



WILDLANDS

INTERACTIVE

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI WILDLANDS INTERACTIVE S.A.

za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

Warszawa, 18 marzec 2026 r.



Spis treści

1. Charakterystyka Spółki	3
1.1. Informacje Podstawowe	3
1.1.1. Dane jednostki	3
1.1.2. Przedmiot działalności	3
1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu	4
1.1.4. Zarząd Spółki	5
1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki	6
1.2. Zakres działalności Spółki	6
1.2.1. Profil działalności Spółki	6
1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży	8
1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży	8
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania	9
3. Przewidywany rozwój Spółki	12
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	14
5. Czynniki ryzyka	15
5.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	15
5.2. Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym i obrotem akcjami Spółki	25
6. Pozostałe informacje	31

1. Charakterystyka Spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent powstał na skutek przekształcenia Games Box sp. z o.o. w spółkę Games Box S.A., które dokonane zostało na podstawie Uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki pod firmą Games Box sp. z o.o. z dnia 25 stycznia 2021 r. w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną (Repertorium A. Nr 247/2021). Następnie w dniu 30 stycznia 2025 r. zarejestrowane zostało połączenie Emitenta z 3T Games sp. z o.o., w wyniku czego Spółka przejęła 3T Games sp. z o.o. oraz zmieniła nazwę na Wildlands Interactive Spółka Akcyjna.

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Wildlands Interactive S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Marszałkowska 87/102, 00-683 Warszawa
Telefon:	(+48) 508 379 738
Adres poczty elektronicznej:	contact@wildlandsinteractive.com
Adres strony internetowej:	www.wildlandsinteractive.com
NIP:	7010991036
REGON:	386590637
KRS:	0000883443

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki, zgodnie z KRS Spółki i wg klasyfikacji PKD, obejmuje:

- 1) PKD 58.21.Z Działalność wydawniczą w zakresie gier komputerowych,
- 2) PKD 62.10.A Działalność w zakresie programowania gier komputerowych,
- 3) PKD 62.10.B Pozostałą działalność w zakresie programowania,
- 4) PKD 58.12.Z Wydawanie gazet,
- 5) PKD 58.13.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 6) PKD 18.11.Z Drukowanie gazet,
- 7) PKD 58.19.Z Pozostałą działalność wydawniczą, z wyłączeniem w zakresie oprogramowania,
- 8) PKD 18.13.Z Działalność usługową związaną z przygotowywaniem do druku,

- 9) PKD 18.20.Z Reprodukację zapisanych nośników informacji,
- 10) PKD 32.40.Z Produkcję gier i zabawek,
- 11) PKD 46.50.Z Sprzedaż hurtową urządzeń technologii informacyjnej i komunikacyjnej,
- 12) PKD 47.40.Z Sprzedaż detaliczną narzędzi technologii informacyjnej i komunikacyjnej,
- 13) PKD 47.92.Z Pośrednictwo w sprzedaży detalicznej wyspecjalizowanej
- 14) PKD 47.64.Z Sprzedaż detaliczną gier i zabawek,
- 15) PKD 47.51.Z Sprzedaż detaliczną wyrobów tekstylnych,
- 16) PKD 47.69.C Sprzedaż detaliczną pozostałych wyrobów związanych z kulturą i rekreacją, gdzie indziej niesklasyfikowaną,
- 17) PKD 47.71.Z Sprzedaż detaliczną odzieży,
- 18) PKD 47.78.Z Sprzedaż detaliczną pozostałych nowych wyrobów,
- 19) PKD 60.39.Z Pozostałą działalność związaną z dystrybucją treści,
- 20) PKD 58.29.Z Działalność wydawniczą w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 21) PKD 60.20.Z Nadawanie programów telewizyjnych ogólnodostępnych i abonamentowych oraz dystrybucję nagrań wideo,
- 22) PKD 63.10.D Pozostałą działalność usługową w zakresie infrastruktury obliczeniowej, przetwarzania danych, zarządzania stronami internetowymi (hosting) i działalności powiązane,
- 23) PKD 73.12.Z Reklamę poprzez środki masowego przekazu,
- 24) PKD 77.40.A Działalność związaną z dzierżawą i rejestracją nazw domen internetowych,
- 25) PKD 77.40.B Pozostałą dzierżawę własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 26) PKD 59.12.Z Działalność postprodukcyjną związaną z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi.

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

Na dzień 31 grudnia 2025 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosi 405 095,20 zł i dzieli się na 4 050 952 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2025 r. i do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności Zarządu Wildlands Interactive S.A

Seria	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	1 160 000	28,64%	1 160 000	28,64%
B	53 750	1,33%	53 750	1,33%
C	1 376 000	33,97%	1 376 000	33,97%
D	1 461 202	36,07%	1 461 202	36,07%
Suma	4 050 952	100,00%	4 050 952	100,00%



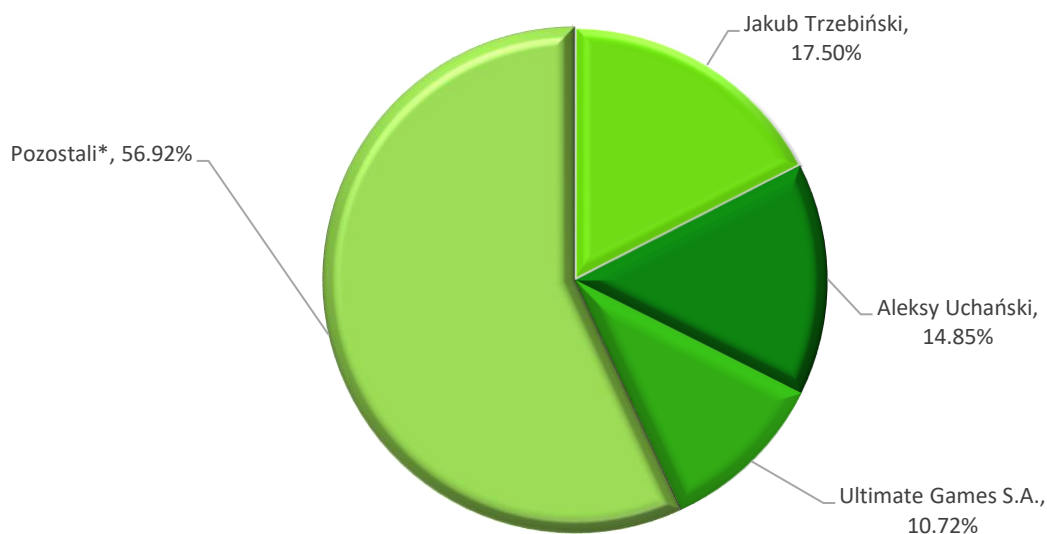
**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI WILDLANDS INTERACTIVE S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2025**

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2025 r. i do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności Zarządu Wildlands Interactive S.A.

Akcionariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Jakub Trzebiński	708 963	708 963	17,50%	17,50%
Aleksy Uchański	601 750	601 750	14,85%	14,85%
Ultimate Games S.A.	434 250	434 250	10,72%	10,72%
Pozostali*	2 305 989	2 305 989	56,92%	56,92%
Suma	4 050 952	4 050 952	100,00%	100,00%

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

Struktura własnościowa Spółki (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31 grudnia 2025 r. i do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności Zarządu Wildlands Interactive S.A.



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

1.1.4. Zarząd Spółki

Od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r. skład Zarządu Emitenta był następujący:

- Pan Rafał Jelonek – Prezes Zarządu.

W dniu 17 lutego 2026 r. Zarząd Spółki podjął Uchwałę w sprawie odwołania prokury oddzielnej. W jej wyniku Pan Jarosław Gil został odwołany z pełnienia funkcji prokurenta oddzielnego (samoistnego). Równocześnie tego

samego dnia Rada Nadzorcza Spółki podjęła Uchwałę w sprawie powołania Pana Jarosława Gil na funkcję Członka Zarządu Spółki ze skutkiem od początku dnia 18 lutego 2026 r.

W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Pan Rafał Jelonek – Prezes Zarządu,
- Pan Jarosław Gil – Członek Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Pan Sebastian Tomasz Ziental – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Tomasz Stajszczak – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Kacper Oklesiński – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Krzysztof Markowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Błażej Musiał – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 19 lutego 2026 r. Pan Krzysztof Markowski złożył rezygnację z członkostwa w Radzie Nadzorczej Spółki ze skutkiem na ten sam dzień. Powodem złożenia rezygnacji była obecna sytuacja zawodowa i osobista. W dniu 20 lutego 2026 r. Rada Nadzorcza Emitenta, powołała zatem Pana Marcina Traczyk, w drodze kooptacji, na Członka Rady Nadzorczej Spółki.

W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład Rady Nadzorczej Spółki kształtował się następująco:

- Pan Sebastian Tomasz Ziental – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Tomasz Stajszczak – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Kacper Oklesiński – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Marcin Traczyk – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Błażej Musiał – Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Emitent powstał na skutek przekształcenia spółki Games Box sp. z o.o. w spółkę Games Box S.A., które dokonane zostało na podstawie Uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki pod firmą Games Box sp. z o.o. z dnia 25 stycznia 2021 r. w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI WILDLANDS INTERACTIVE S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2025**

akcyjną (Repertorium A. Nr 247/2021). W dniu 30 stycznia 2025 r. dokonane zostało połączenie Emitenta ze spółką 3T Games sp. z o.o., w wyniku czego Spółka zmieniła nazwę na Wildlands Interactive Spółka Akcyjna.

Wildlands Interactive S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w produkcji, portowaniu i wydawaniu gier w oparciu o następujące filary:

1. Produkcje własne (IP) - tworzenie autorskich tytułów z potencjałem do dalszej eksploatacji (DLC, sequele, porty) i ich wydawanie.
2. Portowanie na konsole - rozwój działalności w zakresie przenoszenia gier PC stworzonych przez inne podmioty na platformy konsolowe, przede wszystkim PlayStation i Xbox, a w mniejszym zakresie także na Nintendo Switch.
3. Wydawanie gier - działalność wydawnicza obejmująca gry tworzone przez zewnętrznych deweloperów w modelu partnerskim.
4. Produkcja gier na zlecenie – produkcja gier wideo na zlecenie podmiotów trzecich.

Założycielem, kluczowym partnerem biznesowym oraz akcjonariuszem Emitenta jest Ultimate Games S.A. – notowana na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. tworząca gry wideo na najpopularniejsze platformy. Prezesem Zarządu Spółki jest Rafał Jelonek, który jest doświadczonym i kreatywnym menadżerem odpowiedzialnym za działalność i rozwój Emitenta. Członkiem Zarządu jest Jarosław Gil, doświadczony menedżer odpowiedzialny za compliance, finanse, strategię i rozwój Spółki.

Model biznesowy Emitenta zakłada produkcję i dystrybucję gier o niskich budżetach, ze szczególnym naciskiem na gry o tematyce zwierząt, natury i przyrody, a także gry z gatunku symulatorów. W ramach prowadzonej działalności Emitent stale pracuje nad opracowywaniem gier. Na początku jest to przygotowywanie trailerów i strony Steam a następnie produkcja pełnej wersji danej gry.

Spółka dysponuje odpowiednimi zasobami kadrowymi, w tym doświadczonym kierownictwem oraz zespołem partnerów, współpracowników i doradców, posiadających wieloletnie doświadczenie w branży gier wideo oraz na rynku kapitałowym. Spółka posiada również odpowiedni kapitał finansowy umożliwiający kontynuację i rozwój działalności w ramach czterech filarów strategicznych. Ponadto Wildlands Interactive S.A. dysponuje zróżnicowanym portfolio gier znajdujących się na różnych etapach produkcji, obejmującym zarówno tytuły gotowe do publikacji w wersji demo i pełnej, jak i projekty będące w fazie rozwoju lub testów. Dzięki ugruntowanej pozycji na rynku gier oraz szerokiej sieci kontaktów branżowych, Spółka jest w stanie skutecznie identyfikować i pozyskiwać nowe projekty, a także nawiązywać współpracę z utalentowanymi twórcami, studiami deweloperskimi i partnerami biznesowymi, co sprzyja dalszemu rozwojowi i dywersyfikacji działalności.

Spółka opublikowała nową strategię rozwoju na lata 2026-2028, w której celem nadrzędnym strategii jest budowa trwałej wartości Spółki dla akcjonariuszy poprzez rozwój działalności operacyjnej, wzrost skali produkcji i wzmocnienie rozpoznawalności marki Wildlands Interactive. Wynikiem realizacji powyższych działań będzie maksymalizacja wyników finansowych Spółki, osiągnięta poprzez systematyczny wzrost przychodów i zysków, stanowiących podstawę długoterminowego rozwoju oraz wzrostu atrakcyjności inwestycyjnej Wildlands Interactive.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka osiąga przychody z następujących produktów:

Lp.	Gra	Platforma	Termin wydania	Właściciel praw majątkowych
1.	Ships 2017	Steam	19 października 2016 r.	Spółka
2.	Apocalipsis	Steam, Xbox, PlayStation, Switch	28 luty 2018 r.	Punch Punk Games
3.	This Is the Zodiac Speaking	Steam, Xbox, PlayStation, Switch	15 października 2020 r.	Punch Punk Games
4.	Bus Driver Simulator: Countryside	Nintendo Switch	3 marca 2022 r.	Spółka
5.	Ships Simulator	Xbox One	21 grudnia 2022 r.	Spółka
6.	Ships Simulator	PlayStation	30 listopada 2023 r.	Spółka
7.	Space Mechanic Simulator	Steam	11 sierpnia 2023 r.	Spółka

Dodatkowo w dniach:

- 21 maja 2025 r. odbyła się premiera darmowej wersji demonstracyjnej gry pt. Riot Control Simulator: Rookie Day na PC Steam,

- 20 lutego 2026 r. odbyła się premiera darmowej wersji demonstracyjnej gry pt. Ultimate Hunting (Demo) na PC na platformie Steam.

W związku z tym, że są to wersje demo gier udostępniane bezpłatnie, Emitent nie generuje obecnie przychodów z tych tytułów.

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

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

Aktualny plan premier gier, wraz z już wydanymi grami, Spółka publikuje na swojej stronie internetowej <https://wildlandsinteractive.com> w zakładce „Plan Premier”.

Planowane terminy wydania gier

Lp.	Gra	Platforma	Planowany termin wydania*
1.	Riot Control Simulator	Steam	H1 2026 r.
2.	Viking Frontiers	PlayStation 5	2026 r.
3.	Viking Frontiers	Xbox Series X S	2026 r.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI WILDLANDS INTERACTIVE S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2025**

4.	Car Wash Simulator (Demo)	Steam	2026 r.
5.	Ultimate Hunting (EA)	Steam	2026 r.
6.	Car Wash Simulator	Steam	2026 r.
7.	Space Mechanic Simulator	PlayStation 5	2026 r.
8.	Space Mechanic Simulator	Xbox Series X S	2026 r.
9.	Sword & Shield Simulator	Steam	2026 r.
10.	Train Yard Builder	PlayStation 5	2026 r.
11.	Train Yard Builder	Xbox Series X S	2026 r.
12.	Riot Control Simulator	PlayStation 5	2026 r.
13.	Riot Control Simulator	Xbox Series X S	2026 r.
14.	Primitive (Demo)	Steam	2026 r.
15.	Nowe IP (Demo) #1	Steam	TBA
16.	Nowe IP (Demo) #2	Steam	TBA
17.	Nowe IP (Demo) #3	Steam	TBA
18.	Nowe IP (Demo) #4	Steam	TBA
19.	Repo Man	Steam	TBA

* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

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

30 stycznia 2025 r. Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, dokonał rejestracji zmian w Statucie Spółki, które zostały wprowadzone na podstawie uchwał Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta podjętych w dniu 28 października 2024 r. W wyniku powyższej rejestracji zostało dokonane połączenie 3T Games sp. z o.o. z Emitentem, a Spółka otrzymała nową nazwę Wildlands Interactive Spółka Akcyjna. Dodatkowo, w związku z połączeniem, kapitał zakładowy Emitenta został podwyższony z kwoty 121 375,00 zł do kwoty 258 975,00 zł, tj. o kwotę 137 600,00 zł poprzez emisję 1 376 000 akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda, po cenie emisyjnej w wysokości 8,09 zł za jedną akcję. Akcje serii C uczestniczą w zysku począwszy od zysku wypracowanego za rok obrotowy 2024, tzn. od dnia 1 stycznia 2024 roku.

9 maja 2025 r., pomiędzy Spółką, jako Nabywcą i Atomic Jelly S.A., jako Sprzedawcą, została zawarta umowa sprzedaży i przeniesienia na Emitenta majątkowych praw autorskich do gry pt. Space Mechanic Simulator w wersji na PC. W zamian za nabycie majątkowych praw autorskich do Gry Emitent zobowiązał się do zapłaty na rzecz Sprzedającego kwoty 73.000,00 zł. Premiera Gry miała miejsce 11 sierpnia 2023 r. na platformie Steam, a

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI WILDLANDS INTERACTIVE S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2025**

Spółka planuje rozwinąć i usprawnić Grę, aby zwiększyć jej atrakcyjność dla graczy i tym samym maksymalizować przychody z jej sprzedaży.

21 maja 2025 r. miała premiera wersji demonstracyjnej gry Riot Control Simulator: Rookie Day w wersji na PC na platformie Steam. Emitent jest właścicielem praw majątkowych do gry oraz jej wydawcą.

2 lipca 2025 r., pomiędzy Spółką a PlayWay S.A, jako Wydawcą, została zawarta umowa na wykonanie portów gry pt. Viking Frontiers na konsole Xbox Series X|S oraz PlayStation 5. W wyniku zawarcia niniejszej Umowy Emitent wykona porty Gry na Konsole, a następnie uzyska ich certyfikacje. Z tytułu realizacji niniejszej Umowy Emitentowi przysługuje następujące wynagrodzenie: 100% dochodu do czasu, kiedy łączna kwota dochodu z tytułu sprzedaży Gry na Konsolach osiągnie 100.000,00 zł, a następnie 30% dochodu od chwili, kiedy łączne kwoty dochodu przekroczą 100.000,00 zł. Umowa została zawarta na czas nieokreślony z możliwością jej rozwiązania na warunkach ściśle w niej określonych.

17 lipca 2025 r., pomiędzy Spółką, jako Nabywcą a Code Horizon S.A., jako Sprzedawcą, została zawarta umowa na nabycie majątkowych praw autorskich do gry Sword & Shield Simulator wraz z wszystkimi assetami i dokumentacją. Wynagrodzenie Sprzedającego będzie prowizyjne od sprzedaży Gry. Dodatkowo ManyDev Studio SE otrzyma 20% zysku ze sprzedaży wersji na PC po pokryciu kosztów. Spółka planuje wydanie Gry na konsole w przyszłości.

8 sierpnia 2025 r., pomiędzy Spółką, a Frozen Way S.A., jako Deweloperem oraz GameFormatic S.A., jako Deweloperem, została zawarta umowa na wykonanie portów gry pt. Train Yard Builder na konsole Xbox Series X|S oraz PlayStation 5. W wyniku zawarcia niniejszej umowy Emitent wykona porty Gry na Konsole, uzyska ich certyfikacje, a następnie wyda do odpłatnej dystrybucji. W celu realizacji Umowy Deweloperzy udzielili Spółce odpowiednich licencji na zasadach ściśle określonych w Umowie. Ostateczny termin na wykonanie Gry na Konsole został określony na II kwartał 2026 r. Z tytułu realizacji niniejszej Umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie procentowe określone w umowie. Warunki Umowy nie odbiegają od tych powszechnie stosowanych w branży gamingowej.

21 sierpnia 2025 r., pomiędzy Spółką, jako Wydawcą, a NEW DISORDER S.A., jako Deweloperem, została podpisana umowa na wydanie gry pt. Car Wash Simulator na PC. W celu realizacji umowy Deweloper udzielił Spółce odpowiednich licencji na zasadach ściśle określonych w umowie. Z tytułu realizacji niniejszej umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie procentowe określone w umowie. Umowa została zawarta na czas nieokreślony z możliwością jej rozwiązania na warunkach ściśle w niej określonych. Pozostałe warunki umowy nie odbiegają od tych powszechnie stosowanych w branży gamingowej.

5 września 2025 r. nastąpiło podjęcie uchwał przez NWZ Emitenta w przedmiocie: (i) podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii D z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI WILDLANDS INTERACTIVE S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2025**

akcjonariuszy w całości, (ii) dematerializacji akcji Spółki serii D, a także (iii) ubiegania się o wprowadzenie akcji Spółki serii D do obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect oraz (iv) zmiany Statutu Spółki. Kapitał zakładowy podwyższono o kwotę 146.120,20 zł, tj. do kwoty 405.095,20 zł poprzez emisję 1.461.202 nowych akcji serii D.

23 października 2025 r. zakończono emisję akcji serii D, w ramach której Emitent pozyskał od 31 inwestorów ok. 1,75 mln zł na dalszy rozwój.

7 listopada 2025 r. dokonano rejestracji zmian w Statucie Spółki, przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, które zostały wprowadzone na podstawie uchwał Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta podjętych w dniu 5 września 2025 r., w tym rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w ramach emisji akcji serii D

7 listopada 2025 r. została przyjęta strategia rozwoju Emitenta na lata 2026-2028. Strategia zakłada: eksploatację posiadanego portfolio gier, pozyskiwanie kolejnych gier, współpracę z Ultimate Games i Grupą PlayWay, współpracę ze studiami deweloperskimi z zagranicy oraz ustanowienie programu motywacyjnego.

14 stycznia 2026 r. Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjęła Uchwałę Nr 39/2026 w sprawie wprowadzenia akcji zwykłych na okaziciela serii C i D Emitenta do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect.

20 stycznia 2026 r. Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjęła Uchwałę Nr 59/2026 w sprawie wyznaczenia pierwszego dnia notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii C i D Emitenta.

Na mocy niniejszej Uchwały Zarząd Giełdy określił 27 stycznia 2026 r. jako dzień pierwszego notowania akcji zwykłych na okaziciela serii C i D Spółki w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect.

21 stycznia 2026 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. podjął Uchwałę o przeprowadzeniu asymilacji akcji zwykłych na okaziciela serii C i D, wprowadzonych do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect.

Datę realizacji asymilacji w systemie depozytowym wyznaczono na 27 stycznia 2026 r. W tym dniu akcjom nadano kod ISIN: PLGMSBX00010.

20 lutego 2026 r. miała premiera gry Ultimate Hunting (Demo) w wersji na PC na platformie Steam. Emitent jest producentem gry, z kolei właścicielem praw majątkowych do gry oraz jej wydawcą jest Ultimate Games S.A.

3. Przewidywany rozwój Spółki

Emitent w dniu 7 listopada 2025 r. przyjął nową strategię rozwoju na lata 2026-2028, w której zakłada:

1) Eksploatację posiadanego portfolio gier

Spółka posiada w portfolio kilkanaście tytułów gier, będących wynikiem wcześniejszej działalności produkcyjnej, systematycznego pozyskiwania licencji oraz połączenia z 3T Games sp. z o. o.

Do kluczowych pozycji należą m.in.:

1. Produkcje własne (IP): *Riot Control*, *Primitive*, *Repo Man*, *Sword & Shield Simulator*, *Space Mechanic Simulator*.
2. Porty na konsole: *Viking Frontiers*, *Train Yard Builder*.
3. Współpraca wydawnicza: *Car Wash Simulator*.
4. Produkcja gier na zlecenie: *Ultimate Hunting*.

W ramach realizacji Strategii Spółka planuje sukcesywnie wprowadzać do sprzedaży co najmniej dwa tytuły rocznie, łącznie w ramach wszystkich filarów działalności.

Proces wydawniczy nowych tytułów będzie realizowany według przyjętego modelu dystrybucji, w ramach którego w pierwszej kolejności powstaje i zostaje opublikowana wersja demo gry, pozwalająca na wczesne zebranie opinii graczy, liczby pobrań oraz pozycji na listach życzeń. Na podstawie uzyskanych wyników i oceny potencjału sprzedażowego Zarząd podejmie decyzję o dalszym rozwoju projektu – produkcji pełnej wersji gry lub zamknięciu projektu i zakończeniu jego realizacji, jeśli efekty prac oraz odbiór rynkowy okażą się niezadowalające. W przypadku pozytywnej weryfikacji rynkowej nastąpi premiera pełnej wersji gry, poprzedzona działaniami marketingowymi dostosowanymi do skali i potencjału danego tytułu. Spółka dopuszcza również możliwość wydawania gier w formule early access, umożliwiającej stopniowe rozwijanie produktu przy aktywnym udziale społeczności graczy i jednoczesnym generowaniu przychodów na wczesnym etapie cyklu życia projektu. Przyjęty model wydawniczy pozwala na racjonalne zarządzanie budżetami, ograniczenie ryzyka inwestycyjnego i elastyczne reagowanie na oczekiwania graczy.

2) Pozyskiwanie kolejnych gier

Spółka przez cały okres trwania Strategii będzie aktywnie pozyskiwać nowe gry do portfolio w ramach wszystkich filarów działalności – własnych IP, portowania, działalności deweloperskiej oraz wydawnictwa. Nowe projekty będą realizowane przy budżetach w przedziale 20–25 tys. USD (dla demo gry), co umożliwia testowanie wielu koncepcji przy niskim ryzyku finansowym i zapewnia elastyczność inwestycyjną. Pełna wersja gry po demo będzie produkowana przy budżetach około 25-75 tys. USD.

Wildlands Interactive S.A. będzie kierować się zasadą racjonalności finansowej i kosztowej, wybierając projekty o największym potencjale sprzedażowym i dopasowane do profilu Spółki (gry o naturze, zwierzętach, z gatunku symulatorów oraz pozostałe).

3) Współpracę z Ultimate Games i Grupą PlayWay

Wildlands Interactive S.A. planuje kontynuować i rozwijać współpracę z Ultimate Games S.A. oraz Grupą PlayWay S.A. w zakresie wymiany doświadczeń, realizacji wspólnych projektów oraz synergii wydawniczych. W szczególności współpraca obejmować będzie:

- konsultacje projektowe i technologiczne,
- wsparcie w zakresie dystrybucji i marketingu,
- możliwość współudziału w produkcji oraz publikacji wybranych tytułów,
- wymianę *know-how* w obszarze analityki rynkowej, testowania i portowania gier,
- pozyskiwanie kolejnych IP w modelu pełnej własności, koprodukcji lub portowania.

Dzięki temu Spółka będzie mogła w pełni korzystać z potencjału, doświadczenia i zaplecza operacyjnego jednych z największych podmiotów w polskim sektorze gier.

4) Współpracę ze studiami deweloperskimi z zagranicy

Spółka będzie rozwijać współpracę z zewnętrznymi studiami deweloperskimi z Europy Środkowej, Wschodniej i Azji, gdzie koszty produkcji są niższe, a jakość usług pozostaje na wysokim poziomie. Wildlands Interactive S.A. będzie korzystać z doświadczeń zdobytych w ramach współpracy z partnerami zagranicznymi w zakresie organizacji procesu wydawniczego, certyfikacji i portowania gier. Celem jest zwiększenie efektywności produkcyjnej oraz wzmocnienie kompetencji w zakresie zarządzania projektami międzynarodowymi.

5) Ustanowienie programu motywacyjnego

Walne Zgromadzenie Spółki ustanowiło program motywacyjny obejmujący członków Zarządu, kluczowych menedżerów, pracowników i współpracowników. Program oparty jest na realizacji celów strategicznych i wynikach Spółki, obejmujących lata obrotowe 2026–2028, co zapewnia realne powiązanie interesów kluczowej kadry menadżerskiej z interesami akcjonariuszy. Ustanowienie programu motywacyjnego ma na celu zwiększenie zaangażowania kadry menadżerskiej i utrzymaniu kluczowych talentów w Spółce oraz motywować do skutecznej realizacji założeń biznesowych wskazanych w niniejszej Strategii.

Realizacja powyższych celów będzie następowała poprzez rozwój działalności w oparciu o następujące filary:

1. Produkcje własne (IP),
2. Portowanie gier na konsole,
3. Wydawanie gier,
4. Produkcję gier na zlecenie podmiotów trzecich.

Przyjęcie Strategii określa nowe kierunki rozwoju Spółki po zakończeniu strategii rozwoju na lata 2024–2025, przedstawionej w Dokumencie Informacyjnym Spółki z dnia 24 maja 2022 r. Dokument wyznacza kierunki rozwoju i priorytety operacyjne, których celem jest wzmocnienie pozycji Spółki na rynku gier w latach 2026–2028 oraz stała poprawa jej wyników finansowych.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki, w okresie od stycznia do grudnia 2025 r., wyniosła 776 641,33 zł, co w porównaniu z analogicznym okresem roku 2024, gdy wartość niniejszych przychodów wyniosła 625 253,32 zł, oznacza wzrost o 24,21% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka w 2025 r. osiągnęła przychody równe 117 929,15 zł, czyli o 45,60% r/r niższe niż w 2024 r., które wówczas wynosiły 216 764,64 zł. Pozostałą część przychodów Spółki w roku 2025, tj. kwotę 658 712,18 zł, stanowiła dodatnia zmiana stanu produktów. Strata ze sprzedaży Spółki w 2025 r. wyniosła 264 429,93 zł, a w roku poprzednim, Spółka wykazała stratę ze sprzedaży na poziomie 143 013,28 zł. Strata netto Spółki za 2025 rok wyniosła 1 929 713,89 zł. W 2024 r. Spółka odnotowała stratę netto na poziomie 205 376,68 zł. Podkreślić należy, iż na poziom wyniku finansowego Spółki w 2025 r. istotny wpływ miały zdarzenia o charakterze księgowym związane m.in. z rozliczeniem połączenia z 3T Games sp. z o.o. W szczególności w 2025 r. Spółka dokonała odpisu amortyzacyjnego wartości firmy, powstałej w związku z przejęciem 3T Games sp. z o.o., stanowiącej nadwyżkę ceny przejęcia nad wartością godziwą przejętych aktywów netto. Odpis w kwocie 1 656 175,29 zł został ujęty w pozostałych kosztach operacyjnych w pozycji „Inne koszty operacyjne” i tym samym obniżył wynik finansowy Spółki za ten okres. Ponadto Spółka dokonała odpisu aktualizującego wartość zapasów w kwocie 49 602,99 zł, który został ujęty w pozostałych kosztach operacyjnych w pozycji „Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych”, co również przyczyniło się do obniżenia wyniku finansowego Spółki.

Na dzień 31 grudnia 2025 r. suma aktywów Spółki wyniosła 12 646 573,31 zł i była wyższa o 536,77% r/r w porównaniu do poziomu 1 986 038,28 zł wykazanego na dzień 31 grudnia 2024 r. Tak istotny wzrost wartości aktywów wynika przede wszystkim z rozliczenia w 2025 r. połączenia z 3T Games sp. z o.o. Połączenie zostało rozliczone metodą nabycia zgodnie z przepisami ustawy o rachunkowości, w wyniku czego w aktywach Spółki została ujęta wartość firmy w wysokości 9 033 683,63 zł. Po uwzględnieniu dokonanych w 2025 r. odpisów amortyzacyjnych jej wartość na dzień 31 grudnia 2025 r. wyniosła 7 377 508,34 zł. Na koniec 2025 r. kapitał własny Spółki wyniósł 12 529 486,97 zł, co oznacza wzrost o 672,85% w stosunku do poziomu 1 621 209,46 zł wykazanego na koniec 2024 r. Zmiana ta również związana jest z przeprowadzonym połączeniem ze spółką 3T Games sp. z o.o. W jego ramach nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Spółki z kwoty 121 375 zł do kwoty 258 975 zł, tj. o 137 600 zł, poprzez emisję 1 376 000 akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda i cenie emisyjnej 8,09 zł za jedną akcję. Nadwyżka ceny emisyjnej akcji ponad ich wartość nominalną została przeznaczona na kapitał zapasowy Spółki.

Spółka, na dzień 31 grudnia 2025 r., posiadała środki pieniężne w wysokości 1 096 005,19 zł. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju.

Sytuacja finansowa Spółki nie stanowi zagrożenia dla Spółki. Spółka na dzień bilansowy spełniała wymogi kapitałowe wynikające z art. 397 Kodeksu spółek handlowych.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania z działalności nie są znane zdarzenia, które mogłyby zagrażać kontynuowaniu przez Spółkę działalności w okresie najbliższych 12 miesięcy.

W Spółce nie stwierdzono naruszeń prawa ani nie toczą się postępowania sądowe wobec Spółki.

5. Czynniki ryzyka

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

5.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Emitent w swojej strategii rozwoju na lata 2026-2028 zakłada, że celem nadrzędnym strategii jest budowa trwałej wartości Spółki dla akcjonariuszy poprzez rozwój działalności operacyjnej, wzrost skali produkcji i wzmocnienie rozpoznawalności marki Wildlands Interactive. Kluczowymi kierunkami działań są m.in. (i) eksploatacja posiadanego portfolio gier, (ii) pozyskiwanie kolejnych gier, (iii) współpraca z Ultimate Games i Grupą PlayWay, (iv) współpraca międzynarodowa oraz (v) ustanowienie programu motywacyjnego. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Spółki, a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

W działalności Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz *know-how* osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także doświadczenie kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego w Spółce nie było zatrudnionych osób na umowę o pracę. W Spółce funkcjonuje 2- osobowy Zarząd i 5-osobowa Rada Nadzorcza powołana uchwałami kompetentnych organów. Emitent ma podpisane umowy o współpracy z kilkoma podmiotami zewnętrznymi, na podstawie których, w zależności od potrzeb Spółki, delegowana jest odpowiednia ilość osób do prac nad grami Spółki. Odejście kluczowych osób z zespołu może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie produkcji gier. Utrata członków zespołu, pracującego nad danym produktem, może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania,

Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta, w tym m.in. Pan Rafał Jelonek, będący Prezesem Zarządu oraz Pan Jarosław Gil, będący Członkiem Zarządu, są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Wildlands Interactive S.A. Ponadto Zarząd Spółki ma ustanowiony program motywacyjny co dodatkowo minimalizuje ryzyko odejścia.

Ryzyko związane z istotnym poziomem dodatniej zmiany stanu produktów

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania istotny udział w przychodach ze sprzedaży i zrównanych z nimi stanowi dodatnia zmiana stanu produktów. W 2025 roku Spółka odnotowała zmianę stanu produktów na poziomie 658 712,18 zł, co oznacza, że stanowiła 84,82% przychodów netto i zrównanych z nimi w tym okresie. W 2024 r. dodatnia zmiana stanu produktów w Spółce wynosiła 408 488,68 zł, co przekładało się na 65,33% całości przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi. Należy wskazać, iż zmiana stanu produktów występuje jako pozycja przychodów, natomiast w rzeczywistości służy korekcie kosztów i stanowi ona różnicę pomiędzy stanem końcowym, a stanem początkowym pozycji: półprodukty, produkcja w toku i produkty gotowe. W związku z tym, w rachunku zysków i strat, w wariantcie porównawczym, pozycja zmiana stanu produktów umożliwia skorygowanie wartości o stan wyrobów gotowych, które Spółka wyprodukowała w danym okresie, ponosząc koszty związane z ich produkcją, które nie zostały sprzedane w tym samym okresie (tj. Spółka poniosła koszty, natomiast nie osiągnęła z tego tytułu przychodu). Minimalizacja przedmiotowego czynnika ryzyka będzie następować wraz z osiąganiem coraz wyższych przychodów ze sprzedaży gier, przez co udział zmiany stanu produktów będzie coraz mniejszy. Ponadto należy wskazać, iż istotny poziom dodatniej zmiany stanu produktów w przychodach ze sprzedaży i zrównanych z nimi to sytuacja typowa dla spółek gamingowych, gdzie odbywa się proces produkcyjny gier, a nie ma jeszcze ich sprzedaży lub jest ona na początkowym etapie.

Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych gier

Zdolność Emitenta do generowania przychodów ze sprzedaży zależy od powodzenia sprzedaży i sukcesu rynkowego produkowanych przez Spółkę gier. Charakterystyka branży gamingowej oraz prowadzonej przez Emitenta działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji gier, który może trwać od 12 do 36 miesięcy. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka ponosi nakłady na produkcję kilku gier jednocześnie, a także dokonuje preprodukcji nowych gier. Nieosiągnięcie przez Emitenta przychodów ze sprzedaży nowych gier lub osiągnięcie znacząco niższych przychodów niż pierwotnie zakładano może mieć m.in. negatywny wpływ na sytuację Emitenta oraz wycenę jego akcji, a inwestorzy, którzy objęli lub nabyli akcje Emitenta mogą ponieść straty i nie odzyskać zainwestowanych środków. Jednocześnie, ewentualne niepowodzenie przy próbie pozyskania przez Spółkę kapitału, w tym akcyjnego, może uniemożliwić kontynuowanie prowadzonej działalności.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent zakłada produkcję i dystrybucję kolejnych premier na PC oraz/lub na konsole, co w ocenie Zarządu Spółki zwiększy prawdopodobieństwo generowania przychodów ze sprzedaży z wielu źródeł, wpływając pozytywnie na sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami premier gier

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

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, które trwają od 12 do 36 miesięcy (terminy wynikające z dotychczasowych doświadczeń Emitenta, w przyszłości mogą one ulec zmianie). Spółka dokłada należytej, a także profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje sukcesywnie wprowadzać do sprzedaży co najmniej dwa tytuły rocznie, łącznie w ramach wszystkich filarów działalności. Wprowadzenie niniejszych produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada rozwój działalności poprzez produkcję i dystrybucję nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

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

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia Sprawozdania dystrybucja gier Emitenta odbywa się głównie przez jednego z największych na świecie dystrybutorów, tj. Valve Corporation – operatora platformy Steam. A także przez takie platformy dystrybucji cyfrowej jak: Microsoft Store, PlayStation Store czy Nintendo eShop. Ewentualna rezygnacja kluczowych dystrybutorów lub zmiana warunków współpracy na mniej korzystną dla Emitenta może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Istnieje również ryzyko utracenia

możliwości sprzedaży na skutek działań algorytmów platformy oraz decyzji samego operatora platformy sprzedażowej (np. Steam, PlayStation Store, Nintendo eShop, Microsoft Store), w wyniku na przykład złamania regulaminu danej platformy przez Emitenta. Jednocześnie należy wskazać, iż Spółka będzie otrzymywała przychody od wskazanej platformy dystrybucji, na której odbiorcy końcowi dokonają zakupu produktów Emitenta. Utrata kluczowego odbiorcy może istotnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Zarząd Emitenta stale i na bieżąco śledzi zmiany regulaminów poszczególnych platform, stosuje się do wytycznych i zasad obowiązujących dla danej platformy, a także rozwija i dba o dobre relacje z określonymi platformami. Dodatkowo każda gra na etapie koncepcyjnym oraz produkcyjnym przygotowywana jest pod ewentualny przyszły proces portowania i sprzedaży na innych platformach.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

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

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, głównie na platformie Steam. A także przez takie platformy dystrybucji cyfrowej jak: Microsoft Store, PlayStation Store czy Nintendo eShop. W sytuacji, gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłoby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka nawiązuje współpracę z poszczególnymi osobami w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy posiadają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu dotyczącego roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

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

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

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

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo

zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka, w dalszej kolejności, prowadzić może do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

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

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

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

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

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

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu, dla którego prawem właściwym jest prawo państwa zagranicznego.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych członków zespołu

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

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier, w pewnym stopniu, zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży produktów Emitenta i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywanych trendów

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

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

Ryzyko konkurencji

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

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

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

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

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

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

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

Ryzyko walutowe

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

Ryzyko zmienności stóp procentowych

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

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

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

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia powyższej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, niniejsza sytuacja może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

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

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

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

Ryzyko związane z wojną na Ukrainie oraz w regionie Bliskiego Wschodu

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowuje poważnych skutków związanych z wojną na Ukrainie oraz w regionie Bliskiego Wschodu. Brak znaczącego wpływu pozostaje także w obszarze sankcji nałożonych na Federację Rosyjską, Republikę Białoruś czy Iran. Nie występują obecnie problemy związane z utrzymaniem stabilnego poziomu produkcji i wydawania gier. Sprzedaż gier Emitenta odbywa się głównie poprzez polskiego wydawcę Ultimate Games S.A. Ograniczenie sprzedaży na rynki objęte sankcjami może mieć wpływ na sprzedaż, ale, w opinii Zarządu Spółki, w stopniu nieznacznym.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi, a także stale analizuje potencjalny wpływ konfliktu na działalność Emitenta. Na dzień sporządzenia przedmiotowego sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można w sposób jednoznaczny określić wpływu wojen i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe czy perspektywy rozwoju Spółki.

5.2. Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym i obrotem akcjami Spółki

Ryzyko niedostatecznej płynności rynku i wahań cen akcji

Akcje Emitenta od 24 czerwca 2022 r. są notowane na rynku NewConnect. Istnieje ryzyko, że obrót przedmiotowymi akcjami na niniejszym rynku będzie się charakteryzował niską płynnością. Tym samym mogą występować trudności w sprzedaży dużej ilości akcji w krótkim okresie, co może powodować dodatkowo znaczne obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu, a nawet czasami brak możliwości sprzedaży akcji.

Niniejsze ryzyko zostało częściowo zminimalizowane przez fakt, że od dnia 27 stycznia 2026 r. są notowane również 1.372.044 akcje serii C oraz 1.461.202 akcje serii D, stanowiące łącznie 69,94% udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na WZ.

Ryzyko związane z zawieszeniem obrotu akcjami

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

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

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

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

Ryzyko związane z wykluczeniem z obrotu na NewConnect

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

- na wniosek emitenta akcji - w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie,
- na skutek otwarcia likwidacji emitenta,

- na skutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem podziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

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

- w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności:
 - w przypadku udzielenia przez Komisję Nadzoru Finansowego zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w alternatywnym systemie obrotu,
 - w przypadku akcji - po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta tych akcji lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości emitenta akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie kosztów postępowania,
- jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów.

Dodatkowo, od 7 maja 2026 roku, z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator Alternatywnego Systemu wyklucza instrumenty finansowe emitenta z obrotu w przypadku nieopublikowania przez emitenta, w trybie i na zasadach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu, raportów rocznych, a w przypadku gdy emitent sporządza skonsolidowane sprawozdania finansowe, także skonsolidowanych raportów rocznych, za co najmniej 2 ostatnie lata obrotowe, przy czym za nieopublikowanie raportu uznaje się również:

- opublikowanie raportu bez sprawozdania z badania sprawozdania finansowego sporządzonego przez firmę audytorską,
- opublikowanie raportu zawierającego sprawozdanie finansowe lub skonsolidowane sprawozdanie finansowe, w stosunku do którego w sprawozdaniu z badania sprawozdania finansowego firma audytorska wydała opinię negatywną,
- opublikowanie raportu zawierającego sprawozdanie finansowe lub skonsolidowane sprawozdanie finansowe, w stosunku do którego firma audytorska odmówiła wydania opinii z badania sprawozdania finansowego.

Zgodnie z § 12 ust. 3 Regulaminu ASO, przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu oraz do czasu takiego wykluczenia, Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi.

Wymienione powyżej przypadki wykluczenia akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji Emitenta.

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

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

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

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

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

Na podstawie art. 78 ust. 4d Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, w przypadku zawieszenia lub wykluczenia z obrotu w ASO, na podstawie ust. 4a lub 4c ww. przepisu, Komisja występuje do spółek

prowadzących rynek regulowany, innych podmiotów prowadzących ASO oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, w przypadku gdy takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu związane jest z podejrzeniem wykorzystania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym, zgodnie z przepisami art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

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

Ryzyko związane z dokonywaniem inwestycji w akcje Emitenta

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

Ponieważ Emitent nie jest w stanie przewidzieć poziomu podaży i popytu swoich akcji znajdujących się w obrocie na rynku NewConnect, nie ma więc pewności, że osoba nabywająca akcje Emitenta będzie mogła je zbyć w dowolnym terminie i po satysfakcjonującej cenie. Emitent jednak jest spółką innowacyjną i dynamicznie się

rozwijającą, a mając na uwadze planowaną sprzedaż, stopa zwrotu z inwestycji w akcje Emitenta może być zatem bardzo satysfakcjonująca dla inwestorów.

Ryzyko związane z możliwością nałożenia kary upomnienia lub kary pieniężnej

Na podstawie § 17c Regulaminu ASO, w przypadku nieprzestrzegania przez emitenta zasad lub przepisów obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu, bądź w przypadku niewykonywania lub nienależytego wykonania obowiązków określonych w Rozdziale V Regulaminu NewConnect, Organizator ASO może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- 1) upomnieć emitenta,
- 2) nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 50 000,00 zł.

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

W przypadku gdy emitent nie wykonuje nałożonej na niego kary lub, pomimo jej nałożenia, nadal nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu bądź nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki określone w niniejszym rozdziale lub też nie wykonuje obowiązków nałożonych na niego na podstawie § 17c ust. 2 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu może nałożyć na emitenta karę pieniężną, przy czym kara ta, łącznie z karą pieniężną nałożoną na podstawie § 17c ust. 1 pkt 2) Regulaminu ASO, nie może przekraczać 50 000,00 zł.

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

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

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

Emitent, jako spółka publiczna w rozumieniu Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, podlega obowiązkom wynikającym z Rozporządzenia MAR, Ustawy o ofercie publicznej i Ustawy o obrocie. Komisja Nadzoru Finansowego uprawniona jest do nałożenia na Emitenta kar administracyjnych za niewykonywanie lub

niewłaściwe wykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa, a w szczególności obowiązków wynikających z poniższych regulacji.

Na podstawie art. 10 ust. 5 Ustawy o ofercie publicznej, emitent jest zobowiązany w terminie 14 dni od dnia:

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

do przekazania zawiadomienia do Komisji o wprowadzeniu papierów wartościowych celem dokonania wpisu do ewidencji, o której mowa w art. 10 ust. 1 Ustawy o ofercie publicznej. W przypadku gdy emitent nie wykonuje albo wykonuje nienależycie wskazany powyżej obowiązek Komisja Nadzoru Finansowego może na podstawie art. 96 ust. 13 Ustawy o ofercie publicznej nałożyć karę pieniężną do wysokości 100 000,00 zł.

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

- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1-6, art. oraz art. 96 ust. 1c. Ustawy o ofercie - do 1 000 000,00 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1b. Ustawy o ofercie - do 5 000 000,00 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1e. Ustawy o ofercie - do 5 000 000,00 zł albo kwoty stanowiącej 5% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszenia obowiązków, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości dwukrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty lub zastosować wykluczenie z obrotu oraz karę pieniężną łącznie. W decyzji o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu Komisja określa termin, nie krótszy niż 14 dni, po upływie którego następuje wycofanie papierów wartościowych z obrotu.

Ponadto, za niewywiązanie się z obowiązków w zakresie określonym w art. 96 ust. 1i Ustawy o ofercie, tj. za naruszenie przepisu dotyczącego obowiązku niezwłocznego przekazania informacji poufnej do wiadomości publicznej na podstawie art. 17 ust. 1 Rozporządzenia MAR lub naruszenia trybu i warunków opóźnienia na własną odpowiedzialność publikacji informacji poufnej, określonych w art. 17 ust. 4-8 Rozporządzenia MAR, KNF może nałożyć na danego emitenta karę pieniężną w wysokości do 10 346 000,00 zł lub kwoty stanowiącej 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszenia tych obowiązków - karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

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

- wagę naruszenia oraz czas jego trwania,
- przyczyny naruszenia,

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

Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie, w przypadku gdy emitent nie wykonuje lub nienależyce wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR, KNF może, w drodze decyzji, nałożyć karę pieniężną do wysokości 4 145 600,00 zł lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4 145 600,00 zł. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszeń, o których mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie przytoczonym powyżej, zamiast kary, o której mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

W przypadku stwierdzenia naruszenia przepisów Rozporządzenia MAR, w zakresie wskazanym powyżej (art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR), KNF może nakazać emitentowi, który dopuścił się naruszenia, zaprzestania dalszego naruszania tych przepisów oraz zobowiązać go do podjęcia we wskazanym terminie działań, które mają zapobiegać naruszaniu tych przepisów w przyszłości. Środek ten może być stosowany bez względu na zastosowanie innych sankcji za naruszenie obowiązków, o których mowa w art. 176 Ustawy o obrocie wskazanych powyżej. KNF, nakładając sankcję, o której mowa powyżej, uwzględnia okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 Rozporządzenia MAR. Ponadto, zgodnie z art. 176a Ustawy o obrocie, gdy Emitent lub sprzedający nie wykonuje lub nienależyce wykonuje obowiązki wynikające z art. 5 Ustawy o obrocie, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości 1 000 000,00 zł.

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

6. Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2025 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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

W roku obrotowym 2025 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

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

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2025 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

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

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

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Informacje w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, zawartych w Załączniku do Uchwały Nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 r. w sprawie uchwalenia „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na NewConnect 2024”, stanowi element raportu rocznego

Spółki za rok obrotowy 2025 (zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu).

Art. 49 ust. 3

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

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

Rafał Jelonek - Prezes Zarządu

Jarosław Gil – Członek Zarządu