedanych akcji wyniósł 41 tys. zł, przy czym wartość zbywanych akcji na moment sprzedaży przeszacowana była do wartości godziwej.

W grudniu Jednostka dominująca zbyła 37.700 akcji Drago S.A. za łączną kwotę 2 437 tys. zł. Koszt nabycia sprzedanych akcji wyniósł 102 tys. zł, przy czym wartość zbywanych akcji na moment sprzedaży przeszacowana była do wartości godziwej.

Łączny wynik zrealizowany przez Grupę na zbyciu akcji Drago Entertainment S.A. w roku 2021 wyniósł 4 593 tys. zł.

Grupa dokonała ponadto zbycia w roku 2021 akcji spółki stowarzyszonej Brave Lamb Studio S.A.

Nota 23. Podatek dochodowy bieżący i odroczony

Nota 23.1. Podział podatku dochodowego w sprawozdaniu z całkowitych dochodów na część bieżącą i odroczoną w latach 2019 – 2021

Wyszczególnienie	01.01.2021 – 31.12.2021	01.01.2020 – 31.12.2020	01.01.2019 – 31.12.2019
Podatek bieżący	1 935	728	52

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Podatek odroczony	(194)	806	85
<b>RAZEM:</b>	<b>1 741</b>	<b>1 534</b>	<b>137</b>

Nota 23.2. Uzgodnienie wyniku finansowego podatkowego z rachunkowym

Uzgodnienie obciążenia z tytułu podatku dochodowego z podatkiem dochodowym wyliczonym od zysku brutto przed opodatkowaniem w oparciu o obowiązującą stawkę podatkową za rok zakończony dnia 31 grudnia 2021, 31 grudnia 2020 i 31 grudnia 2019 roku przedstawia się następująco:

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>01.01.2021 – 31.12.2021 – kapitałowe</b>	<b>01.01.2021 – 31.12.2021 – IP BOX</b>	<b>01.01.2021 – 31.12.2021 – pozostałe – 19%</b>	<b>01.01.2020 – 31.12.2020 – kapitałowe</b>	<b>01.01.2020 – 31.12.2020 – IP BOX</b>	<b>01.01.2020 – 31.12.2020 – pozostałe – 19%</b>	<b>01.01.2019 – 31.12.2019</b>
Przychody i zyski w ewidencji	9 984	2 341	11 669	2 383	6 657	3 857	3 861
Przychody nie podlegające opodatkowaniu i wolne od podatku	-	-	2 288	-	-	1	-
Przychody podatkowe, nie będące przychodami księgowymi	-	-	-	-	-	-	-
<b>Razem przychody podatkowe</b>	<b>9 984</b>	<b>2 341</b>	<b>9 485</b>	<b>2 383</b>	<b>6 657</b>	<b>3 856</b>	<b>3 861</b>
Koszty i straty w ewidencji	2 215	211	5 797	591	2 768	3 634	3 291
Koszty i straty nie stanowiące kosztów uzyskania przychodów	-	-	383	-	-	578	133
Koszty podatkowe, niebędące kosztami księgowymi	-	-	-	-	-	-	-
<b>Razem koszty podatkowe</b>	<b>2 215</b>	<b>211</b>	<b>5 414</b>	<b>591</b>	<b>2 768</b>	<b>3 056</b>	<b>3 158</b>
Dochód / strata	7 769	2 130	4 072	1 792	3 889	800	3 158
Odliczenia od dochodu (kwoty wpisywać ze znakiem dodatnim):	-	-	-	-	291	-291	123
Podstawa opodatkowania	7 769	2 130	4 072	1 792	3 599	1 090	580
Podatek dochodowy wg stawki	1 476	107	774	340	180	207	52
Odliczenia od podatku	-	-	-	-	-	-	-
Podatek należny	1 476	107	774	340	180	207	52

Różnice trwale dotyczą sytuacji, w której koszt lub przychód uznawany dla celów rachunkowych nie stanowi kosztu dla celów podatkowych – różnica zatem nie wynika z momentu ujęcia danego przychodu lub kosztu dla celów podatkowych, odmiennego niż dla celów rachunkowych. Dotyczy to kosztów i przychodów wyłączonych z kosztów uzyskania przychodu Ustawą o podatku dochodowym od osób prawnych.

Różnice wpływające na wynik podatkowy dotyczą opłat i wydatków marketingowych, które nie stanowią kosztu uzyskania przychodów.

W 2019 r. Spółka rozpoczęła pracę nad wdrożeniem IP BOX.

Innovation Box (IP Box), wprowadzony przepisami obowiązującymi w Polsce od stycznia 2019, to mechanizm podatkowy umożliwiający przedsiębiorcom skorzystanie z preferencyjnej stawki opodatkowania podatkiem dochodowym w wysokości 5% dla dochodów z kwalifikowanych praw własności intelektualnej.

Preferencja IP Box skierowana jest do wszystkich podatników prowadzących działalność, która kwalifikuje się jako działalność badawczo-rozwojowa (w rozumieniu przepisów podatkowych), osiągających dochody z kwalifikowanych Intellectual Property Rights (dalej IPR).

Prace badawczo – rozwojowe w rozumieniu przepisów podatkowych oraz ulgi IP Box nie stanowiły prac badawczo – rozwojowych w rozumieniu przepisów MSSF UE. W okresie objętym historycznymi informacjami finansowymi, Spółka nie prowadziła prac badawczo – rozwojowych w rozumieniu MSSF UE.

Warunki, które należy spełnić, aby móc korzystać z preferencyjnej stawki określonej przez IP Box to przede wszystkim: prowadzenie działalności badawczo-rozwojowej, wytwarzanie, rozwijanie lub ulepszanie przedmiotu kwalifikowanego IPR w ramach prowadzonej działalności B+R, osiąganie dochodów ze wskazanych w ustawie, kwalifikowanych praw oraz określenie dochodów, które mogą korzystać z preferencji podatkowej.

Istnieje ryzyko, że pomimo uzyskania przez Spółkę stosownych interpretacji przepisów prawa podatkowego i złożenia odpowiednich wniosków, zasadność stosowania ww. ulgi może zostać zakwestionowana przez organy podatkowe. Spółka przeanalizowała interpretację KIMSF 23 „Niepewność co do traktowania podatku dochodowego” i nie stwierdziła w okresie objętym historycznymi informacjami finansowymi występowania niepewności w tym zakresie.

Spółka informuje o otrzymaniu od Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej pozytywnego stanowiska w sprawie z wniosku Spółki o wydanie interpretacji indywidualnej dotyczącej podatku dochodowego od osób prawnych w zakresie preferencyjnego opodatkowania dochodów generowanych przez prawa własności intelektualnej \_tzw. IP BOX\_, tj. ustalenia czy produkowane przez Spółkę gry komputerowe należy zakwalifikować jako kwalifikowane prawa własności intelektualnej, a co za tym idzie, czy dochód Spółki uzyskany ze sprzedaży gier komputerowych może, z zastrzeżeniem ograniczeń wynikających z odpowiednich przepisów, podlegać preferencyjnemu opodatkowaniu w stawce 5%.



**Nota 24. Rozrachunki z podmiotami powiązanymi**

Rozrachunki z podmiotami powiązanymi zostały wyłączone w procesie konsolidacji. Wartość poszczególnych rozrachunków przedstawiała się w następujący sposób:

Na dzień 31.12.2019

Na dzień 31.12.2019 roku w Grupie nie występowały rozrachunki z podmiotami powiązanymi.

Na dzień 31.12.2020

		<b>ZOBOWIĄZANIE</b>						
<b>NALEŻNOŚĆ</b>	Nazwa jednostki	Movie Games S.A.	True Games S.A.	Mill Games S.A.	Road Studio S.A.	Pixel Crow sp. z o.o.	Movie Games Mobile S.A.	Vanhalten Investments sp. z o.o.
	Movie Games S.A.		2	30	160	98	1	
	True Games S.A.							
	Mill Games S.A.							
	Road Studio S.A.							
	Pixel Crow sp. z o.o.							
	Movie Games Mobile S.A.							
	Vanhalten Investments sp. z o.o.							

Na dzień 31.12.2021

		ZOBOWIĄZANIE										
NALEŻNOŚĆ	Nazwa jednostki	Movie Games S.A.	True Games S.A.	Mill Games S.A.	Road Studio S.A.	Pixel Crow sp. z o.o.	Movie Games Mobile S.A.	Goat Gamez S.A.	Image Games S.A.	Brave Lamb Studio S.A.	MD Games S.A.	Pixel Crow Games S.A.
	Movie Games S.A.				228	136	1					
	True Games S.A.											
	Mill Games S.A.											
	Road Studio S.A.						1			10		
	Pixel Crow sp. z o.o.											1
	Movie Games Mobile S.A.											
	Goat Gamez S.A.	1										
	Image Games S.A.				1							
	Brave Lamb Studio S.A.			2	2							
	MD Games S.A.											
	Pixel Crow Games S.A.											

Spółki z Grupy udzielały sobie ponadto pożyczek.

Saldo należności i zobowiązań z tytułu dostaw i usług pomiędzy podmiotami w Grupie wynika z transakcji z podmiotami powiązanymi, szczegółowo opisanymi w nocie 38.

Na dzień 31.12.2019

Na dzień 31.12.2019 w ramach Grupy nie było żadnych pożyczek.

Na dzień 31.12.2020

Pożyczkobiorca	Pożyczkodawca	Data umowy	Kwota kapitału pożyczki na dzień bilansowy	Naliczone odsetki na dzień bilansowy	Odsetki za rok 2020	Stan na dzień bilansowy	Oprocentowanie	Termin spłaty
Pixel Crow sp. z o.o.	Movie Games S.A.	11.12.2020	250	1	1	251	5%	11.12.2022
Pixel Crow sp. z o.o.	Road Studio S.A.	18.12.2020	250	-	-	250	5%	18.12.2022
<b>RAZEM:</b>	-	-	<b>500</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>501</b>	-	-

Na dzień 31.12.2021

Pożyczkobiorca	Pożyczkodawca	Data umowy	Kwota kapitału pożyczki na dzień bilansowy	Naliczone odsetki na dzień bilansowy	Odsetki za rok 2021	Stan na dzień bilansowy	Oprocentowanie	Termin spłaty
Image Games S.A.	Movie Games S.A.	08.12.2021	200	0	0	200	WIBOR3M +2%	07.12.2022
Goat Gamez S.A.	Movie Games S.A.	05.10.2021	100	1	1	101	5%	05.10.2022
Goat Gamez S.A.	Movie Games S.A.	21.12.2021	120	0	0	120	5%	28.02.2022
Pixel Crow sp. z o.o.	Movie Games Mobile S.A.	19.01.2021	200	9	9	209	5%	19.01.2023
Pixel Crow sp. z o.o.	Movie Games Mobile S.A.	23.02.2021	100	4	4	104	5%	23.02.2023
True Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	03.03.2021	100	2	2	102	3%	04.03.2023
True Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	14.05.2021	53	1	1	54	5%	14.05.2022
Pixel Crow Sp. z o.o.	Movie Games S.A.	11.12.2020	250	13	13	263	5%	11.12.2022
Pixel Crow Sp. z o.o.	Road Studio S.A.	18.12.2020	250	13	13	263	5%	18.12.2022
Pixel Crow Sp. z o.o.	Road Studio S.A.	19.03.2021	200	8	8	208	5%	19.03.2023
Pixel Crow Sp. z o.o.	Movie Games S.A.	05.10.2021	245	3	3	248	5%	05.09.2023
True Games S.A.	Road Studio S.A.	03.03.2021	100	2	2	102	3%	04.03.2023
True Games S.A.	Movie Games S.A.	13.05.2021	87	3	3	90	5%	31.01.2023
True Games S.A.	Movie Games S.A.	04.10.2021	100	0	0	100	2%	31.01.2023
Movie Games VR S.A.	Movie Games S.A.	08.11.2021	100	1	1	101	2%, WIBOR 3M	07.12.2022
Movie Games VR S.A.	Road Studio S.A.	14.07.2021	30	1	1	31	5%	30.09.2022
Movie Games VR S.A.	Road Studio S.A.	20.09.2021	70	1	1	71	5%	30.09.2022

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Movie Games VR S.A.	Movie Games Mobile S.A.	12.07.2021	30	1	1	31	5%	30.10.2022
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	22.01.2021	10	0	0	10	4%	31.12.2021
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	10.06.2021	15	0	0	15	5%	10.06.2022
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	10.08.2021	15	0	0	15	5%	10.08.2022
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	29.09.2021	10	0	0	10	5%	29.09.2022
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	03.11.2021	20	0	0	20	2%	03.11.2023
Pixel Crow Games S.A.	Pixel Crow Sp. z o.o.	03.12.2021	10	0	0	10	2%	03.12.2023
<b>RAZEM:</b>	-	-	<b>2 415</b>	<b>66</b>	<b>66</b>	<b>2 481</b>	-	-

**Nota 25. Wynagrodzenie kluczowego personelu**

W okresie objętym historycznymi informacjami finansowymi Grupa identyfikowała jako kluczowy personel Członków Zarządu oraz Członków Rady Nadzorczej.

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>01.01.2021 – 31.12.2021</b>	<b>01.01.2020 – 31.12.2020</b>	<b>01.01.2019 – 31.12.2019</b>
Wynagrodzenie zarządu	66	56	60
Wynagrodzenie rady nadzorczej	24	19	23
<b>RAZEM:</b>	<b>90</b>	<b>75</b>	<b>83</b>

Zarząd i Rada Nadzorcza Spółki w okresie objętym historycznymi danymi finansowymi nie otrzymywał żadnych innych świadczeń w rozumieniu MSR 24 „Ujawnianie informacji na temat podmiotów powiązanych”.

**Nota 26. Wynagrodzenie biegłego rewidenta**

Wynagrodzenie biegłego rewidenta z tytułu badania historycznych informacji finansowych za lata 2019-2021 wyniosło 24 zł netto.

Wynagrodzenie biegłego rewidenta z tytułu badania statutowego sprawozdania finansowego za rok 2019, 2020 i 2021 wyniosło odpowiednio:

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>2021</b>	<b>2020</b>	<b>2019</b>
Jednostkowe sprawozdanie finansowe	12	9	9
Skonsolidowane sprawozdanie finansowe	8	6	-
<b>RAZEM:</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>9</b>

**Nota 27. Struktura zatrudnienia**

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>01.01.2021 – 31.12.2021</b>	<b>01.01.2020 – 31.12.2020</b>	<b>01.01.2019 – 31.12.2019</b>
Zarząd	2	2	2
Rada nadzorcza	5	5	5

Pracownicy	5	5	-
<b>RAZEM:</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>7</b>

Nota 28. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty

Wyszczególnienie	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Środki pieniężne w kasach	4	3	3
Środki pieniężne na rachunkach bankowych	9 032	8 856	650
Środki pieniężne na rachunkach maklerskich	1 411	-	-
Ekwiwalenty środków pieniężnych	-	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>10 447</b>	<b>8 859</b>	<b>653</b>

W ramach środków pieniężnych Spółka prezentowała wyłącznie środki pieniężne na rachunkach bankowych lub rachunkach maklerskich (depozyty płatne na żądanie) oraz środki pieniężne w kasie.

Nota 29. Zobowiązania warunkowe

W okresie objętym historycznymi danymi finansowymi Spółka nie wykazywała zobowiązań warunkowych.

Nota 30. Działalność zaniechana

Działalność zaniechana w bieżącym oraz poprzednich okresach sprawozdawczych nie wystąpiła.

Nota 31. Objasnienia do sprawozdania z przepływów środków pieniężnych

Sprawozdanie z przepływów pieniężnych za lata 2019-2021 zostało sporządzone metodą pośrednią.

Nota 32. Cel i zasady zarządzania ryzykiem finansowym

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Grupa należą środki pieniężne, zgromadzone na rachunku bankowym. Głównym celem tych instrumentów finansowych jest zapewnienie środków finansowych na działalność Grupy. Grupa posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Główne rodzaje ryzyka wynikającego z instrumentów finansowych Grupy obejmują ryzyko związane z płynnością, ryzyko walutowe oraz ryzyko kredytowe. Zarząd Jednostki dominującej weryfikuje i uzgadnia zasady zarządzania każdym z tych rodzajów ryzyka – zasady te zostały w skrócie omówione poniżej.

Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe to ryzyko, że wartość godziwa przyszłych przepływów pieniężnych z instrumentów finansowych zmieni się z powodu zmian kursów walutowych. Ekspozycja Grupy na to ryzyko związana jest głównie z działalnością operacyjną Grupy (kiedy przychody lub koszty Grupy wyrażone są w innej walucie niż waluta funkcjonalna).

Znacząca część sprzedaży realizowana jest poza terenem Polski, za pośrednictwem spółek Valve Corporation (platforma Steam) oraz Google. Natomiast istotne zakupy realizowane są na terenie kraju. W związku z powyższym Grupa narażona jest na ryzyko kursowe.

Łączna wartość sprzedaży walutowej w roku 2019 wyniosła 632 tys. USD (2 420 tys. zł).

Łączna wartość sprzedaży walutowej w roku 2020 wyniosła 2 387 tys. USD (9 536 tys. zł).

Łączna wartość sprzedaży walutowej w roku 2021 wyniosła 2 285 tys. USD (8 947 tys. zł).

W poniższej tabeli zaprezentowano jaki byłby wpływ na wynik finansowy brutto oraz kapitał własny Spółki, gdyby kurs USD w roku 2019 i 2020 był o 10% wyższy lub 10% niższy.

Wyszczególnienie	Wpływ na wynik finansowy brutto oraz kapitał własny w przypadku wzrostu kursu o 10%*	Wpływ na wynik finansowy brutto oraz kapitał własny w przypadku spadku kursu o 10%*
	USD + 10%/-10%	
<b>Rok zakończony 31.12.2021</b>		
Przychody ze sprzedaży denominowane w walutach obcych po przeliczeniu na PLN	895	(895)
<b>Rok zakończony 31.12.2020</b>		
Przychody ze sprzedaży denominowane w walutach obcych po przeliczeniu na PLN	954	(954)
<b>Rok zakończony 31.12.2019</b>		
Przychody ze sprzedaży denominowane w walutach obcych po przeliczeniu na PLN	242	(242)

\*wzrost/spadek kursu liczony jest do średniego kursu ustalonego jako wartość sprzedaży walutowej przeliczonej na PLN podzielona przez wartość tej sprzedaży w USD.

#### Ryzyko kredytowe

Grupa zawiera transakcje wyłącznie z renomowanymi firmami o dobrej zdolności kredytowej. Ponadto, dzięki bieżącemu monitorowaniu stanów należności, narażenie Jednostki na ryzyko nieściągalnych należności jest nieznaczne. Głównymi dłużnikami Grupy są Valve Corporation, właściciel platformy Steam, czyli światowego lidera w obszarze sprzedaży cyfrowej gier komputerowych, czy Epic Games. Są to korporacje o bardzo wysokiej renomie, a rozliczenia z nimi odbywają się w terminie 2 miesięcy od zakończenia danego miesiąca zgodnie z obowiązującymi regulaminami w zakresie rozliczeń. Grupa nie posiada żadnych należności nieprzeterminowanych, a na dzień zatwierdzenia historycznych informacji finansowych do publikacji całość należności została uregulowana.

Grupa nie tworzyła w całym okresie objętym historycznymi informacjami finansowymi odpisów aktualizujących należności, a analiza oczekiwanych strat kredytowych nie wykazała na konieczność tworzenia jakichkolwiek odpisów.

W odniesieniu do innych aktywów finansowych Grupy, takich jak środki pieniężne i ich ekwiwalenty, ryzyko kredytowe Grupy powstaje w wyniku niemożności dokonania zapłaty przez drugą stronę umowy, a maksymalna ekspozycja na to ryzyko równa jest wartości bilansowej tych instrumentów.

Wszyscy istotni dłużnicy Grupy funkcjonują na międzynarodowym rynku produkcji i dystrybucji gier komputerowych.

#### Ryzyko związane z płynnością

Kierownictwo Grupy monitoruje ryzyko braku funduszy jednak ze względu na stabilną pozycję finansową Grupy ryzyko to jest nieznaczne. Kapitały własne Grupy na dzień 31 grudnia 2021 roku stanowiły 85% pasywów ogółem, a zobowiązania o charakterze dłużnym stanowiły zaledwie 2% źródeł finansowania. Wynik finansowy osiągnięty przez Grupę w roku 2021 wyniósł 7 161 tys. zł, a działalność Grupy w znacznej części finansowa jest ze środków własnych. Grupa dysponuje wystarczającymi środkami do uregulowania bieżących zobowiązań.

#### Ryzyko związane z osądem w zakresie kontroli nad podmiotami w których Grupa posiada zaangażowanie kapitałowe

Kierownictwo Grupy kieruje się osądem oraz stanem faktycznym w zakresie relacji z podmiotami, w których posiada zaangażowanie kapitałowe, w celu ustalenia czy Emitent sprawuje kontrolę nad danym podmiotem lub takiej kontroli nie sprawuje, w sytuacji w której kontrola taka nie wynika wprost z posiadanego pakietu kontrolnego udziałów/akcji. Może to oznaczać, że w niektórych skrajnych sytuacjach kontrola taka nie będzie mogła być efektywnie sprawowana, a co za tym idzie spółki

ujmowane w historycznych informacjach finansowych jako podmioty zależne i konsolidowane metodą pełną, będą musiały być w przyszłości konsolidowane metodą praw własności jako podmioty, na które Emitent wywiera znaczący wpływ.

Zarząd jednostki dominującej na koniec każdego kwartału dokonuje oceny stanu faktycznego oraz przesłanek przewidzianych w MSSF 10 Skonsolidowane sprawozdania finansowe, w zakresie sprawowanej kontroli. W przypadku zaistnienia przesłanek w których kontrola nie może być w dalszym ciągu sprawowana, Emitent rozpoznaje wynik na utracie kontroli.

#### Instrumenty finansowe

Wyszczególnienie	Wartość bilansowa			Wartość godziwa		
	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
<b>Aktywa finansowe</b>						
Należności z tytułu dostaw i usług	3 013	366	357	3 013	366	357
Należności pozostałe	2 674	2 735	539	2 674	2 735	539
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	10 447	8 859	653	10 447	8 859	653
Aktywa finansowe w jednostkach stowarzyszonych	1 126	586	20	1 126	586	20
Aktywa finansowe	7 936	4 573	503	7 936	4 573	503
<b>Zobowiązania finansowe</b>						
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 145	334	115	1 145	334	115
Zobowiązania pozostałe	1 039	179	54	1 039	179	54
Zobowiązania leasingowe	551	45	32	551	45	32
Pożyczki otrzymane	782	-	-	782	-	-

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 31 grudnia 2019 roku, 31 grudnia 2020 roku oraz 31 grudnia 2021 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w historycznych informacjach finansowych za poszczególne lata z następujących powodów :

- w odniesieniu do instrumentów krótkoterminowych ewentualny efekt dyskonta nie jest istotny,
- instrumenty te dotyczą transakcji zawieranych na warunkach rynkowych.

#### Nota 33. Ustalenie wartości godziwej

Grupa dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

- ceny notowane (nieskorygowane) z aktywnych rynków dla identycznych aktywów lub zobowiązań,
- dane wejściowe inne, niż notowane ceny poziomu 1, które są pośrednio lub bezpośrednio możliwe do zaobserwowania. Jeśli składnik aktywów lub zobowiązanie ma określony okres życia, dane wejściowe muszą być możliwe do zaobserwowania zasadniczo przez cały ten okres,
- dane wejściowe, które nie opierają się na danych rynkowych możliwych do zaobserwowania. Zastosowane założenia muszą odzwierciedlać te, które byłyby zastosowane przez uczestników rynku, włączając ryzyko.

Na dzień 31 grudnia 2019 Grupa nie dokonywała przeszacowania aktywów finansowych do wartości godziwej.

Na dzień 31 grudnia 2020 roku i 31 grudnia 2021 roku Grupa posiadała instrumenty finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy w postaci akcji w spółkach notowanych na rynku NewConnect.

**Nota 34. Zarządzanie kapitałem**

Głównym celem zarządzania kapitałem Grupy jest utrzymanie dobrego ratingu kredytowego i bezpiecznych wskaźników kapitałowych, które wspierałyby działalność operacyjną Grupy i zwiększały wartość dla jej akcjonariuszy.

Grupa zarządza strukturą kapitałową i w wyniku zmian warunków ekonomicznych wprowadza do niej zmiany. W celu utrzymania lub skorygowania struktury kapitałowej, Grupa może zmienić wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy, zwrócić kapitał akcjonariuszom lub wyemitować nowe akcje. Grupa monitoruje stan kapitałów stosując wskaźnik dźwigni, który jest obliczany jako stosunek zadłużenia netto do sumy kapitałów powiększonych o zadłużenie netto. Do zadłużenia netto Grupa zalicza oprocentowane kredyty i pożyczki, zobowiązania z tytułu dostaw i usług i inne zobowiązania, pomniejszone o środki pieniężne i lokaty krótkoterminowe z wyłączeniem działalności zaniechanej. W roku zakończonym dnia 31 grudnia 2019, 31 grudnia 2020 roku i 31 grudnia 2021 roku nie wprowadzono żadnych zmian do celów, zasad i procesów obowiązujących w tym obszarze.

<b>Struktura finansowania</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
Oprocentowane kredyty i pożyczki	782	-	-
Zobowiązania leasingowe	551	45	32
Zobowiązania handlowe i pozostałe zobowiązania	2 128	513	169
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	10 447	8 859	653
<b>Zadłużenie netto</b>	<b>(6 930)</b>	<b>(8 301)</b>	<b>(452)</b>
Zmienne akcje uprzywilejowane	-	-	-
Kapitał własny	29 311	19 285	7 277
Kapitały rezerwowe z tytułu niezrealizowanych zysków netto	-	-	-
<b>Kapitał razem</b>	<b>29 311</b>	<b>19 285</b>	<b>7 277</b>

**Nota 35. Programy opcji menadżerskich**

W okresie objętym historycznymi danymi finansowymi program motywacyjny w Spółce nie funkcjonował.

**Nota 36. Transakcje z podmiotami powiązanymi**

Rok 2019

W Grupie nie było transakcji z podmiotami powiązanymi.

Rok 2020

Sprzedający \ Nabywca	Movie Games S.A.	True Games S.A.	Mill Games S.A.	Road Studio S.A.	Pixel Crow sp. z o.o.	Movie Games Mobile S.A.	Vanhalten Investments sp. z o.o.
Movie Games S.A.		3	25	854	245	1	
True Games S.A.							
Mill Games S.A.							
Road Studio S.A.	25						
Pixel Crow sp. z o.o.							
Movie Games Mobile S.A.							
Vanhalten Investments sp. z o.o.							

Rok 2021

Transakcje ze spółkami zależnymi

Sprzedający	Status w Grupie	Nabywca	Status w Grupie	Wartość transakcji	Tytuł operacji
Image Games S.A.	Podmiot powiązany	Road Studio S.A.	Podmiot powiązany	1	Zarządzanie stroną internetową
Goat Gamez S.A.	Podmiot powiązany	Movie Games S.A.	Podmiot powiązany	1	Usługi informatyczne
MOBILWAY S.A.	Podmiot powiązany	Movie Games Mobile S.A.	Podmiot powiązany	680	Usługi deweloperskie
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Movie Games Mobile S.A.	Podmiot powiązany	6	Usługi informatyczne
Pixel Crow Sp. z o.o.	Podmiot powiązany	Movie Games Mobile S.A.	Podmiot powiązany	81	Sprzedaż licencji do gier
Road Studio S.A.	Podmiot powiązany	Movie Games Mobile S.A.	Podmiot powiązany	16	Usługi doradcze
Pixel Crow Sp. z o.o.	Podmiot powiązany	Road Studio S.A.	Podmiot powiązany	2	Usługi doradcze
Pixel Crow p. z o.o.	Podmiot powiązany	Mill Games S.A.	Podmiot powiązany	300	Usługi deweloperskie
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Pixel Crow Sp. z o.o.	Podmiot powiązany	35	Usługi informatyczne
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Road Studio S.A.	Podmiot powiązany	5	Usługi informatyczne
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Road Studio S.A.	Podmiot powiązany	55	Usługi deweloperskie
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Road Studio S.A.	Podmiot powiązany	27	Pozostałe usługi
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Mill Games S.A.	Podmiot powiązany	6	podnajem lokalu
True Games S.A.	Podmiot powiązany	Mill Games S.A.	Podmiot powiązany	114	Usługi deweloperskie
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	True Games S.A.	Podmiot powiązany	3	Usługi deweloperskie
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	True Games S.A.	Podmiot powiązany	6	Pozostałe usługi
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	True Games S.A.	Podmiot powiązany	2	sprzedaż towarów
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Image Games S.A.	Podmiot powiązany	15	refaktury kosztów organizacyjnych
<b>RAZEM:</b>				<b>1 354</b>	



**Transakcje ze spółkami stowarzyszonymi:**

Sprzedający	Status w Grupie	Nabywca	Status w Grupie	Wartość transakcji	Tytuł operacji
EVOR GAMES sp. z o.o.	Podmiot stowarzyszony	Movie Games Mobile S.A.	Podmiot stowarzyszony	120	Usługi deweloperskie
Pixel Crow p. z o.o.	Podmiot stowarzyszony	PIXEL CROW GAMES S.A.	Podmiot stowarzyszony	4	Najem
Road Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	Brave Lamb Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	27	Usługi informatyczne
Road Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	Movie Games Mobile S.A.	Podmiot stowarzyszony	16	Usługi doradcze
CodeAddict S.A.	Podmiot stowarzyszony	Road Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	10	Usługi deweloperskie
Brave Lamb Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	Road Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	18	Usługi deweloperskie
Brave Lamb Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	Mill Games S.A.	Podmiot powiązany	14	Usługi deweloperskie
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Brave Lamb Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	59	refaktury kosztów organizacyjnych
<b>RAZEM:</b>				<b>268</b>	

**Nota 37. Istotne sprawy sporne przeciwko Grupie**

Na dzień 31 grudnia 2019 roku, 31 grudnia 2020 roku i 31 grudnia 2021 roku oraz dzień zatwierdzenia historycznych informacji finansowych do publikacji nie toczyły się sprawy sporne przeciwko Grupie, które mogłyby wywrzeć bądź też wywarły w przeszłości istotny wpływ na sytuację finansową oraz wyniki działalności operacyjnej Grupy.

**Nota 38. Zdarzenia po dacie bilansowej**

Zdaniem Zarządu do dnia zatwierdzenia historycznych informacji finansowych do publikacji, miały miejsca następujące istotne zdarzenia:

W dniu 19 kwietnia 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie podziału zysku Spółki za rok obrotowy 2021, który postanowiło przeznaczyć w części na wypłatę dywidendy. Dywidenda zostanie wypłacona na niżej wskazanych warunkach:

- 1) Wysokość dywidendy została ustalona w wysokości 1,00 zł (słownie: jeden złoty) za jedną akcję;
- 2) Ogólna kwota dywidendy wynosi 2 573 132,00 zł (słownie: dwa miliony pięćset siedemdziesiąt trzy tysiące sto trzydzieści dwa i 00/100 złotych);
- 3) Liczba akcji objętych dywidendą wynosi 2.573.132 akcji Spółki;
- 4) Dzień dywidendy wyznaczono na dzień 26 kwietnia 2022 roku;
- 5) Dzień wypłaty dywidendy wyznaczono na dzień 4 maja 2022 roku.

Spółka w dniu 3 kwietnia 2022 roku zawarła umowę inwestycyjną określającą zasady i harmonogram współpracy stron związanej w szczególności z zawarciem z PlayWay umowy sprzedaży 655.400 akcji Detalion Games na rzecz Spółki. Umowa sprzedaży akcji zostanie zawarta w okresie 60 dni od dnia zawarcia umowy inwestycyjnej. Ponadto na mocy umowy inwestycyjnej Spółka zobowiązała się do współpracy z Detalion Games polegającej na zleceniu jej, na zasadach wyłączności, tworzenia portów gier komputerowych z portfolio spółek z grupy kapitałowej Movie Games.

W dniu 21 czerwca 2022 Spółka otrzymała postanowienie Sądu Rejonowego dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w sprawie zarejestrowania zmiany statutu, przyjętej uchwałą nr 8 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 14 kwietnia 2022 r., polegającej na uchyleniu dotychczasowego brzmienia statutu Spółki oraz uchwaleniu nowego brzmienia statutu Spółki, Wprowadzone przez Spółkę zmiany statutu miały na celu dostosowanie treści do wymogów stawianych spółkom publicznym, których akcje są wprowadzone do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

W dniu 23 czerwca 2022 r. Zarząd Road Studio S.A. działając na podstawie art. 446, w zgodzie z art. 431 §1 i §2 pkt. 1); art. 432 Kodeksu Spółek Handlowych oraz § 7 Statutu Spółki Road Studio S.A. po

wyrażeniu zgody przez Radę Nadzorczą, podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału w ramach kapitału docelowego poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii E z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Podwyższenie kapitału zakładowego dokonane zostało poprzez emisję 40.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Cenę emisyjną akcji ustalono na poziomie 51,00 zł. Akcje serii E objęte zostały przez Emitenta oraz Prezesa Zarządu Road Studio S.A. – Macieja Nowaka. Akcje zostaną opłacone przez Emitenta w trzecim kwartale 2022 roku

Na początku trzeciego kwartału br. Spółka dokonała zbycia pakietu posiadanych akcji spółki Cherrypick Games S.A. z siedzibą w Warszawie tj. 68 101 akcji dających 5,01 % udziału w kapitale zakładowym i 5,01 % w ogólnej liczbie głosów. Teza inwestycyjna, która kierowała Spółką w chwili zakupu akcji stała się nieaktualna.

W dniu 22 sierpnia 2022 roku w wyniku zakończonych negocjacji Grupa zawarła umowę inwestycyjną m.in.: z Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową „Satus Games ASI”, Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością „Satus Games” oraz spółkami zależnymi, tj. Movie Games Mobile spółką akcyjną „Movie Games Mobile” i Movie Games VR spółką akcyjną „Movie Games VR”, na podstawie której Satus Games ASI oraz Satus Games udzielił finansowania spółce Movie Games Mobile na potrzeby realizacji projektu B+R w łącznej wysokości 1.187.000,00 zł. Ponadto w/w umowa inwestycyjna przewiduje przeprowadzenie procesu połączenia Movie Games VR ze spółką Movie Games Mobile jako spółką przejmowaną w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych lub w inny sposób przewidziany przepisami prawa obowiązującymi na moment połączenia.

W dniu 5 września 2022 Emitent poinformowało złożeniu deklaracji rozliczenia podatku dochodowego CIT-8 Spółki za rok 2021, z tytułu zastosowania ulgi IP BOX, z której wynika nadpłata podatku na łączną kwotę 420.857,00 złotych Emitent w nawiązaniu do raportu ESPI 2/2022 z dnia 2 lutego 2022. Uzyskane środki Emitent planuje przeznaczyć na rozwój bieżących projektów Spółki, ponadto uzyskany zwrot podatku zwiększy płynność finansową Spółki.

W dniu 7 września 2022 roku Emitent poinformował sprzedaż gry Mythbusters: The Game – Crazy Experiments Simulator w wersji PC, której premiera miała miejsce 1 września 2022 r., osiągnęła w ciągu 72h sprzedaż w ilości około 5.000 egzemplarzy. Łączny całkowity koszt wytworzenia Gry w wersji PC został zwrócony w 80 % w ciągu 72 godziny od pierwszej sprzedaży na platformie STEAM.

Emitent zawarł z Davidem Jaffe oraz Detalion Games S.A. list intencyjny w sprawie określenia ramowych zasad współpracy zmierzających do wspólnego projektu, którego przedmiotem jest produkcja gry komputerowej z gatunku horror. Strony ustaliły również, że główne założenia współpracy Stron przy realizacji projektu są następujące:

- a) w trakcie realizacji projektu zostanie zrekrutowany odpowiedni zespół, który będzie pracował na rzecz Detalion Games S.A.;
- b) David Jaffe obejmie pozycję dyrektora kreatywnego, bądź zbliżoną ustaloną w procesie negocjacji;
- c) projekt zostanie stworzony na silniku Unreal Engine 5 na komputery osobiste oraz konsole \_PlayStation 5, Xbox Series X/S\_;
- d) projekt powinien mieć rating ESRB - M \_gra dla dorosłych\_;
- e) strony planują powstanie tzw. Vertical Slice gry w okresie 9-18 miesięcy

**Nota 39. Nieujęte zobowiązania z tytułu zawartych umów**

W okresie objętym historycznymi danymi finansowymi nie wystąpiły nieuwjęte zobowiązania z tytułu zawartych umów.

**Nota 40. Zastosowanie MSSF po raz pierwszy**

Niniejsze historyczne informacje finansowe za lata 2019 – 2021 są sporządzone zgodnie z MSSF UE, które po raz pierwszy zostaną zastosowane przez Grupę do sprawozdań za okresy rozpoczynające się od 1 stycznia 2022 roku. Na potrzeby niniejszych historycznych informacji finansowych dniem przejścia na MSSF UE był dzień 1 stycznia 2019 roku zgodnie z postanowieniami MSSF 1 Zastosowanie Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej po raz pierwszy.

Uzgodnienie aktywów pomiędzy statutowym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym, a skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF UE:

	Nr korekty	31.12. 2021 wg UoR	31.12.2021 wg MSSF	Korekta
<b>Aktywa trwałe</b>		<b>2 894</b>	<b>15 034</b>	<b>12 140</b>
Wartość firmy	1	240	268	28
Wartości niematerialne	2	927	19 922	11 994
Rzeczowe aktywa trwałe		140	140	-
Prawo do użytkowania składnika aktywów	3	-	527	527
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	4	1 484	1 075	(409)
Aktywa finansowe		64	64	-
Aktywa z tytułu podatku odroczonego		39	39	-
<b>Aktywa obrotowe</b>		<b>34 073</b>	<b>24 057</b>	<b>(10 016)</b>
Zapasy	5	10 692	-	(10 692)
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	6	5 634	5 686	52
Należność z tytułu podatku dochodowego		-	-	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	7	10 417	10 447	30
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	8	284	51	(233)
Aktywa finansowe	9	7 046	7 872	826
<b>SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży</b>		<b>34 073</b>	<b>24 057</b>	<b>(10 016)</b>
<b>Aktywa razem</b>		<b>36 967</b>	<b>39 091</b>	<b>2 123</b>

Korekta 1: W statutowych sprawozdaniach finansowych Grupa prezentowała wartość firmy w jednostkach Movie Games Moblie S.A. oraz Movie Games VR S.A. Wartość firmy podlegała wówczas odpisom amortyzacyjnym. Różnica w kwocie 28 tys. PLN wynika z wycofaniu odpisów amortyzacyjnych wartości firmy Movie Games Moblie S.A w kwocie 4 tys. zł oraz wartości firmy Movie Games VR S.A w kwocie 57 tys. zł. Na wartość korekty składa się również zmiana udziału w kapitale spółki Movie Games

VR S.A, w wyniku czego z jednostki stowarzyszonej spółka stała się jednostką zależną, co skutkowało określeniu wartości firmy na moment nabycia w kwocie 250 tys. zł, z czego w porównaniu z ujęciem wartości firmy jako jednostki stowarzyszonej w kwocie 283 tys. zł wynika pozostała różnica w kwocie 33 tys. zł.

Korekta 2: W wyniku zmiany polityki rachunkowości w zakresie wyceny oraz prezentacji kosztów zakończonych oraz niezakończonych gier Emitent odnotował wzrost wartości niematerialnych w kwocie 11 994 tys. zł, na co składało się ujęcie aktywów z tytułu kosztów zakończonych gier w kwocie 1 349 tys. zł oraz kosztów niezakończonych gier w kwocie 10 645 tys. zł. Jednocześnie, w aktywach obrotowych spółki nie znajdowały się już zapasy, ówczynie stanowiące ww. tytuły.

Korekta 3: Różnica w kwocie 527 tys. zł dotyczy ujęcia w historycznych informacjach finansowych umów najmu zgodnie z MSSF 16.

Korekta 4: Różnica w kwocie 409 tys. PLN dotyczy ujęcia w historycznych informacjach finansowych spółki Movie Games VR S.A jako jednostki zależnej w ramach Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. w wyniku czego z jednostkowym sprawozdaniu oraz skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym zaprzestano prezentacji wartości posiadanych akcji Movie Games VR S.A. Związku z metodą pełnej konsolidacji, wartość posiadanych udziałów/akcji przez Movie Games VR S.A. ujęto w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

Korekta 5: W wyniku zmiany polityki rachunkowości w zakresie wyceny oraz prezentacji kosztów zakończonych oraz niezakończonych gier Emitent odnotował spadek wartości zapasów w kwocie 10 692 tys. zł oraz rozpoczął prezentację kosztów zakończonych oraz niezakończonych gier w ramach wartości niematerialnych w historycznych informacjach finansowych.

Korekta 6: Różnica w kwocie 52 tys. zł dotyczy ujęcia w historycznych informacjach finansowych wartości aktywów posiadanych przez jednostkę zależną Movie Games VR S.A niepodlegających wyłączeniom konsolidacyjnych w ramach metody konsolidacji pełnej.

Korekta 7: Różnica w kwocie 30 tys. zł dotyczy ujęcia w historycznych informacjach finansowych wartości aktywów posiadanych przez jednostkę zależną Movie Games VR S.A niepodlegających wyłączeniom konsolidacyjnych w ramach metody konsolidacji pełnej.

Korekta 8: Różnica w kwocie 233 tys. zł dotyczy ujęcia wyłączeń konsolidacyjnych w historycznych informacjach finansowych wartości udzielonych pożyczek jednostce zależnej Movie Games VR S.A. przez jednostkę dominującą Movie Games S.A. w kwocie 101 tys. zł oraz przez pozostałe jednostki zależne z Grupy, w tym: pożyczki udzielonej przez jednostkę Road Studio S.A. w kwocie 102 tys. zł oraz pożyczki udzielonej przez jednostkę Movie Games Mobile S.A. w kwocie 31 tys. PLN.

Korekta 9: Kwota korekty przeszacowania akcji Drago Entertainment S.A. do wartości godziwej na dzień 31.12.2021 r.

W związku z przejściem na MSSF UE Grupa dokonała następujących korekt wyników i kapitałowych:

	Nr korekty	31.12. 2021 wg UoR	31.12.2021 wg MSSF	Korekta
<b>Razem kapitał własny</b>		<b>31 946</b>	<b>33 243</b>	<b>1 297</b>
<b>Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej</b>		<b>28 003</b>	<b>29 311</b>	<b>1 307</b>

**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Kapitał akcyjny		2 573	2 573	-
Kapitał (fundusz) zapasowy	1	6 622	3 421	(3 201)
w tym Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów		3 421	3 421	-
Pozostałe kapitały rezerwowe	2	1 643	43	(1 600)
Zyski zatrzymane, w tym	3	17 165	23 273	6 108
- zysk (strata) netto	4	12 333	8 406	(3 927)
<b>Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli</b>	<b>5</b>	<b>3 943</b>	<b>3 933</b>	<b>(11)</b>
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>		<b>2 015</b>	<b>2 785</b>	<b>860</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	6	1 815	2 392	577
Zobowiązania z tytułu leasingu	7	-	283	283
Pożyczki otrzymane		200	200	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>		<b>3 006</b>	<b>2 973</b>	<b>(33)</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu	8	-	268	268
Pożyczki otrzymane		581	581	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	9	1 540	1 721	181
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		824	403	(421)
Pozostałe rezerwy		61	-	(61)
<b>SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży</b>		<b>3 006</b>	<b>2 973</b>	<b>(33)</b>
<b>Pasywa razem</b>		<b>36 967</b>	<b>39 091</b>	<b>2 123</b>

Korekta 1: W statutowych sprawozdaniach finansowych Grupa prezentowała na kapitale zapasowym wartość nadwyżki ceny emisyjnej ponad wartość nominalną oraz zyski z lat ubiegłych, które nie podlegały wypłacie zgodnie z uchwałą Walnego Zgromadzenia. W związku z zastosowaniem MSSF UE Grupa prezentuje w oddzielnej pozycji nadwyżkę ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej, a zatrzymane zyski prezentowane są w ramach zysków zatrzymanych (dotyczy również korekt 2 i 3).

Korekta 2: Korekty związane z prezentacją przeszacowania akcji Drago Entertainment S.A. z pozostałych kapitałów rezerwowych na zyski zatrzymane

Korekta 3: Korekty wynikające ze zmiany sposobu rozliczania transakcji zmian zaangażowania w spółkach zależnych, które nie skutkowały utratą kontroli oraz udział w zmianie aktywów netto jednostek stowarzyszonych. W statutowych sprawozdaniach finansowych transakcje te rozliczane były przez wynik finansowy. Zgodnie z MSSF UE, transakcje te rozliczane są jako transakcje z właścicielami z kapitałem własnym.

Korekta 4: Korekty zostały opisane poniżej.

Korekta 5: Różnica w kwocie 11 tys. zł dotyczy ujęcia w historycznych informacjach finansowych wartości należnych kapitałów właścicielom mniejszościowym w wyniku objęcia kontroli, sprzedaży i nabycia akcji oraz udziału w wyniku jednostki zależnej Movie Games VR S.A.

Korekta 6: Korekta dotyczy różnic pomiędzy statutowym sprawozdaniem finansowym, a sprawozdaniem finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF UE.

Korekta 7: Różnica w kwocie 283 tys. zł dotyczy ujęcia w historycznych informacjach finansowych umów najmu zgodnie z MSSF 16.

Korekta 8: Różnica w kwocie 268 tys. zł dotyczy ujęcia w historycznych informacjach finansowych umów najmu zgodnie z MSSF 16.

Korekta 9: Różnica w kwocie 52 tys. zł dotyczy ujęcia w historycznych informacjach finansowych wartości zobowiązań ujętych w sprawozdaniu finansowym jednostki zależnej Movie Games VR S.A. niepodlegających wyłączeniem konsolidacyjnych w ramach metody konsolidacji pełnej.

Uzgodnienie wyniku finansowego pomiędzy statutowym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym, a skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF UE:

		1.01.2021 – 31.12.2021	1.01.2021 – 31.12.2021	Korekta
	Nr korekty	wg UoR	wg MSSF	
Przychody	1	16 407	11 723	(4 684)
Koszty działalności operacyjnej*	1	15 271	9 925	(5 347)
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>		<b>1 136</b>	<b>1 798</b>	<b>662</b>
Przychody finansowe	2	13 137	7 363	(5 773)
Koszty finansowe	3	15	62	47
Wynik na utracie kontroli	4	5	4	(1)
Wynik na udziale w jednostkach stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	5	120	(201)	(322)
Odpis wartości firmy	6	60	-	(60)
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>		<b>14 323</b>	<b>8 902</b>	<b>(5 421)</b>
Podatek dochodowy	7	3 151	1 741	(1 410)
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>		<b>11 172</b>	<b>7 161</b>	<b>(4 011)</b>
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>		<b>11 172</b>	<b>7 161</b>	<b>(4 011)</b>
przypisany jednostce dominującej		12 333	8 406	(3 927)
przypisany udziałom niedającym kontroli		(1 161)	(1 244)	(83)
<b>Inne całkowite dochody</b>		<b>-</b>	<b>308</b>	<b>308</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	8	-	380	380

Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek	9	-	(72)	(72)
<b>Całkowite dochody ogółem</b>		<b>11 172</b>	<b>7 469</b>	<b>(3 703)</b>
<b>Całkowite dochody ogółem, przypadające na:</b>		<b>11 172</b>	<b>7 469</b>	<b>(3 703)</b>
Jednostkę dominującą		12 333	8 714	(3 619)
Udziały niedające kontroli		(1 161)	(1 244)	(83)

\*w sprawozdaniu statutowym Grupa nie prezentowała całkowitych dochodów ogółem, ze względu na inne regulacje w Ustawie o rachunkowości.

Korekta 1: W statutowych sprawozdaniach finansowych zmiana stanu produktów prezentowana była w ramach przychodów ze sprzedaży w kwocie 5 134 tys. zł, jednak w wyniku przeklasyfikowania kosztów zakończonych oraz niezakończonych gier do pozycji wartości niematerialnych w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym nie występują już pozycje zapasów, a więc i zmiany stanu produktów. Różnica w kwocie 20 tys. zł dotyczy ujęcia w historycznych informacjach finansowych umów najmu zgodnie z MSSF 16. Korekta dotyczyła wzrostu kosztów amortyzacji z o 253 tys. zł i zmniejszenia kosztów usług obcych o kwotę 238 tys. zł. Dokonano ponadto zmiany prezentacji odpisu aktualizującego akcji Drago Entertainment S.A. w kwocie 36 tys. zł z pozycji pozostałych kosztów operacyjnych do kosztów finansowych. Powyższe korekty spowodowały zwiększenie zysku z działalności operacyjnej o kwotę 20 tys. zł.

Korekta 2: Korekty wynikające ze zmiany sposobu rozliczania transakcji zmian zaangażowania w spółkach zależnych, które nie skutkowały utratą kontroli. W statutowych sprawozdaniach finansowych transakcje te rozliczane były przez wynik finansowy. Zgodnie z MSSF UE, transakcje te rozliczane są jako transakcje z właścicielami z kapitałem własnym. Grupa dokonała ponadto korekt odpisów aktualizujących.

Korekta 3: Korekta wynikająca z ujęcie umów najmu zgodnie z MSSF 16 i rozliczenia części finansowej umów.

Korekta 4: Korekta dotycząca zmian udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych, które zgodnie z MSSF UE został rozliczone przez inne całkowite dochody w ramach kapitałów własnych i zaprezentowane jako zysk zatrzymany.

Korekta 5: Korekta dotyczyła rozliczenia wyniku na utracie kontroli, w związku z korektą odpisów wartości firmy, która w MSSF UE nie podlega amortyzacji.

Korekta 6: Korekta dotyczyła cofnięcia odpisów amortyzacyjnych wartości firmy, która zgodnie z MSSF UE nie podlega amortyzacji.

Korekta 7: Korekta dotyczyła podatku odroczonego od transakcji zmian zaangażowania w spółkach zależnych nieskutkujących utratą kontroli, które w statutowych sprawozdaniach finansowych rozliczane były przez wynik finansowy, a zgodnie z MSSF UE rozliczone zostały z kapitałem własnym.

Korekta 8: Korekta dotycząca zmian udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych, które zgodnie z MSSF UE został rozliczone przez inne całkowite dochody, których Grupa nie ujmowała w sprawozdaniu statutowym ze względu na inne regulacje w Ustawie o rachunkowości, w ramach kapitałów własnych i zaprezentowane jako zysk zatrzymany.

Korekta 9: Korekta dotycząca zmian wartości odroczonego podatku dochodowego w wyniku zmian udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych, które zgodnie z MSSF UE został rozliczone przez inne całkowite dochody, których Grupa nie ujmowała w sprawozdaniu statutowym ze względu na inne

regulacje w Ustawie o rachunkowości, w ramach kapitałów własnych i zaprezentowane jako zysk zatrzymany.

Jednostka dominująca oraz jej jednostki zależne dostosowały zakres ujawnień i format elementów sprawozdania finansowego określonych w MSSF UE

Uzgodnienie przepływów pieniężnych pomiędzy statutowym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym, a skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF UE:

	1.01.2021 – 31.12.2021	1.01.2021 – 31.12.2021	Korekta
Nr korekty	wg UoR	wg MSSF	
<b>Zysk/strata brutto/netto*</b>	<b>12 333</b>	<b>8 903</b>	<b>(3 430)</b>
<b>Korekty</b>	<b>(18 461)</b>	<b>(7 175)</b>	<b>11 287</b>
Amortyzacja	45	1 456	1 410
Przychody z tytułu odsetek	(2)	4	5
Zyski (straty) mniejszości	(1 161)	-	1 161
Odpis wartości firmy	60	-	(60)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(11 173)	(5 371)	5 802
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(120)	201	322
Zmiana stanu rezerw	890	-	(890)
Zmiana stanu zapasów	(4 885)	-	4 885
Zmiana stanu należności	(2 883)	(3 250)	(368)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	1 646	939	(706)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	381	-	(381)
Inne korekty	(1 259)	(1 153)	(106)
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>(6 128)</b>	<b>1 729</b>	<b>(7 857)</b>
Podatek dochodowy zapłacony	-	(1 176)	(1 176)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>(6 128)</b>	<b>552</b>	<b>6 681</b>
Zbycie udziałów jednostkach zależnych	889	889	-
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	42	42	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	9 337	9 426	89
Spłata pożyczek udzielonych pozostałym jednostkom	370	370	-



**Grupa kapitałowa MOVIE GAMES S.A.**  
Historyczne informacje finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

Splata pożyczek udzielonych jednostkom powiązanym	301	-	(301)
Inne wpływy finansowe	1	-	(1)
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(1 114)	(7 931)	(6 817)
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	(520)	(520)	-
Udzielenie pożyczek jednostkom stowarzyszonym	(310)	(80)	230
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	(5 425)	(5 425)	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(1 077)	(35)	1 042
Udzielenie pożyczek jednostkom powiązanym	(807)	(1 032)	(225)
Inne wydatki inwestycyjne	(414)	-	414
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>1 274</b>	<b>(4 296)</b>	<b>(5 570)</b>
Wpływy z emisji akcji/udziałów	5 063	5 063	-
Pożyczki otrzymane	1 898	1 261	(637)
Splata otrzymanych pożyczek	(546)	(415)	131
Płatności zobowiązań leasingowych	-	(568)	(568)
Odsetki zapłacone	(2)	(9)	(7)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>6 413</b>	<b>5 332</b>	<b>(1 081)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>1 558</b>	<b>1 588</b>	<b>30</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>1 558</b>	<b>1 588</b>	<b>30</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>8 859</b>	<b>8 859</b>	<b>-</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU</b>	<b>10 417</b>	<b>10 447</b>	<b>30</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-

\* w statutowym sprawozdaniu Grupa prezentowała zysk netto w przepływach operacyjnych zgodnie z regulacjami Ustawy o rachunkowości, natomiast w MSSF spółka jako pierwszą pozycję w kalkulacji przepływów operacyjnych zysk brutto

Nota 41. Faktyczny i przewidywany wpływ rozprzestrzeniania się koronawirusa i choroby COVID-19 na działalność Grupy, oraz na sytuację finansową

Wprowadzony 20 marca 2020 r. stan epidemii (Pandemia COVID-19 wywołany przez koronawirusa SARS-CoV-2) w Polsce nie miał istotnego wpływu na parametry finansowe Spółki. Zagrożenie związane z rozprzestrzenianiem się koronawirusa znalazło natomiast odzwierciedlenie w zmianie zasad organizacji pracy przez m.in. wprowadzenie możliwości pracy zdalnej, zabezpieczenie środków dezynfekcji dla pracowników czy reorganizację przestrzeni, aby zapewnić warunki pracy zgodne z zaleceniami GIS. Do dnia 31 grudnia 2021 r. sytuacja związana z epidemią koronawirusa nie miała istotnego wpływu na działalność Spółki

Nota 42. Czynniki ryzyka, odnoszące się do działalności oraz sytuacji finansowej i operacyjnej Emitenta w związku z sytuacją inwazji zbrojnej Federacji Rosyjskiej na Ukrainę.

W dniu 24 lutego 2022 roku rozpoczął się konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy, nie wiadomo jak konflikt ten wpłynie na działalność gospodarczą jednostki. Kierownictwo na bieżąco obserwuje sytuację gospodarczą na rynkach światowych i stara się ocenić wpływ tych zmian na działalność spółki. Kierownictwo Grupy nie stwierdziło negatywnego wpływu tej sytuacji na działalność Grupy, jednak nie można wykluczyć takiego wpływu w przyszłości.

---

**Mateusz Wcześniak**

Prezes Zarządu

---

**Maciej Miąsik**

Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 23 listopada 2022 r.

**3. Śródroczne Informacje Finansowe – Skonsolidowane śródroczne skrócone informacje finansowe na dzień 30 września 2022 roku**



**SKRÓCONE ŚRÓDROCZNE  
SKONSOLIDOWANE INFORMACJE  
FINANSOWE  
GRUPY KAPITAŁOWEJ  
MOVIE GAMES S.A.**

**za okres 9 miesięcy zakończony dnia 30 września 2022 roku**

**Warszawa, dnia 13 grudnia 2022 roku**

## Spis treści

I.	Wybrane dane finansowe .....	4
II.	Skrócone śródroczne skonsolidowane informacje finansowe .....	5
1.	Skrócone śródroczne skonsolidowane informacje finansowe z całkowitych dochodów .....	5
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane informacje z sytuacji finansowej .....	6
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	7
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	9
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. za I półrocze 2022 roku .....	10
1.	Informacje ogólne o Spółce dominującej .....	10
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej .....	12
1.2.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A. ....	13
1.3.	Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej .....	17
1.4.	Wartość firmy .....	17
2.	Przyjęte zasady rachunkowości .....	17
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza .....	17
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego .....	18
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności .....	18
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów .....	18
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego .....	19
2.6.	Założenie kontynuacji działalności .....	20
3.	Segmenty operacyjne .....	20
4.	Informacje geograficzne .....	20
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym .....	20
6.	Informacje na temat przeglądu śródrocznych informacji finansowych .....	21
7.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym .....	21
8.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość .....	21
9.	Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych .....	22
10.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych .....	22
11.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje .....	23
12.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny .....	23
13.	Instrumenty finansowe .....	24
13.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej .....	24
13.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia .....	24
14.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu .....	25
15.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu .....	25
16.	Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw .....	25
18.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	25
19.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych .....	25
20.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych .....	26
21.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów .....	26
22.	Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego .....	26
23.	Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi .....	27
24.	Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego .....	29

25. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.....	29
26. Sytuacja geopolityczna .....	29
IV. Wybrane dane objaśniające.....	30
1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych.....	30
2. Aktywa finansowe.....	31
3. Wynik na utracie kontroli .....	31
V. Pozostałe informacje dodatkowe .....	33
1. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać skonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji .....	33
2. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie śródrocznym w stosunku do wyników prognozowanych.....	37
3. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu okresowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób .....	37
4. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe.....	38
5. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. ....	38
6. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca .....	38
7. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta .....	38
8. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięcie przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału .....	38
9. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących .....	39
10. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe .....	42
VI. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Movie Games S.A. ....	44
1. Wybrane dane finansowe.....	44
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	45
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	46
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	47
5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	49
6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. VI raportu.....	50
7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości .....	50
8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych .....	50
9. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego Movie Games S.A. ....	50
VII. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności .....	50

## I. Wybrane dane finansowe

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	4 966	7 947	1 059	1 743
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(2 290)	2 051	(489)	450
EBITDA	(1 228)	3 076	(262)	675
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	5 758	12 580	1 228	2 760
Zysk (strata) netto	3 271	9 932	698	2 179
przypadający na jednostkę dominującą	4 070	10 565	868	2 318
przypadający na udziały niedające kontroli	(800)	(633)	(171)	(139)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(208)	286	(44)	63
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5 252)	(1738)	(1 120)	(381)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(2 120)	4 718	(452)	1 035
Przepływy pieniężne netto – razem	(7 581)	3 266	(1 617)	717
Liczba akcji	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR )	1,27	3,86	0,27	0,85
	Na dzień 30 września 2022 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000	Na dzień 30 września 2022 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2021 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	44 068	39 091	9 049	8 499
Aktywa trwałe	30 457	15 034	6 254	3 269
Aktywa obrotowe	13 611	24 057	2 795	5 230
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom emitenta	32 894	29 311	6 755	6 373
Kapitał mniejszości	3 891	3 933	799	855
Zobowiązania długoterminowe	4 953	2 875	1 017	625
Zobowiązania krótkoterminowe	2 330	2 973	478	646

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 września 2022 r. – 4,8698 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 września 2022 r. – 4,6880 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR.

\*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację.

## II. Skrócone śródroczne skonsolidowane informacje finansowe

### 1. Skrócone śródroczne skonsolidowane informacje finansowe z całkowitych dochodów

<b>SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>	<b>III kwartał od 01.07.2022 do 30.09.2022</b>	<b>III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021</b>	<b>9 miesięcy od 01.01.2022 do 30.09.2022</b>	<b>9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021</b>
<i><b>Działalność kontynuowana</b></i>				
<b>Przychody</b>	<b>1 167</b>	<b>2 392</b>	<b>4 966</b>	<b>8 311</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 167	2 320	4 966	7 947
Pozostałe przychody	-	72	1	365
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>1 866</b>	<b>2 017</b>	<b>7 256</b>	<b>6 260</b>
Zmiana stanu produktów	-	-	-	-
Amortyzacja	325	500	1 062	1 024
Zużycie materiałów i energii	30	36	158	225
Usługi obce	1 049	1 087	4 262	3 077
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	385	275	1 615	1 683
Pozostałe koszty według rodzaju	70	46	149	114
Pozostałe koszty operacyjne	7	73	11	137
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>(699)</b>	<b>375</b>	<b>(2 290)</b>	<b>2 051</b>
Przychody finansowe	(222)	6 578	281	10 710
Koszty finansowe	227	(96)	3 549	51
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(395)	(136)	(938)	(136)
Wynik na utracie kontroli w spółkach zależnych	(551)	84	12 018	5
Zysk na okazjonalnym nabyciu	-	-	236	-
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>(2 093)</b>	<b>6 998</b>	<b>5 758</b>	<b>12 580</b>
Podatek dochodowy	656	928	2 487	2 648
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>(2 749)</b>	<b>6 070</b>	<b>3 271</b>	<b>9 932</b>
<i><b>Działalność zaniechana</b></i>				
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>(2 749)</b>	<b>6 070</b>	<b>3 271</b>	<b>9 932</b>
przypisany jednostce dominującej	(2 518)	6 376	4 070	10 565
przypisany udziałom niedającym kontroli	(232)	(306)	(800)	(633)
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>132</b>	<b>147</b>	<b>113</b>	<b>132</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	163	167	139	163
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(31)	(20)	(26)	(31)
<b>Całkowite dochody ogółem, przypadające na:</b>	<b>(2 617)</b>	<b>6 217</b>	<b>3 383</b>	<b>10 064</b>
Jednostkę dominującą	(2 386)	6 523	4 183	10 697
Udziały niedające kontroli	(232)	(306)	(800)	(633)
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>				
<b>Podstawowy</b>	<b>(0,98)</b>	<b>2,48</b>	<b>1,58</b>	<b>4,11</b>
z działalności kontynuowanej	(0,98)	2,48	1,58	4,11
z działalności zaniechanej	-	-	-	-
<b>Rozwodniony</b>	<b>(0,98)</b>	<b>2,48</b>	<b>1,58</b>	<b>4,11</b>
z działalności kontynuowanej	(0,98)	2,48	1,58	4,11
z działalności zaniechanej	-	-	-	-



## 2. Skrócone śródroczne skonsolidowane informacje z sytuacji finansowej

<b>AKTYWA</b>	<b>Na dzień 30.09.2022 PLN'000</b>	<b>Na dzień 31.12.2021 PLN'000</b>	<b>Na dzień 30.09.2021 PLN'000</b>
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>30 457</b>	<b>15 034</b>	<b>23 241</b>
Wartość firmy	700	268	268
Wartości niematerialne	15 848	12 922	9 312
Rzeczowe aktywa trwałe	120	140	185
Prawo do użytkowania składnika aktywów	655	527	192
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	12 940	1 075	671
Aktywa finansowe	115	64	12 613
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	79	39	-
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>13 611</b>	<b>24 057</b>	<b>17 860</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	5 419	5 686	5 522
Należność z tytułu podatku dochodowego	245	-	65
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 866	10 447	12 125
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	695	51	51
Aktywa finansowe	4 386	7 872	97
<b>SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży</b>	<b>13 611</b>	<b>24 057</b>	<b>17 860</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>44 068</b>	<b>39 091</b>	<b>41 101</b>

<b>PASYWA</b>	<b>Na dzień 30.09.2022 PLN'000</b>	<b>Na dzień 31.12.2021 PLN'000</b>	<b>Na dzień 30.09.2021 PLN'000</b>
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>36 785</b>	<b>33 243</b>	<b>35 622</b>
<b>Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki</b>	<b>32 894</b>	<b>29 311</b>	<b>31 234</b>
Kapitał akcyjny	2 573	2 573	2 573
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej	3 421	3 421	3 421
Pozostałe kapitały rezerwowe	-	43	1 258
Zyski zatrzymane	26 900	23 273	23 983
- w tym zysk (strata) netto	4 070	8 406	10 565
<b>Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli</b>	<b>3 891</b>	<b>3 933</b>	<b>4 388</b>
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>4 953</b>	<b>2 875</b>	<b>3 506</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	4 533	2 392	3 506
Zobowiązania z tytułu leasingu	420	283	-
Pożyczki otrzymane	-	200	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>2 330</b>	<b>2 973</b>	<b>1 972</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu	242	268	245
Pożyczki otrzymane	567	581	399
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	1 366	1 721	1 328
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	155	403	-
<b>SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży</b>	<b>2 330</b>	<b>2 973</b>	<b>1 972</b>
<b>Pasywa razem</b>	<b>44 068</b>	<b>39 091</b>	<b>41 101</b>

### 3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia – 30 września 2022

<b>SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Pozostałe kapitały rezerwowe	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontrolu	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	2 573	3 421	23 273	43	29 311	3 933	33 243
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	(90)	-	(90)	5	(85)
<b>Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>23 183</b>	<b>43</b>	<b>29 221</b>	<b>3 938</b>	<b>33 158</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	4 183	-	4 183	(800)	3 383
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	4 070	-	4 070	(800)	3 271
Inne całkowite dochody	-	-	113	-	113	-	113
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(2 573)	-	(2 573)	-	(2 573)
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	60	(43)	17	1 039	1 056
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	(1 288)	(1 288)
Objęcie kontroli w jednostkach zależnych	-	-	413	-	413	583	997
Sprzedaż udziałów/akcji jednostek zależnych	-	-	1 633	-	1 633	419	2 052
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>3 716</b>	<b>(43)</b>	<b>3 673</b>	<b>(46)</b>	<b>3 627</b>
<b>Stan na 30 września 2022 roku</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>26 900</b>	<b>(43)</b>	<b>32 894</b>	<b>3 891</b>	<b>36 785</b>

1 stycznia – 31 grudnia 2021

<b>SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Pozostałe kapitały rezerwowe	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontrolu	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	2 573	3 421	13 291	-	19 285	1 682	20 967
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
<b>Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>13 291</b>	<b>-</b>	<b>19 285</b>	<b>1 682</b>	<b>20 967</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	8 714	-	8 714	(1 244)	7 470
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	8 406	-	8 406	(1 244)	7 162
Inne całkowite dochody	-	-	308	-	308	-	308
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	1 268	43	1 311	3 495	4 806
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>9 983</b>	<b>43</b>	<b>10 026</b>	<b>2 251</b>	<b>12 277</b>
<b>Stan na 31 grudnia 2021 roku</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>23 273</b>	<b>43</b>	<b>29 311</b>	<b>3 933</b>	<b>33 243</b>

1 stycznia – 30 września 2021

<b>SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał zakładowy</b>	<b>Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Pozostałe kapitały rezerwowe</b>	<b>Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej</b>	<b>Przypadające udziałom niedającym kontrolę</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
Stan na 1 stycznia 2021 roku	2 573	3 421	13 291	-	19 285	1 682	20 967
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
<b>Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>13 291</b>	<b>-</b>	<b>19 285</b>	<b>1 682</b>	<b>20 967</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	10 697	-	10 697	(633)	10 064
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	10 565	-	10 565	(633)	9 932
Inne całkowite dochody	-	-	132	-	132	-	132
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	(6)	1 258	1 252	3 340	4 592
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>10 692</b>	<b>1 258</b>	<b>11 950</b>	<b>2 706</b>	<b>14 656</b>
<b>Stan na 30 września 2021 roku</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>23 983</b>	<b>1 258</b>	<b>31 234</b>	<b>4 388</b>	<b>35 622</b>

#### 4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

<b>SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH</b>	<b>III kwartał od 01.07.2022 do 30.09.2022</b>	<b>III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021</b>	<b>9 miesięcy od 01.01.2022 do 30.09.2022</b>	<b>9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>				
Zysk / strata brutto	(2 093)	6 998	5 758	12 580
Korekty	3 677	(5 957)	(5 247)	(11 448)
Amortyzacja	325	500	1 062	1 024
Przychody z tytułu odsetek	13	(69)	33	6
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	524	(3 036)	3 373	(2 929)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych	395	52	938	136
Wynik na utracie kontroli w spółce zależnej	551	(1)	(12 162)	(5)
Zmiana stanu rezerw	56	120	-	120
Zmiana stanu zapasów	-	-	-	-
Zmiana stanu należności	1 885	703	1 028	(2 797)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(51)	(852)	740	519
Inne korekty	(19)	(3 385)	(259)	(7 522)
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>1 584</b>	<b>1 031</b>	<b>511</b>	<b>1 132</b>
Podatek dochodowy zapłacony	-	(845)	(719)	(845)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>1 584</b>	<b>185</b>	<b>(208)</b>	<b>286</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>				
Zbycie udziałów w jednostkach zależnych	1 286	22	1 351	22
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	12	(8)	12	5
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	274	2 808	878	2 899
Splata pożyczek udzielonych pozostałym	-	-	-	370
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(2 540)	(2 352)	(7 404)	(3 990)
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	103	100	-	(270)
Udzielenie pożyczek jednostkom stowarzyszonym	(60)	(25)	(60)	(50)
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	478	-	(3)	(158)
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych	4	(77)	(25)	(77)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(2)	(119)	(2)	(489)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(445)</b>	<b>349</b>	<b>(5 252)</b>	<b>(1 738)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>				
Wpływy z emisji akcji/udziałów	183	851	843	4 866
Pożyczki otrzymane	(101)	(178)	246	628
Splata otrzymanych pożyczek	(34)	(7)	(344)	(326)
Zobowiązania z tytułu leasingu	(96)	(90)	(255)	(447)
Odsetki zapłacone	(15)	-	(37)	(2)
Wypłata dywidendy	-	-	(2 573)	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(63)</b>	<b>576</b>	<b>(2 120)</b>	<b>4 718</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>1 077</b>	<b>1 110</b>	<b>(7 581)</b>	<b>3 266</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW</b>	<b>1 077</b>	<b>1 110</b>	<b>(7 581)</b>	<b>3 266</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>1 789</b>	<b>11 015</b>	<b>10 447</b>	<b>8 859</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU W TYM</b>	<b>2 866</b>	<b>11 125</b>	<b>2 866</b>	<b>12 125</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

### **III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2022 roku**

#### **1. Informacje ogólne o Spółce dominującej**

Movie Games Spółka Akcyjna powstała w wyniku uchwalenia statutu Spółki w dniu 20 października 2014 roku, w formie aktu notarialnego (Rep. A. 7860/2014) sporządzonego przed notariuszem Danutą Kosim – Kruszewską w Kancelarii Notarialnej Kancelaria Notarialna Danuta Kosim-Kruszewska, Magdalena Witkowska s.c. w Warszawie.

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

Na dzień zatwierdzenia śródrocznych informacji finansowych do publikacji siedziba Spółki mieści się w Warszawie, przy ul. Wernyhory 29a Siedziba Spółki mieści się w lokalu użytkowanym na podstawie umowy najmu.

Postanowieniem Sądu Rejonowego dla Miasta Stołecznego Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego Spółka została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000529853.

Spółka posiada numer NIP 5272723755 oraz symbol REGON 360126430.

Spółka działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o Statut.

Na dzień 30 września 2022 roku skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

#### **▪ Zarząd:**

Mateusz Wcześniak	-	Prezes Zarządu,
Maciej Jacek Miąsik	-	Wiceprezes Zarządu

#### **▪ Rada Nadzorcza:**

Rafał Wojciechowski	-	Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Andrzej Domański	-	Członek Rady Nadzorczej,
David Jaffe	-	Członek Rady Nadzorczej,
Szymon Okoń	-	Członek Rady Nadzorczej,
Wacław Szary	-	Członek Rady Nadzorczej,

Na dzień zatwierdzenia śródrocznych informacji finansowych do publikacji skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

#### **▪ Zarząd:**

Mateusz Wcześniak	-	Prezes Zarządu,
Maciej Jacek Miąsik	-	Wiceprezes Zarządu

#### **▪ Rada Nadzorcza:**

Kamil Gemra	-	Przewodniczący Rady Nadzorczej,
David Jaffe	-	Członek Rady Nadzorczej,
Wacław Szary	-	Członek Rady Nadzorczej,
Waldemar Rogowski	-	Członek Rady Nadzorczej.
Grzegorz Ciach	-	Członek Rady Nadzorczej

W dniu 21 lutego 2022 r. Pan Jacek Brzeziński złożył rezygnację z zasiadania w Radzie Nadzorczej. W związku z czym nastąpiła konieczność uzupełnienia składu Rady Nadzorczej w ramach kooptacji przewidzianej w § 14 ust. 3 Statutu Spółki. Dnia 28 lutego 2022 r. Pan Rafał Wojciechowski został powołany do Rady Nadzorczej i powierzona mu została funkcja Członka Rady Nadzorczej. W dniu 19 kwietnia 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie działając na podstawie art. 385 § 1 i § 2 w zw. z

art. 386 § 1 Kodeksu spółek handlowych oraz § 14 ust. 3 i 5 Statutu Spółki przyjęło Uchwałę nr 17 w sprawie powołania Rafała Wojciechowskiego na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

W dniu 31 marca 2022 roku Pan Łukasz Wądołowski złożył rezygnację z zasiadania w Radzie Nadzorczej oraz pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza w ramach przysługującej jej uprawnień powołała na członka Rady Nadzorczej Spółki Pana Andrzeja Domańskiego. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Uchwałą nr 19 z dnia 19 kwietnia 2022 roku wybrało Pana Andrzeja Jana Domańskiego na Członka Rady Nadzorczej Spółki pięcioletniej kadencji.

W dniu 13 września 2022 Spółka otrzymała rezygnacje od Pana Rafała Wojciechowskiego z zasiadania w Radzie Nadzorczej, gdzie pełnił funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej, od Pana Andrzeja Domańskiego z zasiadania w Radzie Nadzorczej, Pana Szymona Okonia z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. Spółka wskazuje, że w porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki zwołanego na dzień 15 września 2022 roku przewidziano możliwość zmian w składzie Rady Nadzorczej, w związku z tym w dniu 15 września 2022 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie powołało poniższych Członków Rady Nadzorczej:

Pana Kamila Gemrę, Pana Waldemara Rogowskiego oraz Pana Grzegorza Ciacha.

W dniu 21 września 2022 roku odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej, na którym zgodnie z uchwałą nr 2 funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki objął Pan Kamil Gemra.

Na dzień 30 września 2022 roku struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	860 152	33,43%	860 152	33,43%
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.)	509 235	19,79%	509 235	19,79%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Pozostali	1 006 570	39,12%	1 006 570	39,12%
<b>RAZEM</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>

Na dzień zatwierdzenia niniejszych śródrocznych informacji finansowych do publikacji struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	860 152	33,43%	860 152	33,43%
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.)	509 235	19,79%	509 235	19,79%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Pozostali	1 006 570	39,12%	1 006 570	39,12%
<b>RAZEM</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>

Wartość kapitału zakładowego na dzień 30 września 2022 roku i dzień zatwierdzenia śródrocznych informacji finansowych do publikacji wynosił 2 573 132 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 2 573 132 akcji o wartości 1 zł każda, następujących serii:

- 100 000 akcji serii A,
- 700 000 akcji serii B,
- 90 909 akcji serii C,
- 927 273 akcji serii D,
- 400 000 akcji serii E,
- 110 975 akcji serii F,

- 135 634 akcji serii G,
- 108 341 akcji serii H

### 1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

Na dzień 30 września 2022 roku Spółka tworzyła grupę kapitałową (dalej: „Grupa”; „Grupa Emitenta”; „Grupa kapitałowa”). Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy Emitenta obejmują Jednostkę dominującą oraz następujące jednostki zależne:

#### Jednostki zależne

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
Mill Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	41,30%	41,30%
Road Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	52,11%	60,17%
Pixel Crow Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,92%	36,96%
Pixel Crow sp. z o.o.*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	-	52,13%
Movie Games VR S.A. (d. IPO Doradztwo Kapitałowe S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,82%	41,88%
Detalion Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,77%	-
Black Cage Games S.A.**	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	99,00%	-

\* Spółka przestała istnieć w wyniku połączenia ze spółką Pixel Crow Games S.A. z dnia 14 marca 2022 r.

\*\*Spółka pośrednio zależna przez Mill Games S.A.

Spółka Black Cage Games S.A. zawiązana została w dniu 31 stycznia 2022 r. Z uwagi na nieistotny wpływ danych finansowych danej jednostki dane te nie zostały one objęte konsolidacją za okres 9 miesięcy zakończony dnia 30 września 2022 roku.

Suma bilansowa spółki Black Cage Games S.A. wyniosła na dzień 30 września 2022 roku 129 tys. zł i składały się na nią przede wszystkim wartość kapitału podstawowego w kwocie 125 tys. zł po stronie pasywów, która zostałaby wyeliminowana w procesie konsolidacji oraz wartość nakładów na gry komputerowe w kwocie 119 tys. zł po stronie aktywów.

Wynik finansowy spółki Black Cage Games S.A. za okres od 31 stycznia 2022 roku do 30 września 2022 roku wyniósł 11 tys. zł. Spółka nie osiągnęła żadnych przychodów ze sprzedaży, a wartość kosztów działalności operacyjnej wyniosła 11 tys. zł.

#### Sprawowanie władzy nad Detalion Games S.A.

W związku z nabyciem przez Movie Games S.A. akcji stanowiących 32,77% udziału w kapitale podstawowym spółki Detalion Games S.A., Zarząd Jednostki dominującej uznał, iż Movie Games S.A. sprawuje kontrolę nad Spółką. Movie Games S.A. nie posiada żadnych dodatkowych postanowień umownych z innymi akcjonariuszami, które dawałyby mu prawo do obsadzania kluczowych stanowisk kierowniczych w Detalion Games S.A. lub wykonywania praw głosu, jednak mając na uwadze rozproszoną strukturę akcjonariatu Spółki, w której żaden akcjonariusz nie posiada powyżej 5% udziału w kapitale podstawowym Spółki oraz braku zaangażowania tych akcjonariuszy w sprawy Spółki, Movie Games S.A. sprawuje faktyczną kontrolę.

W jednoosobowym Zarządzie Detalion Games S.A. zasiada Pani Agnieszka Hałasińska, która wchodzi w skład kluczowego personelu Movie Games S.A.

Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej Emitenta jest nieograniczony. Spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

Jednostka dominująca wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące jednostki stowarzyszone, które w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
Brave Lamb Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,72%	23,95%
MD Games S.A. (d. MD Games sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	28,57%	29,85%
True Games Syndicate S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,24%	-
TRUE GAMES S.A. *	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	-	71,00%
LifeSim Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,00%	-
Movie Games Mobile S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,00%	62,09%
Goat Gomez S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,61 %	69,00%
Image Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	20,24%	47,87%
Capital Market Brand sp. z o.o. **	Działalność agencji reklamowych	Polska	-	49,59%
StockRocket sp. z o.o. **	Działalność portali internetowych	Polska	50,00%	50,00%

\*Spółka przestała istnieć w wyniku połączenia ze spółką TRUE GAMES SYNDICATE S.A.

\*\*Spółka pośrednio stowarzyszona poprzez Movie Games VR S.A.

W przypadku spółki StockRocket sp. z o.o., Movie Games VR S.A. nie sprawuje nad nią kontroli, pomimo posiadania pakietu 50% w jej kapitale podstawowym, ponieważ drugi znaczący akcjonariusz, Grupa Wspieram.To spółka z o.o., dysponuje analogicznym pakietem wynoszącym 50% udziału w kapitale podstawowym Spółki. Mając powyższe na uwadze, StockRocket sp. z o.o. została sklasyfikowana jako spółka stowarzyszona, na którą Grupa Kapitałowa wywiera znaczący wpływ za pośrednictwem Movie Games VR S.A., jednak jej nie kontroluje. Spółka Movie Games VR S.A. nie zawarła ponadto innych postanowień umownych z drugim udziałowcem, które gwarantowałyby jej kontrolę nad StockRocket sp. z o.o.

## 1.2. Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.

Na dzień 30 września 2022 roku Movie Games S.A. wchodziła w skład grupy kapitałowej PlayWay S.A., która wywierała na nią znaczący wpływ i w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wycenia ją według metody praw własności. Skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. publikowane są przez jednostkę dominującą PlayWay S.A. W skład grupy kapitałowej PlayWay S.A. na dzień bilansowy wchodziły następujące spółki zależne, konsolidowane metodą pełną:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
Ultimate Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3T Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,50%	37,50%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,98%	44,98%
Ultimate Games Mobile S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,67%	39,00%
Kapi Kapi Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	49,00%
Thunder Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,28%	-
Roller Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,78%	-
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,88%	59,88%
Code Horizon S.A. (d. Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Frozen Way S.A. (d. EAST TRANSFERS S.A.) <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,40%	78,42%
Pentacle S.A. (d.: Pentacle sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,32%	54,32%



Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	74,00%	79,00%
Big Cheese Studio S.A. (d.: Big Cheese Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,27%	53,27%
Total Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	77,90%	77,90%
Nesalis Games S.A. (d. Nesalis Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,54%	64,54%
DeGenerals S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Ragged Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Stereo Games S.A. (d. Pixel Flipper S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,61%	66,61%
President Studio S.A. (d. President Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,50%	67,73%
Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,29%	65,29%
Beast Games S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	59,00%
Gameboom VR S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,11%	64,82%
FreeMind S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,44%	51,44%
SimulaMaker S.A. (d. SimulaMaker sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	63,47%	63,47%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
GameHunters S.A. (d. GameHunters sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,58%	57,58%
Games Incubator S.A. (d. Games Incubator sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,50%	55,50%
GAMEPARIC sp. z o.o. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,41%	59,19%
Monuments Games sp. z o.o. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	90,50%	93,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	97,00%	97,00%
PWay Estonia OÜ (d. PlayWay Estonia OÜ) <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Estonia	99,99%	99,99%
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,70%	64,70%
Rockgame S.A. (d. Wasteland S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,00%	70,00%
PARADARK STUDIO sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,67%	68,67%
Glivi Games S.A. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	87,00%	70,00%
Out of the Ordinary sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	95,50%	95,50%
TRIGGER LABS sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,00%	53,00%
DEV4PLAY sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,55%	79,55%
MobilWay S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	74,88%	67,20%
Madnetic Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	62,04%	65,05%
THULE ISLAND sp. z o.o. (d. Gaming Centre sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,57%	47,57%
GamePlanet S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,21%	68,21%
CYBER GAMES S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,35%	59,35%
Game Crafters Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	47,35%
GameFormatic S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,19%	76,19%
Petard Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,59%	68,50%
DreamWay Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,67%	66,67%
SimRail S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	58,42%	58,88%
Septarian Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,33%	73,33%
Shift Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,63%	68,63%
SIM FARM S.A. (d. Aurum Plus S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	87,83%	90,21%
SOLIDGAMES sp. z o.o. (d. CORMINTON INVESTMENTS sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,53%	73,53%
RL9sport Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	50,00%
DIGITAL MELODY S.A. (d. Charmander Solutions S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,61%	51,90%
Farmind Studio sp. z o.o. (d. CRIMSON LION ENTERTAINMENT sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,20%	-

1 Spółka zależna od Ultimate Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Ultimate Games S.A. w spółce)

2 Spółka zależna od Frozen District sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Frozen District sp. z o.o. w spółce)

3 Spółka zależna od Console Labs S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Console Labs S.A. w spółce)

4 Spółka zależna od Games Incubator S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Games Incubator S.A. w spółce)

5 Spółka zależna od PWay sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez PWay sp. z o.o. w spółce)

6 Spółka zależna od Rockgame S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Rockgame S.A. w spółce)

7 Spółka zależna od GamePlanet S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GamePlanet S.A. w spółce)

8 Spółka zależna od GameFormatic S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GameFormatic S.A. w spółce)

PlayWay S.A. wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące jednostki stowarzyszone, które w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
UF Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,38%	20,75%
100 Games S.A. (d.: 100 Games sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,04%	39,04%
GOLDEN EGGS STUDIO S.A. (d. Golden Eggs Studio sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,82%	31,82%
ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,16%	32,16%
Demolish Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	38,26%	38,26%
Manager Games S.A. (d. GT GOLD S.A.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,58%	44,58%
NPC Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,56%	32,56%
Ultimate Games Marketing S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,00%	37,00%
Grande Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,98%	40,00%
G11 S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,00%	31,00%
Ultimate Licensing sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
Moonlit S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,81%	21,81%
ECC Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,69%	24,69%
Movie Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,43%	33,43%
Goat Gamez S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,61%	69,00%
TRUE GAMES SYNDICATE S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,24%	-
TRUE GAMES S.A.*	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	71,00%
MILL GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	41,30%	41,30%
MD GAMES S.A. (d. MD Games sp. z o.o.) <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,57%	29,85%
LIFESIM GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00%	-
ROAD STUDIO S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,11%	60,17%
MOVIE GAMES MOBILE S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	25,00%	62,74%
IMAGE GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,24%	47,87%
BRAVE LAMB STUDIO S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,72%	23,95%
PIXEL CROW GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,92%	36,96%
Pixel Crow sp. z o.o.**	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	52,13%
MOVIE GAMES VR S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,82%	41,88%
Detalion Games S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,77%	-
CreativeForge Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
G-Devs sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,95%	62,81%
BLUM ENTERTAINMENT sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,36%	52,81%
Gambit Games Studio sp. z o.o. (d. KG XCVIII sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	0,19%	71,46%
SlavGames sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	49,42%
ANCIENT GAMES S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	6,81%	53,22%
GARLIC JAM S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	27,00%
NPC GAMES S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,42%	27,42%
Ultimate Games Marketing S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,00%	-

Baked Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	26,69%	26,69%
Image Power S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,66%	21,66%
Sonka S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,66%	39,35%
PolySlash S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,70%	33,20%
Atomic Jelly S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,79%	26,57%
SimFabric S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,96%	44,96%
Mobile Fabric S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,08%	61,83%
VRFabric S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	48,86%	51,54%
Blind Warrior sp. z o.o. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,80%	30,69%
GR Games S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	14,45%	19,00%
Detalion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	32,77%
Pyramid Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,76%	44,76%
Iron Wolf Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,95%	44,95%
Live Motion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,74%	42,74%
Games Operators S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,39%	36,91%
Space Boat Studios S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,06%	47,06%
Ritual Interactive S.A. (d. Circle Games S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
Yeyuna sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,43%	31,43%
Evor Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,88%	31,88%
Actum Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	71,43%
Hyper Studio sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	33,00%
MeanAstronauts S.A. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	29,19%	23,69%
Play2Chill S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,02%	30,93%
FROGVILLE GAMES sp. z o.o. <sup>10</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,75%	40,00%
Titan Gamez sp. z o.o. (d. Mobil Titans sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	43,47%	43,47%
IGNIBIT S.A. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	12,27%	12,27%
Rock Square Thunder sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	19,12%	-
IGNIBIT S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,64%	22,64%
MeanAstronauts S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,65%	42,65%
Yeyuna sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,33%	33,33%
Evor Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,82%	33,82%
G11 S.A. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
ULTIMATE GAMES MARKETING S.A. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,00%	10,00%
Woodland Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,09%	47,43%
EPICVR sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,72%	24,75%
CYBERDEV S.A. (d. GARLIC JAM S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,91%	24,00%
Silk Road Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	33,00%
DIGITAL MELODY GAMES sp. z o.o. <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,90%	51,90%
3R Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,87%	32,73%
Grande Games S.A. <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,91%	27,91%
CodeAddict S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,76%	25,00%
FORESTLIGHT GAMES S.A. <sup>***</sup> (d.: FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,63%	49,91%
Pixel Trapps sp. z o.o. <sup>11</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	29,60%	52,00%
Aurora Studio sp. z o.o. (d. Furia Investment sp. z o.o.) <sup>11</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	46,00%	46,00%
BINGLE GAMES sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	-
MANYDEV STUDIO SPÓŁKA EUROPEJSKA	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,53%	-

1 spółki stowarzyszone z Ultimate Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Ultimate Games S.A.)

2 spółka zależna lub stowarzyszona z Movie Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Movie Games S.A.)

3 spółka zależna lub stowarzyszona z CreativeForge Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę CreativeForge Games S.A.)

4 spółka zależna lub stowarzyszona z SimFabric S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę SimFabric S.A.)

5 spółka zależna lub stowarzyszona z Ritual Interactive S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Ritual Interactive S.A.)

6 spółka stowarzyszona z Titan Gamez sp. z o.o. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Titan Gamez sp. z o.o.)

7 Udział posiadany bezpośrednio przez PlayWay S.A.

8 spółka stowarzyszona z Rockgame S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Rockgame S.A.)

9 spółka stowarzyszona z GamePlanet S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę GamePlanet S.A.)

10 spółka stowarzyszona z Play2Chill S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Play2Chill S.A.)

11 spółka zależna lub stowarzyszona z FORESLIGHT GAMES S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę FORESLIGHT GAMES S.A.)

\*Spółka przestała istnieć w wyniku połączenia ze spółką TRUE GAMES SYNDICATE S.A., które zostało wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego dnia 14 marca 2022 r.

\*\* Spółka przestała istnieć w wyniku połączenia ze spółką Pixel Crow Games S.A., które zostało wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego dnia 14 stycznia 2022 r.

\*\*\* Grupa Kapitałowa Forestlight Games S.A. w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego - wpis do KRS 20.06.2022 r. – przestała stanowić jednostki zależne wobec PLAYWAY S.A. i stanowią teraz jednostki stowarzyszone w Grupie Kapitałowej PLAYWAY S.A.

### 1.3. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

### 1.4. Wartość firmy

W związku z objęciem kontroli przez Grupę kapitałową nad Pixel Crow Games S.A. (w wyniku połączenia Pixel Crow sp. z o.o. z Pixel Crow Games S.A.) Grupa ustaliła wartość firmy w kwocie 450 tys. zł.

Na dzień 30 września 2022 roku Grupa wykazywała w ramach wartości firmy:

Spółka	Data objęcia kontroli	Cena nabycia	Aktywa netto przypadające JD	Wartość firmy
Movie Games VR S.A.	30.03.2021	370	120	250
Pixel Crow Games S.A.	18.01.2022	402	(48)	450

W związku z utratą kontroli nad Movie Games Mobile S.A. w 2 kwartale 2022 roku, Grupa rozliczyła w wyniku na utracie kontroli wartość firmy w kwocie 17 tys. zł, powstałej w momencie objęcia kontroli nad spółką.

Grupa wykazywała ponadto wartość firmy powstałej w wyniku objęcia kontroli nad Movie Games VR S.A. w roku 2021 w kwocie 250 tys. zł, która nie uległa zmianie w stosunku do roku poprzedniego.

Łączna wartość wartości firmy prezentowanej w skróconym kwartalnym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyniosła 700 tys. zł.

## 2. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) oraz MSSF zatwierdzonymi przez Unię Europejską („UE”), w tym przede wszystkim mających zastosowanie do sprawozdawczości śródrocznej (MSR 34).

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, które ujawniane są w rocznym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF.

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

### 2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Grupa prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Sprawozdanie

finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocy informacji dodatkowej wskazano inaczej). Polski nowy złoty (PLN) jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Grupy. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność Grupa i jednostki wchodzące w jej skład, jest decyzją subiektywną. Jednostka dominująca monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Jednostki dominującej i jej jednostek podporządkowanych.

Transakcje w walutach obcych wykazuje się w księgach w wartości nominalnej, przeliczonej na złote polskie według kursu średniego NBP. W momencie realizacji różnice kursowe od należności i zobowiązań wykazywane są jako pozostałe przychody finansowe lub pozostałe koszty finansowe i w rachunku zysków i strat ujmowane są wynikowo.

Poszczególne pozycje aktywów i pasywów na koniec okresu sprawozdawczego, wyrażone w walutach innych niż polski złoty, wycenia się po kursie średnim NBP z ostatniego dnia okresu sprawozdawczego. Różnice kursowe wynikające z przeliczenia zagranicznych środków pieniężnych na koniec okresu sprawozdawczego uznaje się za przychody i koszty finansowe.

Liczby w sprawozdaniu finansowym zostały zaokrąglone do tysięcy PLN. Niektóre liczby wykazane sumarycznie w niniejszym sprawozdaniu mogą nie stanowić dokładnych sum arytmetycznych wartości wchodzących w ich skład z uwagi na prezentację sprawozdania w tysiącach PLN i stosowane zaokrąglenia.

## **2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego**

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 13 grudnia 2022 roku.

## **2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności**

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Movie Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 września 2022 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania kwartalnego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

Jednostka stowarzyszona jest to jednostka, na którą inwestor wywiera znaczący wpływ. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wyceniane są w sprawozdaniu finansowym według metody praw własności, według której inwestycja jest początkowo ujmowana według kosztu, a następnie po dniu nabycia jej wartość jest korygowana odpowiednio o zmianę udziału inwestora w aktywach netto jednostki, w której dokonano inwestycji. Zysk lub strata inwestora obejmuje jego udział w zysku lub stracie jednostki, w której dokonano inwestycji, a inne całkowite dochody inwestora obejmują jego udział w innych całkowitych dochodach jednostki, w której dokonano inwestycji.

## **2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów**

Sporządzając skrócone śródroczne skonsolidowane informacje finansowe za 9 miesięcy 2022 roku Grupa stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2021, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2022 roku:

- Zmiany do:
  - MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć”

- MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe
- MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe”
- Roczny program poprawek 2018-2020

zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie.

Nowe lub zmienione standardy MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF, które zostały już wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów i zostały zatwierdzone przez UE, ale nie weszły jeszcze w życie

- Zmiany do MSSF 17 (do stosowania po 1 stycznia 2023). MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku;
- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 8 „Polityka rachunkowości. Zmiany w szacunkach i błędach rachunkowych: definicja szacunków rachunkowych”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;
- Zmiany do MSR 12 Podatek dochodowy „Aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego wynikające z pojedynczej transakcji”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;
- Zmiany do MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe: wstępne zastosowanie MSSF 17 oraz MSSF 9 – informacje porównawcze”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie.

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 31 grudnia 2021 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych – klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 16 „Leasing – zobowiązanie z tytułu leasingu przy sprzedaży i leasingu zwrotnym”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie.

Zarząd Jednostki dominującej jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na skonsolidowane i jednostkowe sprawozdanie finansowe Grupy i Spółki dominującej.

## **2.5. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 września 2022 roku i obejmuje okres 69 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w skróconym śródrocznym sprawozdaniu z sytuacji finansowej, skróconym śródrocznym sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz 30 września 2021 roku.

Dla danych prezentowanych w skróconym śródrocznym sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz w skróconym śródrocznym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2021 roku do 30 września 2021 roku.

## 2.6. Założenie kontynuacji działalności

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności przez Grupę.

## 3. Segmenty operacyjne

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Grupy oparta jest o produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC, urządzenia mobilne oraz porty gier na konsole.

Działalność ta została zaprezentowana w niniejszych skróconym śródrocznym sprawozdaniu finansowym w ramach jednego segmentu operacyjnego, ponieważ:

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiąganych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,
- Zarząd Jednostki dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.
- Spółka planuje dynamiczny rozwój. W jego skład wchodzi poszerzenie kompetencji wydawniczych o platformy konsolowe (PlayStation, Xbox, Nintendo), jak również streamingowe - Stadia. Spółka rozpoczyna współpracę z kolejnymi platformami dystrybucji: Epic Game Store, GOG.com, a także podejmuje współpracę z partnerami w celu zbudowania świadomości swoich produktów na rynku chińskim.

## 4. Informacje geograficzne

Grupa sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam , Humble Bundle, Plug In Digital, Focus Multimedia Ltd, Muve S.A. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych.

W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia par 33 MSSF 8, Spółka odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

## 5. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym

Wyszczególnienie	Wartość sprzedaży od 01.01.2022 do 30.09.2022	Ilość sprzedanych egzemplarzy
THE BEAST INSIDE	208	40 314
Drug Dealer Simulator	1 921	69 898
Lust from Beyond	858	26 017
Gas Stations Simulator	588	brak danych
Lust from Beyond: M Edition	268	11 174
Pozostałe	1123	nd
<b>RAZEM</b>	<b>4 966</b>	

Wyszczególnienie	Wartość sprzedaży od 01.01.2021 do 30.09.2021	Ilość sprzedanych egzemplarzy
THE BEAST INSIDE	746	38 077
Drug Dealer Simulator	1 798	58 675
Lust for Beyond	2 774	81 237
Lust for Darkness	401	49 386
Pozostałe	730	nd
<b>RAZEM</b>	<b>7 947</b>	

#### 6. Informacje na temat przeglądu śródrocznych informacji finansowych

Skrócone jednostkowe i skonsolidowane informacje finansowe nie podlegało przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

#### 7. Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

#### 8. Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość

W roku 2022 roku jednostka dominująca utraciła kontrolę nad True Games S.A. w związku z połączeniem tego podmiotu z True Games Syndicate S.A. W wyniku transakcji Grupa zrealizowała wynik na utracie kontroli w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym w kwocie 6 387 tys. zł. Grupa utraciła ponadto kontrolę nad spółkami Movie Games Mobile S.A., Goat Gamez S.A. oraz Image Games S.A. w związku ze sprzedażą części akcji tych spółek, w wyniku czego Grupa rozpoznała następujące wyniki na utracie kontroli:

Spółka	Wynik na utracie kontroli w okresie od 01.01.2022 r. do 30.09.2022r. (w tys. PLN)
True Games S.A.	6 387
Movie Games Mobile S.A.	3 286
Goat Gamez S.A.	2 896
Image Games S.A.	(551)
<b>Razem:</b>	<b>12 018</b>

Łącznie wynik na utracie kontroli w okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku wyniósł 12 018 tys. zł.

Zdarzenia te miały charakter jednorazowy i w istotny sposób wpłynęły na wartość osiągniętego wyniku finansowego w okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku oraz na wartość kapitałów własnych i sumy aktywów Grupy na dzień 30 września 2022 roku.

W wyniku powyższych transakcji, Grupa objęła ponadto kontrolę nad Pixel Crow Games S.A., w wyniku czego w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wykazana została wartość firmy w kwocie 450 tys. zł.



**9. Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych**

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

**10. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych**

W dniu 1 marca 2022 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki Brave Lamb Studio S.A. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 102.250,00 zł i był podzielony na 1.022.500 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 105.021,50 zł i jest podzielony na 1.050.215 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 2.771,50 zł poprzez emisję 27.715 nowych akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

W dniu 29 kwietnia 2022 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki Goat Gamez S.A.. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 100.000,00 zł i był podzielony na 1.000.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 102.916,70 zł i jest podzielony na 1.029.167 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 2.916,70 zł poprzez emisję 29.167 nowych akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

W dniu 5 lipca 2022 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki Image Games S.A.. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 104.444,50 zł i był podzielony na 1.044.445 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 106.444,50 zł i jest podzielony na 1.064.445 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 2.000,00 zł poprzez emisję 20.000 nowych akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

W dniu 7 października 2022 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki Goat Gamez S.A.. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 102.916,70 zł i był podzielony na 1.029.167 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 112.779,50 zł i jest podzielony na 1.127.795 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 9.862,80 zł poprzez emisję 98.628 nowych akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

W dniu 8 listopada 2022 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki Movie Games VR S.A. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 950.337,00 zł i był podzielony na 9.503.370 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 1.074.764,60 zł i jest podzielony na 10.747.646 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 124.427,60 zł poprzez emisję 1.244.276 nowych akcji zwykłych na okaziciela serii M o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

W dniu 10 listopada 2022 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki Brave Lamb Studio S.A. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 105.021,50 zł i był podzielony na 1.050.215 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 106.825,50 zł i jest podzielony na 1.068.255 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 1.804,00 zł poprzez emisję 18.040 nowych akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

W dniu 16 listopada 2022 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki Movie Games Mobile S.A. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 113.000,00 zł i był podzielony na 113.000 akcji o wartości nominalnej 1,00 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 120.213,00 zł i jest podzielony na 120.213 akcji o wartości nominalnej 1,00 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 7 213,00 zł poprzez emisję 7.213 nowych akcji zwykłych na imiennych serii C o wartości nominalnej 1,00 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

W dniu 18 listopada 2022 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki True Games Syndicate S.A. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 1.470.571,80 zł i był podzielony na 14.705.718 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 1.900.623,60 zł i jest podzielony na 19.006.236 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 430.051,80 zł poprzez objęcie 4.300.518 akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

#### **11. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje**

W dniu 19 kwietnia 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie podziału zysku Emitenta za rok obrotowy 2021, który postanowiło przeznaczyć w części na wypłatę dywidendy. Dywidenda została wypłacona na niżej wskazanych warunkach:

- 1) Wysokość dywidendy została ustalona w wysokości 1,00 zł za jedną akcję;
- 2) Ogólna kwota dywidendy wyniosła 2 573 132,00 zł
- 3) Liczba akcji objętych dywidendą wyniosła 2 573 132 akcji Spółki
- 4) Dzień dywidendy wyznaczono na dzień 26 kwietnia 2022 roku
- 5) Dzień wypłaty dywidendy wyznaczono na dzień 4 maja 2022 roku.

Dywidenda została wypłacona do dnia zatwierdzenia niniejszych śródrocznych informacji finansowych do publikacji.

#### **12. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny**

Emitent poinformował, że Drug Dealer Simulator 2 zadebiutuje na PC w 2023 roku. Zapowiedź gry dostępna jest na stronie Steam. Dodatkowo Byterunners i Movie Games S.A. pracują także nad dużą, darmową aktualizacją do pierwszej gry pod tytułem Drug Dealer Simulator: Endgame, która wprowadza nowe wątki fabularne, postacie i mechanikę – pliki zostaną udostępnione w listopadzie 2022 roku.

Zarząd Detalion Games S.A. poinformował, że zawarł z Davidem Jaffe oraz Movie Games S.A. list intencyjny w sprawie określenia ramowych zasad współpracy zmierzających do wspólnego projektu, którego przedmiotem jest produkcja gry komputerowej z gatunku horror. Strony ustaliły również, że główne założenia współpracy Stron przy realizacji projektu są następujące:

- a) w trakcie realizacji projektu zostanie zrekrutowany odpowiedni zespół, który będzie pracował na rzecz Detalion Games S.A.;
- b) David Jaffe obejmie pozycję dyrektora kreatywnego, bądź zbliżoną ustaloną w procesie negocjacji;
- c) projekt zostanie stworzony na silniku Unreal Engine 5 na komputery osobiste oraz konsole \_PlayStation 5, Xbox Series X/S\_;
- d) projekt powinien mieć rating ESRB - M \_gra dla dorosłych\_;
- e) strony planują powstanie tzw. Vertical Slice gry w okresie 9-18 miesięcy.

List Intencyjny nie stanowi prawnie wiążącej umowy zobowiązującej. Spółka planuje sfinansować prace nad Projektem ze środków własnych.

W dniu 25 października Zarząd True Games Syndicate S.A. przekazał do informacji publicznej podsumowanie subskrypcji akcji serii H, na podstawie złożonych zapisów, skutecznie objęte i w pełni pokryte wkładami pieniężnymi zostało 4.300.518 akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda, to jest o łącznej wartości nominalnej 430.051,80. Łączna kwota pozyskana w drodze emisji wyniosła 645.077,70 zł, z czego na kapitał zakładowy przeznaczone zostaje 430.051,80 zł, zaś kwota 215.025,90 zł przeznaczona zostaje na kapitał zapasowy. Liczba osób, którym przydzielono instrumenty finansowe w ramach przeprowadzonej subskrypcji lub sprzedaży w poszczególnych transzach wynosi 163.

Zarząd Drago Entertainment S.A. poinformował, że podjął decyzję o przesunięciu daty premiery w formule wczesnego dostępu na platformie Steam gry Winter Survival

Pierwotna data premiery, została określona na 27 października br., spółka podjęła decyzję o przesunięciu premiery gry we wczesnym dostępie ze względu na ogłoszone już po ustaleniu pierwotnej daty premiery gry wydarzenia na platformie Steam, które mogłyby negatywnie wpłynąć na zainteresowanie grą przez potencjalnych nabywców, m. in. trwający od 3 do 10 października br. Steam Next Fest, na którym do dyspozycji graczy udostępnianych jest wiele darmowych wersji demonstracyjnych gier, a także wyprzedaż na platformie Steam z okazji Halloween, która odbędzie się od 25 października do 1 listopada br.

Zarząd Drago Entertainment S.A. niniejszym w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 34/2021 z dnia 27 października 2021 roku poinformował iż w dniu 20 października 2022 roku spółka złożyła wypowiedzenie ramowej umowy o ścisłej współpracy zawartej w dniu 26 października 2021 r. ze spółką Movie Games VR S.A. Umowa dotyczyła realizacji gier z portfolio spółki w technologii wirtualnej rzeczywistości. Powodem rezygnacji był fakt, iż strony nie rozpoczęły prac nad żadnym projektem. Kolejno w dniu 25 października 2022 r. spółka podpisała list intencyjny z GAMEDUST S.A. z którego przedmiotem jest rozpoczęcie negocjacji w zakresie wykonania przez Gamedust portu gry pod tytułem Gas Station Simulator w technologii wirtualnej rzeczywistości - VR.

### **13. Instrumenty finansowe**

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Grupa, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług, środki pieniężne i depozyty krótkoterminowe, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 30 września 2022 roku i 31 grudnia 2021 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

- w odniesieniu do instrumentów krótkoterminowych ewentualny efekt dyskonta nie jest istotny,
- instrumenty te dotyczą transakcji zawieranych na warunkach rynkowych.

#### **13.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej**

Jednostka dominująca dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

- ceny notowane (nieskorygowane) z aktywnych rynków dla identycznych aktywów lub zobowiązań,
- dane wejściowe inne, niż notowane ceny poziomu 1, które są pośrednio lub bezpośrednio możliwe do zaobserwowania. Jeśli składnik aktywów lub zobowiązanie ma określony okres życia, dane wejściowe muszą być możliwe do zaobserwowania zasadniczo przez cały ten okres.
- dane wejściowe, które nie opierają się na danych rynkowych możliwych do zaobserwowania. Zastosowane założenia muszą odzwierciedlać te, które byłyby zastosowane przez uczestników rynku, włączając ryzyko.

Na dzień 30 września 2022 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki dominującej.

#### **13.2. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia**

Wartość godziwa udziałów i akcji ustalana jest w oparciu o wycenę akcji na rynku NewConnect.

Na dzień 30 września 2022 roku Grupa posiadała następujące akcje wyceniane w wartości godziwej, w oparciu o kurs notowań tych spółek:

Nazwa Spółki	Ilość akcji/udziałów	Kurs notowania	Wartość godziwa	
			Spółki (w tys. PLN)	Udział w kapitale
Drago Entertainment S.A.	108 750,00	37,7	4 100	10,02%

Grupa posiadała ponadto udziały w spółce Black Cage Games S.A., nabyte przez Mill Games S.A. za łączną kwotę 115 tys. zł, które w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym ujęte zostały w ramach długoterminowych aktywów finansowych. Zdaniem Zarządu jednostki dominującej, cena nabycia akcji odpowiada na dzień 30.09.2022 roku ich wartości godziwej.

Spółka zależna Movie Games VR S.A. posiadała ponadto udzielone pożyczki w wysokości 203 tys. zł oraz akcje kilku podmiotów w łącznej cenie nabycia wynoszącej 83 tys. zł. W ocenie Zarządu jednostki dominującej cena nabycia tych akcji odpowiadała ich wartości godziwej. Powyższe wraz z inwestycją w Drago Entertainment S.A. zaprezentowane zostały w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym w ramach krótkoterminowych aktywów finansowych.

#### **14. Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu**

W okresie objętym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów.

#### **15. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu**

W okresie objętym skróconym śródrocznym sprawozdaniem finansowym Grupa dokonała odpisu aktualizującego wartość posiadanych udziałów w Spółce MD Games S.A. w kwocie 287 tys. zł.

#### **16. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw**

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku Grupa nie tworzyła rezerw innych niż dotyczących odroczonego podatku dochodowego.

#### **17. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego**

W 2022 roku nie wystąpiły istotne zmiany w zakresie wartości aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego w stosunku do danych publikowanych za ostatni kwartał.

Wzrost wartości rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego w stosunku do danych prezentowanych na dzień 31.12.2021 roku i 31.03.2022 roku wynikał z utraty kontroli nad spółkami Movie Games Mobile S.A. oraz Goat Gamez S.A. oraz przeszacowania pozostałych w Grupie pakietów akcji do wartości godziwej. Wartość rezerwy na odroczonego podatek wyniosła 833 tys. zł w przypadku przeszacowania akcji na moment utraty kontroli w Movie Games Mobile S.A. oraz 504 tys. zł w przypadku Goat Gamez S.A.

#### **18. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych**

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

#### **19. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych**

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

**20. Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych**

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

**21. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów**

W okresie objętym niniejszym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

**22. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego**

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zdarzenia dotyczące niespłacenia kredytu, pożyczki lub naruszenia postanowień umowy pożyczki.

### 23. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi

Transakcje w Grupie kapitałowej Movie Games S.A. w okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku (dane w tys. PLN):

Sprzedający	Status w Grupie	Nabywca	Status w Grupie	Wartość transakcji	Tytuł operacji
<b>JEDNOSTKI ZALĘŻNE</b>					
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Mill Games S.A.	Podmiot zależny	10	najem
Road Studio S.A.	Podmiot zależny	Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	134	usługi doradcze
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Road Studio S.A.	Podmiot zależny	33	podnajem lokalu
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Road Studio S.A.	Podmiot zależny	1	zakupy biurowe
Pixel Crow Games S.A.	Podmiot zależny	Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	254	sprzedaż gier
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Pixel Crow Games S.A.	Podmiot zależny	3	najem
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Movie Games VR S.A.	Podmiot zależny	3	najem
<b>JEDNOSTKI STOWARZYSZONE</b>					
Road Studio S.A.	Podmiot zależny	Brave Lamb Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	22	usługi designerskie i programistyczne
Road Studio S.A.	Podmiot zależny	Movie Games Mobile S.A.	Podmiot stowarzyszony	1	usługi doradcze
Brave Lamb Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	Road Studio S.A.	Podmiot zależny	12	konsultacje działu design
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	True Games Syndicate S.A.	Podmiot stowarzyszony	5	refaktury
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Brave Lamb Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	13	drobne zakupy i usługi
Goat Gamez S.A.	Podmiot stowarzyszony	Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	5	usługi zgodnie z umową
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Goat Gamez S.A.	Podmiot stowarzyszony	1	refaktury
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	LifeSim Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	8	Restaurant Simulator
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	LifeSim Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	3	najem
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Movie Games Mobile S.A.	Podmiot stowarzyszony	4	podnajem lokalu, biurowe
Road Studio S.A.	Podmiot zależny	Image Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	22	usługi doradcze
Image Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	Road Studio S.A.	Podmiot zależny	5	zarządzanie stroną internetową
Movie Games S.A.	Podmiot dominujący	Image Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	7	najem, koszty organizacyjne

Rozrachunki w ramach Grupy kapitałowej na dzień 30 września 2022 r. (w tys. PL N):

	<b>ZOBOWIĄZANIE</b>											
	Spółka	Movie Games S.A.	Mill Games S.A.	Road Studio S.A.	Pixel Crow Games S.A.	LifeSim Games S.A.	Goat Gamez S.A.	Image Games S.A.	Brave Lamb Studio S.A.	True Games Syndicate S.A.	Movie Games VR S.A.	Movie Games Mobile S.A.
<b>NALEŻNOŚĆ</b>	Movie Games S.A.		1	238	140	12	1	8		2	4	4
	Mill Games S.A.											
	Road Studio S.A.		1						1			
	Pixel Crow Games S.A.		111									
	Goat Gamez S.A.	1										
	Image Games S.A.			1								
	Brave Lamb Studio S.A.			2								

Movie Games S.A. posiadał ponadto należności inne z tytułu pozostałych rozrachunków w kwocie 31 tys. zł od Road Studio S.A. oraz zobowiązanie wobec Pixel Crow Games S.A w wysokości 15 tys. zł. Wszystkie transakcje i rozrachunki z podmiotami zależnymi zostały wyłączone w procesie konsolidacji.

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie miały miejsce transakcje z członkami Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki.

W ramach Grupy Kapitałowej funkcjonowały ponadto pożyczki, których wartość na dzień 30.09.2022 roku zaprezentowano w poniższej tabeli:

Pożyczkobiorca	Pożyczkodawca	Data umowy	Kwota kapitału pożyczki na dzień bilansowy	Naliczone odsetki na dzień bilansowy	Odsetki za rok 2022	Stan na dzień bilansowy	Oprocentowanie	Termin spłaty
Pixel Crow Games S.A.	Road Studio S.A.	22.12.2020	250	22	9	<b>272</b>	5%	19.03.2023
Pixel Crow Games S.A.	Road Studio S.A.	19.03.2021	200	15	7	<b>215</b>	5%	18.12.2022
True Syndicate Games S.A.	Road Studio S.A.	03.03.2021	100	5	2	<b>105</b>	3%	04.03.2023
Movie Games VR S.A.	Road Studio S.A.	17.09.2021	-	4	3	<b>4</b>	5%	30.09.2022
Movie Games VR S.A.	Road Studio S.A.	14.07.2021	-	2	1	<b>2</b>	5%	30.09.2022
Pixel Crow Games S.A.	Movie Games .S.A.	28.01.2022	93	1	1	<b>94</b>	2%	31.12.2023
Pixel Crow Games S.A.	Movie Games .S.A.	11.12.2020	250	22	9	<b>272</b>	5%	30.06.2023
Pixel Crow Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	19.01.2021	200	17	7	<b>217</b>	5%	30.06..2023
Pixel Crow Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	23.02.2021	100	8	4	<b>108</b>	5%	30.06.2023
Pixel Crow Games S.A.	Movie Games .S.A.	05.10.2021	245	12	9	<b>257</b>	5%	05.10.2023
Pixel Crow Games S.A.	Movie Games .S.A.	24.03.2022	10	-	-	<b>10</b>	5%	24.03.2023
Pixel Crow Games S.A.	Movie Games .S.A.	22.04.2022	50	1	1	<b>51</b>	5%	22.04.2023
Detalion Games S.A.	Movie Games .S.A.	23.09.2022	10	-	-	<b>10</b>	5%	31.12.2022
Movie Games VR S.A.	Movie Games Mobile S.A.	12.07.2021	-	2	1	<b>2</b>	5%	12.07.2022
Movie Games VR S.A.	Movie Games .S.A.	21.11.2021	100	4	4	<b>104</b>	5%	04.11.2022
True Syndicate Games S.A.	Movie Games S.A.	13.05.2021	87	6	3	<b>93</b>	5%	31.01.2023
True Syndicate Games S.A.	Movie Games S.A.	04.10.2021	100	2	1	<b>102</b>	2%	31.01.2023
True Syndicate Games S.A.	Movie Games S.A.	08.04.2022	20	-	-	<b>20</b>	5%	31.01.2023
True Syndicate Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	03.03.2021	100	5	2	<b>105</b>	3%	04.03.2023
True Syndicate Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	13.05.2021	53	4	2	<b>57</b>	5%	14.05.2022
Goat Gamez S.A.	Movie Games S.A.	05.10.2021	100	5	4	<b>105</b>	5%	05.10.2022
Goat Gamez S.A.	Movie Games S.A.	21.12.2021	120	5	4	<b>125</b>	5%	30.07.2022
Movie Games Mobile S.A.	Movie Games S.A.	01.09.2022	40	-	-	<b>40</b>	10%	01.11.2022

**24. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego**

Nie wystąpiły.

**25. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.**

Nie wystąpiły.

**26. Sytuacja geopolityczna**

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Grupy oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Grupy. Emitent nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, w tym nie współpracuje z wykonawcami pochodzącymi z Ukrainy lub Rosji, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów. Emitent przeanalizował również ewentualne ryzyka związane z potencjalnymi atakami hakerskimi i uznał, że sektor gamingowy, w szczególności Emitenta i jego Grupa, nie jest bezpośrednio narażona na potencjalne ataki hakerskie związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta i rynki międzynarodowe w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Emitenta i jego Grupy.

Emitent nie identyfikuje możliwego wpływu konfliktu zbrojonego na Ukrainie na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że stale monitoruje sytuację związaną z trwającą wojną.



#### IV. Wybrane dane objaśniające

##### 1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Spółka	Wartość na 01.01.2022	Zmiana wartości/ cena nabycia	Wynik spółki za 9 miesięcy	Udział w kapitale	WF dla GK	Udział w zmianie AN	Odpis aktualizujący	Wartość na dzień 30.09.2022
Brave Lamb Studio S.A.	513	(1)	(918)	22,72%	(213)	55	-	354
MD Games S.A. (d. MD Games sp. z o.o.)	287	-	-	28,57%	-	-	(287)	-
True Games Syndicate S.A.	-	6 030*	(1 856)	35,24%	(653)	-	-	5 376
LifeSim Games S.A.	35	-	(144)	35,00%	(50)	84	-	69
Movie Games Mobile S.A.	-	4 418*	-	25,00%	-	-	-	4 418
Goat Gamez S.A.	-	2 713*	-	24,78%	-	-	-	2 713
Image Games S.A.	-	21	(122)	20,24%	(21)	-	-	-
Capital Market Brand sp. z o.o.**	199	(199)	-	-	-	-	-	-
StockRocket sp. z o.o. **	10	-	-	50,00%	-	-	-	10
<b>Razem</b>	<b>1 045</b>	<b>12 981</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>(938)</b>	<b>139</b>	<b>(287)</b>	<b>12 940</b>

\*wartość początkowa inwestycji ustalona została w oparciu o wycenę akcji True Games Syndicate S.A. na moment utraty kontroli w związku z otrzymaniem przez Movie Games S.A. pakietu akcji spółki w wyniku połączenia True Games S.A. z True Games Syndicate S.A. Kurs notowań przyjęty do wyceny otrzymanego pakietu wyniósł 1,18 zł za akcję. Movie Games S.A. otrzymała w wyniku połączenia 5 183 000 akcji spółki True Games Syndicate S.A.

\*\* jednostka stowarzyszona poprzez Movie Games VR S.A.

Wartość początkowa inwestycji Movie Games Mobile S.A. oraz Goat Gamez S.A. ustalona została w oparciu o wycenę spółek, która została przyjęta przez zewnętrzny Fundusz inwestycyjny dokonujący inwestycje w te podmioty i wynosiła odpowiednio 18 800 tys. zł w przypadku Movie Games Mobile S.A. oraz 12 000 tys. zł w przypadku Goat Gamez S.A.

W związku z brakiem dostępu do danych finansowych MD Games S.A., Grupa dokonała odpisu całości wartości inwestycji w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

W ramach krótkoterminowych inwestycji w jednostkach stowarzyszonych Grupa prezentowała pożyczki udzielone na rzecz jednostek stowarzyszonych w łącznej kwocie 695 tys. zł.

Na wartość inwestycji długoterminowych w jednostkach stowarzyszonych na dzień 31 grudnia 2021 roku oprócz wskazanych w tabeli inwestycji składają się również udzielone pożyczki na rzecz jednostek stowarzyszonych w kwocie 30 tys. zł.

## 2. Aktywa finansowe

W ramach długoterminowych aktywów finansowych Grupa prezentowała akcje posiadane w spółce Black Cage Games S.A., nabyte przez Mill Games S.A. za łączną kwotę 115 tys. zł.

W ramach aktywów finansowych krótkoterminowych w łącznej kwocie na dzień 30 września 2022 roku 4 386 tys. zł Grupa wykazywała akcje posiadane przez spółkę Movie Games VR S.A. w wartości 83 tys. zł, udzielone pożyczki w wysokości 203 tys. zł. oraz udziały w spółce wycenianej w wartości godziwej przez wynik finansowy:

Nazwa Spółki	Ilość akcji/udziałów	Kurs notowania	Wartość godziwa Spółki (w tys. PLN)
Drago Entertainment S.A.	108 750,00	37,7	4 100

Wartość godziwa posiadanych akcji ustalona została w oparciu o kurs notowań spółek na rynku NewConnect na dzień 30 września 2022 roku.

## 3. Połączenie Pixel Crow Games S.A. z Pixel Crow sp. z o.o.

W dniu 14 stycznia 2022 r. dokonano w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego wpisu połączenia spółki publicznej Pixel Crow Games S.A. z siedzibą w Warszawie ze spółką Pixel Crow sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie jako spółką przejmowaną. Wobec powyższego, Pixel Crow Games S.A. wstąpiła we wszystkie prawa i obowiązki spółki Pixel Crow sp. z o.o., która z momentem wpisu połączenia do rejestru utraciła swój byt.

W wyniku połączenia powstała wartość firmy w kwocie 450 tys. zł, która stanowi efekt oczekiwanej synergii wynikającej z połączenia obu biznesów działających pod tą samą marką, która umożliwi produkcję większej ilości gier, charakteryzujących się wyższą jakością oraz przyczyni się do optymalizacji kosztów ich produkcji.

Wartość godziwa przekazanej zapłaty na dzień przejęcia stanowiła wartość kapitałów Pixel Crow sp. z o.o. przypisanych do jednostki dominującej do dnia połączenia i wyniosła 402 tys. zł.

Wartość przychodów jednostki przejmowanej ujętych w konsolidacji od momentu połączenia wyniosła 23 tys. zł, a strata netto wyniosła 52 tys. zł.

W wyniku połączenia, Grupa kapitałowa objęła 69 946 713 akcji spółki Pixel Crow Games S.A., co stanowi 50,92% udziału w kapitale podstawowym spółki oraz w ogólnej liczbie jej głosów.

W wyniku transakcji połączenia, Grupa nabyła należności pozostałe kwocie 20 tys. zł.

W wyniku połączenia Grupa objęła kontrolę nad środkami pieniężnymi w kwocie 16 tys. zł oraz pozostałe aktywa w postaci rozliczeń międzyokresowych kosztów w kwocie 2 tys. zł.

Grupa przejęła ponadto zobowiązania z tytułu pożyczek od spółek z Grupy kapitałowej, które zostały wyeliminowane w procesie konsolidacji.

Wartość przychodów za bieżący okres sprawozdawczy, wyliczone w taki sposób, jak gdyby datą przejęcia w przypadku wszystkich połączeń jednostek przeprowadzonych w trakcie roku był początek rocznego okresu sprawozdawczego, wyniosłaby 30 tys. zł (w stosunku do 23 tys. zł przypisanych do skonsolidowanego sprawozdania finansowego).

## 4. Przejęcie Detalion Games S.A.

W 2 kwartale 2022 roku Movie Games S.A. nabyło 655 400 akcji Detalion Games S.A., stanowiących 32,77% kapitału podstawowego tej spółki.

W wyniku połączenia Grupa rozpoznała zysk na okazjonalnym nabyciu w kwocie 236 tys. zł, stanowiący różnice pomiędzy nadwyżką wartości godziwej nabytych aktywów netto przypadających na rzecz jednostki dominującej nad ceną zapłaty za nabyte akcje.

Wartość godziwa przekazanej zapłaty na dzień przejęcia stanowiła cenę nabycia akcji spółki Detalion Games S.A. i wyniosła 66 tys. zł.

Wartość przychodów jednostki przejmowanej ujętych w konsolidacji od momentu połączenia wyniosła 9 tys. zł, a zysk netto wyniosła 30 tys. zł.

W wyniku połączenia, Grupa kapitałowa objęła 655 400 akcji spółki Detalion Games S.A., co stanowi 32,77% udziału w kapitale podstawowym spółki oraz w ogólnej liczbie jej głosów.

W wyniku transakcji połączenia, Grupa nabyła należności handlowe i pozostałe kwocie 30 tys. zł.

W wyniku połączenia Grupa objęła kontrolę nad środkami pieniężnymi w kwocie 41 tys. zł oraz pozostałe aktywa w postaci rozliczeń międzyokresowych kosztów w kwocie 3 tys. zł oraz nakładów na prace rozwojowe w kwocie 1 368 tys. zł. .

Grupa przejęła ponadto zobowiązania z tytułu pożyczek w kwocie 167 tys. zł oraz pozostałe zobowiązania w kwocie 15 tys. zł.

## 5. Wynik na utracie kontroli

Nazwa podmiotu	Wartość godziwa na moment utraty kontroli	Wynik na utracie kontroli
True Games S.A.	6 030	6 387
Movie Games Mobile S.A.	4 418	3 286
Goat Gamez S.A.	2 713	2 896
Image Games S.A.	24	(551)
<b>RAZEM:</b>	<b>13 185</b>	<b>12 018</b>

W związku z połączeniem True Games S.A. z True Games Syndicate S.A. Grupa utraciła kontrolę nad True Games S.A. W związku z transakcją, rozpoznany został wynik na utracie kontroli.

Moment utraty kontroli	15.03.2022
Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji	6 030
Aktywa netto na dzień zbycia	(503)
Wartość firmy na dzień zbycia	-
Udziały niesprawujące kontroli na dzień nabycia	(146)
<b>Wynik na utracie kontroli</b>	<b>6 387</b>

Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji ustalona została jako wartość godziwa akcji True Games Syndicate S.A. posiadanych przez Grupę w momencie rejestracji połączenia. Wartość akcji True Games Syndicate S.A. w kwocie 1,18 zł ustalona została w oparciu o kurs notowań tej spółki na rynku NewConnect. Łączna liczba akcji po rejestracji połączenia wynosiła 14 705 718 akcji, a wartość spółki ustalona została na kwotę 17 353 tys. zł. Grupa posiadała 34,75% w spółce True Games Syndicate S.A. po połączeniu, dlatego też wartość pakietu na moment utraty kontroli ustalona została na kwotę 6 030 tys. zł.

W związku ze zbyciem akcji spółki Movie Games Mobile S.A., Grupa utraciła kontrolę nad spółką, w wyniku czego rozpoznany został wynik na utracie kontroli.

Moment utraty kontroli	11.05.2022
Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji	4 418
Aktywa netto na dzień zbycia	1 855
Wartość firmy na dzień zbycia	17
Udziały niesprawujące kontroli na dzień nabycia	686
<b>Wynik na utracie kontroli</b>	<b>3 286</b>

Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji, która w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym prezentowana jest jako inwestycje w jednostki stowarzyszone, ustalona została w oparciu o wycenę dokonaną przez zewnętrzny fundusz

inwestycyjny, który w 3 kwartale 2022 roku obejmie pakiet 6% akcji w spółce Movie Games Mobile S.A. Wycena uzgodniona z funduszem dla potrzeb transakcji podwyższenia kapitału wyniosła 18 800 tys. zł.

W związku ze zbyciem akcji spółki Goat Gamez S.A., Grupa utraciła kontrolę nad spółką, w wyniku czego rozpoznany został wynik na utracie kontroli.

Moment utraty kontroli	29.04.2022
Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji	2 713
Aktywa netto na dzień zbycia	(103)
Wartość firmy na dzień zbycia	-
Udziały niesprawujące kontroli na dzień nabycia	75
<b>Wynik na utracie kontroli</b>	<b>2 896</b>

Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji, która w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym prezentowana jest jako inwestycje w jednostki stowarzyszone, ustalona została w oparciu o wycenę dokonaną przez zewnętrzny fundusz inwestycyjny, który w 3 kwartale 2022 roku obejmie pakiet 8,75% akcji w spółce Goat Gamez S.A. Wycena uzgodniona z funduszem dla potrzeb transakcji podwyższenia kapitału wyniosła 12 000 tys. zł.

W związku ze zbyciem akcji spółki Image Games S.A., Grupa utraciła kontrolę nad spółką, w wyniku czego rozpoznany został wynik na utracie kontroli:

Moment utraty kontroli	31.07.2022
Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji	24
Aktywa netto na dzień zbycia	1 274
Wartość firmy na dzień zbycia	-
Udziały niesprawujące kontroli na dzień nabycia	673
<b>Wynik na utracie kontroli</b>	<b>(551)</b>

Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji, która w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym prezentowana jest jako inwestycje w jednostki stowarzyszone, ustalona została w oparciu o cenę sprzedaży akcji stanowiących 26,73% udziału w kapitale podstawowym, która spowodowała utratę kontroli.

## V. Pozostałe informacje dodatkowe

1. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać skonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji

### Zdarzenia mające miejsce w okresie sprawozdawczym:

W dniu 7 stycznia 2022 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę nr 19/2022 w sprawie wyznaczenia pierwszego dnia notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii A, B i C spółki z grupy kapitałowej Emitenta – Road Studio S.A. z siedzibą w Warszawie. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. określił dzień 12 stycznia 2022 r. jako dzień pierwszego notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji Spółki serii A, B i C. Pierwsze notowanie Road Studio S.A. odbyło się w dniu 12 stycznia 2022 r.

W dniu 14 stycznia 2022 r. dokonano w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego wpisu połączenia spółki publicznej z grupy kapitałowej Emitenta – Pixel Crow Games S.A. z siedzibą w Warszawie ze spółką Pixel Crow sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie jako spółką przejmowaną. Wobec powyższego, Pixel Crow Games S.A. wstąpiła we wszystkie prawa i obowiązki spółki Pixel Crow sp. z o.o., która z momentem wpisu połączenia do rejestru utraciła swój byt.

W dniu 12 stycznia 2022 roku odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie spółki z grupy tj. True Games S.A., podczas którego podjęta została uchwała w sprawie połączenia ze spółką True Games Syndicate S.A. z siedzibą w Warszawie. Połączenie zostało przeprowadzone na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) KSH poprzez przeniesienie całego majątku spółki przejmowanej True Games S.A. w zamian za 7.300.000 (siedem milionów trzysta tysięcy) sztuk nowo emitowanych akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, o wartości emisyjnej w przybliżeniu 2,05 zł (dwa złote i pięć groszy) każda akcja w kapitale zakładowym True Games Syndicate S.A. Planowane jest wprowadzenie Akcji serii G do Alternatywnego Systemu Obrotu w ramach rynku akcji NewConnect. Na skutek połączenia spółek doszło do podwyższenia kapitału zakładowego True Games Syndicate S.A. z kwoty 740.571,80 zł do kwoty 1.470.571,80 zł, tj. o kwotę 730.000,00 zł, w ramach którego część akcji została objęta przez Emitenta. Połączenie spółek zostało wpisane do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 14.03.2022 roku. W spółce True Games S.A. ogłoszony został kolejny projekt – gra Night Club Manager: Violet Vibe. Spółka planuje zakończyć prace produkcyjne w 2022 roku.

W dniu 31 stycznia 2022 r. spółka z grupy kapitałowej Emitenta – Mill Games S.A. z siedzibą w Warszawie, zawiązała z dwoma osobami fizycznymi w osobie Raul-Alin Gogescu i Tiberiu-Marcel Petcu spółkę Black Cage Games S.A. z siedzibą w Bukareszcie z głównym przedmiotem działalności obejmującym programowanie, doradztwo i działalność pokrewną. Mill Games S.A. objęła 1.237.500 akcji stanowiących 99% kapitału zakładowego spółki Black Cage Games S.A. W skład zarządu spółki powołany został Dariusz Wais – prezes zarządu Mill Games S.A. Spółka zarejestrowana została w rejestrze w dniu 11 lutego 2022 r. pod numerem 45624691.

W Goat Gamez S.A. I kwartał upłynął pod znakiem rozpoczęcia prac nad grą przez wewnętrzny zespół gamingowy. Równolegle rozpoczęły się także prace nad drugim projektem, tworzonym wspólnie z brazylijskim studiem Lunic Games.

W dniach 28 oraz 29 kwietnia 2022 roku dokonano sprzedaży akcji Goat Gamez spółka akcyjna w wyniku której Emitent posiada obecnie 255.000 sztuk akcji serii A odpowiadającym 24,78 % w kapitale zakładowym spółki oraz 24,78% w ogólnej licznie głosów.

W dniu 11 maja 2022 roku dokonano sprzedaży akcji spółki Movie Games Mobile spółka akcyjna w wyniku której Emitent posiada 28.249 sztuk akcji serii A odpowiadającym 24,99% udziału w kapitale zakładowym i 24,99 % w ogólnej licznie głosów.

Dnia 11 maja 2022 roku Zarząd Spółki pomiędzy Movie Games VR S.A. podjął decyzję o podwyższeniu kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego z zachowaniem Prawa Poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy w drodze emisji akcji serii M. W celu przeprowadzenia emisji pomiędzy Movie Games VR S.A. nawiązał współpracę z Domem Maklerskim INC S.A., który zajął się przygotowaniem memorandum informacyjnego. Celem emisyjnym było zebranie kwoty 1,52 mln PLN. W dniu 01 sierpnia 2022 roku Zarząd Spółki podjął Movie Games VR spółka akcyjna. 13 uchwałę o przydziale 1.244.276 akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł każda i łącznej wartości nominalnej 124.427,60 zł. Cena emisyjna akcji serii M wynosiła 0,24 zł za jedną akcję, co dało kwotę pozyskaną w ramach emisji w wysokości 298.626,24 zł. Wymagane wkłady pieniężne zostały wniesione w całości przez wszystkich obejmujących akcje serii M. Tym samym emisja doszła do skutku.

W dniu 16 maja 2022 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Pixel Crow Games S.A. w którego porządku obrad umieszczono m.in. uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii J, wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect oraz zmiany Statutu Spółki, a także w przedmiocie zmian w składzie Rady Nadzorczej spółki. Na podstawie uchwały nr 18 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia zarządzono przerwę w obradach Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia do dnia 15 czerwca 2022 r. do godz. 14:00. Na podstawie uchwały nr 19 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 15 czerwca 2022 r. w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii J w trybie subskrypcji zamkniętej (tj. z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy), ustalenia dnia 29.06.2022 roku jako dzień prawa poboru akcji serii J, wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect oraz zmiany Statutu Spółki. Na mocy przedmiotowej uchwały podwyższono kapitał zakładowy Spółki z kwoty 13.736.714,50 zł do kwoty nie mniejszej niż 13.736.714,60 zł i nie większej niż 16.484.057,40 zł tj. o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł i nie większą niż 2.747.342,90 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zostało dokonane przez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii J w liczbie nie mniejszej niż 1 i nie większej niż 27.473.429 o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Akcje serii J zostaną zaoferowane dotychczasowym akcjonariuszom Spółki, to jest osobom posiadającym akcje Spółki w dniu 29.06.2022 roku (dzień prawa poboru). Za każdą jedną akcję Spółki

posiadaną na koniec dnia ustalenia prawa poboru, akcjonariuszowi przysługuje jedno jednostkowe prawo poboru. Pięć jednostkowych praw poboru uprawnia do objęcia jednej akcji serii J.

W dniu 23 czerwca 2022 roku została podpisana umowa inwestycyjna pomiędzy Goat Gamez S.A. a Satus Games Sp. z o.o. - Profil działalności Satus ukierunkowany jest w szczególności na nowatorskie spółki we wczesnej fazie rozwoju, charakteryzujące się potencjałem najwyższej stopy zwrotu, obecnie spółka, której akcjonariuszem jest między innymi Robert Lewandowski, pracuje nad dwoma nieogłoszonymi jeszcze tytułami a ich wydawcą będzie Emitent. Ponadto Goat Gamez S.A. odpowiedzialna będzie za przeprowadzenie projektu badawczo-rozwojowego.

W drugim kwartale br. odbyło się podpisanie umowy pomiędzy Movie Games VR S.A. z Augmented Robotics GmbH oraz Movie Games Mobile S.A. Na jej podstawie oraz na podstawie umów wykonawczych, dzięki dostępowi do technologii oferowanej przez Augmented Robotics. pomiędzy Movie Games VR S.A. oraz Movie Games Mobile S.A. rozpoczną produkcję gier mobilnych z wykorzystaniem technologii augmented reality.

W drugim kwartale 2022 roku znaczącym akcjonariuszem spółki Image Games S.A. stał się Anshar Studios S.A. Anshar Studios to developer gier realizujący zarówno własne produkcje (Gamedec, Detached), jak i studio współpracujące przy tworzeniu wielu wysoce cenionych produkcji zewnętrznych, uczestniczące w pracach nad tak znanymi tytułami jak Observer: System Redux (Bloober Team) czy Divinity: Original Sin 2 (Larian Studios). Studio jest wykonawcą pierwszego projektu Image Games S.A. - gry RPG o roboczym tytule Rookie.

W dniu 17 sierpnia 2022 roku True Games Syndicate opublikował kartę Crimerunner na platformie Steam w formie rebrandingu opublikowanej wcześniej karty Gangster Simulator. Ponadto określono termin premiery ww. gry na Q3 2024 roku. Wydawcą gry będzie Movie Games S.A. W III kwartale Prison King trafił na listę Top Wishlisted gier na platformie Steam w zaledwie niecałe dwa miesiące, prezentacja gry miała w dniu 23 czerwca 2022 roku poprzez opublikowanie karty produktu i trailera gry na platformie Steam.

W dniu 28 lipca 2022 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie True Games Syndicate S.A. podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii H w trybie subskrypcji zamkniętej (tj. z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy), ustalenia dnia 11.08.2022 roku jako dzień prawa poboru akcji serii H, wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect oraz zmiany Statutu Spółki. Na mocy w/w uchwały dokonano podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 1.470.571,80 zł do kwoty nie mniejszej niż 1.470.571,90 zł i nie większej niż 3.676.429,50 zł, tj. o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł i nie większą niż 2.205.857,70 zł, poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii H w liczbie nie mniejszej niż 1 i nie większej niż 22 058 577. Cena emisyjna jednej akcji serii H została ustalona na poziomie 0,15 zł.

W dniu 5 sierpnia 2022 roku Zarząd True Games Syndicate S.A. podjął uchwałę w sprawie ustalenia parametrów emisji akcji serii H („Uchwała”), emitowanych na podstawie uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 28 lipca 2022 r. w sprawie „podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii H w trybie subskrypcji zamkniętej (tj. z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy), ustalenia dnia 11.08.2022 roku jako dzień prawa poboru akcji serii H, wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect oraz zmiany Statutu Spółki.

Premiera gry Fire Commander od Pixel Crow Games S.A. na platformie Steam odbyła się planowo dnia 27 lipca 2022 r. W dniach ją poprzedzających tytuł znalazł się w sekcji Popular Upcoming na platformie Steam. Wygenerowana sprzedaż gry jest zadowalająca, zaś gra jest na bieżąco rozwijana przez Spółkę – pojawił się już pierwszy patch adresujący kluczowe kwestie zgłoszone w dniu premiery przez graczy. Gra znalazła uznanie w oczach fanów gatunku strażackiego RTS. Kotaku.com, jeden z wiodących serwisów gamingowych na świecie, wystawił tytułowi pozytywną recenzję, zwracając uwagę, że gra wprowadza „wiele nowych i interesujących rzeczy” do gatunku strategii pożarniczych. Premiery gier Fire Commander na platformie GOG.com, miała miejsce na początku października. Premiera była połączona z wyprzedazą wydawcy produkcji – Movie Games S.A. Obecnie trwają prace nad wprowadzeniem Fire Commander na nowe platformy sprzedażowe.

W dniu 8 września 2022 dokonano przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki Movie Games VR S.A., podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w wyniku realizacji uchwały Zarządu Spółki z dnia 11 maja 2022 roku dotyczącej podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego w drodze emisji akcji serii M w trybie subskrypcji zamkniętej (tj. z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy). Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 950.337,00 zł i był podzielony na 9.503.370 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 1.074.764,60 zł i jest podzielony na 10.747.646 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 124.427,60 zł poprzez emisję 1.244.276 nowych akcji zwykłych na okaziciela serii M o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

W dniu 7 lipca 2022 r. Road Studio S.A. poinformowała, że planowana data premiery gry Alaskan Truck Simulator na platformę PC ustalona została na dzień 7 grudnia 2022 roku. W dniu 5 listopada 2022 r. Road Studio S.A. poinformowała o podjęciu decyzji o przesunięciu daty premiery.

W dniu 20 października 2022 r. raportem bieżącym ESPI nr 25/2022 Road Studio S.A. poinformowała o zawarciu z inwestorem będącym podmiotem zagranicznym listu intencyjnego oraz o uzgodnieniu warunków umowy inwestycyjnej dotyczącej emisji obligacji zamiennych na akcje Emitenta oraz emisji warrantów subskrypcyjnych uprawniających inwestora do objęcia akcji Road Studio S.A, szczegóły transakcji widoczne są w w/w raporcie.

Zarząd Drago Entertainment S.A. podał do publicznej wiadomości, że spółka w dniu 22 września 2022 roku na platformie Steam wydała darmowe DLC do gry Gas Station Simulator pod nazwą Party Time. Drago Entertainment S.A. przekazało informuje, że w ciągu 54 godzin od premiery gry Food Truck Simulator na platformie Steam, sprzedaż gry, po uwzględnieniu kosztów prowizji platformy, wygenerowała przychody, które pokryły całkowite łączne koszty jej produkcji wynoszące szacunkowo około 950 000 zł.

W dniu 30 września DRAGO Entertainment S.A. że w oparciu o dotychczasowe wyniki sprzedażowe Gas Station Simulator oraz poziom wishlisty Road Diner Simulator, podjął decyzję o rozpoczęciu pełnej produkcji gry Road Diner Simulator. Celem gry jest odnawianie oraz rozbudowywanie klasycznej przydrożnej restauracji w Stanach Zjednoczonych. Rozgrywka opiera się na kreowaniu odpowiedniego miejsca, a także zarządzaniu zespołem, relacjach z klientami oraz partnerami. Gra jest rozwinięciem uniwersum Gas Station Simulator, które notuje cały czas dobre wyniki sprzedażowe. Gra będzie powiązana z grą Gas Station Simulator zarówno lokalizacją, jak i możliwością rozgrywki dla graczy posiadających obydwa tytuły.

#### **Zdarzenia mające miejsce po zakończeniu okresu sprawozdawczego:**

Emitent poinformował, że Drug Dealer Simulator 2 zadebiutuje na PC w 2023 roku. Zapowiedź gry dostępna jest na stronie Steam. Dodatkowo Byterunners i Movie Games S.A. pracują także nad dużą, darmową aktualizacją do pierwszej gry pod tytułem Drug Dealer Simulator: Endgame, która wprowadza nowe wątki fabularne, postacie i mechanikę – pliki zostaną udostępnione w listopadzie 2022 roku.

Zarząd Detalion Games S.A. poinformował, że zawarł z Davidem Jaffe oraz Movie Games S.A. list intencyjny w sprawie określenia ramowych zasad współpracy zmierzających do wspólnego projektu, którego przedmiotem jest produkcja gry komputerowej z gatunku horror. Strony ustaliły również, że główne założenia współpracy Stron przy realizacji projektu są następujące:

- a) w trakcie realizacji projektu zostanie zrekrutowany odpowiedni zespół, który będzie pracował na rzecz Detalion Games S.A;
- b) David Jaffe obejmie pozycję dyrektora kreatywnego, bądź zbliżoną ustaloną w procesie negocjacji;
- c) projekt zostanie stworzony na silniku Unreal Engine 5 na komputery osobiste oraz konsole \_PlayStation 5, Xbox Series X/S\_;
- d) projekt powinien mieć rating ESRB - M \_gra dla dorosłych\_;
- e) strony planują powstanie tzw. Vertical Slice gry w okresie 9-18 miesięcy.

List Intencyjny nie stanowi prawnie wiążącej umowy zobowiązującej. Spółka planuje sfinansować prace nad Projektem ze środków własnych.

W dniu 25 października Zarząd True Games Syndicate S.A. przekazał do informacji publicznej podsumowanie subskrypcji akcji serii H, na podstawie złożonych zapisów, skutecznie objęte i w pełni pokryte wkładami pieniężnymi zostało 4.300.518 akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda, to jest o łącznej wartości nominalnej 430.051,80. Łączna kwota pozyskana w drodze emisji wyniosła 645.077,70 zł, z czego na kapitał zakładowy przeznaczone zostaje 430.051,80 zł, zaś kwota 215.025,90 zł przeznaczona zostaje na kapitał zapasowy. Liczba osób, którym przydzielono instrumenty finansowe w ramach przeprowadzonej subskrypcji lub sprzedaży w poszczególnych transzach wynosi 163.

Zarząd Drago Entertainment S.A. poinformował, że podjął decyzję o przesunięciu daty premiery w formule wczesnego dostępu na platformie Steam gry Winter Survival.

Pierwotna data premiery, została określona na 27 października br., spółka podjęła decyzję o przesunięciu premiery gry we wczesnym dostępie ze względu na ogłoszone już po ustaleniu pierwotnej daty premiery gry wydarzenia na platformie Steam, które mogłyby negatywnie wpłynąć na zainteresowanie grą przez potencjalnych nabywców, m. in. trwający od 3 do 10 października br. Steam Next Fest, na którym do dyspozycji graczy udostępnianych jest wiele darmowych wersji demonstracyjnych gier, a także wyprzedaż na platformie Steam z okazji Halloween, która odbędzie się od 25 października do 1 listopada br.

Zarząd Drago Entertainment S.A. niniejszym w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 34/2021 z dnia 27 października 2021 roku poinformował iż w dniu 20 października 2022 roku spółka złożyła wypowiedzenie ramowej umowy o ścisłej współpracy zawartej w dniu 26 października 2021 r. ze spółką Movie Games VR S.A. Umowa dotyczyła realizacji gier z portfolio spółki w technologii wirtualnej rzeczywistości. Powodem rezygnacji był fakt, iż strony nie rozpoczęły prac nad żadnym projektem. Kolejno w dniu 25 października 2022 r. spółka podpisała list intencyjny z GAMEDUST S.A. z którego przedmiotem jest rozpoczęcie negocjacji w zakresie wykonania przez Gamedust portu gry pod tytułem Gas Station Simulator w technologii wirtualnej rzeczywistości - VR.

## 2. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie śródrocznym w stosunku do wyników prognozowanych

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2022 Grupy kapitałowej Movie Games S.A.

## 3. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu okresowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.)	509 235	19,79%	509 235	19,79%
Maciej Miąsik	24 647	0,01%	24 647	0,01%

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszych śródrocznych informacji finansowych:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.)	509 235	19,79%	509 235	19,79%
Maciej Miąsik	24 647	0,01%	24 647	0,01%

Na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego oraz sporządzenia niniejszego sprawozdania członkowie Rady Nadzorczej Jednostki dominującej nie posiadali jej akcji.



**4. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe**

Nie wystąpiły. Wszystkie transakcje zawierane na warunkach rynkowych.

**5. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.**

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

**6. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca**

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku Emitent lub jednostka od niego zależna nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

**7. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta**

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 r. nie było takich informacji.

**8. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału**

W perspektywie kolejnego kwartału Grupa pragnie wskazać następujące czynniki jako mogące mieć wpływ na spodziewane wyniki:

**Czynniki zewnętrzne:**

- znaczna zmienność kursu Dolara Amerykańskiego oraz Euro, w których to walutach Grupa osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- premiery konkurencyjnych gier oraz ich ilość,
- ilość nowych zespołów deweloperskich, chcących wejść do struktury Grupy,
- sytuacja związana z utrzymującymi się skutkami wprowadzenia stanu epidemii lub stanu zagrożenia epidemiologicznego, związanych z rozprzestrzenianiem się wirusa SARS-CoV-2 (od ang. Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2) z grupy koronawirusów, który wywołuje ostrą chorobę układu oddechowego – COVID-19,
- sytuacja związana z konfliktem zbrojnym na Ukrainie,
- wyłączenie sprzedaży na terenie Rosji,
- wzrost cen towarów i usług.

Dodatkowe informacje w zakresie wpływu pandemii COVID-19, wpływu wojny na Ukrainie oraz wzrostu cen towarów i usług na sytuację finansową Grupy zostały przedstawione w pkt. „Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe”,

**Czynniki wewnętrzne:**

- liczne nowe premiery gier oraz ich przyjęcie przez rynek,
- procesie preprodukcji gry badanie potencjalnego zainteresowania rynku tworząc ewaluację pomysłu wraz z badaniem rynkowym,
- kontrakty z wydawcami na najważniejsze gry Spółki oraz spółek z Grupy,
- budowanie zainteresowania kluczowymi grami Grupy,
- koszty prowizji deweloperów, marketingu oraz wynagrodzeń.

## **9. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących**

Pierwszy kwartał w działalności Emitenta upłynął pod znakiem bardzo intensywnych prac nad ukończeniem prac do prospektu emisyjnego w związku z ubieganiem się o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym (rynku podstawowym) prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („GPW”) wszystkich 2.573.132 (dwa miliony pięćset siedemdziesiąt trzy tysiące sto trzydzieści dwa) akcji Spółki, na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszych śródrocznych informacji finansowych prospekt został złożony do Komisji Nadzoru Finansowego.

W okresie sprawozdawczym Emitent zajmował się także przygotowywaniami do wydania Lust from Beyond: M Edition – okrojonej o treści dla dorosłych wersji gry Lust from Beyond. Developer wraz z Emitentem dołożyli starań, aby gra otrzymała niższe ograniczenie wiekowe niż wersja oryginalna, co umożliwi grze dystrybucję na inne kluczowe rynki i platformy sprzedażowe, w tym rynek chiński, na którym tego rodzaju tytuły cieszą się dużą popularnością czy serwis GOG.com.

Zapowiedziana została również kolejna produkcja Emitenta – Drug Dealer Manager – tworzona przez wewnętrzne studio Exiles Studio, premiera gry planowana jest jeszcze w 2022 roku. Na platformie Steam zadebiutowała również karta Food Truck Empire, gra 3D z gatunku tycoon, wraz z trailerem pokazującym pierwszy gameplay. Tytuł jest koprodukowany przez Pixel Crow Games S.A., jednocześnie Emitent będzie wydawcą gry. W dniu 30 marca 2022 Emitent zawarł z Vaporware LTD spółką na prawie amerykańskim, będącego deweloperem niezależnych gier, umowę wydawniczą, w ramach której Emitent zobowiązał wydać grę studia Vaporware pod tytułem "Beyond Sunset”.

Emitent uczestniczył w Future Games Show (FGS), organizowany przez Gamesradar, największe w Europie i jedno z największych na świecie mediów gamingowych, gdzie zaprezentowane zostały Food Truck Empire od Pixel Crow Games S.A., oraz MythBusters: The Game oraz gameplay z Alaskan Truck Simulator od Road Studio S.A. Emitent gościł również w prestiżowym wydarzeniu The MIX. Emitent przygotował konferencje Checkpoint - film przedstawiający spółki z grupy kapitałowej Emitenta, ich plany oraz status poszczególnych projektów. Materiał został sporządzony z myślą o premierze pod koniec lutego 2022 roku, jednak jego publikacja została przełożona ze względu na niesprowokowaną, brutalną agresję Rosji na Ukrainę. Prezentowane projekty znajdują się obecnie na bardziej zaawansowanym etapie prac. Emitent przy okazji aktualizacji strony internetowej oraz zaprezentowania nowego logo wprowadził również comiesięczny newsletter, w których dostępne będzie podsumowanie wszystkich istotnych zdarzeń dotyczących Emitenta wraz z grupą kapitałową.

Emitent otrzymał od Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej pozytywne stanowisko w sprawie z wniosku o wydanie interpretacji indywidualnej dotyczącej podatku dochodowego od osób prawnych w zakresie preferencyjnego opodatkowania dochodów generowanych przez prawa własności intelektualnej tzw. IP BOX, tj. ustalenia czy produkowane przez Emitenta gry komputerowe należy zakwalifikować jako kwalifikowane prawa własności intelektualnej, a co za tym idzie, czy dochód Emitenta uzyskany ze sprzedaży gier komputerowych może, z zastrzeżeniem ograniczeń wynikających z odpowiednich przepisów, podlegać preferencyjnemu opodatkowaniu w stawce 5%.

Emitent w dniu 22 marca 2022 roku podjął uchwałę w sprawie wystąpienia do Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z rekomendacją w przedmiocie przeznaczenia zysku netto wypracowanego w roku 2021 w kwocie 12.653.319,42 zł na: dywidendy, która po przeliczeniu na jedną akcję Spółki wyniesie 1,00 zł co łącznie wynosi 2.573.132,00 zł, pozostałą kwotę w wysokości 10.080.187,42 przeznaczyć na kapitał zapasowy Emitenta. W dniu 19 kwietnia 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie podziału zysku Emitenta za rok obrotowy 2021.

Z powodu skomplikowanego i długiego procesu wydawniczego pomiędzy Ultimate Games S.A. a Nintendo Switch zyski Emitenta, udzielającego licencji do produkcji Drug Dealer Simulator będą widoczne w przyszłych okresach rozliczeniowych.

Emitent w dniu 3 kwietnia 2022 roku zawarł z PlayWay S.A. i Detalion Games S.A. umowę inwestycyjną określającą zasady i harmonogram współpracy stron związanej w szczególności z zawarciem z PlayWay S.A. umowy sprzedaży 655.400 akcji Detalion Games S.A. na rzecz Spółki. Wspomniana umowa sprzedaży akcji Detalion S.A. na rzecz Emitenta została zawarta w dniu 15 czerwca 2022 r. Ponadto, w dniu 15 czerwca 2022 r., w wykonaniu ww. umowy inwestycyjnej, Emitent wraz z Detalion Games S.A. oraz PlayWay S.A. zawarli umowę o ograniczeniu rozporządzania akcjami Detalion Games S.A. na mocy której, Emitent zobowiązał się do niezbywania akcji Detalion Games S.A., nabytych na podstawie ww. umowy sprzedaży, w okresie

365 dni liczonych od dnia zawarcia umowy. Objętych zostało 655.400 sztuk akcji Detalion Games S.A. należących do Emitenta, stanowiących 32,77% udziału w kapitale zakładowym tej spółki oraz tyle samo w głosach na walnym zgromadzeniu.

W dniu 19 kwietnia 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie podziału zysku Emitenta za rok obrotowy 2021, który postanowiło przeznaczyć w części na wypłatę dywidendy.

Dywidenda została wypłacona na niżej wskazanych warunkach:

- 1) Wysokość dywidendy została ustalona w wysokości 1,00 zł za jedną akcję;
- 2) Ogólna kwota dywidendy wyniosła 2 573 132,00 zł
- 3) Liczba akcji objętych dywidendą wyniosła 2 573 132 akcji Spółki;
- 4) Dzień dywidendy wyznaczono na dzień 26 kwietnia 2022 roku;
- 5) Dzień wypłaty dywidendy wyznaczono na dzień 4 maja 2022 roku.

Dywidenda została wypłacona.

Ponadto w dniu 19 kwietnia 2022 roku na odbytym Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Emitenta, zostało zatwierdzone sprawozdanie finansowe Spółki za 2021 rok, sprawozdanie Zarządu z działalności grupy kapitałowej za rok obrotowy 2021 oraz udzielano absolutorium członkom Zarządu i Rady Nadzorczej oraz powołano członków Rady Nadzorczej Spółki na kolejną kadencję.

W dniu 11 maja 2022 roku Emitent, w związku z ubieganiem się o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („GPW”) wszystkich 2.573.132 dotychczasowych akcji zwykłych na okaziciela Spółki o wartości nominalnej 1,00 zł każda akcja, złożyła do Komisji Nadzoru Finansowego wniosek o zatwierdzenie prospektu Emitenta.

W dniach 28 oraz 29 kwietnia 2022 roku dokonano sprzedaży akcji Goat Gamez spółka akcyjna w wyniku której Emitent posiada obecnie 255.000 sztuk akcji serii A odpowiadającym 24,78 % w kapitale zakładowym spółki oraz 24,78% w ogólnej licznie głosów.

W dniu 11 maja 2022 roku dokonano sprzedaży akcji spółki Movie Games Mobile spółka akcyjna w wyniku której Emitent posiada 28.249 sztuk akcji serii A odpowiadającym 24,99% udziału w kapitale zakładowym i 24,99 % w ogólnej licznie głosów.

W kwietniu odbyła się promowana na stronie głównej platformy Steam wyprzedaż Movie Games Publisher Sale, która wygenerowała znaczący wzrost zysków oraz przyrosty wishlist nadchodzących tytułów.

Lust From Beyond: M Edition wersja kultowego survival horroru Lust from Beyond dostosowana do preferencji graczy, którzy uwielbiają horror w stylu Lovecrafta nie ze względu na mocne sceny, lecz tajemnicę, fabułę i atmosferę. zdobyło dwie nagrody Grand Prize podczas NYX Game Awards. Jest to międzynarodowy konkurs wyróżniający kreatywność oraz doskonałość techniczną w branży GameDev.

Nowo utworzony dział publishingu projektów zewnętrznych Emitenta podpisał umowę wydawniczą z amerykańskim developerem Vaporware LTD dotyczącą gry Beyond Sunset. Premiera tytułu jest zaplanowana na 2023 rok.

W dniu 6 maja 2022 na platformie Steam Emitent opublikował prolog MythBusters: The Game - Crazy Experiments Simulator - pierwszoosobowo symulatora na podstawie słynnego programu Discovery. Premiera została przesunięta na późniejszy termin z przyczyn niezależnych od Emitenta.

W dniu 21 czerwca 2022 Emitent otrzymał postanowienie Sądu Rejonowego dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w sprawie zarejestrowania zmiany statutu, przyjętej uchwałą nr 8 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 14 kwietnia 2022 r., polegającej na uchyleniu dotychczasowego brzmienia statutu Spółki oraz uchwaleniu nowego brzmienia statutu Spółki. Wprowadzone przez Emitenta zmiany statutu miały na celu dostosowanie treści do wymogów stawianych spółkom publicznym, których akcje są wprowadzone do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

W dniu 23 czerwca 2022 r. Zarząd Road Studio S.A. działając na podstawie art. 446, w zgodzie z art. 431 §1 i §2 pkt. 1); art. 432 Kodeksu Spółek Handlowych oraz § 7 Statutu Spółki Road Studio S.A. po wyrażeniu zgody przez Radę Nadzorczą, podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału w ramach kapitału docelowego poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii E z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Podwyższenie kapitału zakładowego dokonane zostało poprzez emisję 40.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Cenę emisyjną akcji ustalono na poziomie 51,00 zł. Akcje serii E objęte zostały przez Emitenta oraz Prezesa Zarządu Road Studio S.A. – Macieja Nowaka. Akcje zostaną opłacone przez Emitenta w trzecim kwartale 2022 roku.

Zarząd Movie Games S.A. poinformował, że w dniu 22 sierpnia 2022 roku w wyniku zakończonych negocjacji Emitent zawarł dokumentację transakcyjną, tj. umowę inwestycyjną art.: z Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością – Alternatywną Spółką Inwestycyjną – spółką komandytową „Satus Games ASI”, Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością „Satus Games” oraz spółkami zależnymi, tj. Movie Games Mobile spółką akcyjną „Movie Games Mobile” i Movie Games VR spółką akcyjną „Movie Games VR”, na podstawie której Satus Games ASI oraz Satus Games udział finansowania spółce Movie Games Mobile na potrzeby realizacji projektu B+R w łącznej wysokości 1.187.000,00. Ponadto w/w umowa inwestycyjna przewiduje przeprowadzenie procesu połączenia Movie Games VR ze spółką Movie Games Mobile jako spółką przejmowaną w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych lub w inny sposób przewidziany przepisami prawa obowiązującymi na moment połączenia.

W dniu 5 września 2022 Emitent poinformowało złożeniu deklaracji rozliczenia podatku dochodowego CIT-8 Spółki za rok 2021, z tytułu zastosowania ulgi IP BOX, z której wynika nadpłata podatku na łączną kwotę 420.857,00 złotych Emitent w nawiązaniu do raportu ESPI 2/2022 z dnia 2 lutego 2022. Uzyskane środki Emitent planuje przeznaczyć na rozwój bieżących projektów Spółki, ponadto uzyskany zwrot podatku zwiększy płynność finansową Spółki.

W dniu 7 września 2022 roku Emitent poinformował sprzedaż gry Mythbusters: The Game - Crazy Experiments Simulator w wersji PC, której premiera miała miejsce 1 września 2022 r., osiągnęła w ciągu 72h sprzedaż w ilości około 5.000 egzemplarzy. łączny całkowity koszt wytworzenia Gry w wersji PC został zwrócony w 80 % w ciągu 72 godziny od pierwszej sprzedaży na platformie STEAM.

Spółka w godzinach wieczornych dnia 13 września 2022 roku otrzymała rezygnacje od Pana Rafała Wojciechowskiego z zasiadania w Radzie Nadzorczej, gdzie pełnił funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej Emitenta oraz Członka Komitetu Audytu, od Pana Andrzeja Domańskiego z zasiadania w Radzie Nadzorczej oraz funkcji Członka Komitetu Audytu Emitenta oraz Pana Szymona Okonia z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. Członkowie Rady Nadzorczej zrezygnowali z powodów osobistych. W dniu 15 września 2022 roku w wyniku Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy powołało poniższych Członków Rady Nadzorczej:

- Kamila Gemrę
- Waldemara Rogowskiego
- Grzegorza Ciacha

Ponadto w trzecim kwartale Emitent skupiał swoje prace nad:

- Przygotowaniu do premiery gry Fire Commander od Pixel Crow Games S.A., która miała miejsce 27 lipca 2022 roku wraz z cross-promocją gry na kanałach innych tytułów Movie Games w obrębie platformy Steam i poza nią.
- Wsparciu premiery Civitatem - gry wydawanej przez Mill Games S.A., spółkę z grupy Emitenta., konsultacjach merytorycznych, w tym pomocy w przygotowaniu contentu graficznego, crosspromocji z tytułami grupy Movie Games S.A
- Zapowiedzi gry Star Strikers: Galactic Soccer autorstwa Goat Gamez S.A. i Lunic Games, w tym: przygotowanie zwiastuna, strony Steam, materiałów pay-per-click, tłumaczeń, wysyłki prasowej i materiałów na social media.
- Zapowiedzi gry Brewpub Simulator autorstwa zespołu Star Drifters. W tym: realizacja zwiastuna z partnerem zewnętrznym, przygotowanie strony Steam, materiałów reklamowych, wysyłki prasowej, tłumaczenie materiałów, organizacja kampanii reklamowych pay-per-click, crosspromocja z innymi tytułami Emitenta.
- Wsparciu premiery gry Robo Revenge Squad na platformach Xbox i Nintendo Switch, wydawanej przez Mill Games S.A., wsparcie objęło stworzenie materiałów do przygotowania zwiastuna, nadzór artystyczny, koordynację działań pay-per-click, czy wsparcie merytoryczne działu portingu.
- Przygotowaniu wideo prezentacji nadchodzących gier Movie Games.
- Zapowiedzi gry Crimerunner autorstwa True Games Syndicate S.A

- Wsparciu premiery gry Food Truck Simulator autorstwa Drago Entertainment S.A., działania polegały na: wysyłce prasowej, cross-promocji z tytułami grupy Emitenta, sugestiiach optymalizacji strony Steam, przygotowaniu materiałów na social media, kampanii na platformach influencerskich Woovit, Lurkit i Keymailer, zainicjowaniu kontaktu z nowymi partnerami do cross-promocji, zgłoszeniu gry do wydarzeń branżowych, przygotowaniu wyprzedaży gier grupy Emitenta mającej wspomóc sprzedaż nowego tytułu.
- Przygotowaniach do oficjalnej zapowiedzi Drug Dealer Simulator 2, w tym produkcja trailera wraz z zewnętrznym partnerem, przygotowanie strony Steam, materiałów reklamowych, wysyłki prasowej, tłumaczenie materiałów, organizacja kampanii reklamowych z wykorzystaniem platform Lurkit, Voxmedia, Cavea, Facebook, Twitter, Youtube i Google. Częścią przygotowań była także kampania komunikacyjna związana z nadchodzącą aktualizacją gry Drug Dealer Simulator, która objęła m.in. przygotowanie zwiastunów aktualizacji, nowych materiałów marketingowych do gry, oraz komiksu wprowadzającego w fabułę aktualizacji.
- Przygotowaniach do premiery gier Fire Commander i Mythbusters: The Game - Crazy Experiments Simulator na platformie GOG.com, która miała miejsce na początku października. Premiera była połączona z wyprzedażą wydawcy na GOG.com, która także została przygotowana we wrześniu.

Brewpub Simulator w produkcji Star Drifters i Movie Games S.A. znalazł się wśród najchętniej wishlistowanych gier wkrótce po zapowiedzi. Gra jest tytułem, w którym gracz prowadzi własny browar craftowy, a zarazem bar. Gra łączy elementy symulacji – w postaci tworzenia własnych receptur i warzenia piwa, a także dekorowania lokalu i obsługi gości – z zarządzaniem własnym barem i marką piwną.

#### **10. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe**

W omawianym okresie sprawozdawczym nietypowym zdarzeniem, niezależnym od Emitenta są skutki ogłoszonego stanu pandemii koronawirusa, który 16 maja 2022 roku został zmieniony na stan zagrożenia epidemią, oraz skutki konfliktu zbrojnego na terytorium Ukrainy.

Przeprowadzona przez Spółkę analiza wskazuje, że pandemia koronawirusa (choroby COVID-19) nie wpłynęła negatywnie na sprzedaż produktów Spółki, a tym samym na sytuację finansową i wyniki finansowe Emitenta oraz Grupy. Z uwagi na fakt, że Emitent prowadzi sprzedaż produktów za pomocą platform dystrybucji cyfrowej, wszelkie restrykcje dotyczące prowadzenia sprzedaży w sklepach stacjonarnych, czy przemieszczania się, nie wpłynęły na spadek sprzedaży prowadzonej przez Emitenta w głównych kanałach dystrybucyjnych. Zdaniem Spółki, stosowanie się do zaleceń władz publicznych może wpłynąć pozytywnie na sprzedaż produktów Emitenta jako mieszczących się w kategorii rozrywki dostępnej cyfrowo (zdalnie). W Spółce wprowadzono również system pracy zdalnej obejmujący wszystkich pracowników i współpracowników Emitenta. Specyfika działalności Emitenta pozwala na wprowadzenie takiego systemu pracy bez znaczącego wpływu na jej efektywność. Emitent zapewnia ciągłość pracy wszystkich systemów informatycznych, a założone przed pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) terminy realizacji projektów nie są zagrożone.

Spółka nie identyfikuje możliwego wpływu koronawirusa (choroby COVID-19) na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że Spółka stale monitoruje sytuację związaną z pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) i analizuje jej wpływ na działalność Emitenta oraz Grupy.

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Grupy oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Grupy. Jednostka dominująca nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, w tym nie współpracuje z wykonawcami pochodzącymi z Ukrainy lub Rosji, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Grupy. Jednostka dominująca przeanalizowała również ewentualne ryzyka związane z potencjalnymi atakami hakerskimi i uznała, że sektor gamingowy, w szczególności Jednostka dominująca i jej Grupa, nie jest bezpośrednio narażony na potencjalne ataki hakerskie związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta i rynki międzynarodowe w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji

niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Jednostki dominującej i jej Grupy.

Spółka nie identyfikuje możliwego wpływu konfliktu zbrojonego na Ukrainie na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że Spółka stale monitoruje sytuację związaną z trwającą wojną.

W okresie sprawozdawczym odnotowywany był wzrost cen towarów i usług konsumpcyjnych, które w przypadku zbyt wysokiego tempa wzrostu mogą w negatywny sposób przekładać się na siłę nabywczą konsumentów i ich decyzje zakupowe. Kierownictwo Spółki i Grupy monitoruje sytuację i dostosowuje odpowiednio politykę cenową. Ryzyko w zakresie ograniczenia siły nabywczej może spowodować także zmianę preferencji zakupowych konsumentów w zakresie wyboru tańszych gier, czego beneficjentem może być Emitent i jego Grupa, dlatego nie można jednoznacznie określić wpływu ww. czynników na generowane wyniki finansowe. Grupa w okresie od stycznia do września 2022 r. odnotowała wzrost poziomu sprzedaży względem porównywalnego okresu sprawozdawczego.

## VI. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Movie Games S.A.

### 1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.09.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	4 890	8 222	1 043	1 804
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(608)	3 897	(130)	855
EBITDA	457	4 852	97	1 064
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	(2 079)	14 193	(444)	3 114
Zysk (strata) netto	(1 829)	11 636	(390)	2 553
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	193	2 151	41	472
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(2 436)	1 536	(520)	337
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(2 861)	(147)	(610)	(32)
Przepływy pieniężne netto – razem	(5 104)	3 540	(1 089)	777
Liczba akcji	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR )	(0,71)	4,52	(0,15)	0,99
	Na dzień 30 września 2022 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000	Na dzień 30 września 2022 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2021 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	24 875	30 020	5 108	6 527
Aktywa trwałe	10 584	8 925	2 173	1 940
Aktywa obrotowe	14 291	21 095	2 935	4 586
Kapitał własny	22 318	26 607	4 583	5 785
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 557	3 413	525	742
Zobowiązania długoterminowe	715	1 179	147	256
Zobowiązania krótkoterminowe	1 842	2 234	378	486

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 września 2022 r. – 4,8698 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 września 2022 r. – 4,6880 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR.

## 2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

<b>SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>	<b>III kwartał od 01.07.2022 do 30.09.2022</b>	<b>III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021</b>	<b>od 01.01.2022 do 30.09.2022</b>	<b>od 01.01.2021 do 30.09.2021</b>
<b><i>Działalność kontynuowana</i></b>				
<b>Przychody</b>	<b>1 242</b>	<b>2 641</b>	<b>4 890</b>	<b>8 223</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 242	2 641	4 890	8 222
Przychody pozostałe	-	-	-	1
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>1 498</b>	<b>1 475</b>	<b>5 498</b>	<b>4 326</b>
Zmiana stanu produktów	-	-	-	-
Amortyzacja	370	488	1 065	956
Zużycie materiałów i energii	23	16	126	145
Usługi obce	730	692	3 271	2 181
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	337	263	964	1 015
Pozostałe koszty według rodzaju	33	16	64	24
Pozostałe koszty operacyjne	5	-	8	5
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>(256)</b>	<b>1 166</b>	<b>(608)</b>	<b>3 897</b>
Przychody finansowe	1 735	6 370	2 289	10 436
Koszty finansowe	162	(33)	3 476	4
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(72)	(52)	(284)	(136)
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>1 244</b>	<b>7 517</b>	<b>(2 079)</b>	<b>14 193</b>
Podatek dochodowy	341	838	(251)	2 558
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>904</b>	<b>6 679</b>	<b>(1 829)</b>	<b>11 636</b>
<b><i>Działalność zaniechana</i></b>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>904</b>	<b>6 679</b>	<b>(1 829)</b>	<b>11 636</b>
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>132</b>	<b>85</b>	<b>113</b>	<b>132</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	163	105	139	163
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(31)	(20)	(26)	(31)
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>1 036</b>	<b>6 764</b>	<b>(1 716)</b>	<b>11 768</b>
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>				
<b>Podstawowy</b>	<b>0,35</b>	<b>2,60</b>	<b>(0,71)</b>	<b>4,52</b>
z działalności kontynuowanej	0,35	2,60	(0,71)	4,52
z działalności zaniechanej	-	-	-	-
<b>Rozwodniony</b>	<b>0,35</b>	<b>2,60</b>	<b>(0,71)</b>	<b>4,52</b>
z działalności kontynuowanej	0,35	2,60	(0,71)	4,52
z działalności zaniechanej	-	-	-	-



### 3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

<b>AKTYWA</b>	<b>Na dzień 30 września 2022</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2021</b>	<b>Na dzień 30 września 2021</b>
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>10 584</b>	<b>8 925</b>	<b>19 152</b>
Wartość firmy	-	-	-
Wartości niematerialne	8 504	6 284	4 870
Rzeczowe aktywa trwałe	51	47	32
Prawo do użytkowania składnika aktywów	655	527	192
Inwestycje w jednostkach powiązanych	793	1 193	1 132
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	506	835	671
Aktywa finansowe	-	-	12 256
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	74	39	-
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>14 291</b>	<b>21 095</b>	<b>11 994</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	6 163	4 934	4 606
Należność z tytułu podatku dochodowego	245	-	65
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 311	7 416	7 323
Inwestycje w jednostkach powiązanych	800	976	-
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	590	-	-
Aktywa finansowe	4 182	7 769	-
<b>SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży</b>	<b>14 291</b>	<b>21 095</b>	<b>11 994</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>24 875</b>	<b>30 020</b>	<b>31 146</b>

<b>PASYWA</b>	<b>Na dzień 30 września 2022</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2021</b>	<b>Na dzień 30 września 2021</b>
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>22 318</b>	<b>26 607</b>	<b>27 247</b>
Kapitał akcyjny	2 573	2 573	2 573
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	3 421	3 421	3 421
Zyski zatrzymane	16 324	20 613	21 253
- w tym zysk (strata) netto	(1 829)	10 819	11 636
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>715</b>	<b>1 179</b>	<b>2 435</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	295	896	2 435
Zobowiązania z tytułu leasingu	420	283	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>1 842</b>	<b>2 234</b>	<b>1 463</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu	242	268	215
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	1 445	1 564	1 248
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	155	403	-
<b>SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży</b>	<b>1 842</b>	<b>2 234</b>	<b>1 463</b>
<b>Pasywa razem</b>	<b>24 875</b>	<b>30 020</b>	<b>31 146</b>

#### 4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia – 30 września 2022

<b>SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał zakładowy</b>	<b>Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
Stan na 1 stycznia 2022 roku	2 573	3 421	20 613	26 607
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
<b>Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>20 613</b>	<b>26 607</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	(1 716)	(1 716)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	(1 829)	(1 829)
Inne całkowite dochody	-	-	113	113
Emisja akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(2 573)	(2 573)
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	<b>(4 289)</b>	<b>(4 289)</b>
<b>Stan na 30 września 2022 roku</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>16 324</b>	<b>22 318</b>

1 stycznia – 31 grudnia 2021

<b>SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał zakładowy</b>	<b>Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
Stan na 1 stycznia 2021 roku	2 573	3 421	9 486	15 480
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
<b>Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>9 486</b>	<b>15 480</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	11 127	11 127
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	10 819	10 819
Inne całkowite dochody	-	-	308	308
Emisja akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	<b>11 127</b>	<b>11 127</b>
<b>Stan na 31 grudnia 2021 roku</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>20 613</b>	<b>26 607</b>

**1 stycznia – 30 września 2021**

<b>SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał zakładowy</b>	<b>Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
Stan na 1 stycznia 2021 roku	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>9 486</b>	<b>15 480</b>
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>9 486</b>	<b>15 480</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	<b>11 768</b>	<b>11 768</b>
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	11 636	<b>11 636</b>
Inne całkowite dochody	-	-	132	<b>132</b>
Emisja akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	<b>11 768</b>	<b>11 768</b>
Stan na 30 września 2021 roku	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>21 253</b>	<b>27 247</b>

5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	III kwartał	III kwartał	III kwartał	III kwartał
	od 01.07.2022 do 30.09.2022	od 01.07.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>				
Zysk / strata brutto	1 244	7 517	(2 079)	14 193
Korekty	608	(5 901)	2 991	(11 197)
Amortyzacja	370	488	1 065	956
Przychody z tytułu odsetek	(1)	(5)	(14)	(9)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(1 478)	(2 743)	1 345	(2 741)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	72	52	284	136
Zmiana stanu rezerw	-	-	-	-
Zmiana stanu zapasów	-	-	-	-
Zmiana stanu należności	1 568	1 142	430	(2 039)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	78	(530)	(119)	22
Inne korekty	-	(4 307)	-	(7 522)
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>1 852</b>	<b>1 615</b>	<b>912</b>	<b>2 996</b>
Podatek dochodowy zapłacony	-	(845)	(719)	(845)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>1 852</b>	<b>770</b>	<b>193</b>	<b>2 151</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>				
Zbycie udziałów jednostkach zależnych	1 297	5	1 399	45
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	12	9	12	5
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	274	2 808	814	2 810
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(912)	(404)	(3 052)	(547)
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	103	-	-	-
Udzielenie pożyczek jednostkom powiązanym	(163)	(63)	(163)	(150)
Udzielenie pożyczek jednostkom stowarzyszonym	(60)	-	(60)	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	68	-	(298)	-
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych	(1 016)	(87)	(1 086)	(137)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(2)	(119)	(2)	(489)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(400)</b>	<b>2 148</b>	<b>(2 436)</b>	<b>1 536</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>				
Wpływy z emisji akcji/udziałów	-	-	-	-
Pożyczki otrzymane	-	-	-	-
Spłata otrzymanych pożyczek	-	-	-	-
Zobowiązania z tytułu leasingu	(96)	(56)	(255)	(147)
Odsetki zapłacone	(15)	-	(33)	-
Wypłata dywidendy	-	-	(2 573)	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(111)</b>	<b>(56)</b>	<b>(2 861)</b>	<b>(147)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>1 342</b>	<b>2 861</b>	<b>(5 104)</b>	<b>3 540</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>				
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>970</b>	<b>4 461</b>	<b>7 416</b>	<b>3 783</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM</b>	<b>2 311</b>	<b>7 323</b>	<b>2 311</b>	<b>7 323</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

## **6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. VI raportu**

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 września 2022 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w historycznych informacjach finansowych za lata 2019 – 2021.

## **7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości**

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 r. nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

## **8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych**

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 r. nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

## **9. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego Movie Games S.A.**

Zdaniem Zarządu Emitenta wszystkie istotne informacje objaśniające dotyczące Emitenta zostały przedstawione w części VI sprawozdania oraz w wybranych informacjach objaśniających i informacji dodatkowej do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej Movie Games S.A. za okres 9 miesięcy zakończony dnia 30 września 2022 roku.

## **VII. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności**

Zarząd Spółki oświadcza, iż śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Movie Games S.A. za okres 9 miesięcy 2022 roku, jak i dane porównywalne, zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 września 2022 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Movie Games S.A. za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2022 roku odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2022 roku zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania kwartalnego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

Podczas sporządzania śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za okres 9 miesięcy zakończony 30 września 2022 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w sprawozdaniu finansowym za rok 2021 i należy te dane czytać łącznie, za wyjątkiem zmian, które weszły w życie pomiędzy datami sporządzenia poszczególnych sprawozdań.

.....  
...  
**Mateusz Wcześniak**

Prezes Zarządu

.....  
...  
**Maciej Miąsik**

Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 13 grudnia 2022 roku

## **ZAŁĄCZNIKI**

### **1. Statut**

#### **„STATUT SPÓŁKI MOVIE GAMES SPÓŁKA AKCYJNA**

##### **§ 1 FIRMA**

1. Firma Spółki brzmi: Movie Games Spółka Akcyjna.
2. Spółka może używać skrótu: Movie Games S.A.
3. Spółka może używać firmy również łącznie z wyróżniającym ją znakiem graficznym.

##### **§ 2 SIEDZIBA**

Siedzibą Spółki jest m.st. Warszawa.

Obszar i zakres działania

1. Spółka może działać na obszarze Rzeczypospolitej Polskiej oraz poza jej granicami.
2. Spółka może tworzyć oddziały, filie i zakłady w kraju i za granicą, przystępować do innych spółek, spółdzielni oraz organizacji gospodarczych, a także nabywać i zbywać akcje i udziały w innych spółkach.

##### **§ 3 CZAS TRWANIA SPÓŁKI**

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

##### **§ 4 PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI**

1. Przedmiot działalności Spółki obejmuje:
  - 1) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
  - 2) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem,
  - 3) PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,
  - 4) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
  - 5) PKD 18.11.Z Drukowanie gazet,
  - 6) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
  - 7) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
  - 8) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
  - 9) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,

- 10) PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
  - 11) PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
  - 12) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
  - 13) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
  - 14) PKD 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
  - 15) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
  - 16) PKD 73.12.B Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach drukowanych,
  - 17) PKD 73.12.C Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet),
  - 18) PKD 73.12.D Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach,
  - 19) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
  - 20) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
  - 21) PKD 59.12.Z Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi,
  - 22) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych.
2. Jeżeli podjęcie lub prowadzenie działalności gospodarczej w zakresie ustalonego wyżej przedmiotu działalności Spółki wymaga zezwolenia, licencji lub koncesji właściwego organ państwa, prowadzenie takiej działalności może nastąpić po uzyskaniu zezwolenia, licencji lub koncesji.
3. Istotna zmiana przedmiotu działalności Spółki może nastąpić bez wykupu akcji, jeżeli uchwała Walnego Zgromadzenia dotycząca tej zmiany powzięta zostanie większością 2/3 (dwie trzecie) głosów w obecności osób reprezentujących co najmniej połowę kapitału zakładowego.

## **§ 5**

### **KAPITAŁ ZAKŁADOWY**

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 2 573 132,00 zł (dwa miliony pięćset siedemdziesiąt trzy tysiące sto trzydzieści dwa złote 00/100) dzieli się na 2 573 132 (dwa miliony pięćset siedemdziesiąt trzy tysiące sto trzydzieści dwa) akcje o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty i zero groszy) każda, w tym:

- a. 100.000 (sto tysięcy) akcji na okaziciela serii A,
- b. 700.000 (siedemset tysięcy) akcji na okaziciela serii B,
- c. 90.909 (dziewięćdziesiąt tysięcy dziewięćset dziewięć) akcji na okaziciela serii C,
- d. 927.273 (dziewięćset dwadzieścia siedem tysięcy dwieście siedemdziesiąt trzy) akcje na okaziciela serii D,
- e. 400.000 (czteryście tysięcy) akcji na okaziciela serii E,
- f. 110.975 (sto dziesięć tysięcy dziewięćset siedemdziesiąt pięć) akcji na okaziciela serii F,
- g. 135.634 (sto trzydzieści pięć tysięcy sześćset trzydzieści cztery) akcji na okaziciela serii G,
- h. 108.341 (sto osiem tysięcy trzysta czterdzieści jeden) akcji na okaziciela serii H.

## **§ 6 AKCJE**

- 1. Akcje Spółki są akcjami zwykłymi na okaziciela i nie podlegają zamianie na akcje imienne.
- 2. Jedna akcja daje prawo do jednego głosu na Walnym Zgromadzeniu.
- 3. Akcje są zbywalne.
- 4. Przyznanie prawa głosu zastawnikowi lub użytkownikowi akcji wymaga zgody Rady Nadzorczej.

## **§ 7 PODWYŻSZANIE I OBNIŻENIE KAPITAŁU ZAKŁADOWEGO**

- 1. Kapitał zakładowy może być podwyższany lub obniżany na mocy uchwały Walnego Zgromadzenia.
- 2. Podwyższenie kapitału zakładowego może nastąpić w drodze emisji nowych akcji na okaziciela albo podwyższenia wartości nominalnej dotychczasowych akcji. Kapitał zakładowy może być podwyższony również przez przeniesienie do niego z kapitału zapasowego lub funduszu rezerwowego środków określonych uchwałą Walnego Zgromadzenia.
- 3. Kapitał zakładowy może być obniżony przez zmniejszenie nominalnej wartości akcji lub przez umorzenie części akcji.
- 4. Spółka może emitować obligacje, w tym obligacje zamienne na akcje lub obligacje z prawem pierwszeństwa, warranty subskrypcyjne, a także inne papiery wartościowe.
- 5. Uchwały Walnego Zgromadzenia, o których mowa w niniejszym paragrafie wymagają większości 3/4 (trzy czwarte) głosów, chyba że przepisy Kodeksu spółek handlowych przewidują warunki surowsze.



**§ 8**  
**UMORZENIE AKCJI**

1. Akcje mogą być umarzane za zgodą akcjonariusza, w drodze ich nabycia przez Spółkę (umorzenie dobrowolne). Umorzenie dobrowolne nie może być dokonane częściej niż raz w roku obrotowym.
2. Z wnioskiem o umorzenie swoich akcji może wystąpić do Zarządu akcjonariusz. W takim przypadku Zarząd proponuje w porządku obrad najbliższego Walnego Zgromadzenia podjęcie uchwały o umorzeniu akcji.
3. Umorzenie akcji następuje na warunkach ustalonych uchwałą Walnego Zgromadzenia, która powinna określać w szczególności podstawę prawną umorzenia, wysokość wynagrodzenia przysługującego akcjonariuszowi akcji umorzonych bądź uzasadnienie umorzenia akcji bez wynagrodzenia oraz sposób obniżenia kapitału zakładowego.
4. Umorzenie akcji następuje z chwilą obniżenia kapitału zakładowego Spółki.

**§ 9**  
**ORGANY SPÓŁKI**

Organami Spółki są:

- 1) Walne Zgromadzenie,
- 2) Rada Nadzorcza,
- 3) Zarząd.

**§ 10**  
**WALNE ZGROMADZENIE**

1. Walne Zgromadzenie może być zwyczajne lub nadzwyczajne.
2. Zwyczajne Walne Zgromadzenie zwołuje Zarząd nie później niż w terminie 6 (sześciu miesięcy) po upływie każdego roku obrotowego.
3. Walne Zgromadzenia odbywają się w siedzibie Spółki lub w innym miejscu na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oznaczonym w zaproszeniu lub ogłoszeniu lub, w przypadku gdy, Spółka stanie się spółką publiczną, w siedzibie spółki prowadzącej rynek regulowany.
4. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie zwołuje Zarząd dla rozpatrzenia spraw wymagających niezwłocznego postanowienia, z własnej inicjatywy, na żądanie Rady Nadzorczej lub akcjonariuszy przedstawiających przynajmniej 1/20 (jedna dwudziesta) część kapitału zakładowego. Jeżeli Zarząd nie zwoła Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia w terminie określonym w ust. 2, do zwołania Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia uprawniona jest Rada Nadzorcza.
5. Walne Zgromadzenie zwołuje się przez ogłoszenie, które powinno być dokonane co najmniej na trzy tygodnie przed terminem Walnego Zgromadzenia.

6. W przypadku gdy Spółka stanie się spółką publiczną Walne Zgromadzenie zwołuje się przez ogłoszenie zamieszczone na stronie internetowej Spółki, które powinno być dokonane najpóźniej na 26 (dwadzieścia sześć) dni przed terminem Walnego Zgromadzenia.
7. Walne Zgromadzenie otwiera Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w przypadku jego nieobecności jeden z członków Rady, a w przypadku ich nieobecności Prezes Zarządu lub osoba wyznaczona przez Zarząd.
8. Walne Zgromadzenie może być odwołane, jeżeli jego odbycie napotyka nadzwyczajne przeszkody (np. siła wyższa) lub jest oczywiście bezprzedmiotowe. Odwołanie następuje w taki sam sposób, jak zwołanie, nie później jednak niż na 5 dni przed pierwotnie planowanym terminem. Jeżeli odwołanie lub zmiana terminu Walnego Zgromadzenia nie może nastąpić w terminie określonym w zdaniu poprzednim, Walne Zgromadzenie powinno się odbyć, chyba, że z okoliczności wynika, że jest to niemożliwe lub nadmiernie utrudnione, wówczas odwołanie albo zmiana terminu może nastąpić w każdym czasie przed datą Walnego Zgromadzenia.
9. Szczegółowe zasady prowadzenia obrad i podejmowania uchwał przez Walne Zgromadzenie określa Regulamin Walnego Zgromadzenia uchwalany przez Walne Zgromadzenie. Regulamin Walnego Zgromadzenia może być zmieniony w drodze uchwały Walnego Zgromadzenia.

## § 11

1. Walne Zgromadzenie może podejmować uchwały jedynie w sprawach objętych porządkiem obrad, chyba że na Walnym Zgromadzeniu reprezentowany jest cały kapitał zakładowy, a nikt z obecnych nie zgłosił sprzeciwu dotyczącego powzięcia uchwały.
2. Rada Nadzorcza, jak również akcjonariusz lub akcjonariusze reprezentujący co najmniej jedną dwudziestą kapitału zakładowego mogą żądać umieszczenia określonych spraw w porządku obrad najbliższego Walnego Zgromadzenia. Żądanie powinno zostać zgłoszone Zarządowi nie później niż na 14 (czternaście), a w przypadku, gdy Spółka stanie się spółką publiczną, nie później niż na 21 (dwadzieścia jeden) dni przed wyznaczonym terminem zgromadzenia. Żądanie powinno zawierać uzasadnienie lub projekt uchwały dotyczącej proponowanego punktu porządku obrad. Żądanie może zostać złożone w postaci elektronicznej na adres wskazany przez Spółkę.
3. Zarząd jest obowiązany niezwłocznie, jednak nie później niż na 4 (cztery) dni, a w przypadku, gdy Spółka będzie miała charakter spółki publicznej nie później niż na 18 (osiemnaście) dni przed wyznaczonym terminem Walnego Zgromadzenia, ogłosić zmiany w porządku obrad, wprowadzone na żądanie akcjonariuszy lub Rady Nadzorczej. Ogłoszenie następuje w sposób właściwy dla zwołania Walnego Zgromadzenia.
4. Uchwały Walnego Zgromadzenia są podejmowane bezwzględną większością głosów (tj. stosunkiem głosów „za” do „przeciw”) chyba, że inne postanowienia Statutu lub Kodeksu spółek handlowych stanowią inaczej.
5. Poza innymi sprawami wskazanymi w Kodeksie spółek handlowych uchwały Walnego Zgromadzenia wymagają:
  - 1) rozpatrywanie i zatwierdzanie sprawozdania Zarządu z działalności Spółki oraz sprawozdania finansowego za ubiegły rok obrotowy,

- 2) podział zysków lub pokrycie strat, wysokości odpisów na kapitał zapasowy i inne fundusze, określenie daty ustalenia prawa do dywidendy, wysokości dywidendy i terminie wypłaty dywidendy,
- 3) udzielanie absolutorium członkom organów Spółki z wykonania przez nich obowiązków,
- 4) podejmowanie postanowień dotyczących roszczeń o naprawienie szkody, wyrządzonej przy zawiązywaniu Spółki, sprawowaniu zarządu albo nadzoru,
- 5) zbycie lub wydzierżawienie przedsiębiorstwa lub jego zorganizowanej części oraz ustanowienia na nich ograniczonego prawa rzeczowego,
- 6) likwidacja Spółki i wyznaczanie likwidatora,
- 7) emisja obligacji zamiennych lub z prawem pierwszeństwa oraz warrantów subskrypcyjnych wskazanych w art. 453 §2 Kodeksu spółek handlowych,
- 8) nabycie akcji własnych Spółki w przypadku określonym w art. 362 §1 pkt 2 Kodeksu spółek handlowych oraz upoważnienie do ich nabywania w przypadku określonym w art. 361 §1 pkt 8 Kodeksu spółek handlowych,
- 9) zmiana Statutu Spółki, w tym podejmowanie uchwał o podwyższeniu i obniżeniu kapitału zakładowego,
- 10) zawarcie umowy o zarządzanie spółką zależną,
- 11) ustalanie zasad wynagradzania członków Rady Nadzorczej,
- 12) uchwalanie regulaminu Walnego Zgromadzenia,
- 13) podejmowanie uchwał o umorzeniu akcji,
- 14) określenie dnia, według którego ustala się listę akcjonariuszy uprawnionych do dywidendy za dany rok obrotowy (dnia dywidendy),
- 15) powoływanie i odwoływanie członków Rady Nadzorczej, z zastrzeżeniem § 13 ust. 3, 8 i 9 Statutu,
- 16) podejmowanie innych decyzji przewidzianych przepisami prawa i niniejszego Statutu oraz rozstrzyganie spraw wnoszonych przez akcjonariuszy, Zarząd i Radę Nadzorczą
- 17) wprowadzanie akcji Spółki do zorganizowanego systemu obrotu papierami wartościowymi,
- 18) uchwalanie i zmiana polityki wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej.

6. Nabycie i zbycie nieruchomości, użytkowania wieczystego albo udziału w nieruchomości czy użytkowaniu wieczystym albo ich obciążenia w szczególności ograniczonym prawem rzeczowym nie wymaga zgody Walnego Zgromadzenia. Do nabycia i zbycia nieruchomości, użytkowania wieczystego albo udziału w nieruchomości czy użytkowaniu wieczystym albo ich

obciążenia w szczególności ograniczonym prawem rzeczowym konieczne jest uzyskanie zgody, o której mowa w § 14 ust. 13 pkt 8) Statutu.

7. Głosowanie na Walnym Zgromadzeniu jest jawne. Tajne głosowanie zarządza się przy wyborach oraz nad wnioskami o odwołanie członków organów Spółki lub likwidatorów, o pociągnięcie ich do odpowiedzialności, w sprawach osobowych i na wniosek przynajmniej jednego akcjonariusza obecnego lub reprezentowanego na Walnym Zgromadzeniu.

## § 12

### RADA NADZORCZA

1. Rada Nadzorcza wykonuje stały nadzór nad działalnością Spółki we wszystkich gałęziach jej przedsiębiorstwa.
2. Rada Nadzorcza składa się z co najmniej 5 (pięciu) do 7 (siedmiu) członków, których powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie.
3. W przypadku rezygnacji lub śmierci, przed upływem kadencji, jednego lub większej liczby członków Rady Nadzorczej, wskutek czego jej skład zmniejszył się poniżej 5 (pięciu) członków, pozostali członkowie Rady Nadzorczej, w terminie 1 (jednego) miesiąca od dnia powzięcia wiedzy o ww. okoliczności, mogą dokonać w drodze uchwały wyboru nowego członka lub członków Rady Nadzorczej w celu uzupełnienia Rady Nadzorczej do minimalnego składu, którzy będą pełnić swoją funkcję do czasu zatwierdzenia ich powołania przez najbliższe Walne Zgromadzenie albo wyboru przez Walne Zgromadzenie nowego członka Rady Nadzorczej w miejsce dokooptowanego. Odmowa zatwierdzenia wyboru przez Walne Zgromadzenie nie uchybia czynnościom podjętym przez Radę Nadzorczą z udziałem członka wybranego w trybie określonym w niniejszym ustępie.
4. Wspólna kadencja członków Rady Nadzorczej trwa 5 (pięć) lat. Każdy członek Rady Nadzorczej może być ponownie wybrany do pełnienia tej funkcji. Mandat członka Rady Nadzorczej wygasa najpóźniej z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni pełny rok obrotowy pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. Mandat członka Rady Nadzorczej wygasa również wskutek śmierci, rezygnacji albo odwołania go ze składu Rady Nadzorczej.
5. Od dnia dopuszczenia akcji Spółki do obrotu na rynku regulowanym, co najmniej 2 (dwóch) członków Rady Nadzorczej spełnia kryteria niezależności określone ustawą z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach ich samorządzie, podmiotach uprawnionych do badania sprawozdań finansowych oraz o nadzorze publicznym („**Ustawa o Biegłych Rewidentach**”), z zastrzeżeniem dodatkowych wymogów przewidzianych Dobrymi Praktykami Spółek Notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („**Kryteria Niezależności**”). Przed powołaniem do Rady Nadzorczej, kandydat na niezależnego członka Rady Nadzorczej składa Spółce pisemne oświadczenie o spełnieniu Kryteriów Niezależności.
6. Jeżeli Zarząd otrzyma pisemne oświadczenie od członka Rady Nadzorczej, stwierdzające, że przestał on spełniać Kryteria Niezależności lub uzyska taką informację z innego źródła, i w takim przypadku mniej niż 2 (dwóch) członków Rady Nadzorczej będzie spełniało Kryteria Niezależności, Zarząd w terminie 6 (sześciu) tygodni od otrzymania takiego oświadczenia lub powzięcia takiej informacji zwoła Walne Zgromadzenie w celu powołania członka (członków) Rady Nadzorczej spełniającego Kryteria Niezależności. Do czasu dokonania zmian w składzie Rady Nadzorczej polegających na dostosowaniu liczby członków spełniających Kryteria

Niezależności do wymogów statutowych, Rada Nadzorcza działa w składzie dotychczasowym.

7. W celu uniknięcia wątpliwości przyjmuje się, że utrata przez członka Rady Nadzorczej Kryterium Niezależności, a także brak powołania takich członków Rady Nadzorczej, nie powoduje nieważności uchwał podjętych przez Radę Nadzorczą. Jeżeli członek Rady Nadzorczej przestanie spełniać Kryteria Niezależności, lub członek Rady Nadzorczej, który spełniał uprzednio Kryteria Niezależności, przestanie je spełniać w trakcie trwania swojej kadencji, nie będzie to miało wpływu na ważność lub wygaśnięcie jego mandatu. Jeżeli liczba członków Rady Nadzorczej spełniających Kryteria Niezależności spadnie poniżej 2 (dwóch), Zarząd Spółki zobowiązany jest zwołać Walne Zgromadzenie.
8. W sytuacji, gdy liczba członków Rady Nadzorczej spełniających Kryteria Niezależności będzie wynosiła mniej niż 2 (dwóch), a Rada Nadzorcza nie skorzysta niezwłocznie z uprawnienia, o którym mowa w ust. 3 powyżej w taki sposób, że zapewni to minimalną liczbę członków Rady Nadzorczej spełniających Kryteria Niezależności, Zarząd Spółki zobowiązany jest niezwłocznie zwołać Walne Zgromadzenie i umieścić w porządku obrad tego Zgromadzenia punkt dotyczący zmian w składzie Rady Nadzorczej tak, aby zapewnić minimalną liczbę Członków Rady Nadzorczej spełniających Kryteria Niezależności.
9. Tak długo jak Spółka podlega przepisom Ustawy o Biegłych Rewidentach w zakresie powoływania Komitetu Audytu, w Spółce funkcjonuje Komitet Audytu powoływany i odwoływany przez Radę Nadzorczą spośród jej członków. Skład Komitetu Audytu spełnia wymogi Ustawy o Biegłych Rewidentach. W sytuacji, gdy ze składu Rady Nadzorczej nie będzie można wyłonić składu Komitetu Audytu zgodnego z przepisami Ustawy o Biegłych Rewidentach lub skład ten przestanie spełniać wskazane wymogi, Zarząd Spółki zobowiązany jest niezwłocznie zwołać Walne Zgromadzenie i umieścić w porządku obrad tego Zgromadzenia punkt dotyczący zmian w składzie Rady Nadzorczej tak, aby możliwe było działanie Komitetu Audytu w sposób przewidziany w przepisach prawa, chyba, że Rada Nadzorcza niezwłocznie skorzysta z uprawnienia, o którym mowa w ust. 3 powyżej w taki sposób, że umożliwi to funkcjonowanie Komitetu Audytu zgodnie z wymogami Ustawy o Biegłych Rewidentach. W wypadku wygaśnięcia mandatu członka Rady Nadzorczej wchodzącego w skład Komitetu Audytu, dokooptowany zgodnie z ust. 3 powyżej członek Rady Nadzorczej powinien spełniać takie kryteria, które pozwalają na powołanie ze składu Rady Nadzorczej Komitetu Audytu spełniającego wymogi Ustawy o Biegłych Rewidentach. Szczegółowe zasady funkcjonowania i wykonywania zadań, a także skład, liczebność i zasady powoływania członków Komitetu Audytu określi Regulamin Komitetu Audytu uchwalany przez Radę Nadzorczą.
10. Członkowie Rady Nadzorczej mogą otrzymywać wynagrodzenie określone uchwałą Walnego Zgromadzenia.

### § 13

1. Rada Nadzorcza działa zgodnie z przyjętym przez siebie Regulaminem Rady Nadzorczej.
2. Posiedzenia Rady Nadzorczej odbywają się w miarę potrzeb, jednak nie rzadziej niż 3 (trzy) razy w roku obrotowym.
3. Rada Nadzorcza powołuje ze swojego składu Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza może wybrać ze swego składu Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej i

Sekretarza Rady Nadzorczej. Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej przewodniczy posiedzeniom Rady Nadzorczej i kieruje jej pracami w razie nieobecności (lub braku) Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

4. Posiedzenia Rady Nadzorczej zwołuje Przewodniczący lub w razie jego braku lub nieobecności – Wiceprzewodniczący lub inny wybrany przez Przewodniczącego Rady Nadzorczej członek Rady Nadzorczej. Pierwsze posiedzenie Rady Nadzorczej danej kadencji zwołuje najstarszy wiekiem z członków Rady Nadzorczej.
5. Rada Nadzorcza podejmuje decyzje w formie uchwał, jeżeli na posiedzeniu jest obecnych co najmniej połowa jej członków, a wszyscy jej członkowie zostali zaproszeni. Uchwały Rady Nadzorczej zapadają bezwzględną większością głosów, w obecności co najmniej połowy jej członków, chyba że przepisy prawa lub niniejszy Statut przewidują surowsze warunki podejmowania uchwał. Jeżeli głosowanie pozostaje nierozstrzygnięte, decyduje głos Przewodniczącego Rady Nadzorczej.
6. Posiedzenia zwoływane są przez Przewodniczącego Rady Nadzorczej nie później niż w terminie 7 (siedem) dni, a w uzasadnionych przypadkach nie później niż w terminie 3 (trzy) dni przed planowanym terminem posiedzenia Rady Nadzorczej. Przewodniczący zwołuje posiedzenie Rady Nadzorczej z własnej inicjatywy bądź w terminie dwóch tygodni od dnia otrzymania wniosku Zarządu lub członka Rady Nadzorczej. Wniosek, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym, powinien zostać złożony na piśmie z podaniem proponowanego porządku obrad.
7. Porządek obrad ustala uprawniony do zwołania posiedzenia Rady Nadzorczej. W przypadku zwołania Rady Nadzorczej na wniosek Zarządu lub członka Rady Nadzorczej porządek obrad powinien uwzględniać sprawy wskazane przez wnioskodawcę. W sprawach nieobjętych porządkiem obrad Rada Nadzorcza uchwały podjąć nie może, chyba że wszyscy jej członkowie są obecni i wyrażają zgodę na powzięcie uchwały.
8. Przewodniczącym posiedzenia jest Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w razie jego nieobecności Wiceprzewodniczący lub inny Członek Rady Nadzorczej.
9. Rada Nadzorcza może odbyć posiedzenie także bez formalnego zwołania, jeżeli obecni są wszyscy jej członkowie i wyrażają zgodę na odbycie posiedzenia i zamieszczenie poszczególnych spraw w porządku obrad.
10. Członkowie Rady Nadzorczej mogą brać udział w podejmowaniu uchwał Rady Nadzorczej, oddając swój głos na piśmie za pośrednictwem innego członka Rady Nadzorczej. Oddanie głosu na piśmie za pośrednictwem innego członka Rady Nadzorczej nie może dotyczyć spraw wprowadzonych do porządku obrad na posiedzeniu Rady Nadzorczej, ani wyboru Przewodniczącego i Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej, powołania członków Zarządu oraz odwołania i zawieszenia w czynnościach tych osób.
11. Rada Nadzorcza może podejmować uchwały w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. Uchwała jest ważna, gdy wszyscy członkowie zostali powiadomieni o treści projektu uchwały oraz co najmniej połowa członków Rady Nadzorczej wzięła udział w podejmowaniu uchwały. Rada Nadzorcza może podejmować uchwały w trybach określonych powyżej także w sprawach, dla których Statut Spółki przewiduje głosowanie tajne, o ile żaden z członków Rady Nadzorczej nie zgłosi sprzeciwu. Treść uchwał podjętych w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków

bezpośredniego porozumiewania się na odległość powinna zostać podpisana przez każdego członka Rady Nadzorczej, który brał udział w takim głosowaniu.

12. Członek Rady Nadzorczej informuje pozostałych członków Rady Nadzorczej o zaistniałym lub mogącym powstać konflikcie interesów oraz powstrzymuje się od zabierania głosu w dyskusji i od głosowania nad przyjęciem uchwały w sprawie, w której zaistniał konflikt interesów.
13. Do obowiązków Rady Nadzorczej należą sprawy określone w Kodeksie spółek handlowych i w Statucie, w tym:
  - 1) ocena sprawozdań finansowych Spółki za ubiegły rok obrotowy i sprawozdania Zarządu z działalności Spółki, a także wniosków Zarządu dotyczących podziału zysku albo pokrycia straty oraz składanie Walnemu Zgromadzeniu corocznego pisemnego sprawozdania z wyników tej oceny,
  - 2) dokonywanie wyboru biegłego rewidenta badającego sprawozdanie finansowe Spółki,
  - 3) powoływanie i odwoływanie członków Zarządu (w tym Prezesa, Wiceprezesów, Zarządu oraz Członków Zarządu),
  - 4) ustalanie zasad wynagradzania Członków Zarządu,
  - 5) reprezentowanie Spółki w umowach z członkami Zarządu oraz w sporach z Zarządem lub jego członkami,
  - 6) wyrażanie zgody na dokonanie wypłaty zaliczki na poczet przewidywanej dywidendy w związku z wnioskiem akcjonariusza Spółki,
  - 7) wyrażanie zgody dla Zarządu na zaciągnięcie zobowiązania, rozporządzenie lub inną czynność prawną, która jednorazowo lub w ciągu roku zobowiąże Spółkę do świadczenia wyższego niż 500.000,00 (pięćset tysięcy) złotych.
  - 8) nabycie i zbycie nieruchomości, użytkowania wieczystego albo udziału w nieruchomości czy użytkowaniu wieczystym albo ich obciążenia w szczególności ograniczonym prawem rzeczowym.

## **§ 14 ZARZĄD**

1. Zarząd kieruje działalnością Spółki, zarządza jej majątkiem oraz reprezentuje Spółkę na zewnątrz przed sądami, organami władzy i wobec osób trzecich. Zarząd podejmuje decyzje we wszystkich sprawach, niezastrzeżonych przez postanowienia Statutu lub przepisy prawa do wyłącznej kompetencji Rady Nadzorczej lub Walnego Zgromadzenia.
2. Zarząd Spółki liczy od 1 (jednego) do 3 (trzech) członków powoływanych i odwoływanych przez Radę Nadzorczą. W skład wieloosobowego Zarządu wchodzi Prezes Zarządu oraz Członkowie Zarządu. Nadzorcza może powierzyć wybranym członkom Zarządu funkcję Wiceprezesa.
3. Wspólna kadencja członków Zarządu trwa 5 (pięć) lat. Każdy z członków Zarządu może być wybrany na następną kadencję.

4. Mandaty członków Zarządu wygasają z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni pełny rok obrotowy pełnienia funkcji członków Zarządu.
5. Członkowie Zarządu mogą być powoływani ponownie w skład Zarządu na następne kadencje.
6. Uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów oddanych. W razie równości głosów, decyduje głos Prezesa Zarządu.
7. Zarząd może także podejmować uchwały w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. Uchwała podejmowana w powyższy sposób jest ważna wyłącznie, gdy wszyscy członkowie Zarządu zostali powiadomieni o treści projektu uchwały. Członkowie Zarządu mogą brać udział w podejmowaniu uchwał Zarządu, oddając swój głos na piśmie za pośrednictwem innego członka Zarządu.
8. Zarząd może udzielić prokury. Ustanowienie prokury wymaga zgody wszystkich członków Zarządu. Prokura może być odwołana w każdym czasie przez pisemne oświadczenie skierowane do prokurenta i podpisane przez jednego członka Zarządu.
9. Do wykonywania czynności określonego rodzaju Zarząd może ustanowić pełnomocników Spółki, upoważnionych do działania w granicach udzielonego im pełnomocnictwa.
10. W przypadku zawierania umów pomiędzy Spółką a członkami Zarządu, Spółka jest reprezentowana przez Radę Nadzorczą. Rada Nadzorcza może upoważnić w drodze uchwały jednego lub więcej członków do dokonywania takich czynności prawnych.
11. Pracownicy Spółki podlegają Zarządowi, który zawiera i rozwiązuje umowy o pracę z pracownikami Spółki i ustala im wynagrodzenie.
12. Do reprezentacji Spółki uprawnieni są:
  - a. w przypadku Zarządu jednoosobowego - Prezes Zarządu,
  - b. w przypadku Zarządu wieloosobowego - 2 (dwóch) członków Zarządu działających łącznie albo Prezes Zarządu samodzielnie.
13. Członek Zarządu informuje Zarząd o każdym konflikcie interesów w związku z pełnioną funkcją lub o możliwości jego powstania oraz powstrzymuje się od zabierania głosu w dyskusji i od głosowania nad uchwałą w sprawie, w której zaistniał konflikt interesów.
14. Szczegółowe zasady organizacji i sposobu działania Zarządu mogą zostać określone w Regulaminie Zarządu, uchwalanym przez Zarząd.

## **§ 15**

### **UDZIAŁ W ZYSKU I FUNDUSZE SPÓŁKI**

1. Akcjonariusze mają prawo do udziału w zysku wykazanym w sprawozdaniu finansowym, zbadanym przez biegłego rewidenta, który został przeznaczony przez Walne Zgromadzenie do wypłaty akcjonariuszom.
2. Spółka tworzy następujące kapitały i fundusze:



- 1) kapitał zakładowy,
  - 2) kapitał zapasowy,
  - 3) fundusz rezerwowy.
3. Zarząd Spółki jest uprawniony do dysponowania środkami pieniężnymi zgromadzonymi w kapitale rezerwowym w granicach dozwolonych przepisami prawa na cele dokonywanych przez Spółkę inwestycji oraz na cele wypłaty dywidendy na rzecz akcjonariuszy, w tym zaliczek na poczet przewidywanej dywidendy za dany rok obrotowy na warunkach określonych w art. 349 Kodeksu spółek handlowych, z zastrzeżeniem uzyskania uprzedniej zgody Rady Nadzorczej na wypłatę. Na mocy uchwały Walnego Zgromadzenia Spółka może tworzyć również inne fundusze, w tym na pokrycie poszczególnych strat lub wydatków albo z przeznaczeniem na określone cele.
4. Wysokość odpisów na kapitał zapasowy i inne fundusze określa Walne Zgromadzenie.
5. Kapitał zapasowy tworzy się z odpisów z czystego zysku. Odpis na ten kapitał nie może być mniejszy niż 8% (osiem procent) czystego zysku rocznego. Dokonywanie odpisów na kapitał zapasowy może być zaniechane, gdy kapitał ten będzie nie mniejszy niż 1/3 (jedna trzecia) kapitału zakładowego.

#### **§ 16 DYWIDENDA**

1. Datę nabycia praw do dywidendy oraz termin wypłaty dywidendy ustala Zwyczajne Walne Zgromadzenie. Dzień dywidendy może być wyznaczony na dzień przypadający nie wcześniej niż pięć dni i nie później niż trzy miesiące od dnia powzięcia uchwały. Termin wypłaty dywidendy może być wyznaczony w okresie kolejnych trzech miesięcy, licząc od dnia dywidendy.
2. Zarząd Spółki jest uprawniony do wypłacenia akcjonariuszom zaliczek na poczet spodziewanej dywidendy za dany rok finansowy, jeżeli Spółka posiada fundusze wystarczające na wypłatę. Wypłata zaliczki wymaga zgody Rady Nadzorczej. We wniosku o wyrażenie zgody na wypłatę zaliczki Zarząd Spółki określi warunki i terminy wypłaty zaliczki. Spółka może wypłacić zaliczkę na poczet przewidywanej dywidendy, jeżeli jej zatwierdzone sprawozdanie finansowe za poprzedni rok obrotowy wykazuje zysk. Zaliczka może stanowić najwyżej połowę zysku osiągniętego od końca poprzedniego roku obrotowego, powiększonego o kapitały rezerwowe utworzone z zysku, którymi w celu wypłaty zaliczek może dysponować zarząd oraz pomniejszonego o niepokryte straty i udziały własne.

#### **§ 17 RACHUNKOWOŚĆ**

Spółka prowadzi rachunkowość oraz księgi handlowe zgodnie z obowiązującymi w Rzeczypospolitej Polskiej przepisami prawa.

#### **§ 18 ROK OBROTOWY**

Rok obrotowy Spółki rozpoczyna się 1 stycznia a kończy 31 grudnia tego samego roku kalendarzowego.”

## 2. Uchwała w Sprawie Dopuszczenia

### „Uchwała nr 10

**Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki pod firmą Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie z dnia 14 kwietnia 2022 roku  
w sprawie ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie akcji Spółki do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.**

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie, działając na podstawie art. 27 ust. 2 pkt 3a ustawy z dnia 29 lipca 2005 roku o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych („**Ustawa o Ofercie Publicznej**”) i ustawy z dnia 29 lipca 2005 roku o obrocie instrumentami finansowymi („**Ustawa o Obrocie Instrumentami Finansowymi**”), niniejszym uchwała, co następuje:

### § 1

1. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanawia o ubieganiu się przez Spółkę, przy spełnieniu stosownych, wynikających z właściwych przepisów prawa i regulacji Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („**GPW**”) kryteriów i warunków, o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („**GPW**”) wszystkich akcji Spółki, tj. do 2.573.132 (dwa miliony pięćset siedemdziesiąt trzy tysiące sto trzydzieści dwa) akcji zwykłych na okaziciela, o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty i zero groszy) każda („**Akcje Dopuszczane**”), w tym:
  - 1) 100.000 (sto tysięcy) akcji na okaziciela serii A;
  - 2) 700.000 (siedemset tysięcy) akcji na okaziciela serii B;
  - 3) 90.909 (dziewięćdziesiąt tysięcy dziewięćset dziewięć) akcji na okaziciela serii C;
  - 4) 927.273 (dziewięćset dwadzieścia siedem tysięcy dwieście siedemdziesiąt trzy) akcje na okaziciela serii D,
  - 5) 400.000 (czterysta tysięcy) akcji na okaziciela serii E,
  - 6) 110.975 (sto dziesięć tysięcy dziewięćset siedemdziesiąt pięć) akcji na okaziciela serii F,
  - 7) 135.634 (sto trzydzieści pięć tysięcy sześćset trzydzieści cztery) akcji na okaziciela serii G
  - 8) 108.341 (sto osiem tysięcy trzysta czterdzieści jeden) akcji na okaziciela serii H.
2. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanawia o przeniesieniu wszystkich Akcji Dopuszczanych, które były dotychczas notowane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect na rynek regulowany prowadzony przez GPW.

### § 2

1. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki upoważnia Zarząd Spółki do podjęcia wszelkich niezbędnych czynności prawnych i faktycznych, w tym do złożenia odpowiednich wniosków i zawiadomień, zgodnie z wymogami określonymi w przepisach prawa oraz regulacjami, uchwałami bądź wytycznymi GPW, Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie („**KDPW**”) oraz Komisji Nadzoru Finansowego, związanych z:
  - a) ubieganiem się o dopuszczenie oraz wprowadzenie Akcji Dopuszczanych do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW, w tym przed Komisją Nadzoru Finansowego i GPW, w szczególności, ale nie wyłącznie związanych z zatwierdzeniem prospektu Spółki przez Komisję Nadzoru Finansowego oraz złożeniem odpowiednich wniosków i dokumentów do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.;

- b) podjęciem wszelkich innych niezbędnych działań faktycznych i prawnych, w tym przed Komisją Nadzoru Finansowego, KDPW i GPW związanych z dopuszczeniem i wprowadzeniem wszystkich Akcji Dopuszczanych do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW.
  - c) złożeniem, o ile będzie to konieczne, wniosku o wykluczenie Akcji Dopuszczanych, które dotychczas były notowane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect z obrotu na tym rynku.
2. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki upoważnia Zarząd Spółki do podjęcia decyzji o odstąpieniu od wykonania niniejszej uchwały lub zawieszenia jej wykonania w każdym czasie.

### **§ 3**

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.”