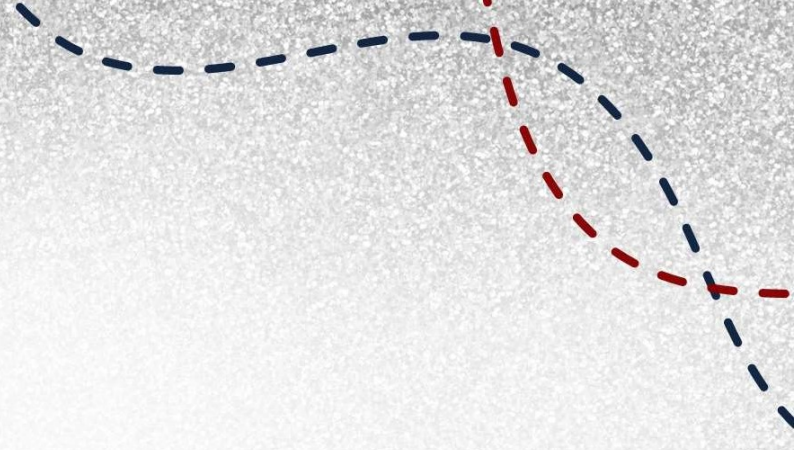




Cherrypick Games S.A.

RAPORT **ROCZNY**



za okres
od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 roku



CHERRY PICK GAMES





**SPIS TREŚCI**

LIST PREZESA ZARZĄDU	5
WYBRANE DANE FINANSOWE	6
SPRAWOZDANIE FINANSOWE	7
SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW (WARIANT KALKULACYJNY)	8
SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ	9
SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	10
SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	11
1. INFORMACJE OGÓLNE	12
2. INFORMACJE DOTYCZĄCE RODZAJU POWIĄZAŃ W GRUPIE KAPITAŁOWEJ	13
3. SZACUNKI I ZAŁOŻENIA	13
4. STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI	14
5. INFORMACJE DOTYCZĄCE SEGMENTÓW	29
6. PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY	29
7. KOSZTY WEDŁUG RODZAJU	30
8. LICZBA OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA	31
9. POZOSTAŁE PRZYCHODY OPERACYJNE	31
10. POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE	31
11. PRZYCHODY FINANSOWE	32
12. KOSZTY FINANSOWE	32
13. PODATEK DOCHODOWY	32
14. PODATEK ODROZCZONY	33
15. ZYSK/(STRATA) PRZYPADAJĄCA NA JEDNĄ AKCJĘ	34
16. DZIAŁALNOŚĆ ZANIECHANA	35
17. DYWIDENDY	35
18. RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE	35
19. NAKŁADY NA PRACE ROZWOJOWE – INNE WARTOŚCI NIEMATERIALNE	36
20. AKTYWA Z TYTUŁU PRAWA DO UŻYTKOWANIA	39
21. INWESTYCJE W JEDNOSTKACH STOWARZYSZONYCH	40
22. NALEŻNOŚCI HANDLOWE I POZOSTAŁE NALEŻNOŚCI	41
23. POŻYCZKI UDZIELONE	42
24. ROZLICZENIA MIĘDZYOKRESOWE CZYNNE	42
25. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY	42
26. KAPITAŁ PODSTAWOWY, INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA	42
27. KAPITAŁ ZAPASOWY ZE SPRZEDAŻY AKCJI POWYŻEJ ICH WARTOŚCI NOMINALNEJ	43
28. KAPITAŁ Z EMISJI OPCJI	43
29. POZOSTAŁE KAPITAŁY	43
30. NIEPODZIELONY WYNIK FINANSOWY	44
31. ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU KREDYTÓW I POŻYCZEK	44
32. ZOBOWIĄZANIA HANDLOWE	44
33. REZERWY	45



34.	DOTACJE	45
35.	POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA	46
36.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU LEASINGU	47
37.	ZABEZPIECZENIA I OBCIĄŻENIA NA MAJĄTKU SPÓŁKI	47
38.	SPRAWY SPORNE	47
39.	NALEŻNOŚCI WARUNKOWE	47
40.	ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE	47
41.	NOTA OBJAŚNIAJĄCA DO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	48
42.	INSTRUMENTY FINANSOWE	48
43.	TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI	51
44.	RYZYKA DOTYCZĄCE INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH	52
45.	ZARZĄDZANIE KAPITAŁEM	55
46.	INFORMACJA NA TEMAT AKTYWNOŚCI W OBSZARZE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH	56
47.	INFORMACJA DOTYCZĄCA PROGNOZ WYNIKÓW	56
48.	STAN REALIZACJI DZIAŁAŃ INWESTYCYJNYCH WSKAZANYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM	56
49.	ZDARZENIA PO DACIE BILANSU	56
50.	ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	56
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI		58
1.	INFORMACJE O SPÓŁCE	60
2.	SKŁAD ZARZĄDU	60
3.	SKŁAD RADY NADZORCZEJ	60
4.	ODDZIAŁY SPÓŁKI	60
5.	CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI	61
6.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI	65
7.	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI	66
8.	AKTUALNA SYTUACJA FINANSOWA	67
9.	OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	69
11.	INSTRUMENTY FINANSOWE	69
12.	CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	69
13.	WYNAGRODZENIE AUTORYZOWANEGO DORADCY Z TYTUŁU ŚWIADCZENIA USŁUG NA RZECZ EMITENTA	71
14.	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	73
15.	OŚWIADCZENIE O RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	77
16.	OŚWIADCZENIE O DOKONANIU WYBORU FIRMY AUDYTORSKIEJ	77



List Prezesa Zarządu

Drodzy Akcjonariusze i Inwestorzy,

Rok 2024 rozpoczął nowy rozdział w historii Cherrypick Games. To pierwszy etap wdrażania naszej zaktualizowanej strategii, której celem jest nie tylko zmiana sposobu działania Spółki, ale także wyznaczenie nowego miejsca w dynamicznie rozwijającym się rynku gier. Ostatnie miesiące były czasem intensywnych decyzji, twórczych inicjatyw i przemyślanej transformacji – zarówno operacyjnej, jak i strategicznej.

Jednym z kluczowych działań było przeprowadzenie przeglądu aktywów i dokonanie odpisów aktualizujących dla projektów, które w obecnych realiach rynkowych nie mają potencjału do dalszej monetyzacji. Zredefiniowaliśmy nasze priorytety, odchodząc od modelu free-to-play oraz rynku mobilnego jako głównego kierunku rozwoju. Niemniej, nadal obserwujemy ten segment z uwagą i nie zamykamy się na ewentualne szanse w przyszłości.

Równocześnie skupiliśmy się na budowie nowego portfolio gier. Cieszy nas bardzo pozytywny odbiór dema „Angst”, który utwierdza nas w przekonaniu, że obraliśmy właściwy kierunek. Projekt ten nadal wymaga dopracowania, aby sprostać naszym wewnętrznym oczekiwaniom oraz standardom jakości. Z entuzjazmem informujemy również o podpisaniu umowy produkcyjnej z Frozen District na realizację gry roboczo nazwanej „Projekt Q”. Dodatkowo pozytywnie oceniana jest także nasza nowa produkcja „Sniper at Work”.

Każdy z tych tytułów stanowi ważny element naszej strategii. Pracujemy nad nimi z dużą starannością, mając na celu premierę co najmniej jednej gry w 2025 roku. Prowadzimy również rozmowy dotyczące kolejnych umów, które – mamy nadzieję – będziemy mogli wkrótce ogłosić.

Naszym długoterminowym celem pozostaje regularne dostarczanie nowych tytułów na wiele platform, a także – w przypadku dobrego przyjęcia rynkowego – dalszy rozwój gier w formie DLC oraz budowa silnych marek. Choć droga przed nami nie jest prosta, konsekwentnie wdrażamy przyjęty plan działania.

Dla mnie osobiście to jeden z najważniejszych i najbardziej wymagających momentów w historii Spółki. Zmiany niosą za sobą wyzwania, ale również nowe szanse, które chcemy wykorzystać. Liczę, że już wkrótce będziemy mogli wspólnie świętować owoce tej pracy.

Na koniec chciałbym z dumą wspomnieć o rozpoczęciu prac nad prototypem gry „Signal Station”, na który pozyskaliśmy dofinansowanie w wysokości 290 tys. zł w ramach programu CRPK. To projekt, który doskonale wpisuje się w naszą wizję tworzenia gier z mocnym klimatem, narracją i unikalną tożsamością.

Z wyrazami szacunku,

Marcin Kwaśnica

Prezes Zarządu



Wybrane dane finansowe

	01.01.2024 - 31.12.2024 tys. PLN	01.01.2023 - 31.12.2023 tys. PLN	01.01.2024 - 31.12.2024 tys. EURO	01.01.2023 - 31.12.2023 tys. EURO
I. Przychody ze sprzedaży	2 145	6 267	498	1 384
II. Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	(12 352)	3 590	(2 864)	793
III. Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	(12 371)	3 215	(2 874)	710
VI. Zysk/(strata) netto razem	(13 098)	3 561	(3 043)	786
VII. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	998	4 560	232	1 007
VIII. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 986)	(4 136)	(461)	(913)
IX. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	409	(684)	95	(151)
X. Przepływy pieniężne netto razem	(579)	(259)	(134)	(58)
XI. Zysk/strata na jedną akcję (w PLN/ EURO)*	(9,64)	2,62	(2,24)	0,58
	31.12.2024 tys. PLN	31.12.2023 tys. PLN	31.12.2024 tys. EURO	31.12.2023 tys. EURO
XII. Aktywa razem	1 867	19 149	437	4 404
XIII. Zobowiązania razem	1 042	3 282	244	755
XIV. Zobowiązania długoterminowe	-	1 966	-	452
XV. Zobowiązania krótkoterminowe	1 042	1 316	244	303
XVI. Kapitał własny	825	15 867	193	3 649
XVII. Kapitał podstawowy	204	204	48	47
XVIII. Liczba akcji (w sztukach)	1 359 300	1 359 300	1 359 300	1 359 300
XIX. Wartość księgowa na jedną akcję (w PLN/EURO)**	0,61	11,67	0,14	2,68

*Zysk/(strata) na jedną akcję obliczony został jako iloraz zysku/(straty) netto przypadającego na akcjonariuszy Spółki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji występujących w ciągu danego okresu sprawozdawczego.

** Wartość księgowa na jedną akcję została obliczona jako iloraz kapitału własnego przypadającego na akcjonariuszy Spółki przez liczbę akcji.

Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych zostały przeliczone według kursu EUR stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów ustalonych przez Narodowy Bank Polski (NBP) za ostatni dzień każdego miesiąca danego okresu sprawozdawczego. Pozycje sprawozdania z sytuacji finansowej zostały przeliczone według kursu EUR ustalonego przez NBP, obowiązującego na koniec danego okresu sprawozdawczego.

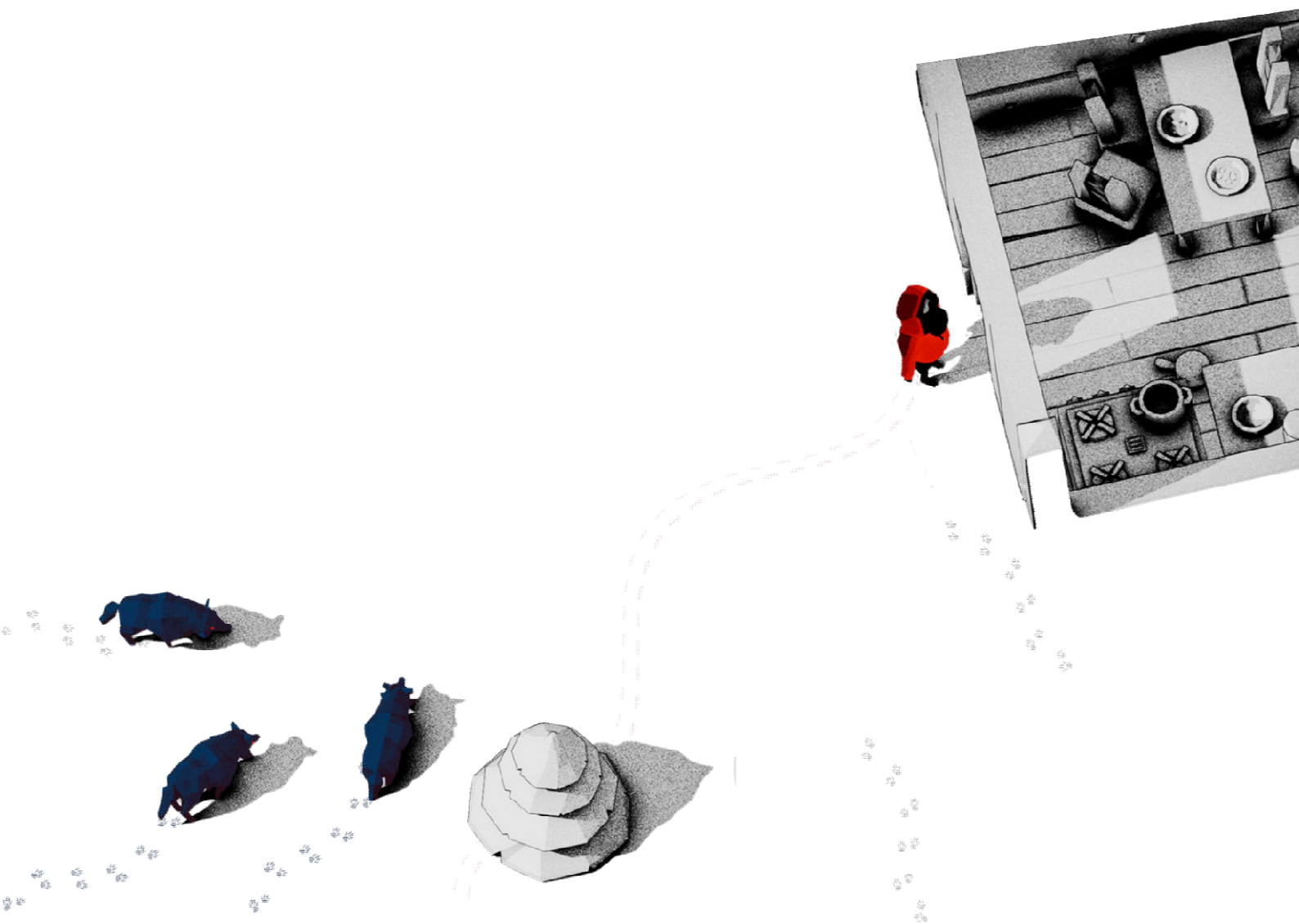
Kursy wymiany PLN w stosunku do EURO	01.01.2024 - 31.12.2024	01.01.2023 - 31.12.2023
Średni kurs w okresie	4,3042	4,5284
Kurs na koniec okresu	4,2730	4,3480



CHERRYPICK GAMES

SPRAWOZDANIE FINANSOWE CHERRYPICK GAMES S.A.

ZA ROK OBROTOWY 2024





Sprawozdanie z całkowitych dochodów (wariant kalkulacyjny)

	NOTA	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży		2 145	6 267
Przychody ze sprzedaży produktów	6	1 687	5 281
Przychody ze sprzedaży usług	6	458	986
Koszt sprzedanych produktów i usług		(2 518)	(1 266)
Koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług	7	(2 518)	(1 266)
Zysk/(strata) brutto ze sprzedaży		(373)	5 001
Koszty sprzedaży	7	(220)	(58)
Koszty ogólnego zarządu	7	(1 807)	(2 036)
Pozostałe przychody operacyjne	9	2 736	714
Pozostałe koszty operacyjne	10	(12 688)	(31)
Zysk/(strata) z działalności operacyjnej		(12 352)	3 590
Przychody finansowe	11	11	76
Koszty finansowe	12	(30)	(451)
Zysk/(strata) przed opodatkowaniem		(12 371)	3 215
Podatek dochodowy razem	13	(727)	346
Podatek dochodowy bieżący	13	-	-
Podatek dochodowy odroczony	14	(727)	346
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej		(13 098)	3 561
Działalność zaniechana		-	-
Zysk/(strata) netto z działalności zaniechanej		-	-
Zysk/(strata) netto razem		(13 098)	3 561
Pozostałe całkowite dochody		-	-
Całkowite dochody		(13 098)	3 561
Zysk/(strata) netto przypadający na jedną akcję [zł]	15	(9,64)	2,62
Zysk/(strata) netto rozwodniony na jedną akcję [zł]	15	(9,64)	2,62

**Sprawozdanie z sytuacji finansowej**

AKTYWA	NOTA	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Rzeczowe aktywa trwałe	18	70	97
Nakłady na prace rozwojowe - inne wartości niematerialne	19	1 506	16 518
Aktywa z tytułu prawa do użytkowania	20	12	120
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	21	-	-
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	14	17	744
Aktywa trwałe		1 605	17 479
Należności handlowe	22	39	522
Pożyczki udzielone	23	-	-
Pozostałe należności	22	-	258
Rozliczenia międzyokresowe czynne	24	138	218
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	25	85	672
Aktywa obrotowe		262	1 670
Aktywa razem		1 867	19 149
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA			
Kapitał podstawowy	26	204	204
Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	27	2 971	2 971
Kapitał z emisji opcji	28	-	1 944
Pozostałe kapitały	29	10 748	7 187
Niepodzielony wynik finansowy	30	-	-
Wynik finansowy okresu bieżącego		(13 098)	3 561
Kapitał własny		825	15 867
Dotacja	34	-	1 953
Zobowiązania z tytułu leasingu	36	-	13
Zobowiązania długoterminowe		-	1 966
Zobowiązania z tytułu kredytów i pożyczek	31	528	-
Rezerwy	33	59	88
Zobowiązania handlowe	32	204	234
Dotacja	34	-	602
Pozostałe zobowiązania	35	238	281
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		-	1
Zobowiązania z tytułu leasingu	36	13	110
Zobowiązania krótkoterminowe		1 042	1 316
Kapitał własny i zobowiązania razem		1 867	19 149

Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	Kapitał z emisji opcji	Pozostałe kapitały	Niepodzielony wynik finansowy	Wynik finansowy okresu bieżącego	Kapitał własny razem
01.01.2024	204	2 971	1 944	7 187	3 561	-	15 867
Suma całkowitych dochodów	-	-	-	-	-	(13 098)	(13 098)
Przeniesienie zysku z lat ubiegłych	-	-	-	3 561	(3 561)	-	-
Program motywacyjny	-	-	126	-	-	-	126
Odpis aktualizujący program motywacyjny			(2 070)				(2 070)
31.12.2024	204	2 971	-	10 748	-	(13 098)	825
01.01.2023	204	2 971	1 824	3 726	3 461	-	12 186
Suma całkowitych dochodów	-	-	-	-	-	3 561	3 561
Przeniesienie zysku z lat ubiegłych	-	-	-	3 461	(3 461)	-	-
Program motywacyjny	-	-	120	-	-	-	120
31.12.2023	204	2 971	1 944	7 187	-	3 561	15 867



Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	NOTA	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA			
I. Zysk netto		(13 098)	3 561
II. Korekty razem:		14 096	999
Amortyzacja	41	2 078	1 338
Zyski/(straty) z tytułu różnic kursowych		8	6
Odsetki i udziały w zyskach	41	11	4
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	41	(24)	-
Zmiana stanu rezerw	41	(29)	(70)
Zmiana stanu należności	41	741	58
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek, kredytów i leasingu	41	(2 629)	(626)
Zmiana aktywa oraz rezerwy na podatek odroczoney	14	727	(346)
Zmiana stanu czynnych rozliczeń międzyokresowych	24	80	271
Koszt płatności w formie akcji (programy motywacyjne)	28	(1 944)	120
Zmiana stanu zobowiązania z tytułu zawartych umów leasingu		-	112
Zmiana stanu aktywów z tytułu prawa do użytkowania	20	-	(81)
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	12	-	213
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	10	15 077	
III. Gotówka z działalności operacyjnej (I+II)		998	4 560
Podatek dochodowy zapłacony		-	-
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		998	4 560
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA			
Wpływy		32	-
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		32	-
Wydatki		(2 018)	(4 136)
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	18	(23)	(50)
Nakłady na prace rozwojowe	19	(1 995)	(3 966)
Wydatki na aktywa finansowe	23	-	(120)
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(1 986)	(4 136)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA			
Wpływy		530	27
Kredyty i pożyczki		528	27
Sprzedaż udziałów		2	-
Wydatki		(121)	(711)
Spłaty kredytów i pożyczek		-	(530)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu		(110)	(118)
Odsetki		(11)	(63)
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		409	(684)
D. Przepływy pieniężne netto razem		(579)	(259)



E.	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych		(587)	(267)
F.	Środki pieniężne na początek okresu		672	939
	zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych		(8)	(8)
G.	Środki pieniężne na koniec okresu		85	672

Noty objaśniające do sprawozdania finansowego

1. INFORMACJE OGÓLNE

Nazwa Jednostki

Cherrypick Games Spółka Akcyjna („Spółka”).

Siedziba

ul. Żelazna 51/53
00-841 Warszawa

Rejestracja jednostki w Krajowym Rejestrze Sądowym

Organ prowadzący rejestr: Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawy w Warszawie,
XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Numer rejestru: KRS 0000682579

Spółka wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 13 czerwca 2017 roku w wyniku przekształcenia Cherrypick Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością.

Podstawowy przedmiot działalności

- działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych PKD 58.21.Z,
- pozostała działalność wydawnicza PKD 58.19.Z,
- działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania PKD 58.29.Z,
- działalność związana z produkcją filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych PKD 59.11.Z,
- działalność związana z oprogramowaniem PKD 62.01.Z,
- działalność portali internetowych PKD 63.12.Z,
- pozostała działalność usługowa w zakresie informacji, gdzie indziej niesklasyfikowana PKD 63.99.Z,
- działalność agencji reklamowych PKD 73.11.Z,
- pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet) PKD 73.12.C,
- pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach PKD 73.12.D.

Strona kontrolująca najwyższego szczebla

Marcin Kwaśnica – Prezes Zarządu

Skład Zarządu na dzień publikacji raportu rocznego

Marcin Kwaśnica – Prezes Zarządu

W dniu 19 sierpnia 2024r. członek zarządu Michał Sroczyński złożył rezygnację z pełnionej funkcji.

Skład Rady Nadzorczej na dzień publikacji raportu rocznego

Artur Winiarski – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Marcin Droba – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,



Artur Fal
Kay Gruenwoldt
Tomasz Litwiniuk

– Członek Rady Nadzorczej,
– Członek Rady Nadzorczej,
– Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 20 czerwca 2024 r. Pan Tomasz Łukasz Gapiński złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej. W dniu 21 czerwca 2024 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o powołaniu do składu Rady Nadzorczej Spółki Pana Kay Gruenwoldt.

Biegły rewident

Prezentowane sprawozdanie finansowe Spółki podlegało badaniu przez biegłego rewidenta - CSWP Audyt Prosta Spółka Akcyjna. Spółka zawarła umowę na badanie sprawozdania finansowego za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2024 r. oraz 31 grudnia 2025 r. Wynagrodzenie biegłego rewidenta wynosi 45 tys. zł za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2024 r. oraz 45 tys. zł za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2025 r.

2. INFORMACJE DOTYCZĄCE RODZAJU POWIĄZAŃ W GRUPIE KAPITAŁOWEJ

Na dzień bilansowy Spółka nie posiada żadnych jednostek zależnych i nie tworzy grupy kapitałowej. W dniu 10 kwietnia 2024 r. Spółka zawarła porozumienie z BoomBit S.A. w sprawie rozwiązania umowy inwestycyjnej i zakończenia działalności we wspólnym przedsięwzięciu w spółce BoomPick Games sp. z o.o., na mocy którego Spółka sprzedała całość 40% posiadanych udziałów w BoomPick Games sp. z o.o. na rzecz BoomBit S.A. po cenie równej ich wartości nominalnej.

3. SZACUNKI I ZAŁOŻENIA

Szacunek to proces ustalania wartości składnika sprawozdania finansowego wymagającego własnego osądu na podstawie najbardziej aktualnych, dostępnych i wiarygodnych informacji. Spółka dokonuje ciągłej weryfikacji szacunków w zależności od zmieniających się okoliczności stanowiących podstawę ich dokonania. Do najczęściej występujących szacunków zaliczane są:

- stawki amortyzacyjne,
- rezerwy,
- utrata wartości aktywów
- podatek dochodowy bieżący, aktywa i rezerwa na odroczony podatek dochodowy,
- okres leasingu.

Zmiany szacunku poszczególnego składnika sprawozdania finansowego Spółka uwzględnia przy obliczaniu zysku/straty netto w okresie, w którym ma miejsce zmiana szacunku, jeśli dotyczy tego okresu lub w okresie, w którym ma miejsce zmiana i w przyszłych okresach, jeżeli dotyczy wszystkich tych okresów. Skutki zmiany szacunku w celu uzyskania porównywalności danych są prezentowane przy zachowaniu kryteriów klasyfikacyjnych zastosowanych w latach poprzednich, to znaczy ujmowane w tej samej pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów, w której sklasyfikowano wcześniej wartość szacunku.

W procesie stosowania zasad (polityki) rachunkowości wobec zagadnień podanych poniżej, największe znaczenie, oprócz szacunków księgowych, miał profesjonalny osąd kierownictwa.

a. Stawki amortyzacyjne

Wysokość stawek amortyzacyjnych ustalana jest na podstawie przewidywanego okresu ekonomicznej użyteczności składników rzeczowego majątku trwałego oraz wartości niematerialnych. Spółka corocznie dokonuje weryfikacji przyjętych okresów ekonomicznej użyteczności na podstawie bieżących szacunków.

b. Rezerwy

Rezerwa na świadczenia pracownicze są szacowane za pomocą metod aktuarialnych. Spółka nie dokonała wyceny rezerwy na odpłaty emerytalno-rentowe ze względu na małą istotność.

**c. Utrata wartości aktywów**

Na każdy dzień bilansowy Zarząd Spółki dokonuje przeglądu wartości netto składników majątku w celu stwierdzenia, czy nie występują przesłanki wskazujące na możliwość utraty wartości. W przypadku, gdy stwierdzono istnienie takich przesłanek szacowana jest wartość odzyskiwalna danego składnika aktywów w celu ustalenia potencjalnego odpisu z tego tytułu.

W przypadku aktywów niematerialnych o nieokreślonym okresie użytkowania oraz jeszcze nieprzyjętych do użytkowania, test utraty wartości przeprowadzany jest corocznie oraz dodatkowo wtedy, gdy występują przesłanki wskazujące na możliwość wystąpienia utraty wartości.

Wartość odzyskiwalna ustalana jest jako wyższa spośród dwóch wartości: wartość godziwa pomniejszona o koszty sprzedaży lub wartość użytkowa. Ta ostatnia wartość odpowiada wartości bieżącej szacunku przyszłych przepływów pieniężnych zdyskontowanych przy użyciu stopy dyskonta przed opodatkowaniem uwzględniającej aktualną rynkową wartość pieniądza w czasie oraz ryzyko specyficzne dla danego składnika aktywów.

Jeżeli wartość odzyskiwalna jest niższa od wartości bilansowej składnika aktywów, wartość bilansową tego składnika lub jednostki pomniejsza się do wartości odzyskiwalnej. Stratę z tytułu utraty wartości ujmuje się niezwłocznie jako koszt okresu, w którym wystąpiła.

d. Podatek dochodowy bieżący, aktywa i rezerwa na odroczony podatek dochodowy

Spółka ujmuje i wycenia aktywa lub zobowiązania z tytułu bieżącego i odroczonego podatku dochodowego przy zastosowaniu wymogów MSR 12 Podatek dochodowy w oparciu o zysk (stratę podatkową), podstawę opodatkowania, nierozliczone straty podatkowe, niewykorzystane ulgi podatkowe i stawki podatkowe, uwzględniając ocenę niepewności związanych z rozliczeniami podatkowymi.

e. Okres leasingu

Ustalając zobowiązanie z tytułu leasingu Spółka szacuje okres leasingu, który obejmuje:

- nieodwołalny okres leasingu,
- okresy w których istnieje opcja przedłużenia leasingu, jeżeli można z wystarczającą pewnością założyć, że leasingobiorca skorzysta z tej opcji,
- okresy, w których istnieje opcja wypowiedzenia leasingu, jeżeli można z wystarczającą pewnością założyć, że leasingobiorca nie skorzysta z tej opcji.

Oceniając, czy Spółka skorzysta z opcji przedłużenia lub nie skorzysta z opcji wypowiedzenia, Spółka uwzględnia wszystkie istotne fakty i okoliczności, które stanowią dla niej zachętę ekonomiczną do skorzystania lub nieskorzystania z opcji. Rozważa się między innymi:

- warunki umowne dotyczące opłat leasingowych w okresach opcyjnych,
- istotne inwestycje w przedmiocie leasingu,
- koszty związane z wypowiedzeniem umowy,
- znaczenie bazowego składnika aktywów dla działalności Spółki,
- warunki wykonania opcji.

Zobowiązanie z tytułu leasingu prezentowane w sprawozdaniu z sytuacji finansowej odzwierciedla najlepsze szacunki co do okresu leasingu, jednak zmiana okoliczności w przyszłości może skutkować zwiększeniem lub zmniejszeniem zobowiązania z tytułu leasingu oraz ujęciem korespondującej korekty w aktywach z tytułu prawa do użytkowania.

4. STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI

PODSTAWA SPORZĄDZENIA

Niniejsze sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) zatwierdzonymi przez Unię Europejską.

W zakresie nieuregulowanym powyższymi standardami niniejsze sprawozdanie zostało sporządzone zgodnie z wymogami ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości i wydanymi na jej podstawie przepisami wykonawczymi.



Sprawozdanie finansowe jest sporządzone zgodnie z koncepcją kosztu historycznego.

Sprawozdanie finansowe prezentowane jest za okres od 1 stycznia 2024 roku do 31 grudnia 2024 roku oraz dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023.

Nie nastąpiły zmiany zasad (polityki) rachunkowości w raportowanym okresie.

KONTYNUACJA DZIAŁALNOŚCI

Sprawozdanie finansowe sporządzone zostało przy założeniu kontynuacji działalności. Zarząd dokonując oceny możliwości kontynuacji działalności przez spółkę brał pod uwagę wszelkie dostępne informacje o przewidywanych wpływach wystarczających do sfinansowania zobowiązań, możliwości utrzymania finansowania dłużnego, zdolności do osiągnięcia rentowności działalności operacyjnej. Analizę zdolności do kontynuacji działalności przeprowadzono za okres 12 miesięcy od dnia bilansowego, na który sporządzane jest sprawozdanie finansowe. Przygotowując ocenę wysokości nadwyżki finansowej zarząd uwzględnił najbardziej prawdopodobne przychody, pomijając potencjalne wpływy z planowanej premiery nowego wydania gry pod roboczym tytułem „Q Project” oraz wszelkie znane wydatki spółki. Rezultatem przeprowadzonej analizy jest przekonanie zarządu o zdolności spółki do kontynuacji działalności w okresie roku od dnia bilansowego i sporządzenie sprawozdania finansowego zgodnie z tą zasadą.

Jednocześnie zarząd jest świadomy występowania istotnych niepewności dotyczących zdarzeń lub okoliczności, które mogą nasuwać wątpliwości co do zdolności jednostki do kontynuowania działalności. Poniżej przedstawiono zdarzenia i okoliczności mogące mieć wpływ na zdolność spółki do kontynuacji działalności w analizowanym okresie.

1. Zobowiązania bieżące przekraczające wartość aktywów obrotowych spółki. Główną pozycją zobowiązań krótkoterminowych jest kredyt obrotowy udzielony przez PEKAO SA. Termin spłaty tego zobowiązania upływa 26.07.2025. Do tego dnia spółka zmuszona będzie wynegocjować z bankiem restrukturyzację zobowiązań poprzez rozłożenie spłaty na miesięczne raty.
2. Spadek poziomu przychodów ze sprzedaży. Spółka w celu zapewnienia trwałej rentowności zakłada wzrost poziomu sprzedaży związany ze współpracą z kontrahentem, spółką Frozen District wspólnie z którą realizowany jest tytuł pod nazwą roboczą Q Project. Ponadto planowane jest ukończenie własnego produktu „Angst”. Elementem niepewności jest potencjał rynkowy i możliwości sprzedażowe „Q Project” oraz gry Angst.
3. Wynik finansowy spółki za bieżący okres sprawozdawczy po skorygowaniu o efekt zdarzeń jednorazowych jest ujemny i wynosi: 2,5mln.
4. Konieczność osiągnięcia pozytywnego wyniku finansowego w kolejnych okresach sprawozdawczych dającego możliwość finansowania dalszego rozwoju spółki.
5. Wyniki finansowe wygenerowane z projektu Q oraz gry Angst będą miały wpływ na rozwój spółki w przyszłości i będą determinowały ten kierunek.

Zarząd jednocześnie podjął opisane poniżej działania reorganizacyjne mające zapewnić rentowność działalności spółki oraz wypłacalność trwale w okresie także po upływie roku od dnia bilansowego, na który sporządzone jest sprawozdanie finansowe.

W okresie sprawozdawczym Spółka przeprowadziła reorganizację struktur operacyjnych w związku z aktualizacją strategii i dostosowała wielkość zespołu produkcyjnego oraz struktur operacyjnych do skali i potrzeb realizowanych obecnie projektów. Należy podkreślić, że działania te nie stanowią restrukturyzacji rozumianej jako odpowiedź na problemy finansowe lub organizacyjne. Przeciwnie – były one elementem świadomego zarządzania zasobami, zorientowanego na efektywne wykorzystanie posiadanych kompetencji w kontekście priorytetowych projektów. Spółka nie zredukowała zatrudnienia z konieczności, ale z przekonania, że obecna skala operacyjna jest optymalna w kontekście strategii produktowej i rozwoju gier, które w opinii Zarządu mają realny potencjał komercyjnego sukcesu.

Dzięki podjętym działaniom oraz aktywnościom związanym z pozyskaniem zewnętrznych źródeł finansowania, Spółka zabezpieczyła płynność finansową na okres co najmniej 12 miesięcy od dnia bilansowego, zapewniając jednocześnie dodatnie przepływy pieniężne w tym czasie. Kluczowym elementem w tym zakresie było podpisanie umowy produkcyjnej dotyczącej projektu o roboczej



nazwie Q ze spółką Frozen District, uznanym producentem i wydawcą gier komputerowych. Współpraca układa się bardzo dobrze – obie strony są zadowolone z jej przebiegu, a partner nie tylko terminowo realizuje swoje zobowiązania finansowe, ale także aktywnie uczestniczy w procesie twórczym, dostarczając konstruktywny feedback i wspierając zespół produkcyjny. Dowodem na zaangażowanie partnera jest podpisany w ostatnim czasie list intencyjny, w którym Frozen District wyraziło chęć kontynuowania współpracy i dalszego rozwoju projektu Q. Co istotne, rozpoczęto również rozmowy na temat kolejnych wspólnych produkcji, które miałyby powstawać w podobnym modelu kooperacyjnym. Spółka traktuje tę współpracę jako długoterminową i o wysokim znaczeniu strategicznym.

Poza bieżącymi umowami produkcyjnymi, Spółka pozyskała także bezzwrotne dofinansowanie w wysokości 290 tys. złotych, które zostanie przeznaczone na prace badawczo-rozwojowe w zakresie opracowania nowego prototypu gry komputerowej. Środki te pozwalają na kontynuowanie działalności niezależnie od wpływów ze sprzedaży planowanych na kolejne okresy – nawet przy konserwatywnym założeniu braku przychodów komercyjnych w 2025 roku. Zarząd posiada szczegółowy plan zarządzania płynnością finansową i na bieżąco monitoruje zarówno stronę kosztową, jak i harmonogramy projektowe.

W zakresie zobowiązań kredytowych, Spółka w pierwszej połowie 2025 roku podpisała aneks do umowy kredytowej z bankiem ING Bank Śląski S.A., który przewiduje rozłożenie spłaty kredytu na 60 miesięcznych rat. Jest to rozwiązanie, które w ocenie Zarządu znacząco poprawia stabilność finansową Spółki i pozwala elastycznie zarządzać przepływami pieniężnymi w okresie wzmoczonych prac produkcyjnych. Analogiczne działania planowane są również wobec zobowiązań kredytowych wobec drugiego banku – rozmowy w tej sprawie znajdują się obecnie na wstępnym etapie, z uwagi na termin zapadalności kredytu przypadający na drugą połowę 2025 roku. Spółka planuje wystąpić z wnioskiem o restrukturyzację warunków kredytowych w sposób podobny do rozwiązania uzgodnionego z ING.

Współpraca z Frozen District przebiega w sposób wzorcowy – nie występują żadne opóźnienia w płatnościach ani przesłanki wskazujące na ryzyko nieotrzymania kolejnych transz finansowania. Z perspektywy operacyjnej, projekt rozwija się zgodnie z harmonogramem, a zewnętrzne recenzje i uwagi otrzymywane od partnera są spójne z założeniami projektowymi oraz nie wymagają zmian o charakterze krytycznym. Co więcej, umowa między Spółką a Frozen District została skonstruowana w sposób zapewniający równowagę interesów obu stron – model win-win, w którym każda ze stron jest aktywnie zaangażowana w dostarczenie produktu wysokiej jakości i ma interes ekonomiczny w jego komercyjnym sukcesie.

Podsumowując, obecna sytuacja finansowa Spółki jest pod kontrolą, a przyjęte działania – zarówno w zakresie ograniczenia kosztów operacyjnych, jak i pozyskania stabilnych źródeł finansowania – pozwalają na bezpieczne kontynuowanie działalności oraz dalszy rozwój projektów. Spółka na bieżąco analizuje sytuację rynkową oraz otoczenie finansowe, przygotowując się zarówno na scenariusze wzrostowe, jak i ewentualne wyzwania. Długoterminowa współpraca z partnerami branżowymi, pozyskane środki z grantów oraz odpowiedzialne zarządzanie zobowiązaniami finansowymi stanowią fundament bezpieczeństwa finansowego Spółki w nadchodzących okresach.

SEZONOWOŚĆ I CYKLICZNOŚĆ

Działalność operacyjna Spółki nie ma charakteru sezonowego, ani nie podlega cyklicznym trendom.

Zasady rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu sprawozdania finansowego Spółki za rok zakończony 31 grudnia 2023 r., za wyjątkiem zastosowania następujących nowych lub zmienionych standardów oraz nowych interpretacji obowiązujących dla okresów rocznych rozpoczynających się w dniu 1 stycznia 2024 r.

ZMIANY DO STANDARDÓW ZASTOSOWANE PO RAZ PIERWSZY W ROKU 2024

- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” – Klasyfikacja zobowiązań jako krótko- lub długoterminowe, Klasyfikacja zobowiązań jako krótko- lub długoterminowe – odroczenie daty wejścia w życie oraz Długoterminowe zobowiązania z tytułu umów zawierające kowenanty,
- Zmiany do MSSF 16 „Leasing” – Zobowiązanie leasingowe w ramach sprzedaży i leasingu zwrotnego,
- Zmiany do MSR 7 „Rachunek przepływów pieniężnych” oraz MSSF 7 „Instrumenty finansowe – ujawnienie informacji” - Umowy finansowania dostawców.

Powyższe zmiany do standardów nie miały istotnego wpływu na dotychczas stosowaną politykę rachunkowości Spółki.



STANDARDY ORAZ ZMIANY DO STANDARDÓW PRZYJĘTE PRZEZ RMSR, ALE JESZCZE NIEZATWIERDZONE PRZEZ UE

MSSF w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji przyjętych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych standardów oraz zmian do standardów, które według stanu na dzień sporządzenia sprawozdania nie zostały jeszcze przyjęte do stosowania:

- MSSF 18 „Zasady prezentacji i ujawnienia w sprawozdaniach finansowych” (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- MSSF 19 „Jednostki zależne bez odpowiedzialności publicznej: Ujawnianie informacji” (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie),
- MSSF 14 „Regulacyjne rozliczenia międzyokresowe” – zgodnie z decyzją Komisji Europejskiej proces zatwierdzania standardu w wersji wstępnej nie zostanie zainicjowany przed ukazaniem się standardu w wersji ostatecznej (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie),
- Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdanie finansowe” i MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach” – Transakcje sprzedaży lub wniesienia aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem – prace prowadzące do zatwierdzenia niniejszych zmian zostały przez UE odłożone bezterminowo - termin wejścia w życie został odroczony przez RMSR na czas nieokreślony,
- Zmiany do MSSF 9 i MSSF 7: Zmiany dotyczące klasyfikacji i wyceny instrumentów finansowych (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2026 roku lub później),
- Zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów wymiany walut obcych” – Brak możliwości wymiany (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub po tej dacie),
- „Coroczne zmiany tom 11” (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie).

Wyżej wymienione standardy oraz zmiany do standardów nie miałyby istotnego wpływu na sprawozdanie finansowe, jeżeli zostałyby zastosowane przez Spółkę na dzień bilansowy.

WALUTA FUNKCJONALNA

Walutą funkcjonalną Spółki i walutą prezentacji niniejszego sprawozdania finansowego jest złoty polski (PLN). Wszystkie dane, o ile nie podano inaczej, zaprezentowano w tysiącach złotych (tys. PLN).

PRZELICZANIE POZYCJI WYRAŻONYCH W WALUCIE OBCEJ

Operacje dokonywane w walutach obcych przelicza się na moment początkowego ujęcia na walutę funkcjonalną:

- po kursie kupna lub sprzedaży walut stosowanych przez bank, w którym następuje transakcja, w przypadku operacji sprzedaży lub kupna walut oraz operacji zapłaty należności lub zobowiązań,
- według średniego kursu ustalonego dla danej waluty przez NBP obowiązującego na dzień zawarcia transakcji. Kursem obowiązującym na dzień zawarcia transakcji jest średni kurs NBP ogłoszony w ostatnim dniu roboczym poprzedzającym dzień zawarcia transakcji.

Rozchód środków pieniężnych z rachunków dewizowych oraz kasy walutowej wyceniany jest według metody FIFO – pierwsze weszło pierwsze wyszło, a różnice kursowe wynikające z tego rozchodu ujmuje się na bieżąco w przychodach i kosztach finansowych.

Na dzień bilansowy pieniężne pozycje aktywów i pasywów jednostki (waluty, należności i zobowiązania) wycenia się po kursie natychmiastowej wymiany obowiązującym w tym dniu, tj. po średnim kursie NBP ustalonym dla danej waluty. Pozostałe pozycje sprawozdania z sytuacji finansowej prezentuje się w wartości wynikającej z pierwotnego ujęcia w księgach.

Dodatkowo i ujemne różnice kursowe wynikające z przeliczenia pozycji wyrażonych w walutach obcych na dzień bilansowy ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów okresu, w którym różnice te powstały.



BŁĘDY LAT POPRZEDNICH

Błąd lat poprzednich to błąd wykryty w bieżącym roku obrotowym, ale popełniony w poprzednim roku obrotowym (poprzednich latach obrotowych), którego znaczenie jest na tyle istotne, iż w świetle jego ujawnienia nie można stwierdzić czy sprawozdanie finansowe za poprzedni okres lub kilka poprzednich okresów było wiarygodne, rzetelnie i jasno przedstawiało sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy.

Kwota korekty błędu odnoszącego się do ubiegłych okresów obrotowych wykazywana jest w sprawozdaniu finansowym, jako korekta zysku/straty z lat ubiegłych. Dane porównywalne są przekształcone, z wyjątkiem sytuacji, gdy jest to niewykonalne ze względów praktycznych. Przez przekształcenie danych porównywalnych rozumie się doprowadzenie danych roku poprzedniego do porównywalności z danymi roku bieżącego. W tym celu Spółka wykazuje kwotę błędu w sprawozdaniu finansowym za rok poprzedni w następujący sposób:

- jeżeli błąd powstał w roku poprzednim – jako obciążenie wyniku finansowego tego roku,
- jeżeli błąd powstał w latach poprzedzających rok poprzedni – jako obciążenie zysków zatrzymanych z lat ubiegłych.

ZMIANY ZASAD RACHUNKOWOŚCI

Zmian polityki rachunkowości Spółka dokonuje jedynie wtedy, gdy mają miejsce zmiany standardów rachunkowości oraz gdy zmian dokonuje się w celu zapewnienia bardziej rzetelnej prezentacji danych w sprawozdaniu finansowym.

W celu zapewniania porównywalności danych finansowych zmienione zasady rachunkowości Spółka stosuje również w odniesieniu do danych porównawczych (zwykle rok poprzedni) prezentowanych w sprawozdaniu finansowym za rok bieżący, z wyjątkiem sytuacji, gdy nie ma możliwości rozsądnego ustalenia kwot wynikających z korekt ubiegłych okresów obrotowych. Korekty wynikające ze zmiany polityki rachunkowości powinny zostać wykazane, jako korekty zysku/straty z lat ubiegłych. Dane porównywalne są przekształcane, z wyjątkiem sytuacji, gdy jest to niewykonalne ze względów praktycznych. Do prezentacji danych porównywalnych mają zastosowanie zasady określone dla prezentacji danych porównywalnych w przypadku błędu. Doprowadzenie do porównywalności polega na przeliczeniu danych finansowych za rok poprzedni według zasad obowiązujących w roku bieżącym. W przypadku doprowadzenia danych za rok poprzedni do porównywalności Spółka nie dokonuje korekt zapisów w księgach rachunkowych poprzedniego roku (doprowadzanego do porównywalności). Dane porównywalne ujmuje się bezpośrednio w sprawozdaniu z sytuacji finansowej, sprawozdaniu z całkowitych dochodów podając w informacji dodatkowej opis zmian.

ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

Zdarzenia następujące po dniu bilansowym są to zdarzenia, zarówno korzystne jak i niekorzystne, które mają miejsce pomiędzy dniem bilansowym a datą zatwierdzenia sprawozdania finansowego do publikacji (sporządzenia sprawozdania).

Spółka identyfikuje rzeczzone zdarzenia w następującym podziale:

- zdarzenia, które dostarczają dowodów na istnienie określonego stanu na dzień bilansowy (zdarzenia następujące po dniu bilansowym wymagające dokonania korekt) oraz
- zdarzenia, które wskazują na stan zaistniały po dniu bilansowym (zdarzenia następujące po dniu bilansowym i niewymagające dokonania korekt).

Jeżeli zdarzenia następujące po dniu bilansowym i niewymagające dokonania korekt mają tak duże znaczenie, iż brak ujawnienia informacji na ich temat wpłynąłby na zdolność użytkowników sprawozdań finansowych do dokonywania właściwych ocen i podejmowania odpowiednich decyzji, Spółka ujawnia poniższe informacje na temat każdej znaczącej kategorii zdarzeń następujących po dniu bilansowym i niewymagających dokonania korekt opisując:

- charakter zdarzenia oraz
- oszacowanie jego skutków finansowych lub stwierdzenie, iż takiego szacunku nie można dokonać.

WARTOŚCI NIEMATERIALNE

Składnik wartości niematerialnych to możliwy do zidentyfikowania, niepieniężny składnik aktywów,



nieposiadający postaci fizycznej.

Jako wartości niematerialne wykazuje się przede wszystkim:

- oprogramowanie komputerowe,
- prawa do wynalazków, patentów, znaków towarowych, wzorów użytkowych oraz zdobniczych.

Osobno prezentowane są wartości niematerialne - prace rozwojowe.

Prace rozwojowe

Prace rozwojowe są praktycznym zastosowaniem odkryć badawczych lub też osiągnięć innej wiedzy w planowaniu lub projektowaniu produkcji nowych lub znacznie udoskonalonych materiałów, urządzeń, produktów, procesów technologicznych, systemów lub usług, które ma miejsce przed rozpoczęciem produkcji seryjnej lub ich zastosowaniem.

Prace badawcze są nowatorskim i zaplanowanym poszukiwaniem rozwiązań podjętym z zamiarem zdobycia nowej wiedzy naukowej i technicznej. Nakłady poniesione na prace badawcze (lub na realizację etapu prac badawczych przedsięwzięcia prowadzonego we własnym zakresie) ujmowane są w ciężar kosztów w momencie ich poniesienia.

Jeśli nie jest możliwe oddzielenie etapu prac badawczych od etapu prac rozwojowych przedsięwzięcia prowadzącego do wytworzenia składnika wartości niematerialnych, to nakłady takie Spółka traktuje, jak gdyby zostały poniesione wyłącznie na etapie prac badawczych.

Składniki wartości niematerialnych, powstałe w wyniku prac rozwojowych w toku lub zakończonych (lub realizacji etapu prac rozwojowych przedsięwzięcia prowadzonego we własnym zakresie) Spółka ujmuje wtedy, gdy:

- istnieje możliwość, z technicznego punktu widzenia, ukończenia składnika wartości niematerialnych tak, aby nadawał się do użytkowania lub sprzedaży,
- istnieje zamiar ukończenia składnika wartości niematerialnych oraz zamiar jego użytkowania lub sprzedaży,
- można udowodnić zdolność składnika wartości niematerialnych do użytkowania lub sprzedaży,
- można wskazać sposób, w jaki składnik wartości niematerialnych będzie wytwarzał prawdopodobne przyszłe korzyści ekonomiczne. Między innymi jednostka udowodni istnienie rynku na produkty powstające dzięki składnikowi wartości niematerialnych lub na sam składnik,
- można udowodnić dostępność stosownych środków technicznych, finansowych i innych, które mają służyć ukończeniu prac rozwojowych oraz użytkowaniu lub sprzedaży składnika wartości niematerialnych oraz
- istnieje możliwość wiarygodnego ustalenia nakładów poniesionych w czasie prac rozwojowych, które można przyporządkować temu składnikowi wartości niematerialnych.

Nakłady na tworzenie gier prezentowane są, jako nakłady na prace rozwojowe. Koszty tworzenia gier poniesione przed rozpoczęciem sprzedaży lub zastosowaniem nowych rozwiązań technologicznych 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 „prace rozwojowe w toku” na pozycje „prace rozwojowe zakończone”. W przypadku projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących ilości i wartości budżetu sprzedaży jednostka amortyzuje wartość tych projektów metodą naturalną, proporcjonalnie do zrealizowanej sprzedaży. Amortyzacja związana z nakładami na prace rozwojowe prezentowana jest w pozycji koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług w sprawozdaniu z całkowitych dochodów.

Wycena na dzień przyjęcia

Wartość początkową wartości niematerialnych stanowi cena nabycia lub koszt wytworzenia.

Niezakończone prace rozwojowe wycenia się w wysokości kosztów dających się przypisać do prowadzonych projektów.

Wycena po początkowym ujęciu

Na dzień bilansowy wartości niematerialne wycenia się według cen nabycia pomniejszonych o odpisy



amortyzacyjne lub umorzeniowe, a także o odpisy z tytułu utraty wartości.

Amortyzacja

a. Wartości niematerialne

Spółka stosuje liniową metodę amortyzacji wartości niematerialnych. Wartości niematerialne o wartości początkowej powyżej 500 zł amortyzowane są w oparciu o stawki ustalone na podstawie szacowanego okresu ekonomicznej użyteczności. Wartości niematerialne o wartości początkowej do 500 zł amortyzowane są jednorazowo w miesiącu następującym po miesiącu przyjęcia do użytkowania.

Amortyzacja następuje począwszy od miesiąca następującego po miesiącu, w którym wartość niematerialną przyjęto do użytkowania.

Stawki amortyzacyjne ustala się z uwzględnieniem okresu ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych przyjmując, że dla nabytych wartości niematerialnych okres ten wynosi przeciętnie 2 lata. Okresy ekonomicznej użyteczności podlegają okresowej weryfikacji (nie rzadziej niż na koniec każdego roku obrotowego).

b. Nakłady na prace rozwojowe

Prace rozwojowe w toku nie są amortyzowane.

W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z pozycji „prace rozwojowe w toku” na pozycje „prace rozwojowe zakończone”.

W przypadku prac rozwojowych zakończonych, dla projektów gdzie jest możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących ilości i wartości budżetu sprzedaży, Spółka amortyzuje wartość tych projektów metodą naturalną, proporcjonalnie do zrealizowanej sprzedaży. W przypadku pozostałych prac rozwojowych przyjęta jest liniowa metoda amortyzacji w przyjętym okresie ekonomicznej użyteczności, który wnosi przeciętnie od 2 do 7 lat.

Amortyzacja związana z pracami rozwojowymi zakończonymi prezentowana jest w pozycji koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług w sprawozdaniu z całkowitych dochodów.

Aktualizacja wartości niematerialnych z tytułu utraty wartości

Na każdy dzień bilansowy Spółka dokonuje przeglądu wartości bilansowych aktywów niematerialnych w celu stwierdzenia, czy nie występują przesłanki wskazujące na utratę ich wartości. Jeżeli stwierdzono istnienie takich przesłanek, szacowana jest wartość odzyskiwalna danego składnika aktywów, w celu ustalenia potencjalnego odpisu z tego tytułu. W sytuacji, gdy nie jest możliwe oszacowanie wartości odzyskiwalnej składnika aktywów, przeprowadza się analizę wartości odzyskiwalnej dla grupy aktywów generujących przepływy pieniężne, do której należy dany składnik aktywów. Jeśli możliwe jest wskazanie wiarygodnej i jednolitej podstawy alokacji, składniki majątku trwałego Spółki alokowane są do poszczególnych jednostek generujących przepływy pieniężne.

Po wprowadzeniu danej gry do sprzedaży Spółka dokonuje analizy spełnienia oczekiwanych efektów finansowych. Jeśli dana gra nie spełnia wymaganych przez Spółkę parametrów finansowych Spółka przeprowadza testy na utratę wartości i tworzy odpis aktualizujący dane aktywne. W prezentowanym okresie oraz w okresie porównawczym nie stwierdzono przesłanek utraty wartości aktywa.

RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE

Rzeczowe aktywa trwałe to środki trwałe:

- które są utrzymywane przez jednostkę gospodarczą w celu wykorzystania ich w procesie produkcyjnym lub przy dostawach towarów i świadczeniu usług, w celu oddania do używania innym podmiotom na podstawie umowy najmu lub w celach administracyjnych oraz
- którym towarzyszy oczekiwanie, iż będą wykorzystywane przez czas dłuższy niż jeden okres.

Wycena na dzień przyjęcia

Wartość początkową rzeczowych aktywów trwałych stanowi cena nabycia lub koszt wytworzenia.



Wycena po początkowym ujęciu

Na dzień bilansowy środki trwałe, z wyłączeniem gruntów, wycenia się według ceny nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne lub umorzeniowe, a także o odpisy z tytułu utraty wartości.

Grunty wyceniane są w cenie nabycia pomniejszonej o odpisy z tytułu utraty wartości.

Koszty poniesione po początkowym ujęciu (wprowadzeniu środka trwałego do użytkowania) takie jak koszty napraw, przeglądów, opłaty eksploatacyjne, wpływają na wynik finansowy okresu sprawozdawczego, w którym zostały poniesione. Koszty, w przypadku, których możliwe jest wykazanie, że powodują one zwiększenie oczekiwanych przyszłych korzyści ekonomicznych tytułu posiadania danego środka trwałego ponad korzyści przyjmowane pierwotnie, zwiększają wartość tego środka trwałego.

Zaliczki na poczet rzeczowych aktywów trwałych, środków trwałych w budowie wykazuje się w wysokości nominalnej, to jest w kwotach przekazanych dostawcom na poczet dokonanych zamówień.

Zaliczki na poczet środków trwałych, środków w budowie wykazuje się w wysokości nominalnej, tj. w kwotach przekazanych dostawcom na poczet dokonanych zamówień.

Amortyzacja

Metodę amortyzacji liniowej stosuje się do wszystkich rzeczowych aktywów trwałych, chyba, że zachodzą przesłanki pozwalające uznać, że zastosowanie innej metody amortyzacji pozwoliłoby na rzetelniejsze odzwierciedlenie zarówno korzyści ekonomicznych czerpanych z danego środka trwałego jak i jego zużycia.

Amortyzacja następuje od pierwszego dnia miesiąca następującego po miesiącu oddania środka trwałego do użytkowania.

Przy ustalaniu okresu amortyzacji i rocznej stawki amortyzacyjnej dla rzeczowych aktywów trwałych o wartości powyżej 1 500 zł uwzględnia się szacowany okres użytkowania danego środka trwałego oraz jego wartość rezydualną po okresie ekonomicznej użyteczności.

Ujęte w ewidencji księgowej Spółki środki trwałe o wartości przekraczającej 1 500 zł amortyzowane są przy zastosowaniu stawek amortyzacyjnych wynikających z szacowanego okresu użytkowania, który dla poszczególnych grup wynosi:

- grunty, budynki i budowle: 5-10 lat, a w zakresie inwestycji w obcych środkach trwałych 10 lat,
- maszyny, urządzenia techniczne: 5,5 - 10 lat (w zakresie sprzętu komputerowego – 2-3 lata),
- środki transportu: 5 lat, a w zakresie środków nabytych, jako używane – 2,5 roku,
- inne środki trwałe: od 2 do 7 lat.

Poprawność stosowanych stawek amortyzacji rzeczowych aktywów trwałych jest okresowo (nie rzadziej niż na koniec każdego roku obrotowego) weryfikowana. Weryfikacja ta polega na analizie okresów użytkowania wszystkich środków trwałych kontrolowanych przez Spółkę. Zmiany stawek amortyzacyjnych dokonywane są od okresu, w którym stwierdzono zmianę okresu użytkowania.

Środki trwałe w budowie, podobnie jak prawo wieczystego użytkowania gruntów, nie są amortyzowane.

KOSZTY FINANSOWANIA ZEWNĘTRZNEGO

Koszty finansowania zewnętrznego (np. odsetki od kredytów i pożyczek oraz różnice kursowe korygujące odsetki od kredytów i pożyczek w walutach obcych), które można bezpośrednio przyporządkować nabyciu lub wytworzeniu składnika aktywów powiększają cenę nabycia lub koszt wytworzenia tego składnika.

LEASING

Spółka jako leasingobiorca

Dla każdej zawartej umowy Spółka podejmuje decyzję, czy umowa jest lub zawiera leasing. Leasing został zdefiniowany jako umowa lub część umowy, która przekazuje prawo do kontroli użytkowania zidentyfikowanego składnika aktywów (bazowy składnik aktywów) na dany okres w zamian za wynagrodzenie. W tym celu analizuje się trzy podstawowe aspekty:



- czy umowa dotyczy zidentyfikowanego składnika aktywów, który albo jest wyraźnie określony w umowie lub też w sposób dorozumiany w momencie udostępnienia składnika aktywów Spółce,
- czy Spółka ma prawo do uzyskania zasadniczo wszystkich korzyści ekonomicznych z użytkowania składnika aktywów przez cały okres użytkowania w zakresie określonym umową,
- czy Spółka ma prawo do kierowania użytkowaniem zidentyfikowanego składnika aktywów przez cały okres użytkowania.

W dacie rozpoczęcia Spółka ujmuje składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania i zobowiązanie z tytułu leasingu. Prawo do użytkowania jest pierwotnie wyceniane w cenie nabycia składającej się z wartości początkowej zobowiązania z tytułu leasingu, początkowych kosztów bezpośrednich, szacunku kosztów przewidywanych w związku z demontażem bazowego składnika aktywów i opłat leasingowych zapłaconych w dacie rozpoczęcia lub przed nią, pomniejszonych o zachęty leasingowe.

Spółka amortyzuje prawa do użytkowania metodą liniową od daty rozpoczęcia do końca okresu użytkowania prawa do użytkowania lub do końca okresu leasingu, w zależności od tego, która z tych dat jest wcześniejsza. Jeśli występują ku temu przesłanki, prawa do użytkowania poddaje się testom na utratę wartości zgodnie z MSSF 36.

Na dzień rozpoczęcia Spółka wycenia zobowiązanie z tytułu leasingu w wartości bieżącej opłat leasingowych pozostających do zapłaty z wykorzystaniem stopy procentowej leasingu, jeśli można ją łatwo ustalić. W przeciwnym wypadku stosuje się krańcową stopę procentową leasingobiorcy.

Opłaty leasingowe uwzględniane w wartości zobowiązania z tytułu leasingu składają się ze stałych opłat leasingowych, zmiennych opłat leasingowych zależnych od indeksu lub stawki, kwot oczekiwanych do zapłaty jako gwarantowana wartość końcowa oraz płatności z tytułu opcji wykonania kupna, jeśli ich wykonanie jest racjonalnie pewne.

W kolejnych okresach zobowiązanie z tytułu leasingu jest pomniejszane o dokonane spłaty i powiększane o naliczone odsetki. Wycena zobowiązania z tytułu leasingu jest aktualizowana w celu odzwierciedlenia zmian umowy oraz ponownej oceny okresu leasingu, wykonania opcji kupna, gwarantowanej wartości końcowej lub opłat leasingowych zależnych od indeksu lub stawki. Co do zasady aktualizacja wartości zobowiązania jest ujmowana jako korekta składnika aktywów z tytułu prawa do użytkowania.

Spółka stosuje dopuszczone standardem praktyczne rozwiązania dotyczące leasingów krótkoterminowych oraz leasingów, w których bazowy składnik aktywów jest niskiej wartości. W odniesieniu do takich umów zamiast ujmować aktywa z tytułu prawa do użytkowania i zobowiązania z tytułu leasingu, opłaty leasingowe ujmuje się w wyniku metodą liniową w trakcie okresu leasingu.

AKTYWA FINANSOWE

Na dzień nabycia Spółka wycenia aktywa finansowe w wartości godziwej, czyli najczęściej według wartości godziwej uiszczonej zapłaty. Koszty transakcji Spółka włącza do wartości początkowej wyceny wszystkich aktywów finansowych, poza kategorią aktywów wycenianych w wartości godziwej poprzez wynik. Wyjątkiem od tej zasady są należności z tytułu dostaw i usług, które Spółka wycenia w ich cenie transakcyjnej w rozumieniu MSSF 15, przy czym nie dotyczy to tych pozycji należności z tytułu dostaw i usług, których termin płatności jest dłuższy niż rok i które zawierają istotny komponent finansowania zgodnie z definicją z MSSF 15. Dla celów wyceny po początkowym ujęciu, aktywa finansowe inne niż instrumenty pochodne zabezpieczające, Spółka klasyfikuje z podziałem na:

- aktywa finansowe wyceniane w zamortyzowanym koszcie,
- aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody,
- aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy oraz
- instrumenty kapitałowe wyceniane w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody.

Kategorie te określają zasady wyceny na dzień bilansowy oraz ujęcie zysków lub strat z wyceny w wyniku finansowym lub w pozostałych całkowitych dochodach. Spółka dokonuje klasyfikacji aktywów finansowych do kategorii na podstawie przyjętego modelu biznesowego w zakresie zarządzania aktywami finansowymi oraz wynikających z umowy przepływów pieniężnych charakterystycznych dla składnika aktywów finansowych.



Składnik aktywów finansowych wycenia się w zamortyzowanym koszcie, jeżeli spełnione są oba poniższe warunki (i nie zostały wyznaczone w momencie początkowego ujęcia do wyceny w wartości godziwej przez wynik):

- składnik aktywów finansowych jest utrzymywany zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskania przepływów pieniężnych wynikających z umowy,
- warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są wyłącznie spłatą kwoty głównej i odsetek od wartości nominalnej pozostałej do spłaty.

Do kategorii aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie Spółka zalicza:

- środki pieniężne i ich ekwiwalenty,
- należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności (z wyłączeniem tych, dla których nie stosuje się zasad MSSF 9).

Wymienione klasy aktywów finansowych prezentowane są w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w podziale na aktywa długoterminowe i krótkoterminowe pozycjach „Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności” oraz „Środki pieniężne i ich ekwiwalenty”. Wycena krótkoterminowych należności odbywa się w wartości wymagającej zapłaty ze względu na nieznaczące efekty dyskonta.

Straty z tytułu utraty wartości aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie pomniejszone o zyski z tytułu odwrócenia odpisów aktualizujących Spółka ujmuje w wyniku w pozycji „Odpis z tytułu oczekiwanych strat kredytowych”. Zyski i straty powstałe w związku z wyłączeniem aktywów należących do tej kategorii ze sprawozdania z sytuacji finansowej Spółka ujmuje w wyniku w pozycji „Zysk (strata) z zaprzestania ujmowania aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie”. Pozostałe zyski i straty z aktywów finansowych ujmowane w wyniku, w tym różnice kursowe, prezentowane są jako przychody lub koszty finansowe.

Składnik aktywów finansowych wycenia się w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody, jeżeli spełnione są oba poniższe warunki:

- składnik aktywów finansowych jest utrzymywany zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest zarówno otrzymywanie przepływów pieniężnych wynikających z umowy, jak i sprzedaż składników aktywów finansowych,
- warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są wyłącznie spłatą kwoty głównej i odsetek od wartości nominalnej pozostałej do spłaty.

W okresie sprawozdawczym Spółka nie posiadała aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody.

Składnik aktywów finansowych wycenia się w wartości godziwej przez wynik, jeżeli nie spełnia kryteriów wyceny w zamortyzowanym koszcie lub w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody oraz nie jest instrumentem kapitałowym wyznaczonym w momencie początkowego ujęcia do wyceny w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody.

Aktywa finansowe zaliczone do kategorii wycenianych w zamortyzowanym koszcie oraz wycenianych w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody ze względu na model biznesowy i charakter przepływów z nimi związanych podlegają ocenie na każdy dzień bilansowy w celu ujęcia oczekiwanych strat kredytowych, niezależnie od tego, czy wystąpiły przesłanki utraty wartości. Sposób dokonywania tej oceny i szacowania odpisów z tytułu oczekiwanych strat kredytowych różni się dla poszczególnych klas aktywów finansowych:

- Dla należności z tytułu dostaw i usług Spółka stosuje uproszczone podejście zakładające kalkulację odpisów z tytułu oczekiwanych strat kredytowych dla całego okresu życia instrumentu. Szacunki odpisów są dokonywane na zasadzie zbiorowej, a należności zostały pogrupowane według okresu przeterminowania. Szacunek odpisu jest oparty przede wszystkim o historycznie kształtujące się przeterminowania i powiązanie zalegania z faktyczną spłacalnością z ostatnich 5 lat, z uwzględnieniem dostępnych informacji dotyczących przyszłości.
- W odniesieniu do pozostałych klas aktywów, w przypadku instrumentów, dla których wzrost ryzyka kredytowego od pierwszego ujęcia nie był znaczący lub ryzyko jest niskie, Spółka zakłada ujęcie w pierwszej kolejności strat z niewykonania zobowiązania dla okresu kolejnych 12 miesięcy.



Jeśli wzrost ryzyka kredytowego od momentu jego początkowego ujęcia był znaczny, ujmuje się straty odpowiednie dla całego życia instrumentu.

W wyniku indywidualnej analizy, w sytuacji gdy mimo przeterminowania należności powyżej 360 dni, Spółka posiada wiarygodną i popartą dokumentami deklarację płatności kontrahenta, odpis może nie zostać utworzony. Aktywa finansowe są spisywane w całości gdy Spółka wyczerpie praktycznie wszystkie możliwości działania w zakresie ściągnięcia należności i uzna, że nie ma już racjonalnych podstaw do oczekiwania, iż należność uda się odzyskać. Zazwyczaj następuje to, gdy składnik aktywów jest przeterminowany ponad 360 dni.

JEDNOSTKI STOWARZYSZONE

Jednostki stowarzyszone to wszelkie jednostki, na które Spółka wywiera znaczący wpływ, lecz których nie kontroluje ani nie współkontroluje, co zwykle towarzyszy posiadaniu od 20% do 50% praw głosu. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych początkowo ujmowane wg. kosztu, a następnie wycenia się metodą praw własności.

Zgodnie z metodą praw własności, inwestycje wyceniane są tak, aby ująć udział Spółki w wyniku oraz w zmianach innych całkowitych dochodów jednostki, w której dokonano inwestycji, dotyczących okresu po nabyciu. Dywidendy otrzymane lub należne od jednostek stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięć wykazywane są jako zmniejszenie wartości bilansowej inwestycji.

Gdy udział Spółki w stratach inwestycji wycenianej metodą praw własności jest równy albo przekracza jej udział w danej jednostce (zawierający wszystkie pozostałe niezabezpieczone należności długoterminowe), Spółka nie ujmuje dalszych strat, chyba że zaciągnęła zobowiązania lub dokonała płatności w imieniu jednostki.

Niezrealizowane zyski na transakcjach pomiędzy Spółką, a jej jednostkami stowarzyszonymi i wspólnymi przedsięwzięciami są eliminowane w stopniu odzwierciedlającym udziały Spółki w tych jednostkach. Niezrealizowane straty również są eliminowane, chyba że transakcja dostarcza dowodu na utratę wartości przenoszonego składnika aktywów. Tam, gdzie było to konieczne, zasady rachunkowości inwestycji wycenianych metodą praw własności zostały zmienione tak, aby były zgodne z zasadami rachunkowości Spółki.

ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY

Środki pieniężne i ich ekwiwalenty obejmują środki pieniężne w kasie, depozyty bankowe płatne na żądanie, inne krótkoterminowe inwestycje z pierwotnym terminem wymagalności do trzech miesięcy od dnia ich założenia, otrzymania, nabycia lub wystawienia oraz o dużej płynności (również dla celów sprawozdania z przepływów pieniężnych). Środki pieniężne wycenia się w wysokości zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej. Na dzień bilansowy wyrażone w walucie obcej pozycje pieniężne przelicza się przy zastosowaniu kursu zamknięcia tj. po średnim kursie NBP ustalonym dla danej waluty na dzień bilansowy, odnosząc różnice kursowe na przychody lub koszty finansowe.

KAPITAŁY

Kapitał podstawowy wyceniany jest według wartości nominalnej. Pozostałe kapitały obejmują zyski z lat poprzednich, wykorzystywane zgodnie ze statutem Spółki. Niepodzielony wynik finansowy obejmuje niepodzielone zyski/niepokryte straty z lat ubiegłych oraz wynik finansowy roku bieżącego.

PŁATNOŚCI W FORMIE AKCJI

Spółka oferuje program wynagrodzeń, w ramach którego pracownicy etatowi i pracownicy prowadzący działalność na własny rachunek otrzymują opcje (warranty) uprawniające ich do zakupu akcji Spółki. Spółka wycenia wartość godziwą otrzymanych usług poprzez odniesienie do wartości godziwej przyznanych instrumentów kapitałowych. Wartość godziwą instrumentów kapitałowych określa się na dzień przyznania tych instrumentów przy użyciu modelu wyceny opcji. Wartość godziwa opcji przyznawanych na podstawie programu opcji wykazywana jest jako koszt świadczeń pracowniczych i równocześnie ujmowane jest odpowiednie zwiększenie kapitałów własnych. Całkowita kwota podlegająca ujęciu w kosztach zostaje określona przez odniesienie do wartości godziwej przyznanych opcji z



uwzględnieniem wszelkich warunków rynkowych (na przykład ceny akcji jednostki). Całkowity koszt wykazywany jest przez okres nabywania uprawnień, tj. okres, w którym muszą zostać spełnione wszystkie określone warunki nabycia uprawnień. Na koniec każdego okresu sprawozdawczego jednostka dokonuje rewizji poczynionych szacunków odnośnie do oczekiwanej liczby opcji, do których uprawnienia zostaną nabyte w następstwie spełnienia warunków nabywania uprawnień mających charakter nierynkowy.

Kapitał z wyceny opcji obejmuje wycenę warrantów subskrypcyjnych zarówno w części objętej jak i nieobjętej przez uprawnionych.

ZOBOWIĄZANIA FINANSOWE

Zobowiązania finansowe wykazywane są w następujących pozycjach sprawozdania z sytuacji finansowej:

- zobowiązania z tytułu kredytów i pożyczek
- zobowiązania z tytułu leasingu (poza MSSF 9),
- zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania.

Na dzień nabycia Spółka wycenia zobowiązania finansowe w wartości godziwej, czyli najczęściej według wartości godziwej otrzymanej kwoty. Koszty transakcji Spółka włącza do wartości początkowej wyceny wszystkich zobowiązań finansowych, poza kategorią zobowiązań wycenianych w wartości godziwej poprzez wynik.

Po początkowym ujęciu zobowiązania finansowe wyceniane są w zamortyzowanym koszcie z zastosowaniem metody efektywnej stopy procentowej. Wyjątek stanowią zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu lub wyznaczone jako wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy – w prezentowanym okresie takie zobowiązania nie wystąpiły.

Krótkoterminowe zobowiązania z tytułu dostaw i usług wyceniane są w wartości wymagającej zapłaty ze względu na nieznaczące efekty dyskonta.

Zyski i straty z wyceny zobowiązań finansowych ujmowane są w wyniku finansowym w działalności finansowej.

DOTACJE

Dotacje ujmowane są w wartości godziwej, przy uzasadnionej pewności, że dotacja zostanie uzyskana, a wszystkie związane z nią warunki zostaną spełnione. Dotacja dotycząca pozycji kosztów ujmowana jest, jako przychód współmiernie do finansowanych kosztów. Dotacja dotycząca pozycji aktywów ujmowana jest, jako rozliczenia międzyokresowe przychodów i rozliczana, jako przychód proporcjonalnie do szacowanego okresu ich ekonomicznej użyteczności (okresu amortyzacji dofinansowanych prac rozwojowych).

AKTYWA Z TYTUŁU ODROZONEGO PODATKU DOCHODOWEGO

Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego są obliczane w związku z występowaniem ujemnych różnic przejściowych między wartością księgową aktywów i pasywów a ich wartością podatkową. Pozycję tę ustala się w wysokości kwoty przewidzianej w przyszłości do odliczenia od podatku dochodowego w związku z ujemnymi różnicami przejściowymi, które spowodują zmniejszenie podstawy opodatkowania.

REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA

Rezerwy to zobowiązania, których kwota lub termin zapłaty nie są pewne.

Rezerwy tworzy się, gdy:

- na jednostce ciąży obecny obowiązek (prawny lub zwyczajowo oczekiwany) wynikający ze zdarzeń przeszłych,
- prawdopodobne jest, że wypełnienie obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne,
- można dokonać wiarygodnie szacunku kwoty tego obowiązku.

Ujmowana kwota rezerwy odzwierciedla możliwie najdokładniejszy szacunek kwoty wymaganej do rozliczenia bieżącego zobowiązania na dzień bilansowy, z uwzględnieniem ryzyka i niepewności związanej z tym zobowiązaniem. W przypadku wyceny rezerwy metodą szacunkowych przepływów pieniężnych



koniecznych do rozliczenia bieżącego zobowiązania, jej wartość bilansowa odpowiada wartości bieżącej tych przepływów (w przypadku, gdy wpływ pieniądza w czasie jest istotny). Jeśli zachodzi prawdopodobieństwo, że część lub całość korzyści ekonomicznych wymaganych do rozliczenia rezerwy będzie można odzyskać od strony trzeciej, należność tę ujmuje się, jako składnik aktywów, jeśli prawdopodobieństwo odzyskania tej kwoty jest odpowiednio wysokie i da się ją wiarygodnie wycenić.

Spółka tworzy rezerwy na odprawy emerytalne i nagrody jubileuszowe metodami zbliżonymi do aktuarialnych, uwzględniając zestawienie pracowników na ostatni dzień roku obrotowego w podziale na przedziały wiekowe i oszacowane prawdopodobieństwo otrzymania świadczenia.

Rezerwę na niewykorzystane urlopy Spółka tworzy mnożąc ilość niewykorzystanych dni urlopu poprzez koszt dzienny wynagrodzenia każdego z pracowników.

PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY

Zgodnie z MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”, przychody ujmuje się w kwocie wynagrodzenia, które zgodnie z oczekiwaniem jednostki, przysługuje jej w zamian za przekazanie przyrzeczonych dóbr lub usług klientowi. Standard ustanawia tzw. „Model Pięciu Kroków” rozpoznawania przychodów wynikających z umów z klientami:

1. Identyfikacja umów z klientami,
2. Identyfikacja poszczególnych zobowiązań do wykonania świadczeń,
3. Określenie ceny transakcyjnej,
4. Alokację ceny transakcyjnej do poszczególnych zobowiązań do wykonania świadczeń,
5. Ujęcie przychodu w momencie realizacji zobowiązania wynikającego z umowy.

Przychody z umów z klientami ujmowane są w momencie spełnienia przez Spółkę zobowiązania do wykonania świadczenia, poprzez przekazanie przyrzonego towaru lub usługi klientowi.

Zasady ujmowania przychodów z poszczególnych rodzajów działalności operacyjnej Spółki są następujące:

a. Sprzedaż praw do dystrybucji gier

Spółka udziela praw do dystrybucji wytworzonych przez siebie gier ich dystrybutorom. Właścicielem praw do kodu informatycznego pozostaje Spółka. Podstawą do rozpoznania przychodu są wpływy ze sprzedaży gier realizowane przez dystrybutora. Przychody te zależą od wielkości sprzedaży zrealizowanej przez dystrybutora do gracza w danym momencie przypadającym na okres sprawozdawczy. Przychód ze sprzedaży danego produktu jest ujmowany w okresie sprzedaży na podstawie raportów sprzedaży do odbiorców końcowych przedstawianych przez dystrybutorów gier. 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.

b. Tworzenie gier i sprzedaż praw do dystrybucji gier

Spółka zawiera umowy na wytworzenie gry zgodnie ze specyfikacją dostarczoną przez dystrybutora gier oraz jednocześnie udziela dystrybutorowi praw do dystrybucji wytworzonych przez siebie gier. Właścicielem praw do kodu informatycznego pozostaje Spółka. Podstawą do rozpoznania przychodu są zrealizowane prace mierzone na bazie zdefiniowanych w umowie tzw. kamieni milowych. Przychody podlegają oszacowaniu na każdy dzień bilansowy według najlepszych dostępnych szacunków i są korygowane o możliwe do przewidzenia korekty, bonusy.

Po wytworzeniu gry Spółka posiada również prawo do udziału we wpływach z jej sprzedaży realizowane przez dystrybutora. Przychody te zależą od wielkości sprzedaży zrealizowanej przez dystrybutora do gracza w danym momencie przypadającym na okres sprawozdawczy. Przychód ze sprzedaży danego produktu jest ujmowany w okresie sprzedaży nie wcześniej niż po dostarczeniu materiałów umożliwiających rozpoczęcie faktycznej dystrybucji ukończonej gry, na podstawie raportów sprzedaży do odbiorców końcowych przedstawianych przez dystrybutorów gier. 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.



c. Sprzedaż wirtualnych dóbr w grach w modelu mikrotransakcji

Według przeprowadzonych analiz MSSF 15 ma wpływ na moment ujęcia przychodów z tytułu sprzedaży wirtualnych dóbr w ramach gier F2P z wbudowanymi opcjonalnymi mikropłatnościami, do jakich należą produkty Spółki. Wpływ ten wynika przede wszystkim z konieczności przeprowadzenia przewidzianej przez standard analizy, czy zobowiązania do wykonania świadczeń wynikających z umów z klientami będą spełniane w miarę upływu czasu, czy też zostaną spełnione w określonym momencie. Co do zasady wirtualne dobra oferowane w grach Spółki dzieli się na dwie główne kategorie: trwałe (durable virtual goods, które w ramach normalnego użycia w wirtualnym świecie nie zużywają się, a gracz może ich używać, jak długo gra) oraz konsumowane (consumable virtual goods, które zużywają się w ramach ich normalnego użycia w wirtualnym świecie). Przychód ze sprzedaży pierwszych rozpoznaje się w czasie, bazując na statystykach z gry, np. na długości życia danego dobra, przychód z drugiej kategorii rozpoznaje się w momencie lub w miarę zużycia. W odniesieniu do przychodów ze sprzedaży waluty wirtualnej stosuje się model ich rozpoznawania w momencie zużycia przez użytkownika. Mając na uwadze powyższe Spółka przeprowadziła analizę struktury sprzedawanych wirtualnych dóbr oraz statystyk ich zużycia, a także rotacji wirtualnej waluty i nie stwierdziła materialnego wpływu zastosowania MSSF 15 na wynik Spółki. Wobec tego Zarząd Spółki podjął decyzję o nie rozliczaniu przychodów z ich sprzedaży w czasie. W ocenie wpływu standardu na sprawozdanie finansowe Spółki stwierdzono, że niezależnie od przyjętego modelu rozliczania przychodów dla obecnej mechaniki i statystyk gier produkowanych przez Spółkę wpływ nowego standardu na moment ujęcia przychodów jest nieistotny. Należy jednak mieć na uwadze fakt, że Spółka produkuje nowe gry znajdujące się w fazie rozwoju i testów, przez co ocena ta może ulec zmianie w przyszłości. W przypadku stwierdzenia przez Spółkę, iż w wyniku rozwoju produktu powstaną materialne przesłanki do rozliczania przychodów z mikrotransakcji w czasie, stosowne wartości będą ujmowane w pozycji Rozliczenia międzyokresowe przychodów.

d. Wynagrodzenie zleceniodawcy a wynagrodzenie pośrednika

Zgodnie z regulacjami standardu należy rozważyć, czy w przypadku gdy w dostarczanie dóbr lub usług klientowi zaangażowany jest inny podmiot, charakter przyrzeczenia jednostki stanowi zobowiązanie do wykonania świadczenia polegającego na dostarczeniu określonych dóbr lub usług (w tym przypadku jednostka jest zleceniodawcą), czy też na zleceniu innemu podmiotowi dostarczenia tych dóbr lub usług (w tym przypadku jednostka jest pośrednikiem). Jednostka jest zleceniodawcą, jeśli sprawuje kontrolę nad przyrzeczoną dobrą lub usługą przed ich przekazaniem klientowi. Jednostka występująca w umowie jako zleceniodawca może sama wypełnić zobowiązanie do wykonania świadczenia i ujmuje przychody w kwocie wynagrodzenia brutto, do którego będzie uprawniona w zamian za przekazane dobra lub usługi. Jednostka działa jako pośrednik, jeśli jej zobowiązanie do wykonania świadczenia polega na zapewnieniu dostarczenia dóbr lub usług przez inny podmiot. Jeśli jednostka będąca pośrednikiem wypełnia zobowiązanie do wykonania świadczenia, ujmuje przychody w kwocie jakiegokolwiek opłaty lub prowizji, do której – zgodnie z oczekiwaniem jednostki – będzie uprawniona w zamian za zapewnienie dostarczenia dóbr lub usług przez inny podmiot. Powyższe rozważania mają znaczenie w odniesieniu do przychodów osiągniętych przez Spółkę w ramach swoich kanałów sprzedaży, gdzie dochodzi do dystrybucji treści cyfrowych od podmiotów trzecich. W ramach prowadzonej działalności zawierane są umowy z użytkownikami we własnym imieniu i na własny rachunek, oparte o prawo dystrybucji treści cyfrowych do użytkowników końcowych. Posiadając pliki składające się na sprzedawane produkty Spółka sprawuje nad nimi kontrolę i samodzielnie udostępnia je użytkownikom w ramach procesu sprzedaży. Już więc te elementy wskazują, że charakter przyrzeczenia stanowi zobowiązanie do wykonania świadczenia polegającego na dostarczeniu określonych usług, a nie na zleceniu innemu podmiotowi dostarczenia tych dóbr lub usług. Spółka jest więc zleceniodawcą, a nie pośrednikiem. Ponadto za uznaniem takiego charakteru działalności Spółki jako zleceniodawcy, a nie pośrednika, przemawia fakt:

- ponoszenia odpowiedzialności wynikającej z przepisów dotyczących ochrony praw konsumentów,
- ponoszenie ryzyka kredytowego w odniesieniu do kwoty należnej od klienta,
- świadczenie wsparcia technicznego i ponoszenie odpowiedzialności za wady techniczne dostarczanego produktu,
- stosowanie programu dodatkowych korzyści w postaci kredytu, który klienci mogą zużyć na przyszłe zakupy (store credit), za wywiązanie się z warunków którego wyłącznie odpowiada Spółka.

**e. Sprzedaż z prawem zwrotu**

Zgodnie z MSSF 15 ze sprzedażą połączoną z prawem zwrotu mamy do czynienia w sytuacji, kiedy jednostka, przekazując klientowi kontrolę nad produktem, daje mu jednocześnie także prawo do zwrotu tego produktu. Zgodnie z regulacjami standardu prawo do zwrotu nie stanowi odrębnego obowiązku do wykonania zobowiązania. Potencjalne zwroty wpływają natomiast na zmienność przychodów, ponieważ wysokość uzyskanej ze sprzedaży kwoty zależy od wystąpienia przyszłych zdarzeń (zwrotów). Standard stanowi, że jednostka nie powinna ujmować przychodów ze sprzedaży w zakresie, w jakim spodziewa się otrzymania zwrotów.

Do określenia kwoty wynagrodzenia, jaka może podlegać zwrotowi standard pozwala stosować jedną z dwóch metod wyceny: metodę wartości oczekiwanej lub metodę najbardziej prawdopodobnej kwoty. Ustalając szacunkową kwotę zwrotów jednostka powinna wziąć pod uwagę wszystkie dostępne informacje, zarówno historycznej jak i dotyczące prognozowanej przyszłości. W związku z przewidywanymi zwrotami i związaną z tym utratą części przychodów jednostka ujmuje zobowiązanie z tytułu zwrotów w korespondencji ze zmniejszeniem odpowiednich przychodów w sprawozdaniu z całkowitych dochodów. Spółka stosuje politykę zwrotów, zgodnie z którą każdy nabywca ma prawo do zwrotu zakupionych gier, jeśli w ciągu 30 dni od zakupu gry pojawią się problemy techniczne albo błędy, których nie można rozwiązać i które nie pozwalają nabywcy ukończyć gry. Spółka dokonuje oszacowania liczby zwrotów stosując metodę najbardziej prawdopodobnej kwoty. Metoda ta opiera się na danych historycznych dotyczących zwrotów, na podstawie których obliczono wskaźnik średniej ilości zwrotów w okresie. Jeśli ilość zwrotów już zrealizowanych w danym okresie jest większa lub równa ilości zwrotów oszacowanej na podstawie wskaźnika średniej ilości zwrotów, Spółka nie dokonuje korekty wysokości sprzedaży. Na podstawie analiz danych historycznych Spółka dokonała oceny poziomu zwrotów i określiła, że poziom zwrotów jest poniżej 0,01% przychodów z danej gry.

Ponadto Spółka rozpoznaje obowiązek zwrotu gier związany z potencjalnymi nadużyciami oraz reklamacjami zgłoszonymi w ramach procesu obsługi płatności. W tym przypadku oszacowania potencjalnej liczby zwrotów dokonuje się na podstawie raportów otrzymanych od podmiotów będących dostawcami usług obsługi płatności elektronicznych. Dostawcy ci, po otrzymaniu zgłoszenia inicjującego proces reklamacji zakupu, przekazują Spółce raporty zawierające zestawienie kwestionowanych płatności, których finalny status zostanie potwierdzony w ciągu 90 dni. Ewentualny wpływ pierwszego zastosowania MSSF 15 Spółka planowała ująć w saldzie początkowym wyniku z lat ubiegłych. Jednak wobec faktu, iż skalkulowane na dzień 1 stycznia 2018 roku kwoty aktywów i zobowiązań z tytułu zwrotów, ustalone zgodnie z nowymi regulacjami, nie są istotne, odstąpiono od korekty salda początkowego zysków zatrzymanych Spółki z tytułu wdrożenia MSSF 15.

KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

Spółka sporządza rachunek wyników w układzie kalkulacyjnym z następującym podziałem kosztów działalności operacyjnej:

- **Koszty wytworzenia sprzedanych produktów i usług**

Spółka ujmuje w tym samym okresie w jakim są ujmowane przychody ze sprzedaży tych składników zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów. Spółka ujmuje w pozycji koszty wytworzenia usług koszty bezpośrednie i uzasadnioną część kosztów pośrednich związanych z utrzymaniem gier po ich premierze. W pozycji ujmowane są głównie: koszty utrzymania serwerów, koszty osobowe działów projektowych gier a także amortyzacja kosztów prac rozwojowych (gier) i amortyzacja sprzętu IT.

- **Koszty sprzedaży**

Koszty sprzedaży są to głównie koszty związane z reklamą, marketingiem i promocją gier oraz podatek u źródła i prowizje za pośrednictwo w realizacji transakcji potrącane przez agregatora płatności bądź sklep mobilny.

- **Koszty ogólnego zarządu**

Koszty ogólnego zarządu są to głównie koszty osobowe dotyczące Zarządu i działów okołoprojektowych, koszty związane z administracją oraz utrzymaniem funkcjonalności biura.



POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE

Pozostałe przychody i koszty operacyjne obejmują ogół przychodów i kosztów niezwiązanych bezpośrednio ze zwykłą działalnością operacyjną, a wywierających wpływ na wynik finansowy.

PRZYCHODY I KOSZTY FINANSOWE

Przychody i koszty finansowe stanowią wynik operacji finansowych. Przychody finansowe obejmują otrzymane lub należne odsetki od środków na rachunkach bankowych, nadwyżkę dodatnich różnic kursowych nad ujemnymi, dodatnią wyceną aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy (aktywa finansowe przeznaczone do obrotu). Koszty finansowe obejmują nadwyżkę ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi, zapłacone lub naliczone odsetki oraz prowizje bankowe, ujemną wyceną aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy (aktywa finansowe przeznaczone do obrotu).

OBOWIĄZKOWE OBCIĄŻENIE WYNIKU FINANSOWEGO

Obowiązkowym obciążeniem wyniku finansowego jest podatek dochodowy od osób prawnych oraz płatności z nim zrównane na podstawie odrębnych przepisów. Podatek dochodowy obejmuje część bieżącą i odroczoną. Ta ostatnia stanowi różnicę pomiędzy stanem rezerw i aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego na koniec i początek okresu sprawozdawczego z wyjątkiem tej różnicy, która została odniesiona na kapitał.

SEGMENTY DZIAŁALNOŚCI

Zakres informacji finansowych w sprawozdawczości dotyczącej segmentów działalności w Spółce określony jest w oparciu o wymogi MSSF 8. Działalność Spółki sumuje się według kryterium operacyjnego tj. dającego się wyodrębnić obszar działalności Spółki, w ramach którego następuje świadczenie usług lub dostarczenie produktów, który podlega ryzyku i charakteryzuje się poziomem zwrotu poniesionych nakładów inwestycyjnych różnym od tych, które są właściwe dla innych segmentów operacyjnych oraz są wykorzystywane dla oceny wyników działalności segmentów operacyjnych i dystrybucji zasobów. Wynik segmentu jest ustalany na poziomie zysku operacyjnego. Przychody, wynik, aktywa i zobowiązania segmentów ustalane są przed dokonaniem wyłączeń transakcji pomiędzy segmentami, po eliminacji w ramach segmentu.

5. INFORMACJE DOTYCZĄCE SEGMENTÓW

Spółka w ramach swojej działalności wyodrębnia obszary, w ramach, których świadczone usługi lub dostarczane produkty oraz ponoszone koszty podlegają innemu poziomowi ryzyka i charakteryzują się innym poziomem zwrotu poniesionych nakładów inwestycyjnych różnym od tych, które są właściwe dla innych segmentów. Dla celów zarządczych w Spółce wydzielony jest jeden rodzaj działalności „Produkcja gier”, który to segment na ten moment jest równorzędny z całą Spółką.

6. PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY

	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Przychody ze sprzedaży produktów	1 687	5 281
Przychody ze sprzedaży usług	458	986
Razem	2 145	6 267



Przychody ze sprzedaży – struktura geograficzna

Podział geograficzny przychodów ze sprzedaży odpowiada lokalizacji finalnych odbiorców.

	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
USA	1 458	3 583
Polska	509	392
UAE	93	1 963
Wielka Brytania	4	9
Gruzja	-	293
Irlandia	81	24
Izrael	-	3
Razem	2 145	6 267

Informacje dotyczące głównych klientów

W 2024 roku Spółka zidentyfikowała następujących największych odbiorców:

- APPLE INC. - przychody w kwocie 1 458 tys. zł,
- Electronic Gaming Incubator Company - przychody w kwocie 93 tys. zł,
- Google Payment Ireland Limited - przychody w kwocie 70 tys. zł

W 2023 roku Spółka zidentyfikowała następujących największych odbiorców:

- APPLE INC. - przychody w kwocie 3 581 tys. zł,
- Nine66 - przychody w kwocie 1 963 tys. zł,

Spółka osiąga przychody ze sprzedaży produktów własnych przy wykorzystaniu wyłącznie cyfrowych kanałów dystrybucji.

7. KOSZTY WEDŁUG RODZAJU

	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Amortyzacja środków trwałych, wartości niematerialnych i prac rozwojowych	1 971	1 248
Amortyzacja aktywa z tytułu prawa do użytkowania	108	90
Zużycie materiałów i energii	43	70
Usługi obce	2 389	3 540
Podatki i opłaty	63	67
Koszty pracownicze	1 411	2 188
Inne koszty rodzajowe, w tym:	66	123
koszty reklamy i wydatki reprezentacyjne	25	67
koszty składek członkowskich	5	-
koszty delegacji pracowniczych	36	5
Inne koszty rodzajowe	-	51
Razem koszty rodzajowe	6 050	7 326
Nakłady na prace rozwojowe	(1 996)	(3 966)
Korekta zmiany stanu produktu	490	-
Koszty sprzedaży	(220)	(58)



Koszty ogólnego zarządu	(1 807)	(2 036)
Razem koszt sprzedanych produktów i usług	2 518	1 266

8. LICZBA OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA

W tabeli poniżej przedstawiono informację dotyczące osób zatrudnionych w przeliczeniu na pełne etaty:

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
	Liczba osób	Liczba osób
Zarząd	1	2
Pracownicy	5	8
Razem	6	10
Umowy zlecenia / umowy o dzieło	4	9

9. POZOSTAŁE PRZYCHODY OPERACYJNE

	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Przychody z tytułu dotacji	616	616
Odpis aktualizujący programu motywacyjnego opcji menadżerskich	2 070	-
Pozostałe	50	98
Razem	2 736	714

Na dzień 31 grudnia 2024 roku z uwagi na brak możliwości spełnienia warunków programu motywacyjnego Zarząd Spółki postanowił o jego umorzeniu. Program motywacyjny realizowany był zgodnie z Uchwałą Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 29 kwietnia 2022 roku („ESOP 2022”).

10. POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE

	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Spisane należności	10	-
Odpisy aktualizujące wartość wartości niematerialnych	15 077	31
Odpisy aktualizujące wartość rozliczeń z tytułu dotacji	(1 939)	-
Korekta zmiany stanu produktu	(490)	-
Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	9	-
Inne	22	-
Razem	12 688	31

Na dzień 31 grudnia 2024 roku Zarząd Spółki podjął decyzję o utworzeniu odpisów aktualizujących wartości niematerialnych. Odpisy aktualizujące wartość nakładów na projekty są wynikiem aktualizacji strategii oraz odejścia od produkcji gier mobilnych typu free-to-play. Spółka nie rozwija, nie aktualizuje ani nie wykorzystuje wytworzonych aktywów w obecnie prowadzonych projektach, dlatego zgodnie z polityką rachunkowości wartości tych nakładów zostały odpisane i obciążąły wynik finansowy 2024 roku. Dokonane



11. PRZYCHODY FINANSOWE

	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Odsetki od pożyczek udzielonych	-	12
Przychody ze sprzedaży aktywów finansowych	2	-
Dodatnie różnice kursowe	41	103
Pozostałe przychody finansowe	-	64
Razem	43	179
Różnice kursowe (zniwelowanie wpływu na wartość przychodów względem sprawozdania z całkowitych dochodów)	(32)	(103)
Razem	11	76

12. KOSZTY FINANSOWE

	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Ujemne różnice kursowe	32	248
Odsetki i prowizje bankowe	22	-
Odsetki z tytułu leasingu	7	9
Odsetki od pożyczek otrzymanych	-	7
Odsetki od nieterminowych płatności	1	-
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	213
Pozostałe koszty operacyjne	-	77
Razem	62	554
Różnice kursowe (zniwelowanie wpływu na wartość kosztów względem sprawozdania z całkowitych dochodów)	(32)	(103)
Razem	30	451

13. PODATEK DOCHODOWY

	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Podatek dochodowy bieżący	-	-
Podatek dochodowy odroczony	(727)	346
Podatek dochodowy wykazywany w sprawozdaniu z całkowitych dochodów	(727)	346

Podatek bieżący

Uzgodnienie podatku dochodowego do wyniku finansowego brutto przed opodatkowaniem według



ustawowej stawki podatkowej, z podatkiem dochodowym liczonym według efektywnej stawki podatkowej.

	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Wynik finansowy brutto	(12 371)	3 215
Przychody niepodlegające opodatkowaniu i wolne od opodatkowania	4 165	4 782
Przychody podatkowe, niebędące przychodami księgowymi	-	399
Koszty i straty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów trwałe	2 382	1 384
Koszty i straty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów - przejściowe	13 204	499
Koszty podatkowe nie stanowiące kosztów księgowych (doliczenie do kosztów)	775	711
Dochód +/- strata -	(1 725)	5
Rozliczenie straty z lat ubiegłych	-	(5)

14. PODATEK ODRO CZONY

AKTYWA Z TYTUŁU ODRO CZONEGO PODATKU DOCHODOWEGO – SKŁADNIKI	Sprawozdanie z sytuacji finansowej	
	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Rezerwa na koszty	10	14
Rezerwa na urlopy	1	3
Wycena bilansowa rozliczeń międzyokresowych przychodów	-	3
Wycena bilansowa środków pieniężnych	-	12
Odpis aktualizujący wartość należności handlowych i pozostałych	2	-
Odpis aktualizujący wartość nakładów na prace rozwojowe	-	414
Odpis aktualizujący pożyczkę	-	40
Wynagrodzenia wypłacone po dniu bilansowym	-	14
Niewypłacone wynagrodzenia	16	-
Składki z tytułu ubezpieczeń społecznych wypłacone po dniu bilansowym	2	2
Niezapłacony podatek u źródła	1	-
Strata podatkowa	-	1 004
Razem	32	1 506
Odpis aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
Aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego, z uwzględnieniem odpisu aktualizującego	32	1 506



	Sprawozdanie z sytuacji finansowej	
	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
REZERWA Z TYTUŁU ODROZONEGO PODATKU DOCHODOWEGO – SKŁADNIKI		
Wycena bilansowa należności handlowych i pozostałych	-	-
Wycena bilansowa zobowiązań handlowych	-	-
Różnica między wyceną bilansową i podatkową aktywów trwałych	4	7
Wartość skapitalizowanych prac rozwojowych	-	727
Naliczone, niezapłacone odsetki od kontrahentów	-	2
Różnica między bilansowym a podatkowym ujęciem leasingu	-	-
Rozliczenia międzyokresowe przychodów	11	26
Razem	15	762

	Sprawozdanie z sytuacji finansowej	
	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
AKTYWA Z TYTUŁU ODROZONEGO PODATKU DOCHODOWEGO – SKŁADNIKI		
Prezentacja w sprawozdaniu z sytuacji finansowej	17	744
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	32	1 506
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	15	762

15. ZYSK/(STRATA) PRZYPADAJĄCA NA JEDNĄ AKCJĘ

Zysk/(Strata) podstawowa przypadająca na jedną akcję obliczony został, jako iloraz zysku/(straty) netto Spółki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji występujących w ciągu danego okresu sprawozdawczego.

Zysk/(Strata) rozwodniona przypadająca na jedną akcję to iloraz zysku/(straty) netto Spółki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji występujących w ciągu danego okresu sprawozdawczego wraz ze średnią ważoną liczbą akcji, które byłyby wyemitowane przy zamianie rozwadniających potencjalnych opcji na akcje.

Na dzień bilansowy Spółka nie posiada elementu powodującego rozwodnienia zysku/(straty) na jedną akcję zwykłą.

ZYSK/(STRATA)	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Zysk/(strata) netto	(13 098)	3 561
Wyłączenie zysku na działalności zaniechanej	-	-
Zysk/(strata) netto z działalności kontynuowanej	(13 098)	3 561



LICZBA AKCJI		
Średnia ważona liczba akcji zwykłych	1 359 300	1 359 300
Efekt rozwodnienia liczby akcji zwykłych	45 800	40 642
Średnia ważona liczba akcji zastosowana do obliczenia rozwodnionego zysku na jedną akcję	1 405 100	1 399 942
DZIAŁALNOŚĆ KONTYNUOWANA		
Wartości zysku/(straty) netto przypadającego na jedną akcję [zł]	(9,64)	2,62
Wartości zysku/(straty) rozwodnionego przypadającego na jedną akcję [zł]	(9,32)	2,54

16. DZIAŁALNOŚĆ ZANIECHANA

W prezentowanym okresie działalność zaniechana w Spółce nie wystąpiła.

17. DYWIDENDY

W okresie bieżącym i porównawczym nie wypłacono dywidendy.

18. RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE

WARTOŚĆ BRUTTO	Maszyne, urządzenia techniczne	Inwestycje w obcy środek trwały	Razem
Na dzień 1 stycznia 2024	292	118	410
Zwiększenia	23	-	23
Zakup bezpośredni	23	-	23
Różnice zaokrągleń	1		1
Zmniejszenia	(18)	(65)	(83)
Likwidacja	(18)	(65)	(83)
Na dzień 31 grudnia 2024	298	53	351
Na dzień 1 stycznia 2023	263	118	381
Zwiększenia	50	-	50
Zakup bezpośredni	50	-	50
Zmniejszenia	(21)	-	(21)
Likwidacja	(21)	-	(21)
Na dzień 31 grudnia 2023	292	118	410



UMORZENIE I UTRATA WARTOŚCI	Maszyzny, urządzenia techniczne	Inwestycje w obcy środek trwały	Razem
Na dzień 1 stycznia 2024	231	82	313
Zwiększenia	34	8	42
Amortyzacja	33	8	41
Różnice zaokrągleń	1		1
Zmniejszenia	(18)	(56)	(74)
Likwidacja	(18)	(56)	(74)
Na dzień 31 grudnia 2024	247	34	281
Na dzień 1 stycznia 2023	228	74	302
Zwiększenia	24	9	32
Amortyzacja	24	9	32
Zmniejszenia	(21)	-	(21)
Likwidacja	(21)	-	(21)
Na dzień 31 grudnia 2023	231	83	313

WARTOŚĆ NETTO	Maszyzny, urządzenia techniczne	Inwestycje w obcy środek trwały	Razem
Na dzień 31 grudnia 2024	51	19	70
Na dzień 31 grudnia 2023	61	35	96

Utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych

W 2024 roku oraz w 2023 roku Spółka nie zidentyfikowała przesłanek wskazujących na to, że mogłaby nastąpić utrata wartości powyższych aktywów trwałych.

19. NAKŁADY NA PRACE ROZWOJOWE – INNE WARTOŚCI NIEMATERIALNE

Prace rozwojowe w toku i zakończone	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Prace rozwojowe zakończone	0	9 861
Prace rozwojowe w toku	1 506	6 657
Razem	1 506	16 518



Prace rozwojowe w toku – lista projektów	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Projekt 1	-	2 152
Projekt 2	-	1 083
Projekt 3	-	174
Projekt 4	-	47
Projekt 5	-	222
Projekt 6	-	-
Projekt 7	-	278
Projekt 8	-	608
Projekt 9	-	572
Projekt 10	-	595
Projekt 11	-	288
Projekt 11 - aktualizacja	-	-
Projekt 12	-	635
Projekt 13	1 274	-
Projekt 14	203	-
Projekt 15	29	-
Razem	1 506	6 657

Dla prac rozwojowych ujętych w bilansie Spółka przeprowadziła testy na utratę wartości szacując wartość odzyskiwalną każdego z projektów, która odpowiada wartości bieżącej szacunku przyszłych przepływów pieniężnych generowanych przez każdy projekt, zdyskontowanych przy użyciu stopy dyskonta.

W celu oszacowania przyszłych przepływów pieniężnych dla każdego projektu, Spółka dokonała przeglądu zaawansowania prac w stosunku do zakładanego harmonogramu, jakości wykonania i spodziewanego potencjału sprzedażowego. Szacunek przyszłych przepływów pieniężnych generowanych przez każdy projekt obejmuje przewidywane przychody oraz niezbędne do poniesienia nakłady finansowe związane z ukończeniem produkcji, koszty związane z promocją i zapewnieniem funkcjonowania gry w okresie jej życia oraz dla rynku mobilnego koszty na zakup graczy (user acquisition).

Szacunek przepływów pieniężnych generowanych przez każdy projekt powstaje na bazie doświadczeń Spółki oraz historii przychodów i kosztów związanych z wydaniem kilkunastu gier od 2014 roku. Dodatkowo, w szacunkach przyszłych przychodów i kosztów Spółka odpowiednio uwzględniła wydanie gier ze swojego portfolio na nowych platformach premium (Steam, konsole) związane z rozszerzeniem swojej strategii o te platformy.

Dla nakładów na prace rozwojowe Spółki przyjęty jest trzy letni okres szacunku przepływów pieniężnych do obliczenia wartości rezydualnej. Spółka założyła brak wartości rezydualnej projektów po zakończeniu okresu szacowanych przepływów pieniężnych.

W celu obliczenia bieżącej wartości przyszłych przepływów pieniężnych, Spółka przyjęła stopę dyskonta na poziomie średniego ważonego kosztu kapitału (WACC). Obliczając koszt kapitału własnego Spółka posłużyła się modelem CAPM, zgodnie z którym koszt kapitału własnego został obliczony jako suma: stopy wolnej od ryzyka oraz bety pomnożonej przez wymaganą premię za ryzyko rynku akcji. Koszt kapitału obcego został założony na poziomie rynkowym. Do powyżej obliczonych kosztu długu i kosztu kapitału własnego zastosowano wagi, które odpowiadały docelowej strukturze finansowania Spółki. Zastosowana stopa dyskonta na dzień bilansowy wyniosła 23,48%.

Wartość odzyskiwalna prac rozwojowych oszacowana w przeprowadzonych testach na utratę wartości była niższa od ich bieżącej wartości bilansowej, w związku z czym Spółka utworzyła dodatkowe odpisy aktualizacyjne ponad te, które zostały rozpoznane w latach wcześniejszych w kwocie 2 181 tys. zł. W



związku z powyższym w 2024 roku Spółka dokonała odpisów aktualizujących wartości niematerialnych w wysokości 15 078 tys.zł

Opis szczegółowy testu na utratę wartości:

Test został przeprowadzony odrębnie dla każdego projektu rozwojowego, który generuje przepływy pieniężne niezależnie od innych aktywów (jednostki generujące środki pieniężne – CGU). Dla każdego CGU oszacowano przyszłe przepływy pieniężne netto w horyzoncie trzech lat, uwzględniając:

- planowaną datę wydania,
- przewidywane przychody ze sprzedaży (na podstawie założeń rynkowych, benchmarków branżowych oraz własnych analiz Spółki),
- koszty marketingu, sprzedaży i utrzymania,
- cykl życia produktu oraz jego potencjał rynkowy.

Przepływy zostały zdyskontowane z wykorzystaniem powyżej opisanej stopy WACC, różnicowanej w zależności od specyfiki danego projektu (ryzyko produktu, rynku, kanałów dystrybucji).

Testy na utratę wartości objęły wszystkie projekty ujęte na bilansie Spółki. Przyjęto założenie, że okres ekonomicznej użyteczności każdego z projektów nie przekracza trzech lat od momentu ich komercyjnego wdrożenia na rynek.

Po przeprowadzeniu testów oraz ujęciu odpisów aktualizujących, wartość bilansowa została utrzymana wyłącznie dla projektów Angst, Projekt Q oraz Sniper at Work, które – według oceny Spółki – posiadają realny potencjał komercyjny oraz zdolność do generowania dodatnich przepływów pieniężnych w przyszłości.

WARTOŚĆ BRUTTO	Prace rozwojowe w toku	Prace rozwojowe zakończone	Razem
Na dzień 1 stycznia 2024	6 656	13 870	20 526
Zwiększenia	1 974	579	2 553
Produkcja gier	1 974	-	1 974
Przyjęcie zakończonych gier	-	579	579
Zmniejszenia	(7 146)	(8 511)	(15 657)
Odpis aktualizujący wartość nakładów na prace rozwojowe	(6 567)	(8 511)	(15 078)
Zakończenie produkcji gry	(579)	-	(579)
Na dzień 31 grudnia 2024	1 484	5 938	7 422
Na dzień 1 stycznia 2023	5 748	10 812	16 560
Zwiększenia	3 966	3 058	7 024
Produkcja gier	3 966	-	3 966
Przyjęcie zakończonych gier	-	3 058	3 058
Zmniejszenia	(3 057)	-	(3 057)
Odpis aktualizujący wartość nakładów na prace rozwojowe	-	-	-
Zakończenie produkcji gry	(3 057)	-	(3 057)
Na dzień 31 grudnia 2023	6 657	13 870	20 527



UMORZENIE	Prace rozwojowe w toku	Prace rozwojowe zakończone	Razem
Na dzień 1 stycznia 2024	-	4 009	4 009
Zwiększenia	-	1 929	1 929
Amortyzacja	-	1 929	1 929
Zmniejszenia	-	-	-
Na dzień 31 grudnia 2024	-	5 938	5 938
Na dzień 1 stycznia 2023	-	2 793	2 793
Zwiększenia	-	1 216	1 216
Amortyzacja	-	1 216	1 216
Zmniejszenia	-	-	-
Na dzień 31 grudnia 2023	-	4 009	4 009

WARTOŚĆ NETTO	Prace rozwojowe w toku	Prace rozwojowe zakończone	Razem
Na dzień 31 grudnia 2024	1 506	(0)	1 506
Na dzień 31 grudnia 2023	6 657	9 861	16 518

20. AKTYWA Z TYTUŁU PRAWA DO UŻYTKOWANIA

WARTOŚĆ BRUTTO	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Budynki i lokale	Razem
Na dzień 1 stycznia 2024	-	71	446	517
Zwiększenia	-	-	-	-
Zawarcie umowy leasingu	-	-	-	-
Zmniejszenia	-	-	-	-
Zakończenie umowy leasingu	-	-	-	-
Na dzień 31 grudnia 2024	-	71	446	517
Na dzień 1 stycznia 2023	-	106	330	436
Zwiększenia	-	181	116	297
Zawarcie umowy leasingu	-	181	116	297
Zmniejszenia	-	(216)	-	(216)
Zakończenie umowy leasingu	-	(216)	-	(216)
Na dzień 31 grudnia 2023	-	71	446	517



UMORZENIE I UTRATA WARTOŚCI	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Budynki i lokale	Razem
Na dzień 1 stycznia 2024	-	36	361	397
Zwiększenia	-	30	78	108
Amortyzacja	-	30	78	108
Zmniejszenia	-	-	-	-
Zakończenie umowy leasingu	-	-	-	-
Na dzień 31 grudnia 2024	-	66	439	505
Na dzień 1 stycznia 2023	-	8	299	307
Zwiększenia	-	28	62	90
Amortyzacja	-	28	62	90
Zmniejszenia	-	-	-	-
Zakończenie umowy leasingu	-	-	-	-
Na dzień 31 grudnia 2023	-	36	361	397

WARTOŚĆ NETTO	Maszyny	Środki transportu	Budynki i lokale	Razem
Na dzień 31 grudnia 2024	-	5	7	12
Na dzień 31 grudnia 2023	-	35	85	120

Na dzień 31 grudnia 2024 roku Spółka posiadała dwie umowy leasingu:

- umowę najmu lokalu biurowego w Warszawie, dla której została przyjęta stopa procentowa na poziomie 10% w skali roku,
- umowę leasingu samochodu, dla której została przyjęta stopa procentowa na poziomie 9,4% w skali roku.

21. INWESTYCJE W JEDNOSTKACH STOWARZYSZONYCH

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	-	-



22. NALEŻNOŚCI HANDLOWE I POZOSTAŁE NALEŻNOŚCI

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Należności handlowe wymagalne, w tym:	49	522
Należności nieprzeterminowane	39	313
Należności przeterminowane	10	209
Razem należności handlowe brutto	49	522
Dokonanie odpisu na należności handlowe nieściągalne, wątpliwe oraz sporne, w tym:	(10)	-
wycena bilansowa odpisu aktualizującego	-	-
Dyskonto należności	-	-
Razem należności handlowe netto, w tym:	39	522
Długoterminowe	-	-
Krótkoterminowe	39	522

W 2024 roku Spółka utworzyła odpisy aktualizujące wartość należności w łącznej kwocie 10 tys. zł.

Należności handlowe brutto – struktura wymagalności

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Nieprzeterminowane	39	313
Przeterminowane, w tym:	-	209
Poniżej 60 dni	-	200
60 – 90 dni	-	-
90 – 180 dni	-	-
180 – 360 dni	-	9
Powyżej 360 dni	-	-
Razem	39	522

Pozostałe należności

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Należności budżetowe (z wyjątkiem należności z tytułu podatku dochodowego)	-	258
Pozostałe należności	-	-
Razem pozostałe należności brutto	-	258
Odpis aktualizujący należności pozostałe	-	-
Razem pozostałe należności netto, w tym:	-	258
Długoterminowe	-	-
Krótkoterminowe	-	258
Razem należności handlowe i pozostałe należności brutto	39	780
Razem odpis aktualizujący należności i dyskonto należności	-	-
Razem należności handlowe i pozostałe należności netto	39	780



23. POŻYCZKI UDZIELONE

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Pożyczki udzielone	-	-

24. ROZLICZENIA MIĘDZYOKRESOWE CZYNNE

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Usługi informatyczne	8	5
Ubezpieczenia	66	83
Linia kredytowa	6	-
Razem rozliczenia międzyokresowe kosztów	80	88
Przychody niezafakturowane	58	130
Razem przychody niezafakturowane	58	130
Razem rozliczenia międzyokresowe czynne	138	218

25. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Środki pieniężne w banku i kasie	85	672
Razem	85	672

Środki pieniężne w banku, gotówka oraz ich ekwiwalenty składają się ze środków pieniężnych w kasie oraz środków pieniężnych na lokatach bankowych o terminach realizacji do 3 miesięcy.

Spółka dla celów sporządzenia sprawozdania z przepływów pieniężnych klasyfikuje środki pieniężne w sposób przyjęty do prezentacji w sprawozdaniu z sytuacji finansowej.

26. KAPITAŁ PODSTAWOWY, INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Kapitał podstawowy	204	204

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 203 895 zł i dzieli się na 1 359 300 akcji, o wartości nominalnej po 0,15 zł każda, w tym 1 150 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, 103 500 akcji zwykłych na okaziciela serii B, 17 800 akcji zwykłych na okaziciela serii C, oraz 88 000 akcji zwykłych na okaziciela serii D.



Struktura akcjonariatu

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania finansowego:

Akcjonariusz	Ilość akcji /głosów	% akcji	Wartość nominalna łącznie w zł
Marcin Kwaśnica	554 231	40,77%	83 135
Michał Sroczyński	281 387	20,70%	42 208
Marcin Zabielski (*)	69 074	5,08%	10 361
Pozostali	454 608	33,44%	68 191
Razem	1 359 300	100,00%	203 895

* stan posiadania akcji przez Pana Marcina Zabielskiego podano zgodnie z zawiadomieniem z dnia 24 kwietnia 2024 r.

27. KAPITAŁ ZAPASOWY ZE SPRZEDAŻY AKCJI POWYŻEJ ICH WARTOŚCI NOMINALNEJ

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Na początek okresu	2 971	2 971
Zwiększenia / (zmniejszania)	-	-
Na koniec okresu	2 971	2 971

28. KAPITAŁ Z EMISJI OPCJI

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Na początek okresu	1 944	1 824
Koszt emisji warrantów subskrypcyjnych	126	120
Odpis aktualizujący program motywacyjny	(2 070)	-
Na koniec okresu	(0)	1 944

Na dzień 31 grudnia 2024 roku z uwagi na brak możliwości spełnienia warunków programu motywacyjnego Zarząd Spółki postanowił o jego umorzeniu. Program motywacyjny realizowany był zgodnie z Uchwałą Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 29 kwietnia 2022 roku („ESOP 2022”).

29. POZOSTAŁE KAPITAŁY

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Na początek okresu	7 187	3 726
Przeniesienie zysku netto za poprzedni rok obrotowy	3 561	3 461
Na koniec okresu	10 748	7 187

Pozostałe kapitały powstały wyniku uchwał Walnego Zgromadzenia o przeznaczeniu zysku netto na kapitał zapasowy oraz pokryciu straty z kapitałów zapasowych.



30. NIEPODZIELONY WYNIK FINANSOWY

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Na początek okresu	3 561	3 461
Pokrycie straty z lat ubiegłych z kapitału zapasowego	-	-
Przeniesienie zysku z poprzedniego roku na kapitał zapasowy	(3 561)	(3 461)
Na koniec okresu	-	-

31. ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU KREDYTÓW I POŻYCZEK

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Kredyty i pożyczki pozostałe	528	-
Razem, w tym:	528	-
kredyt w rachunku bieżącym	528	-

Kredyt w rachunku bieżącym z Bankiem Pekao S.A. oraz z Bankiem ING

W dniu 26 lipca 2024 r. Spółka zawarła z Bankiem Pekao S.A. standardową umowę o kredyt w rachunku bieżącym na kwotę 300 tys. zł, na okres 12 miesięcy do dnia 25 lipca 2025 r. z możliwością przedłużenia trwania Umowy. Odsetki są płatne od kwoty wykorzystanego kredytu i są liczone na bazie WIBOR + marża banku. Spółka może spłacać kredyt w dowolnych kwotach w okresie kredytowania, a każda spłata odnawia maksymalny pułap zadłużenia o kwotę dokonanej spłaty. Zabezpieczeniem kredytu jest gwarancja banku BGK.

Na dzień 31.12.2024 r. Spółka posiada 236 tys. zł. kredytu w rachunku bieżącym z Bankiem Pekao S.A. oraz 292 tys. zł. kredytu w rachunku bieżącym z ING Bank Śląski S.A.

W dniu 25.03.2025 spółka podpisała aneks do linii kredytowej z bankiem ING mający na celu rozłożenie zadłużenia 800 tys. PLN na 60 miesięcy.

32. ZOBOWIĄZANIA HANDLOWE

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Zobowiązania handlowe nieprzeterminowane	179	118
Zobowiązania handlowe przeterminowane	25	116
Razem, w tym:	204	234
Długoterminowe	-	-
Krótkoterminowe	204	234



Zobowiązania handlowe - struktura wiekowa

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Nieprzeterminowane	179	118
Przeterminowane, w tym:	25	116
Poniżej 60 dni	20	115
60 – 90 dni	-	-
90 - 180 dni	5	1
180 – 360 dni	-	-
Powyżej 360 dni	-	-
Razem	204	234

Zasady i warunki płatności zobowiązań handlowych

Spółka w miarę możliwości terminowo reguluje swoje zobowiązania. Spółka na bieżąco monitoruje spłaty należności od swoich dłużników, aby zapobiec utracie płynności. W celu przeciwdziałania potencjalnemu zagrożeniu utraty płynności, o ile to będzie konieczne w przyszłości, Spółka nie wyklucza możliwości finansowania zewnętrznego. Zdaniem Zarządu nie istnieją w chwili obecnej żadne zagrożenia utraty płynności i zaprzestania regulowania zobowiązań.

33. REZERWY

	Rezerwa na koszty	Rezerwa urlopową	Razem
1 stycznia 2024 roku	73	15	88
Utworzenie rezerwy	53	6	59
Wykorzystanie rezerwy	(68)	-	(68)
Rozwiązanie rezerwy	(5)	(15)	(20)
31 grudnia 2024 roku	53	6	59
Rezerwy do 1 roku	53	6	59
1 stycznia 2023 roku	132	26	158
Utworzenie rezerwy	68	26	94
Wykorzystanie rezerwy	(127)	-	(127)
Rozwiązanie rezerwy	-	(37)	(37)
31 grudnia 2023 roku	73	15	88
Rezerwy do 1 roku	73	15	88

34. DOTACJE

	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Zobowiązania z tytułu dotacji		
Na początek okresu	2 555	3 171
Otrzymane dofinansowanie – Dotacja 1	-	-
Otrzymane dofinansowanie – Dotacja 2	-	-
Ujęte przychody w sprawozdaniu z całkowitych dochodów	(616)	(616)



Odpis aktualizujący	(1 939)	
Na koniec okresu	0	2 555
w tym:		
do 1 roku	-	602
powyżej 1 roku	-	1 953

W związku z utworzonymi przez Spółkę w 2024 roku odpisami aktualizującymi wartość prac rozwojowych w łącznej kwocie 15 077 tys. zł, które zostały odniesione w pozostałe koszty operacyjne, Spółka dokonała również korekty in+ tychże odpisów w łącznej kwocie 1 939 tys. zł. w zakresie zobowiązań z tytułu dotacji.

Dotacja 1

W dniu 3 marca 2017 roku Spółka podpisała umowę z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju, umowę o dofinansowanie projektu w ramach Działania 1.2 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 "Sektorowe Programy B+R" (dalej: „Dotacja 1”). W ramach umowy Spółka zrealizowała prace rozwojowe. Projekt „Cherrystream” dotyczył utworzenia inteligentnego systemu wspierającego powstawanie gier umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością a środowiskiem gry. Prace nad projektem zakończyły się sukcesem w październiku 2020 roku. Łączne nakłady na projekt wyniosły 3 720 tys. zł, dofinansowanie do projektu wyniosło 2 468 tys. zł. Od listopada 2020 roku Spółka zaczęła amortyzować zakończone prace nad projektem. Zgodnie z otrzymaną informacją z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju projektem ten został uznany za zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym z dniem 26 maja 2021 roku. Spółka uzyskiwała przychody ze sprzedaży systemu od II kwartału 2021 roku.

Dotacja 2

W dniu 21 sierpnia 2018 roku Spółka podpisała drugą umowę z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju, umowę o dofinansowanie projektu w ramach Działania 1.1 Projekty B+R przedsiębiorstw Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 (dalej: „Dotacja 2”). W ramach umowy Spółka zrealizowała prace rozwojowe. Zrealizowane w ramach projektu narzędzie „Cherrylics” to gotowy do dystrybucji produkt w postaci inteligentnej platformy analitycznej składający się z następujących elementów: (i) autorskiego modelu analitycznego, (ii) algorytmów sztucznej inteligencji odpowiedzialnych za automatyczną analizę danych i wydawanie rekomendacji dotyczących zmian w środowisku gry, (iii) aplikacji z interfejsem umożliwiającym intuicyjne obsługiwanie platformy, (iv) uniwersalnych API i SDK umożliwiających implementację rozwiązania do gier typu freemium/free-to-play.

35. POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Podatki, cła, ubezpieczenia i inne świadczenia (z wyjątkiem podatku dochodowego)	118	159
Z tytułu wynagrodzeń	120	113
Zaliczki	-	-
Pozostałe	-	9
Razem	238	281

Zobowiązania pozostałe - struktura wiekowa

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Nieprzeterminowane	238	281
Przeterminowane, w tym:	-	-
Poniżej 60 dni	-	-



60 – 90 dni	-	-
90 - 180 dni	-	-
180 – 360 dni	-	-
Powyżej 360 dni	-	-
Razem	238	281

36. ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU LEASINGU

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Terminy zapadalności		
Poniżej 60 dni	9	20
60-90 dni	5	10
90-180 dni	-	31
180-360 dni	-	56
Powyżej 360 dni	-	13
Razem	14	130
Przyszły koszt odsetkowy	(1)	(7)
Wartość bieżąca minimalnych rat leasingowych	13	123
Długoterminowe	-	13
Krótkoterminowe	13	110

Na dzień 31 grudnia 2024 roku w zobowiązaniach z tytułu leasingu prezentowana jest umowa najmu lokalu biurowego w Warszawie oraz umowa leasingu samochodu osobowego.

37. ZABEZPIECZENIA I OBCIĄŻENIA NA MAJĄTKU SPÓŁKI

Na dzień 31 grudnia 2024 roku obciążenia prawami rzeczowymi ruchomości (przewłaszczenie, zastawy) nie występowały.

38. SPRAWY SPORNE

W czerwcu 2024 roku do Spółki wpłynął pozew sądowy od byłego pracownika z wartością roszczenia 116 tys. zł. Na podstawie uzyskanego doradztwa prawnego, w czerwcu 2024 r. Spółka złożyła odpowiedź na ww. pozew. W ocenie Zarządu roszczenie jest bezzasadne, w związku z czym Spółka nie utworzyła rezerwy na ewentualne koszty z tym związane.

39. NALEŻNOŚCI WARUNKOWE

Na dzień publikacji niniejszego raportu Spółka nie posiada należności warunkowych.

40. ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE

Na dzień publikacji niniejszego raportu Spółka nie posiada zobowiązań warunkowych.



41. NOTA OBJAŚNIAJĄCA DO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

Informacja na temat wpływów i wydatków z działalności operacyjnej	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Amortyzacja bilansowa wartości niematerialnych	-	-
Amortyzacja bilansowa zakończonych prac rozwojowych	1 930	1 216
Amortyzacja bilansowa środków trwałych	41	32
Amortyzacja aktywa z tytułu prawa do użytkowania	107	90
Amortyzacja	2 078	1 338
Odsetki od pożyczki udzielonej	-	(12)
Odsetki od leasingu	7	9
Odsetki od pożyczki otrzymanej	4	7
Odsetki i udziały w zyskach	11	4
Cena sprzedaży zbytych niefinansowych aktywów trwałych	(32)	-
Cena nabycia zbytych niefinansowych aktywów trwałych	8	-
Zysk/(strata) z działalności inwestycyjnej	(24)	-
Zamiana stanu rezerwy na koszty	(18)	(59)
Zamiana stanu rezerwy urlopowej	(11)	(11)
Zmiana stanu rezerw	(29)	(70)
Bilansowa zmiana stanu należności handlowych	483	232
Bilansowa zmiana stanu pozostałych należności	258	(174)
Zmiana stanu należności	741	58
Bilansowa zmiana stanu zobowiązań handlowych	(30)	(18)
Bilansowa zmiana stanu pozostałych zobowiązań	(44)	8
Bilansowa zmiana stanu dotacji	(2 555)	(616)
Zmiana stanu zobowiązań, z wyjątkiem pożyczek, kredytów i leasingu	(2 629)	(626)

42. INSTRUMENTY FINANSOWE

Spółka dokonała analizy klas instrumentów finansowych w 2024 i 2023 roku, na podstawie której stwierdzono, że wartość bilansowa instrumentów jest zbliżona do ich wartości godziwej.

	Wartość godziwa	
	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Aktywa finansowe		
Środki pieniężne	85	672
Należności handlowe oraz pozostałe	39	780
Pożyczki udzielone	-	-
Aktywa finansowe razem	124	1 452



Zobowiązania finansowe

Pożyczki i kredyty	528	-
Zobowiązania z tytułu leasingu	13	123
Zobowiązania handlowe i pozostałe	442	515
Zobowiązania finansowe razem	983	638



Zyski i straty z aktywów i zobowiązań finansowych

	Aktywa finansowe wyceniane w zamortyzowanym koszcie			Aktywa finansowe wyceniane metodą praw własności	Zobowiązania finansowe wyceniane w zamortyzowanym koszcie			Razem
	Należności handlowe i pozostałe	Pożyczki udzielone	Środki pieniężne	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	Zobowiązania handlowe i pozostałe	Kredyty i pożyczki	Zobowiązania z tytułu leasingu	
01.01.2024 – 31.12.2024								
Przychody/(koszty) z tytułu odsetek	-	-	-	-	(1)	(22)	(7)	(30)
Przychody ze sprzedaży aktywów finansowych	-	-	-	(2)	-	-	-	(2)
Razem zyski/(straty)	-	-	-	(2)	(1)	(22)	(7)	(32)
01.01.2023 – 31.12.2023								
Przychody/(koszty) z tytułu odsetek	-	12	-	-	-	-	(9)	3
Odpis aktualizujący aktywa finansowe		(213)						(213)
Razem zyski/(straty)	-	(201)	-	-	-	-	(9)	(210)



43. TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Na dzień bilansowy Spółka nie posiada żadnych jednostek zależnych i nie tworzy grupy kapitałowej.

Wynagrodzenie członków Zarządu i organów nadzoru

	Premie	Z tytułu powołania	Z tytułu umów o współpracę	Razem
Zarząd Cherrypick Games S.A.	za okres 01.01.2024 - 31.12.2024			
Marcin Kwaśnica	-	84	227	311
Michał Sroczyński*	-	53	113	166
Razem	-	137	340	477

* Pan Michał Sroczyński pobierał wynagrodzenie z tytułu powołania do dnia swojej rezygnacji, tj. 19 sierpnia 2024 r.

	za okres 01.01.2023 - 31.12.2023			
Marcin Kwaśnica	-	84	448	532
Michał Sroczyński	-	84	231	315
Razem	-	168	679	847

	Wynagrodzenie należne	
	Za okres 01.01.2024 - 31.12.2024	Za okres 01.01.2023 - 31.12.2023
Rada Nadzorcza Cherrypick Games S.A.		
Tomasz Łukasz Gapiński (do 20.06.2024r.)	7	15
Marcin Droba	23	25
Artur Winiarski	33	35
Tomasz Litwiniuk	14	15
Artur Fal	14	15
Kay Gruenwoldt	7	-
Razem Rada Nadzorcza	98	105

Transakcje z członkami Zarządu i z organem nadzoru

	Zobowiązania spółki z tytułu wynagrodzenia wobec podmiotów powiązanych	Zobowiązania handlowe spółki wobec podmiotów powiązanych	Należności spółki od podmiotów powiązanych
	na dzień 31.12.2024		
Zarząd	6	6	-
Rada Nadzorcza	53	-	-
Razem	59	6	-
	na dzień 31.12.2023		
Zarząd	11	-	9
Rada Nadzorcza	16	-	-
Razem	27	-	9



Transakcje z małżonkami, rodzeństwem, wstępnymi, zstępnymi lub innymi bliskimi
Nie wystąpiły.

44. RYZYKA DOTYCZĄCE INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH

Spółka narażona jest na wiele rodzajów ryzyka związanych z instrumentami finansowymi. Aktywa oraz zobowiązania finansowe Spółki w podziale na kategorie zaprezentowano w notce nr 42.

Spółka narażona jest na następujące ryzyko:

- ryzyko rynkowe obejmujące ryzyko walutowe oraz ryzyko stopy procentowej,
- ryzyko kredytowe oraz
- ryzyko płynności.

RYZYSKO RYNKOWE

Ryzyko walutowe

Większość transakcji w Spółce przeprowadzanych jest w walucie EUR, USD i GBP. Ekspozycja Spółki na ryzyko walutowe wynika z zagranicznych transakcji sprzedaży oraz zakupu, które zawierane są przede wszystkim w EUR, USD oraz GBP.

Struktura walutowa aktywów i zobowiązań finansowych

	NA DZIEŃ 31.12.2024				
	Razem	PLN	EUR	USD	GBP
Aktywa finansowe					
Środki pieniężne	85	-	-	80	5
Należności handlowe oraz pozostałe	39	39	-	-	-
Aktywa finansowe razem	124	39	-	80	5
Zobowiązania finansowe					
Pożyczki i kredyty	528	528	-	-	-
Zobowiązania z tytułu leasingu	13	13	-	-	-
Zobowiązania handlowe i pozostałe	442	385		39	16
Zobowiązania finansowe razem	983	928	-	39	16

	NA DZIEŃ 31.12.2023				
	Razem	PLN	EUR	USD	GBP
Aktywa finansowe					
Środki pieniężne	672	4	3	664	1
Należności handlowe oraz pozostałe	781	258	-	514	9
Aktywa finansowe razem	1 453	262	3	1 178	10
Zobowiązania finansowe					
Pożyczki i kredyty	-	-	-	-	-



Zobowiązania z tytułu leasingu	123	123	-	-	-
Zobowiązania handlowe i pozostałe	515	479	2	34	-
Zobowiązania finansowe razem	638	602	2	34	-

Poniżej przedstawiono analizę wrażliwości wyniku finansowego Spółki w odniesieniu do aktywów oraz zobowiązań finansowych Spółki oraz wahań kursu EUR do PLN, USD do PLN oraz GBP do PLN.

Analiza wrażliwości zakłada wzrost lub spadek kursów EUR/PLN USD/PLN oraz GBP/PLN o 10 % w stosunku do kursu zamknięcia obowiązującego na poszczególne dni bilansowe. Wartość dodatnia w poniższej tabeli wskazuje wzrost zysku towarzyszący osłabieniu się kursu wymiany PLN na waluty obce o 10%. W przypadku 10% wzmocnienia PLN w stosunku do danej waluty obcej wartość ta byłaby ujemna, a wpływ na wynik finansowy byłby odwrotny.

	Wahania kursu	Wpływ na wynik finansowy				Wpływ na kapitał własny			
		EUR	USD	GBP	Razem	EUR	USD	GBP	Razem
Stan na 31.12.2024									
Wzrost kursu walutowego	10%	-	4	(1)	3	-	4	(1)	3
Spadek kursu walutowego	10%	-	(4)	1	(3)	-	(4)	1	(3)
Stan na 31.12.2023									
Wzrost kursu walutowego	10%	-	102	-	102	-	102	-	102
Spadek kursu walutowego	10%	-	(102)	-	(102)	-	(102)	-	(102)

Ekspozycja na ryzyko walutowe ulega zmianom w ciągu roku w zależności od wolumenu transakcji przeprowadzanych w walucie. Niemniej powyższą analizę wrażliwości można uznać za reprezentatywną dla określenia ekspozycji Spółki na ryzyko walutowe na dzień bilansowy.

Ryzyko stopy procentowej

Zarządzanie ryzykiem stopy procentowej koncentruje się na zminimalizowaniu wahań przepływów odsetkowych z tytułu aktywów oraz zobowiązań finansowych oprocentowanych zmienną stopą procentową.

W dniu 8 kwietnia 2024 r. Spółka zawarła z bankiem ING Bank Śląski S.A. standardową umowę o kredyt w rachunku bieżącym na kwotę 800 tys. zł, na okres 12 miesięcy do dnia 31.03.2025 r. z możliwością przedłużenia trwania Umowy. Odsetki są płatne od kwoty wykorzystanego kredytu i są liczone na bazie WIRON + marża banku. Na dzień bilansowy Spółka posiada 292 tys. zł. kredytu w rachunku bieżącym z ING Bank Śląski S.A.

W dniu 26 lipca 2024 r. Spółka zawarła z Bankiem Pekao S.A. standardową umowę o kredyt w rachunku bieżącym na kwotę 300 tys. zł, na okres 12 miesięcy do dnia 25 lipca 2025 r. z możliwością przedłużenia trwania Umowy. Odsetki są płatne od kwoty wykorzystanego kredytu i są liczone na bazie WIBOR + marża banku. Spółka może spłacać kredyt w dowolnych kwotach w okresie kredytowania, a każda spłata odnawia maksymalny pułap zadłużenia o kwotę dokonanej spłaty. Zabezpieczeniem kredytu jest gwarancja banku BGK. Na dzień bilansowy Spółka posiada 236 tys. zł. kredytu w rachunku bieżącym z Bankiem Pekao S.A.

RYZYO KREDYTOWE

Spółka minimalizuje ryzyko kredytowe, na które jest narażona poprzez dokonywanie transakcji handlowych i finansowych wyłącznie z kontrahentami o potwierdzonej wiarygodności. Ponadto Spółka w sposób ciągły monitoruje zaległości klientów oraz dłużników w regulowaniu płatności, analizując ryzyko



kredytowe indywidualnie lub w ramach poszczególnych klas aktywów określonych ze względu na ryzyko kredytowe (wynikające np. z branży, regionu lub struktury odbiorców). Głównymi partnerami Spółki są podmioty o bardzo wysokiej wiarygodności, głównie Apple, Inc. (USA).

Maksymalna ekspozycja Spółki na ryzyko kredytowe określana jest poprzez wartość godziwą aktywów finansowych:

Aktywa finansowe	Wartość godziwa	
	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Środki pieniężne	85	672
Należności handlowe oraz pozostałe	39	780
Pożyczki udzielone	-	-

RYZIKO PŁYNNOŚCI

Spółka jest narażona na ryzyko utraty płynności, tj. ryzyko braku zdolności do terminowego regulowania zobowiązań finansowych. W celu zarządzania tym ryzykiem Spółka prowadzi bieżący monitoring struktury zapadalności zobowiązań oraz prognoz przepływów pieniężnych. Monitorowanie zapotrzebowania na środki pieniężne odbywa się w perspektywie krótkoterminowej (zestawienia tygodniowe) oraz długoterminowej (prognozy miesięczne), przy jednoczesnym uwzględnieniu dostępnych źródeł finansowania oraz harmonogramu wpływów z projektów.

Na dzień sporządzenia sprawozdania finansowego główne zagrożenia płynnościowe związane są z:

- przewagą zobowiązań krótkoterminowych nad wartością aktywów obrotowych, w tym z istotną pozycją kredytu obrotowego udzielonego przez PEKAO S.A., którego zapadalność przypada na drugą połowę 2025 roku,
- koniecznością osiągnięcia dodatknych wyników finansowych z projektów będących w produkcji, w szczególności z tytułów „Q Project” oraz „Angst”,
- ryzykiem związanym z rynkowym odbiorem powyższych projektów, mających kluczowe znaczenie dla dalszego rozwoju Spółki.

W odpowiedzi na powyższe zagrożenia Spółka wdrożyła działania reorganizacyjne, dostosowując skalę operacyjną do aktualnych potrzeb produkcyjnych. Ponadto, w I połowie 2025 roku podpisano aneks do umowy kredytowej z ING Bank Śląski S.A., który przewiduje rozłożenie spłaty kredytu na 60 miesięcznych rat. Negocjacje w sprawie analogicznej restrukturyzacji zobowiązań wobec PEKAO S.A. są planowane w najbliższym czasie.

Dzięki aktywnej współpracy z partnerem strategicznym – Frozen District – Spółka zapewniła sobie stabilne i terminowe źródła finansowania produkcji „Q Project”. Współpraca ta oceniana jest jako modelowa – partner nie tylko terminowo realizuje swoje zobowiązania finansowe, ale również angażuje się merytorycznie w proces twórczy. Co istotne, podpisano także list intencyjny dotyczący potencjalnych kolejnych wspólnych produkcji.

Dodatkowym źródłem finansowania płynnościowego jest pozyskane w 2025 roku bezzwrotne dofinansowanie w wysokości 290 tys. zł na prace badawczo-rozwojowe. Środki te zapewniają możliwość kontynuacji działalności nawet przy konserwatywnym założeniu ograniczonych przychodów komercyjnych.

Zarząd posiada szczegółowy plan zarządzania płynnością finansową i prowadzi stały monitoring sytuacji finansowej, uwzględniając zarówno perspektywę kosztową, jak i harmonogramy rozwojowe projektów. W ocenie Zarządu, podjęte działania pozwalają na utrzymanie wypłacalności oraz bezpieczne prowadzenie działalności w okresie co najmniej 12 miesięcy od dnia bilansowego.



Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania finansowe Spółki mieściły się w następujących przedziałach terminów wymagalności:

	Razem	Bieżące	Do 3 miesiący	Od 3 do 12 miesiący	Od 1 do 5 lat	Powyżej 5 lat
Aktywa finansowe						
Środki pieniężne	85	85	-	-	-	-
Należności handlowe oraz pozostałe	39	39	-	-	-	-
Pożyczki udzielone	-	-	-	-	-	-
Razem	124	124	-	-	-	-
Zobowiązania finansowe						
Zobowiązania z tytułu pożyczek i kredytów	528	528				
Zobowiązania handlowe i pozostałe	442	442	-	-	-	-
Zobowiązania z tytułu leasingu (niezdyskontowane)	13	13	-	-	-	-
Razem	983	983	-	-	-	-

45. ZARZĄDZANIE KAPITAŁEM

Celem Spółki w zarządzaniu kapitałem jest ochrona zdolności do kontynuowania działalności, tak, aby możliwe było realizowanie zwrotu dla akcjonariuszy, a także utrzymanie optymalnej struktury kapitału w celu obniżenia jego kosztu.

Spółka monitoruje kapitał przy pomocy wskaźnika zadłużenia. Wskaźnik ten oblicza się, jako stosunek zadłużenia netto do łącznej wielkości kapitału. Zadłużenie netto oblicza się, jako sumę zobowiązań finansowych pomniejszoną o środki pieniężne i ich ekwiwalenty.

Wskaźniki zadłużenia

	Na dzień 31.12.2024	Na dzień 31.12.2023
Zobowiązania z tytułu kredytów i pożyczek	528	-
Zobowiązania handlowe	204	234
Pozostałe zobowiązania	238	281
Zobowiązania z tytułu leasingu	13	123
Razem zobowiązania finansowe	983	638
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	85	672
Zadłużenie netto	898	(34)
Kapitał własny	825	15 867
Wskaźnik zadłużenia (zadłużenie netto/kapitał własny)	108,85%	-0,21%



46. INFORMACJA NA TEMAT AKTYWNOŚCI W OBSZARZE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH

Spółka na bieżąco monitoruje rozwijające się rozwiązania innowacyjne w obszarze gier wideo oraz sama realizuje projekty dofinansowane przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, opisane w nodzie nr 34 Dotacje. Na tej podstawie Spółka podejmuje decyzje w zakresie realizacji strategii działalności oraz na bieżąco podejmuje wewnętrzne inicjatywy mające na celu usprawnienie procesów developerskich.

47. INFORMACJA DOTYCZĄCA PROGNOZ WYNIKÓW

Emitent nie publikował prognoz wyników finansowych.

48. STAN REALIZACJI DZIAŁAŃ INWESTYCYJNYCH WSKAZANYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM

Nie dotyczy. Dokument informacyjny Emitenta nie zawierał informacji, o których mowa w § 10 pkt 13 a) Załącznika nr 1 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

49. ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

Po dacie bilansu nie wystąpiły istotne zdarzenia mające wpływ na wynik i sytuację finansową Spółki poza poniższym.

W dniu 7 kwietnia 2025 roku został pozytywnie rozpatrzony przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych wniosek o dofinansowanie w ramach Programu Wsparcia Gier Wideo 2025. W związku z powyższym, Emitentowi zostało przyznane dofinansowanie w kwocie 290.040,00 zł na projekt wytworzenia prototypu kulturowej gry wideo "Signal Station". Projekt powinien zostać zrealizowany przez Emitenta do końca 2025 roku.

W dniu 2025-03-25 spółka podpisała aneks do linii kredytowej z bankiem ING mający na celu rozłożenie zadłużenia 800 tys. PLN na 60 miesięcy.

50. ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejsze sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd w dniu 30 maja 2025 roku.

Członkowie Zarządu:

Marcin Kwaśnica – Prezes Zarządu



Podmiot, któremu powierzono prowadzenie ksiąg rachunkowych
oraz sporządzenie sprawozdania finansowego:

Forum Rachunkowości sp. z o.o.

Osoba sporządzająca sprawozdanie finansowe:

Piotr Bolmiński



CHERRYPICK GAMES

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CHERRYPICK GAMES S.A.

ZA ROK OBROTOWY 2024



**Spis treści**

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI	58
1. INFORMACJE O SPÓŁCE	60
2. SKŁAD ZARZĄDU	60
3. SKŁAD RADY NADZORCZEJ	60
4. ODDZIAŁY SPÓŁKI	60
5. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI	61
6. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI	65
7. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI	66
8. AKTUALNA SYTUACJA FINANSOWA	67
9. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	69
11. INSTRUMENTY FINANSOWE	69
12. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	69
13. WYNAGRODZENIE AUTORYZOWANEGO DORADCY Z TYTUŁU ŚWIADCZENIA USŁUG NA RZECZ EMITENTA	71
14. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	73
15. OŚWIADCZENIE O RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	77
16. OŚWIADCZENIE O DOKONANIU WYBORU FIRMY AUDYTORSKIEJ	77



1. INFORMACJE O SPÓŁCE

Cherrypick Games Spółka Akcyjna („Spółka”) została zarejestrowana w dniu 13 czerwca 2017 roku w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000682579 w wyniku zarejestrowania przez sąd rejestrowy przekształcenia Cherrypick Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w Cherrypick Games Spółkę Akcyjną.

Nazwa (firma):	Cherrypick Games Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Żelazna 51/53 04-841 Warszawa
Telefon:	+48 570 650 151
Adres poczty elektronicznej:	hello@cherrypickgames.com
Adres strony internetowej	https://cherrypickgames.com
KRS:	0000682579
NIP:	9522130077
REGON:	147258747

2. SKŁAD ZARZĄDU

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 r. w składzie Zarządu Spółki znajdowali się:

Marcin Kwaśnica– od dnia 1 stycznia 2024 r. do dnia 31 grudnia 2024 r.,

Michał Sroczyński– od dnia 1 stycznia 2024 r. do dnia 19 sierpnia 2024 r. (w dniu 19 sierpnia 2024 r. Pan Michał Sroczyński złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Zarządu).

3. SKŁAD RADY NADZORCZEJ

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 funkcje w Radzie Nadzorczej pełnili:

Artur Winiarski- przewodniczący rady nadzorczej,

Marcin Tadeusz Droba- wiceprzewodniczący rady nadzorczej,

Tomasz Litwiniuk- członek rady nadzorczej,

Artur Fal- członek rady nadzorczej,

W okresie od 1 stycznia do 20 czerwca funkcję w Radzie Nadzorczej pełnił:

Tomasz Łukasz Gapiński- członek rady nadzorczej,

W okresie 21 czerwca do 31 grudnia 2024 funkcję w Radzie Nadzorczej pełnił:

Kay Gruenwoldt- członek rady nadzorczej,

4. ODDZIAŁY SPÓŁKI

Spółka nie posiada oddziałów.



5. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI

Działalność i zasoby Cherrypick Games S.A.

Cherrypick Games S.A. to niezależne studio deweloperskie, kilkunastoosobowy zespół developerski posiadający blisko dwudziestoletnie doświadczenie w branży gier. Działalność Emitenta, prowadzona od 2014 roku, skupia się na produkcji i sprzedaży gier wideo, koncentrując się na tworzeniu wysokiej jakości gier premium na komputery osobiste (PC) oraz konsole. Spółka rozwija własne IP oraz współpracuje z zewnętrznymi partnerami w modelu produkcyjno-wydawniczym. Główne źródła przychodów stanowią sprzedaż gier za pośrednictwem cyfrowych platform dystrybucji, takich jak Steam, PlayStation Store, Microsoft Store czy Nintendo eShop, a także współpraca z wydawcami gier, którzy nabywają prawa do publikacji wybranych tytułów.

Misja Cherrypick Games S.A.

- Tworzyć najlepsze na świecie gry PC i konsole z wielomilionowym wolumenem sprzedaży.

Wizja Spółki

- Wierzymy w proste rozwiązania.
- Jesteśmy elastyczni, żeby zawsze szybko reagować na zmiany.
- Wierzymy w powiedzenie „nie” tysiącom okazji, abyśmy mogli skupić się na tej jednej, najważniejszej.
- Potrafimy przyznać się do błędu i mamy odwagę by się zmienić.

Nasze Wartości

- Bądź gotowy kwestionować status quo.
- Rozwijaj się i pomagaj innym wzrastać.
- Nie skupiaj się na problemach, skup się na rozwiązaniach.
- Współpracuj i bądź odpowiedzialny.

Strategia

Celem nadrzędnym Emitenta jest umocnienie pozycji na rynku producentów gier wideo. Emitent zamierza realizować swoją strategię w szczególności poprzez poniższe działania:

A. Budowa pozycji wiodącego producenta gier multi-platformowych na urządzenia mobilne, PC i konsole

Zaktualizowana w 2024r. strategia oparta jest na budowie pozycji wiodącego producenta gier multi-platformowych na urządzenia mobilne, PC i konsole. Spółka rozwija portfolio tytułów premium koncentrując się na wysokiej jakości produkcji, synergii między platformami i globalnym potencjale komercyjnym.

B. Wydanie wybranych gier mobilnych z back-katalogu na nowych platformach

Spółka planuje publikację wybranych gier mobilnych z back-katalogu na nowych platformach.

C. Rozwijanie współpracy wydawniczej z partnerami

Produkowane gry Emitent planuje wydawać samodzielnie, lecz otwarty jest także na współpracę wydawniczą z partnerami, wiodącymi wydawcami gier wideo na rynkach, na których operuje Spółka.

D. Rozwijanie współpracy w modelu gier subskrypcyjnych, takich jak Apple Arcade, Google Play Pass i inne

W 2022 roku Emitent rozpoczął współpracę z Apple w zakresie produkcji i wydania swojej pierwszej gry na platformie subskrypcyjnej Apple Arcade. Gra „Kingdoms: Merge & Build” została wydana na tej platformie w sierpniu 2023 roku. W tym samym roku Emitent podpisał również umowę z Google dotyczącą udostępnienia



swoich istniejących tytułów na platformie Google Play Pass. W związku z rozwojem rynku gier w modelu subskrypcyjnym oraz globalnymi zmianami w segmencie free-to-play, Emitent nie planuje obecnie dalszego rozwoju gier mobilnych. Zamiast tego koncentruje się na produkcji wysokiej jakości gier na komputery PC oraz konsole.

E. Rozwój kompetentnego zespołu

Spółka zatrudnia i współpracuje z zespołem utalentowanych twórców na rynku gier wideo. Kluczowe elementy współpracy obejmują:

- pełną kontrola nad warstwą kreatywną
- powiązanie swobody podejmowanych decyzji i odpowiedzialności
- wysoka jakość produktu priorytetowym celem

F. Zwiększenie rozpoznawalności marki Emitenta

Jednym ze strategicznych celów Emitenta jest zwiększenie rozpoznawalności jego marki oraz produktów, a także zwiększenie wiarygodności w oczach kontrahentów w skali międzynarodowej. Emitent podejmuje starania w celu dostarczania odbiorcom jak najlepszych gier pod względem jakości, co ma kluczowe znaczenie dla ich rozpoznawalności i przekłada się na zwiększenie znajomości marki Emitenta. Co więcej, mając na względzie potrzebę zwiększenia rozpoznawalności marki Cherrypick Games, Emitent uczestniczy w czatach inwestorskich, konferencjach i spotkaniach ze studentami na uczelniach, prowadzi zajęcia dla studentów oraz uczestniczy w targach pracy.

Model biznesowy

Niezależność Emitenta

Emitent nie ma powiązań osobowych ani kapitałowych z podmiotami zewnętrznymi, które ograniczałyby możliwość Emitenta decydowania w sposób niezależny od takich podmiotów o sposobie prowadzenia działalności operacyjnej, w tym co do wyboru modelu wydawania gier, czy też korzystania z usług konkretnego wydawcy. Ponadto Emitent nie jest częścią żadnej większej organizacji ani nie wchodzi w skład żadnej grupy kapitałowej, która mogłaby skutecznie narzucić Emitentowi zastosowanie konkretnych rozwiązań w zakresie prowadzonej działalności operacyjnej, czy podjęcie określonych decyzji biznesowych, związanych w szczególności z komercjalizacją produkowanych gier. Pomimo że Emitent korzystał z usług zewnętrznych podmiotów wydających gry (m.in. Apple, Nine66, Grupa Boombit), nie jest on zależny od takich podmiotów.

Gry w modelu premium na PC i konsole

Model biznesowy na rynku gier premium na platformach PC, takich jak Steam, oraz konsolach obejmuje sprzedaż gier w formie jednorazowych zakupów, bez konieczności płacenia abonamentu czy mikropłatności w grze. Klienci płacą za grę i otrzymują pełen dostęp do wszystkich jej funkcji, poziomów i trybów. Ceny gier premium mogą być zróżnicowane w zależności od różnych czynników, takich jak popularność, jakość, rozmiar produkcji i czas od premiery. W celu zachęcenia klientów do zakupu, ceny gier premium mogą być obniżane podczas określonych okresów, takich jak wyprzedaże letnie, zimowe, świąteczne czy promocje związane z wydarzeniami branżowymi. Pomimo że gry premium nie zawierają mikropłatności, często oferują dodatkową zawartość płatną w postaci DLC (Downloadable Content). DLC może zawierać nowe poziomy, postacie, historie czy przedmioty, które rozszerzają doświadczenie graczy.

Gry mobilne w modelu Free2Play

W tym modelu, w przeciwieństwie do modelu Premium, gracz nie uiszcza opłaty w celu zakupu dostępu do gry, natomiast w zamian za drobne opłaty uiszczane w trakcie rozgrywki w samej aplikacji ma możliwość uzyskania dodatkowych funkcjonalności, m.in. przyspieszenia wykonania pewnych zadań. Źródłem przychodów są również reklamy umieszczane w grach. Emitent prowadzi działalność głównie w segmencie gier z elementami strategii i zarządzania czasem.

Źródłem przychodów Emitenta w tym segmencie rynku są przychody z realizowanych przez graczy w trakcie rozgrywki mikro-transakcji, odpowiadające w zależności od produktu za około 50% do około 75% przychodów, oraz przychody z zamieszczanych w grach reklam, stanowiące w zależności od produktu za



około 25% do 75% przychodów Emitenta. Produkcje Spółki były wielokrotnie promowane przez Apple App Store, Google Play oraz Amazon App Store. Spółka inwestuje w rozbudowę zespołu zarządzającego-kreatywnego poprzez pozyskiwanie młodych talentów oraz deweloperów z wieloletnim doświadczeniem. Współpracuje również z wiodącymi dostawcami rozwiązań technologicznych oraz wykorzystuje najnowsze możliwości sprzętu i oprogramowania.

Emitent oferuje swoje produkty jako usługi (Game as Service). W tym celu Emitent stale rozwija wyprodukowane i udostępnione odbiorcom gry, dokonując comiesięcznych aktualizacji i dodając nowe zawartości. Stosując taki model, Emitent zbiera informacje na temat zachowań graczy, w tym również związanych z monetyzacją realizowanego projektu i reaguje na ich potrzeby. Umożliwia to Emitentowi skuteczne pozyskiwanie nowych graczy oraz utrzymanie ich zainteresowania. Od strony przychodowej ten model cechuje się tym, że szczyt przychodów nie ma miejsca w momencie premiery, ale rozkłada się na dłuższy okres.

Emitent prowadzi działalność operacyjną w Polsce, jednak ma ona zasięg globalny, a gry Emitenta dystrybuowane są na całym świecie, przede wszystkim w Stanach Zjednoczonych Ameryki oraz w Europie. Emitent rozpoczął dystrybucję swoich gier również na terytorium Azji. W celu dystrybucji swoich produktów Emitent wykorzystuje wiodące platformy dystrybucyjne, takie jak Apple App Store oraz Google Play, a także Amazon.

Spółeczna odpowiedzialność biznesu

Emitent, jako element swojej strategii traktuje zaangażowanie w działania ze sfery społecznej odpowiedzialności biznesu. Emitent nawiązał już współpracę z National Breast Cancer Foundation - organizacją wspierającą badania raka piersi oraz kobiety walczące z tą chorobą. Założona w 1991 roku przez Janelle Hail, National Breast Cancer Foundation, to jedna z największych organizacji tego typu. Wśród jej partnerów znajdują się firmy z całego świata, w tym takie marki jak: P&G, Kimberly-Clark, Amazon, Adidas, Ritter Sport, Evian. Emitent jest oficjalnym partnerem fundacji. W przyszłości Emitent zamierza wykorzystywać produkowane gry do wspierania tego rodzaju inicjatyw.

Opis procesu produkcji gry

Produkcja gry składa się z następujących faz:

I etap – ustalenie konceptu (czas trwania około 1-2 miesięcy)

Tworzenie gry zaczyna się od pomysłu lub wstępnej koncepcji. Na podstawie: analizy trendów występujących na rynku gier i szeroko rozumianym rynku rozrywki, analizy wyników sprzedaży poszczególnych tytułów, określeniu kluczowych wskaźników wydajności, podejmowana jest decyzja o wyborze gatunku gry i jej koncepcja.

II etap – pre-produkcja (czas trwania około 2-4 miesięcy)

Pre-produkcja jest początkowym etapem, w którym twórcy skupiają się wokół projektowania elementów rozgrywki i tworzenia dokumentów. Jednym z głównych celów tej fazy jest stworzenie jednoznacznej i łatwej do zrozumienia dokumentacji, która zawiera wszystkie wytyczne projektu i harmonogram prac. Podczas pre-produkcji powstają prototypy, które służą jako tzw. „Proof of Concept”.

III etap – Produkcja właściwa (czas trwania około 5-7 miesięcy)

Produkcja właściwa jest główną częścią tworzenia gry, podczas której powstaje kod źródłowy, grafiki i oprawa dźwiękowa. W trakcie wczesnej fazy produkcji gra wchodzi w wersję alfa. Jest to moment, kiedy główne elementy rozgrywki zostały zaimplementowane. Testy gry odbywają się praktycznie od początku III etapu.

IV etap – Soft-launch (czas trwania około 3-9 miesięcy)

Podczas etapu Soft-launch Spółka analizuje wcześniej zdefiniowane kluczowe wskaźniki wydajności gry. Po zaakceptowaniu wskaźników, gra jest gotowa do światowego wydania.

V etap – Światowe wydanie gry



Główne produkty

Poniżej zaprezentowano szczegółowe informacje o głównych produkcjach Emitenta stworzonych od 2014 roku.

Projekt Q



Projekt Q to multiplatformowa gra, rozwijana we współpracy z Frozen District, studiem znanym z sukcesu serii House Flipper. Na mocy podpisanej umowy Cherrypick Games odpowiada za produkcję gry, natomiast finansowanie całego procesu deweloperskiego zapewnia Frozen District. Projekt wpisuje się w popularny segment gier management / simulation / building. Celem jest stworzenie przystępnej, rozbudowanej gry symulacyjnej, która będzie miała potencjał komercyjny na rynkach międzynarodowych.

Angst: A Tale of Survival



ANGST to projekt gry survivalowej tworzonej z myślą o platformach PC oraz konsolach nowej generacji (PlayStation, Xbox). Produkcja osadzona jest w autorskim, mrocznym uniwersum, inspirowanym motywami grozy psychologicznej oraz tematyką przetrwania w ekstremalnych warunkach. Gra rozwijana jest przy użyciu silnika Unreal Engine. Angst jest skierowane do graczy gier survivalowych – jeden z dynamicznie rozwijających się segmentów branży, z wysokim potencjałem komercyjnym zarówno w dystrybucji cyfrowej, jak i długofalowym wsparciu poprzez płatne i darmowe dodatki do gry.

Kingdoms: Merge and Build



Gra została sfinansowana i stworzona we współpracy z Apple. Gra została wydana na platformie subskrypcyjnej Apple Arcade w sierpniu 2023 r. i jest dostępna na dowolnym urządzeniu z rodziny Apple: iPhone, iPad, Mac lub Apple TV. Motywem przewodnim gry jest odbudowa niegdyś kwitnącego królestwa, które zostało zburzone przez nieznane siły podczas nieobecności króla.



Opis rynku

Globalny rynek gier wideo pozostawał jednym z największych i najszybciej rozwijających się sektorów branży rozrywkowej. Według raportu firmy analitycznej Newzoo, jego wartość w 2024 roku wyniosła 218,7 miliarda dolarów amerykańskich, co oznaczało znaczący wzrost w porównaniu z latami poprzednimi. Oczekiwany średnioroczny wzrost (CAGR) dla całego rynku w latach 2021–2024 wyniósł około 8,7%.

Największym segmentem rynku pod względem przychodów pozostawały gry mobilne. W 2024 roku ten segment wygenerował 90,7 mld USD, co stanowiło około 41,5% wartości całego rynku. Popularność gier mobilnych wynikała z ich powszechnej dostępności, niskiego progu wejścia dla graczy oraz rosnącej jakości technicznej i narracyjnej oferowanej przez tytuły dostępne na smartfony i tablety. Dodatkowo model monetyzacji free-to-play (z opcjonalnymi mikropłatnościami) pozwalał studiom na efektywne skalowanie tytułów i globalną dystrybucję bez konieczności fizycznej obecności na lokalnych rynkach.

Drugim co do wielkości segmentem były gry konsolowe – w 2024 roku ich wartość szacowana była na 58,6 mld USD, co stanowiło około 26,8% udziału w globalnym rynku. Platformy takie jak PlayStation, Xbox i Nintendo Switch oferowały coraz więcej tytułów niezależnych, co otwierało nowe możliwości dla mniejszych studiów, które mogły dotrzeć do szerokiej grupy odbiorców bez konieczności współpracy z dużymi wydawcami.

Segment gier na komputery osobiste (PC) również odgrywał istotną rolę, generując prognozowane 38,2 mld USD w 2024 roku – ok. 17,5% całkowitego rynku. Choć udział PC w rynku zmniejszył się w porównaniu z początkiem dekady, platforma ta pozostawała niezwykle atrakcyjna dla niezależnych twórców ze względu na otwartość ekosystemu (np. Steam, Epic Games Store, GOG), niskie bariery wejścia oraz bezpośredni dostęp do społeczności graczy. PC był także naturalnym środowiskiem do eksperymentowania z nowymi gatunkami, mechanikami rozgrywki i niestandardowymi rozwiązaniami narracyjnymi.

Pozostałe segmenty rynku obejmowały gry przeglądarkowe, VR/AR oraz gry w chmurze, jednak ich udział w rynku pozostawał ograniczony. Warto jednak zaznaczyć, że wzrost popularności urządzeń takich jak Apple Vision Pro oraz inicjatywy związane z cloud gamingiem (np. NVIDIA GeForce NOW, Xbox Cloud Gaming) mogły w dłuższej perspektywie tworzyć nowe nisze rynkowe.

Geografia rynku

Pod względem geograficznym największym rynkiem pozostawała Azja i region Pacyfiku, który odpowiadała za około 50% całkowitych przychodów w branży. Szczególnie istotne były Chiny, Japonia i Korea Południowa, gdzie penetracja rynku gier była bardzo wysoka. Na drugim miejscu znajdowała się Ameryka Północna, z około 24% udziałem, a na trzecim Europa – odpowiadająca za ok. 18% rynku. Pozostałe regiony, takie jak Ameryka Łacińska czy Bliski Wschód i Afryka, rosły dynamicznie, jednak nadal miały relatywnie mniejszy udział w strukturze globalnych przychodów.

Gracze i trendy konsumenckie

Liczba graczy na świecie stale rosła – w 2024 roku osiągnęła ona poziom około 3,32 miliarda użytkowników, co oznaczało wzrost o ponad 10% w stosunku do 2020 roku. Największą grupą byli gracze mobilni, jednak platformy konsolowe i PC miały bardziej zaangażowaną i lojalną bazę użytkowników, co przekładało się na wyższą wartość pojedynczego gracza (ARPU).

6. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI

W dniu 31 października 2024 r. Cherrypick Games S.A. zawarła umowę z Frozen District sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie („Frozen District”), której przedmiotem jest określenie warunków współpracy w zakresie opracowania oraz wydania gry wideo o kodowej nazwie „Projekt Q”.

Na mocy umowy Spółka zobowiązała się do stworzenia gry, natomiast Frozen District do pokrycia kosztów jej produkcji zgodnie z ustalonym harmonogramem, podzielonym na kamienie milowe definiujące kolejne etapy realizacji projektu.

Zgodnie z umową, z chwilą oddania każdego z kamieni milowych i otrzymania przypisanej transzy finansowania, Spółka przekazuje na rzecz Frozen District:



- autorskie prawa majątkowe do wszystkich utworów powstałych w ramach realizacji umowy, w tym prawa producenckie, wydawnicze oraz do tytułu gry,
- majątkowe prawa pokrewne oraz autorskie prawa majątkowe do utworów stanowiących części innych utworów,
- autorskie prawa majątkowe do efektów pracy Spółki, które nie stanowią samoistnych utworów w rozumieniu prawa autorskiego, lecz powstały w wyniku realizacji przedmiotu umowy.

Oprócz wynagrodzenia za przygotowanie gry, Spółka będzie uprawniona do udziału w zyskach ze sprzedaży gry od momentu jej wydania. Wysokość udziału została określona procentowo i jest uzależniona od poziomu zwrotu nakładów poniesionych przez Frozen District. Po osiągnięciu pełnego zwrotu inwestycji, udział Spółki w zyskach ulegnie zwiększeniu.

Umowa została zawarta na czas określony 5 lat, liczony od dnia jej podpisania przez obie strony. Zarząd Spółki ocenia, że pozostałe postanowienia umowy nie odbiegają od standardowych warunków rynkowych stosowanych w przypadku podobnych projektów współpracy produkcyjno-wydawniczej.

W 2024 r., w związku ze zmianą strategii oraz odejściem od rynku gier mobilnych, Spółka zakończyła współpracę z dotychczasowymi wydawcami mobilnymi. W szczególności:

- w dniu 30 czerwca 2024 r. rozwiązana została umowa z Nine66, co było konsekwencją decyzji wydawcy o wycofaniu się z rynku gier mobilnych z powodu istotnego wzrostu kosztów pozyskiwania użytkowników;
- w dniu 31 grudnia 2024 r. Spółka rozwiązała również umowę z BoomBit S.A., która dotyczyła wspólnego rozwijania i wydawania gier mobilnych w modelu free-to-play.

Zakończenie współpracy z partnerami mobilnymi oraz zawarcie nowej umowy z Frozen District wpisują się w zaktualizowaną strategię Spółki, zakładającą koncentrację na tworzeniu gier wysokiej jakości na platformy premium – PC oraz konsole.

W konsekwencji zmiany strategii oraz rezygnacji z dalszego rozwoju gier mobilnych w modelu free-to-play, Spółka nie kontynuuje prac nad uprzednio rozpoczętymi projektami ani nie wykorzystuje wytworzonych assetów w bieżących produkcjach. Zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości, w IV kwartale 2024 r. dokonano odpisów aktualizujących wartość niematerialnych aktywów trwałych w łącznej wysokości 15 077 tys. zł, które obciążyły wynik finansowy. Odpis ten odzwierciedla trwałą utratę wartości aktywów powstałych w związku z wcześniejszymi projektami mobilnymi, które obecnie nie znajdują zastosowania w działalności operacyjnej Spółki.

7. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI

Od 2024 roku Emitent rozszerzył swoją strategię również o produkcję i wydawanie gier własnych na PC oraz konsole. Obecnie Spółka pracuje nad projektem pod roboczym tytułem Projekt Q wraz z zewnętrznym partnerem Frozen District oraz nad własnym projektem Angst oraz Sniper at Work.



8. AKTUALNA SYTUACJA FINANSOWA

Wybrane dane finansowe

	01.01.2024 - 31.12.2024 tys. PLN	01.01.2023 - 31.12.2023 tys. PLN	01.01.2024 - 31.12.2024 tys. EURO	01.01.2023 - 31.12.2023 tys. EURO
I. Przychody ze sprzedaży	2 145	6 267	498	1 384
II. Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	(12 352)	3 590	(2 864)	793
III. Zysk/(strata) przed opodatkowaniem	(12 371)	3 215	(2 874)	710
VI. Zysk/(strata) netto razem	(13 098)	3 561	(3 043)	786
VII. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	998	4 560	232	1 007
VIII. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 986)	(4 136)	(461)	(913)
IX. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	409	(684)	95	(151)
X. Przepływy pieniężne netto razem	(579)	(259)	(134)	(58)
XI. Zysk/strata na jedną akcję (w PLN/ EURO)*	(9,64)	2,62	(2,24)	0,58

	31.12.2024 tys. PLN	31.12.2023 tys. PLN	31.12.2024 tys. EURO	31.12.2023 tys. EURO
XII. Aktywa razem	1 867	19 149	437	4 404
XIII. Zobowiązania razem	1 042	3 282	244	755
XIV. Zobowiązania długoterminowe	-	1 966	-	452
XV. Zobowiązania krótkoterminowe	1 042	1 316	244	303
XVI. Kapitał własny	825	15 867	193	3 649
XVII. Kapitał podstawowy	204	204	48	47
XVIII. Liczba akcji (w sztukach)	1 359 300	1 359 300	1 359 300	1 359 300
XIX. Wartość księgowa na jedną akcję (w PLN/EURO)**	0,61	11,67	0,14	2,68

* Zysk/(strata) na jedną akcję obliczony został jako iloraz zysku/(straty) netto przypadającego na akcjonariuszy Spółki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji występujących w ciągu danego okresu sprawozdawczego.

** Wartość księgowa na jedną akcję została obliczona jako iloraz kapitału własnego przypadającego na akcjonariuszy Spółki przez liczbę akcji.

Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych zostały przeliczone według kursu EUR stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów ustalonych przez Narodowy Bank Polski (NBP) za ostatni dzień każdego miesiąca danego okresu sprawozdawczego. Pozycje sprawozdania z sytuacji finansowej zostały przeliczone według kursu EUR ustalonego przez NBP, obowiązującego na koniec danego okresu sprawozdawczego.

**Kursy wymiany PLN w stosunku do EURO**

	01.01.2024 - 31.12.2024	01.01.2023 - 31.12.2023
Średni kurs w okresie	4,3042	4,5284
Kurs na koniec okresu	4,2730	4,3480

Ocena sytuacji finansowej oraz wyników osiągniętych w 2024 r.

W bieżącym roku obrotowym Spółka odnotowała przychody ze sprzedaży na poziomie 2 145 tys. zł, co oznacza spadek o 4 122 tys. zł (65,77%) w porównaniu do roku poprzedniego. Spadek ten wynikał przede wszystkim z rozpoczęcia wdrażania nowej strategii oraz rozwiązywania umów wydawniczych z firmą Nine66. Wydawca Nine66 wycofał się z rynku gier mobilnych z powodu istotnego wzrostu kosztów pozyskiwania użytkowników, co skutkowało m.in. rozwiązaniem umowy ze Spółką.

Od końca III kwartału 2023 r. gra „Kingdoms: Merge & Build” po swoim debiucie na platformie Apple Arcade zaczęła generować przychody. Produkcja spotkała się z pozytywnym odbiorem użytkowników, dzięki czemu w kolejnych okresach Spółka zakłada kontynuację przychodów z tego tytułu, które – ze względu na charakter umowy z Apple – powinny utrzymywać się na stabilnym poziomie. Spółka nie przewiduje w najbliższym czasie dynamicznego wzrostu przychodów z tej platformy.

Zgodnie ze zaktualizowaną strategią, Spółka planuje również przygotować i opublikować wybrane tytuły ze swojego katalogu (back catalogue) na platformach premium, takich jak Steam oraz konsole.

Strata z działalności operacyjnej w 2024 r. wyniosła 12 352 tys. zł, wobec zysku na poziomie 3 590 tys. zł osiągniętego w 2023 r. Pogorszenie wyniku operacyjnego było w dużej mierze efektem dokonania odpisów aktualizujących wartość niematerialnych aktywów trwałych, które obciążyły wynik IV kwartału 2024 r. w kwocie 15 077 tys. zł.

Odpisy te wynikają ze zmiany strategii i odejścia od produkcji gier mobilnych w modelu free-to-play. Spółka nie prowadzi już prac rozwojowych nad tymi projektami ani nie wykorzystuje wytworzonych assetów w bieżących produkcjach, dlatego – zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości – ich wartość została w całości odpisana w ciężar wyniku finansowego.

Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej osiągnęły wartość 988 tys. zł w bieżącym roku obrotowym i spadły o 3 562 tys. zł rok do roku. Wygenerowane środki Spółka przeznaczyła głównie na wydatki związane z pracami rozwojowymi nad nowymi grami, które wyniosły 1 996 tys. zł.

Osiągnięte wyniki finansowe za 2024 r. odzwierciedlają przejściowy charakter zmian związanych z wdrażaniem nowej strategii, której pozytywny wpływ na działalność i wyniki Spółki powinien być widoczny w kolejnych okresach sprawozdawczych.

FINANSOWE I NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI

Najważniejszy wskaźnik finansowy efektywności działalności spółki to współczynnik EBIT (Earnings Before Tax) czyli wynik z działalności operacyjnej. Składnik EBIT wyniósł -12 352 tys. zł i był efektem odpisów aktualizujących wartości niematerialne – zdarzenie jednorazowe na które wpływ miała znana strategii spółki, nowy obrany kierunek powinien przełożyć się na wzrost ww. wskaźnika w przyszłych okresach sprawozdawczych.

Najważniejsze niefinansowe wskaźniki efektywności monitorowane przez Spółkę w odniesieniu do jej produktów obejmują następujące wskaźniki:

- Retencja Dnia 1, Retencja Dnia 7, Retencja Dnia 30,
- LTV (Life Time Value),
- User Acquisition Costs,



- DAU/MAU (Daily Active Users / Monthly Active Users),
- ARPDau (Average Revenue Per Daily Active User).
- Poziom Wishlisty

9. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W ramach prowadzonej działalności w zakresie produkcji i wydawania gier wideo, Emitent prowadzi również działalność badawczo-rozwojową, w ramach której zrealizował:

a. projekt „Cherrystream”, dotyczący utworzenia inteligentnego systemu wspierającego powstawanie gier umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością a środowiskiem gry;

b. projekt „Cherrylitics”, który jest gotowym narzędziem w postaci inteligentnej platformy analitycznej, składającym się z następujących elementów:

- autorskiego modelu analitycznego,
- algorytmów sztucznej inteligencji odpowiedzialnych za automatyczną analizę danych i wydawanie rekomendacji dotyczących zmian w środowisku gry,
- aplikacji z interfejsem umożliwiającym intuicyjną obsługę platformy,
- uniwersalnych API i SDK umożliwiających implementację rozwiązania do gier typu freemium/free-to-play.

Powyższe projekty zostały zrealizowane z wykorzystaniem dotacji otrzymanych od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach Programu Inteligentny Rozwój 2014–2020, w łącznej wysokości 4,2 mln zł. W zakresie wykraczającym poza środki przyznane w ramach dotacji, Spółka finansowała realizację projektów ze środków pochodzących z działalności operacyjnej.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, żaden z ww. projektów nie generuje przychodów. W związku z tym, w 2024 r. Spółka dokonała odpisu aktualizującego wartość bilansową projektów uznając, że szanse na jego wykorzystanie w obecnej strategii działalności są ograniczone.

Spółka realizuje również projekt we współpracy z Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych (CRPK), którego celem jest stworzenie prototypu gry „Signal Station” – narracyjnej gry przygodowej osadzonej w realiach retrofuturystycznych, skupiającej się na moralnych wyborach, eksploracji oraz wpływie decyzji gracza na losy świata przedstawionego. Projekt jest współfinansowany w ramach programu wspierającego rozwój gier wideo o wysokim potencjale artystycznym i eksportowym.

10. UDZIAŁY WŁASNE

Spółka nie posiadała udziałów własnych w roku obrotowym.

11. INSTRUMENTY FINANSOWE

Informacja w zakresie posiadanych przez Spółkę instrumentów finansowych oraz ryzyka związanego z tymi instrumentami finansowymi, w szczególności ryzyka rynkowego, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych, utraty płynności finansowej oraz przyjętych przez Spółkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym została przedstawiona w notach do Sprawozdania finansowego Spółki sporządzonego na dzień bilansowy.

12. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

i. Ryzyko związane z nową strategią Emitenta



Realizacja założeń nowej strategii Emitenta opiera się w dużej mierze na efektywnym wykorzystaniu zasobów Spółki, w tym:

- doświadczonego zespołu deweloperskiego,
- wiedzy zdobytej przy produkcji gry „Kingdoms: Merge & Build”, wydanej na wszystkie urządzenia firmy Apple (iOS, macOS, tvOS), która obecnie adaptowana jest na platformę Apple Vision Pro,
- aktywnych kont deweloperskich i wydawniczych na wszystkich kluczowych platformach,
- relacji z partnerami biznesowymi, rozwijanych w ostatnich latach,
- współpracy ze sprawdzonymi podwykonawcami, zaangażowanymi m.in. w produkcję gry „Kingdoms: Merge & Build”.

Strategicznym celem na lata 2024–2027 jest produkcja i wydanie co najmniej dwóch nowych gier multiplatformowych z segmentu premium. Zarząd dopuszcza zarówno współpracę z wydawcami, jak i samodzielne publikowanie kluczowych tytułów. Równolegle planowane jest wydanie wybranych starszych gier z katalogu Spółki na nowe platformy.

Finansowanie realizacji strategii planowane jest ze środków własnych, ewentualnych umów wydawniczych, projektów finansowanych przez partnerów lub komercjalizacji tzw. back catalogue.

Aktualizacja strategii wiąże się z koniecznością alokacji środków w kilka kluczowych projektów, co wiąże się z ryzykiem niepowodzenia. W celu jego ograniczenia Zarząd na bieżąco analizuje opłacalność każdego z prowadzonych przedsięwzięć.

ii. Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta

Proces tworzenia nowego produktu jest rozłożony w czasie (prace nad poszczególnymi produktami Emitenta trwają, zależnie od wielkości projektu, pomiędzy 12 a 17 miesięcy). Sukces rynkowy danego produktu, mierzony wielkością popytu (ilością pobrań) i przychodami z jego monetyzacji, pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji oraz promocji gry, a także osiągnięcie zysków. Wielkość zainteresowania danym produktem i w konsekwencji wysokość przychodów, które generuje zależy w dużej mierze od zmiennych zainteresowań konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier, w tym zmian technologicznych, produktów konkurencyjnych oraz skuteczności prowadzonych przez producenta działań marketingowych. Do momentu premiery nowej gry Spółka nie jest w stanie dokładnie przewidzieć reakcji odbiorców i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem określić oczekiwanej przez Spółkę wysokości przychodów.

Spółka minimalizuje ryzyko braku wystarczającego popytu na nowe produkty poprzez szeroką analizę porównawczą projektowanej gry do produktów o podobnej charakterystyce na rynku i ich wyników sprzedażowych. Dodatkowo, Spółka planuje działania marketingowe z wielomiesięcznym wyprzedzeniem, dostosowując działania promocyjne do specyfiki danego produktu i platformy jego dystrybucji w celu maksymalizacji jego sprzedaży w dniu debiutu i w kolejnych okresach.

iii. Ryzyko związane ze strukturą przychodów (uzależnienia przychodów od niewielkiej liczby produktów oraz kluczowych klientów)

Spółka zajmuje się wytwarzaniem i sprzedażą oprogramowania w zakresie gier na urządzenia elektroniczne. Głównymi dotychczasowymi platformami dystrybucji są platformy firm Apple i Google, gdzie przychody są pozyskiwane z gier zamieszczonych na ich platformach, skąd gry są pobierane przez indywidualnych użytkowników. Produkty Spółki za pośrednictwem platform dystrybucyjnych Apple i Google są dostępne dla szerokiego grona odbiorców na całym świecie.

Dodatkowo Spółka uzyskuje również przychody ze współpracy wydawniczej z wydawcami gier, udzielając im odpłatnej licencji na wytwarzane przez siebie gry. Odbiorcy pozyskiwani są na drodze wieloletnich kontaktów branżowych, które posiada Zarząd działając od 20 lat na tym rynku. Dodatkowo, rokrocznie Zarząd i przedstawiciele spółki biorą udział w targach branżowych, w ramach których nawiązywane są kontakty z potencjalnymi odbiorcami – takie jak Pocket Gamer (Londyn, UK), PAX East (USA), Game Developer Conference (San Francisco, USA), CeBIT (Hanower, Niemcy), E3 (Los Angeles, USA) czy Gamescom (Kolonja, Niemcy).

**iv. Ryzyko związane z zawieraniem przez Spółkę umowami o dzieło w kontekście praw autorskich**

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, dopuszcza możliwość zawarcia między stronami nie tylko umowy o pracę, ale również kontraktów cywilnoprawnych – umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakazy konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

v. Ryzyko związane z naruszeniem własności intelektualnych

Spółka w procesie produkcji gry komputerowej korzysta z szeregu rozwiązań w zakresie oprogramowania, fabuły i oprawy artystycznej, które mogą podlegać ochronie własności intelektualnej na jednym lub wielu rynkach dystrybucji danej gry. Szczególnie restrykcyjne zapisy prawa autorskiego i patentowego obowiązują na rynku amerykańskim, gdzie każdorazowy debiut wymaga dokładnego sprawdzenia istniejących patentów i zastrzeżonych praw w dziedzinie rozgrywki i rozwiązań technologicznych oraz mechaniki gry.

Przed przystąpieniem do produkcji nowego tytułu, a także w trakcie całości prac nad nowym projektem, Zarząd wraz z zespołem projektowym, posiadając wieloletnie doświadczenie w branży gier wideo, na bieżąco monitoruje zasady związane z ochroną własności intelektualnej poszczególnych komponentów wykorzystywanych do jego produkcji.

vi. Ryzyko związane z otrzymanymi dotacjami

W ramach prowadzonej działalności w zakresie produkcji i wydawania gier wideo, Emitent prowadzi również działalność badawczo-rozwojową, w ramach której zrealizował projekty „Cherrystream” oraz „Cherrylitics”. Powyższe projekty zostały zrealizowane z wykorzystaniem dotacji otrzymanych od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (NCBiR) w ramach Programu Inteligentny Rozwój 2014-2020 w łącznej wysokości 4,2 mln zł. W zakresie wykraczającym poza środki przyznane w ramach uzyskanych dotacji, Spółka zrealizowała powyższe projekty badawczo-rozwojowe wykorzystując środki pochodzące z działalności operacyjnej.

Spółka zrealizowała założenia obu projektów i uzyskała potwierdzenia z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (NCBiR), potwierdzające uznanie projektów za zakończone z sukcesem – odpowiednio w 2021 roku dla projektu „Cherrystream” oraz w 2022 roku dla projektu „Cherrylitics”.

Obecnie projekt „Cherrylitics” znajduje się w ostatnim roku obowiązywania tzw. okresu trwałości, w którym Spółka zobowiązana jest do utrzymania na zadeklarowanym poziomie wskaźników efektywności związanych z realizacją projektu. Spółka na bieżąco monitoruje oraz raportuje w cyklu rocznym do NCBiR poziom realizacji tych wskaźników i na moment sporządzenia niniejszego dokumentu nie identyfikuje ryzyka niespełnienia wymagań w zakresie ich utrzymania do końca minimalnego 3-letniego okresu trwałości, który upływa w połowie 2025 roku.

W odniesieniu do obu projektów, w wyniku dokonanej w 2024 roku analizy ich potencjału komercyjnego, Spółka podjęła decyzję o dokonaniu odpisów aktualizujących ich wartość bilansową, uznając, że prawdopodobieństwo ich wykorzystania w ramach aktualnie realizowanej strategii jest ograniczone.

W kwietniu 2025 roku Spółka otrzymała dofinansowanie w wysokości 290 tys. zł z programu Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych (CRPK) na realizację prototypu gry Signal Station. Zgodnie ze złożoną deklaracją, Spółka zobowiązała się do ukończenia prac nad prototypem do końca października 2025 roku.

13. WYNAGRODZENIE AUTORYZOWANEGO DORADCY Z TYTUŁU ŚWIADCZENIA USŁUG NA RZECZ EMITENTA

Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy z tytułu świadczenia usług na rzecz emitenta Emitenta wyniosło w 2024r 54 000PLN netto.



**14. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO**

W 2024 roku Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego, zawarte w załączniku do Uchwały nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 roku „Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect 2024”. Dokument, o którym mowa powyżej dostępny jest na stronie internetowej rynku NewConnect, w zakładce poświęconej dobrym praktykom (<https://newconnect.pl/dobre-praktyki>).

W roku obrotowym 2024 następujące zasady ładu korporacyjnego były stosowane:

Informacje na temat stosowania przez Cherrypick Games S.A. zasad ładu korporacyjnego określonego w zbiorze „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect 2024”

Lp.	Zasada	tak/nie/ nie dotyczy	Komentarz
1.	Oprócz realizowania obowiązków informacyjnych określonych we właściwych przepisach prawa i regulacjach alternatywnego systemu obrotu spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej, w czytelnej formie i wyodrębnionym miejscu, oraz niezwłocznie aktualizuje:		
	1.1. Podstawowe informacje o spółce, opis jej działalności, a także informację na temat posiadanych spółek zależnych i przedmiocie ich działalności.	TAK	
	1.2. Krótki opis modelu biznesowego oraz przyjętej strategii biznesowej, z uwzględnieniem zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG.	TAK	Jednakże bez uwzględnienia zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG.
	1.3. Datę wprowadzenia akcji spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect (datę debiutu) oraz wszystkie wcześniejsze nazwy spółki, jeżeli od daty debiutu firma spółki uległa zmianie.	TAK	
	1.4. Skład zarządu i rady nadzorczej spółki oraz życiorysy zawodowe osób wchodzących w skład tych organów.	TAK	
	1.5. Informacje o spełnianiu przez każdego z członków rady nadzorczej kryteriów niezależności, o których mowa w pkt 3, w tym o rzeczywistych i istotnych powiązaniach z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki.	TAK	



Lp.	Zasada	tak/nie/ nie dotyczy	Komentarz
	1.6. Dokumenty korporacyjne spółki.	TAK	
	1.7. Udostępniane interesariuszom materiały informacyjne na temat spółki, przyjętej strategii i jej realizacji.	TAK	
	1.8. Wybrane dane finansowe i opublikowane prognozy.	Tak	Bez uwzględnienia zakresu prognoz finansowych, których Spółka nie publikuje.
	1.9. Aktualną strukturę akcjonariatu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.	TAK	
	1.10. Dokumenty informacyjne spółki, prospekty wraz z suplementami oraz inne dokumenty będące podstawą oferty publicznej akcji lub wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu.	TAK	
	1.11. Raporty bieżące i okresowe opublikowane przez spółkę w ciągu ostatnich 5 lat.	TAK	
	1.12. Kalendarium publikacji raportów finansowych, publicznie dostępnych spotkań z inwestorami, analitykami i mediami oraz innych wydarzeń istotnych z punktu widzenia inwestorów.	TAK	
	1.13. Sekcję pytań zadawanych spółce zarówno przez akcjonariuszy, jak i osoby niebędące akcjonariuszami, wraz z odpowiedziami udzielonymi przez spółkę.	TAK	
	1.14. Informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
	1.15. Opublikowane w ostatnim raporcie rocznym oświadczenie o stosowaniu przez spółkę zasad ładu korporacyjnego zawartych w niniejszym dokumencie.	Tak	
	1.16. Dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych w spółce za komunikację z inwestorami, ze wskazaniem dedykowanego adresu e-mail lub numeru telefonu.	TAK	
2.	Zakres aktywności zawodowej osób wchodzących w skład zarządu lub rady nadzorczej powinien zapewnić sprawne i wydajne zarządzanie spółką oraz sprawowanie efektywnego	TAK	



Lp.	Zasada	tak/nie/ nie dotyczy	Komentarz
	nadzoru w zakresie realizacji celów strategicznych i osiągniętych wyników.		
3.	Co najmniej dwóch członków rady nadzorczej powinno spełniać kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, a także wykazywać się brakiem rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.	TAK	
4.	Członek zarządu lub rady nadzorczej powinien unikać podejmowania aktywności zawodowej lub pozazawodowej, która mogłaby prowadzić do powstawania konfliktu interesów lub wpływać negatywnie na jego reputację jako członka organu spółki. O zaistniałym konflikcie interesów lub możliwości jego powstania członek zarządu lub rady nadzorczej niezwłocznie informuje pozostałych członków właściwego organu spółki oraz nie bierze udziału w dyskusji i głosowaniu nad uchwałą w sprawie, w której w stosunku do jego osoby może wystąpić konflikt interesów.	TAK	
5.	Spółka zapewnia rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem, a także funkcję audytu wewnętrznego. Rozwiązania przyjęte przez spółkę w tym zakresie powinny być dostosowane do wielkości spółki oraz rodzaju i skali prowadzonej działalności, jak również do poziomu ryzyka związanego z jej prowadzeniem.	TAK	Z uwagi na wielkość i skalę prowadzonej działalności, Spółka nie posiada wydzielonej funkcji audytu wewnętrznego, lecz przyjęła rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem adekwatnie do skali prowadzonej



Lp.	Zasada	tak/nie/ nie dotyczy	Komentarz
			działalności.
6.	Rada nadzorcza w ramach przysługujących jej uprawnień monitoruje proces sporządzania sprawozdań finansowych. W tym celu rada nadzorcza co najmniej zapoznaje się z harmonogramem prac koniecznych dla sporządzenia sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i omawia ten harmonogram z zarządem spółki, a także utrzymuje komunikację z biegłym rewidentem wybranym do badania sprawozdania finansowego.	TAK	
7.	Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu.	TAK	
8.	Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.	TAK	
9.	W przypadku otrzymania przez zarząd informacji o zwołaniu walnego zgromadzenia na podstawie art. 399 § 2 - 4 Kodeksu spółek handlowych zarząd niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku zwołania walnego zgromadzenia na podstawie upoważnienia wydanego przez sąd rejestrowy zgodnie z art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11.	Żaden akcjonariusz nie powinien być uprzywilejowany w stosunku do pozostałych akcjonariuszy w zakresie transakcji zawieranych przez spółkę z akcjonariuszami lub podmiotami z nimi powiązanymi.	TAK	
12.	Przed zawarciem przez spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce lub podmiotem z nim powiązanym zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody	TAK	



Lp.	Zasada	tak/nie/ nie dotyczy	Komentarz
	dokonyuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązкови nie podlegają transakcje typowe i zawierane na warunkach rynkowych w ramach prowadzonej działalności operacyjnej przez spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej spółki, które są objęte konsolidacją. W przypadku gdy decyzję w sprawie zawarcia przez spółkę istotnej umowy z podmiotem powiązanym podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki.		
13.	W przypadku zgłoszenia przez inwestora żądania udzielenia informacji na temat spółki, spółka udziela odpowiedzi nie później niż w terminie 14 dni.	TAK	
14.	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	

15. OŚWIADCZENIE O RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Zarząd Spółki oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę, oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

16. OŚWIADCZENIE O DOKONANIU WYBORU FIRMY AUDYTORSKIEJ

Zarząd Spółki oświadcza, że wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badania sprawozdania finansowego za bieżący rok obrotowy został dokonany zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej, oraz że firma audytorska i członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Warszawa, dnia 30 maja 2025



Marcin Kwaśnica

Prezes Zarządu



Kontakt

ul. Żelazna 51/53;
00-841 Warszawa

www.cherrypickgames.com
hello@cherrypickgames.com