



BTC STUDIOS S.A.

**Skonsolidowane sprawozdanie z działalności Zarządu
Grupy kapitałowej za rok 2023**

Warszawa, 17 września 2025 r.

1. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2023

1.1. Informacje podstawowe o Spółce

NAZWA	BTC Studios S.A.
FORMA PRAWNA	Spółka akcyjna
ADRES	Al. Jana Pawła II 27, 00-867 Warszawa
TELEFON	+48 515 999 244
E-MAIL	b@btc-studios.com
STRONA INTERNETOWA	www.btc-studios.com
NIP	8951885344
REGON	020549220
KRS	0000377083

1.2. Władze Spółki

Tabela Zarząd BTC Studios S.A. na dzień 1 stycznia 2023 r.

IMIĘ I NAZWISKO	PEŁNIONA FUNKCJA	DATA POWOŁANIA	DATA ZAKOŃCZENIA SPRAWOWANIA FUNKCJI
Jarosław Modrzejewski	Prezes Zarządu	10 czerwca 2022 r.	Wygaśnięcie mandatu dnia 3 lipca 2023 r.
Adrian Smarzewski	Członek Zarządu	29 marca 2019 r.	Wygaśnięcie mandatu dnia 3 lipca 2023 r.
Robert Berliński	Członek Zarządu	10 czerwca 2022 r.	Wygaśnięcie mandatu dnia 3 lipca 2023 r.

Dnia 3 lipca 2023 r. w związku z zatwierdzeniem sprawozdania finansowego za 2022 r. wygasły mandaty członków zarządu. Rada Nadzorcza dnia 3 lipca 2023 r. podjęła uchwałę w sprawie powołania Pana Jarosława Modrzejewskiego do jednoosobowego sprawowania funkcji Prezesa Zarządu na nową 4 letnią kadencję.

Tabela Zarząd BTC Studios S.A. na dzień 31 grudnia 2023 r.

IMIĘ I NAZWISKO	PEŁNIONA FUNKCJA	DATA POWOŁANIA	DATA ZAKOŃCZENIA SPRAWOWANIA FUNKCJI
Jarosław Modrzejewski	Prezes Zarządu	3 lipca 2023 r.	Odwołanie dnia 25 czerwca 2025 r.

Tabela Zarząd BTC Studios S.A. na dzień przygotowania skonsolidowanego sprawozdania z działalności Zarządu za rok 2023

IMIĘ I NAZWISKO	PEŁNIONA FUNKCJA	DATA POWOŁANIA	DATA ZAKOŃCZENIA SPRAWOWANIA FUNKCJI
Jarosław Zeisner	Przewodniczący Rady Nadzorczej delegowany do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu	25 czerwca 2025 r.	Powołanie na czas 25 września 2025 r.

Tabela Osoby nadzorujące BTC Studios S.A. na dzień bilansowy 1 stycznia 2023 r.

IMIĘ I NAZWISKO	PEŁNIONA FUNKCJA	DATA POWOŁANIA	WYGAŚNIĘCIE MANDATU
Jarosław Zeisner	Przewodniczący Rady Nadzorczej	20 stycznia 2021 r.	3 lipca 2023 r.
Peter Tornquist	Członek Rady Nadzorczej	30 grudnia 2019 r.	3 lipca 2023 r.
Marek Młodzianowski	Członek Rady Nadzorczej	28 marca 2018 r.	3 lipca 2023 r.
Anthony Poullain	Członek Rady Nadzorczej	22 czerwca 2020 r.	3 lipca 2023 r.
Piotr Batogowski	Członek Rady Nadzorczej	5 lutego 2021 r.	3 lipca 2023 r.
Piotr Łoś	Członek Rady Nadzorczej	4 maja 2022 r.	3 lipca 2023 r.

Tabela Osoby nadzorujące BTC Studios S.A. na dzień bilansowy 31 grudnia 2023 r. i na dzień przygotowania skonsolidowanego sprawozdania z działalności Zarządu za rok 2023

IMIĘ I NAZWISKO	PEŁNIONA FUNKCJA	DATA POWOŁANIA	TERMIN UPŁYWU KADENCJI
Jarosław Zeisner	Przewodniczący Rady Nadzorczej	3 lipca 2023 r.	3 lipca 2027 r.
Anthony Poullain	Członek Rady Nadzorczej	3 lipca 2023 r.	3 lipca 2027 r.
Piotr Łoś	Członek Rady Nadzorczej	3 lipca 2023 r.	3 lipca 2027 r.
Piotr Batogowski	Członek Rady Nadzorczej	3 lipca 2023 r.	3 lipca 2027 r.
Artur Sikora	Członek Rady Nadzorczej	3 lipca 2023 r.	3 lipca 2027 r.

1.3. Struktura akcjonariatu

W tabeli przedstawiono strukturę akcjonariatu Emitenta na dzień bilansowy ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających ponad 5% głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta. Struktura akcjonariatu została sporządzona w oparciu o zawiadomienia podane do publicznej wiadomości w trybie art. 70 pkt 1 Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych.

Kapitał zakładowy BTC Studios S.A. wynosi 3.261.036,10 PLN i dzieli się na 32.610.361 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- 3.450.000 akcji serii A,
- 1.000.000 akcji serii B,
- 320.000 akcji serii C,
- 200.000 akcji serii D,
- 200.000 akcji serii E,
- 200.000 akcji serii F,
- 200.000 akcji serii G,
- 1.713.085 akcji serii H,
- 766.635 akcji serii I,
- 143.107 akcji serii J,
- 1.997.734 akcji serii K,
- 11.658.381 akcji serii L,
- 10.761.419 akcji serii M

Wszystkie akcje są akcjami na okaziciela i nie są uprzywilejowane

Poniższa tabela przedstawia strukturę akcjonariatu ze szczegółowym wykazem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu Spółki, na dzień bilansowy.

Tabela 1 Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień bilansowy.

AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI	UDZIAŁ W KAPITALE ZAKŁADOWYM	LICZBA GŁOSÓW	UDZIAŁ W LICZBIE GŁOSÓW
TTP Limited	4 310 238	13,22%	4 310 238	13,22%
Maciej Młynarz	1 956 568	6,00%	1 956 568	6,00%
Jarosław Modrzejewski	2 532 162	7,76%	2 532 162	7,76%
CYBER GROUPSTUDIOS spółka akcyjna	1 997 734	6,13%	1 997 734	6,13%
Monika Stelmaszczyk	1 981 177	6,08%	1 981 177	6,08%
Robert Berliński	1 927 370	5,91%	1 927 370	5,91%
Pozostali	17 905 112	54,90%	17 905 112	54,91%
RAZEM	32 610 361	100,00%	32 610 361	100,00%

Źródło: opracowanie własne.

1.4. Opis Grupy Kapitałowej

Na dzień 31 grudnia 2023 r. w skład Grupy Kapitałowej wchodziła Spółka BTC Studios S.A. jako podmiot dominujący oraz spółka zależna Xi4G sp. z o.o.:

1.4.1. BTC Studios S.A.

NAZWA FIRMY	BTC STUDIOS S.A.
FORMA PRAWNA	Spółka akcyjna
KRS	0000377083
REGON, NIP	REGON: 020549220, NIP: 8951885344
SIEDZIBA	Polska, woj. mazowieckie, m. st. Warszawa
ADRES	Aleja Jana Pawła II 27, 00-867 Warszawa
email	b@btc-studios.com
DATA POWOŁANIA SPÓŁKI	21.01.2011 (data uchwały o przekształceniu w S.A.)
KAPITAŁ ZAKŁADOWY	3.261.036,10 zł
ZARZĄD	Od 25 czerwca 2025 r. Jarosław Zeisner oddelegowany z Rady Nadzorczej do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu
METODA KONSOLIDACJI	pełna
PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI	Produkcja i sprzedaż gier video

1.4.2. Xi4G sp. z o.o.

NAZWA FIRMY	XI4G SP. Z O.O.
FORMA PRAWNA	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
KRS	0000532244
REGON, NIP	REGON: 360173204, NIP: 8943057704
SIEDZIBA	Polska, woj. dolnośląskie, m. Wrocław
ADRES	ul. Św. Mikołaja 51/52, 50-127 Wrocław
DATA POWOŁANIA SPÓŁKI	19.11.2014
KAPITAŁ ZAKŁADOWY	574.745,00 zł
UDZIAŁ EMITENTA W KAPITALE ZAKŁADOWYM I OGÓLNEJ LICZBIE GŁOSÓW	100% udziału w kapitale zakładowym i 100% w ogólnej liczbie głosów (BTC Studios S.A. posiada 8.095 udziałów o łącznej wartości nominalnej 574.745 zł)
ZARZĄD	Jarosław Piotr Modrzejewski – Prezes Zarządu Robert Artur Berliński – Wiceprezes Zarządu
METODA KONSOLIDACJI	pełna
PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI	Produkcja i sprzedaż gier video

1.5. Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej

Po dniu bilansowym, tj. po 31 grudnia 2023 r., Grupa Kapitałowa konsekwentnie realizowała przyjętą strategię, polegającą na rozwijaniu nowych tytułów, ulepszaniu już wydanych gier oraz ich promowaniu, jak również prowadziła działania ukierunkowane na pozyskiwanie nowych zleceń w obszarze realizacji projektów metawersum dla klientów korporacyjnych oraz podejmowała inne inicjatywy związane m.in. z oferowaniem usług informatycznych, nie osiągnięto zakładanych rezultatów. Pomimo podjętych działań przychody Grupy istotnie spadły, a sytuacja finansowa w okresie po dniu bilansowym ulegała dalszemu pogorszeniu. W konsekwencji, w dniu 25 czerwca 2025 r., Rada Nadzorcza podjęła decyzję o odwołaniu dotychczasowego Prezesa Zarządu, Pana Jarosława Modrzejewskiego, i delegowaniu na to stanowisko Przewodniczącego Rady Nadzorczej, Pana Jarosława Zeisnera.

Po zmianie w składzie Zarządu w dniu 25 czerwca 2025 r. priorytetem jest przeprowadzenie przeglądu strategicznego Grupy. Nowy Zarząd prowadzi analizę posiadanych aktywów oraz analizuje potencjał dalszego rozwoju poszczególnych tytułów gier, jak również zasadność i warunki kontynuacji współpracy z dotychczasowymi wydawcami. Celem prac jest skoncentrowanie zasobów na projektach o najwyższym potencjale rynkowym, przy jednoczesnym ograniczeniu ekspozycji na aktywa o niskiej spodziewanej stopie zwrotu.

Dla zapewnienia finansowania do dalszego rozwoju Grupa przewiduje działania ukierunkowane na pozyskanie nowego kapitału, w tym poprzez emisję akcji, oraz prowadzi rozmowy z obecnymi wierzycielami w zakresie modyfikacji warunków istniejących zobowiązań. Bieżąca płynność Spółki w ostatnim okresie wspiera jeden z głównych akcjonariuszy, który udziela pożyczek na potrzeby operacyjne. Zarząd dąży jednak do dywersyfikacji źródeł finansowania i stopniowego uniezależnienia bieżącej działalności od finansowania pomostowego.

W pierwszej połowie roku 2023 najbardziej rokującym projektem był „Cooking Travelers”. Po zmianie Zarządu prace nad tym tytułem oraz pozostałymi grami zostały wstrzymane. Na moment sporządzania niniejszego sprawozdania z działalności trudno jest przewidzieć, które tytuły będą dalej rozwijane. W obliczu ograniczonych zasobów finansowych priorytetem będzie koncentracja na projektach o najwyższej spodziewanej relacji przychodu do ryzyka i kosztu. W praktyce oznacza to porządkowanie portfela, ograniczenie wydatków niezwiązanych bezpośrednio z komercjalizacją kluczowych tytułów oraz wzmocnienie kontroli budżetowej. Nierokujące projekty nie będą kontynuowane, zasoby Grupy będą alokowane do inicjatyw o największym potencjale przełożenia na przepływy pieniężne.

Równolegle, w ramach poszukiwania dodatkowych źródeł przychodów na rynku gier wideo, Zarząd poszukuje nowych partnerów w celu współpracy przy wydaniu nowych gier. Prowadzone są wstępne negocjacje z podmiotem zagranicznym dotyczące potencjalnej kooperacji, rozmowy te znajdują się na wczesnym etapie i na obecnym etapie nie można przesądzić ich finalizacji ani ostatecznego zakresu współpracy.

1.6. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy kapitałowej, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

1.6.1. Opis działań Zarządu w 2023 r.

W dniu 24 lutego 2023 r. BTC Studios S.A. otrzymała z Departamentu Finansowego Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego informację o ostatecznym zaakceptowaniu raportu końcowego z realizacji projektu prac wstępnych dla gry „Chrobry. Historia sprzed 1000 lat”. Emitent prowadzi działania w celu zapewnienia odpowiedniego finansowania dalszych etapów produkcji gry, której tematyka ma nawiązywać do kluczowych wydarzeń z okresu panowania Bolesława Chrobrego, realizując założenia współczesnego patriotyzmu w formie angażującej gry strategicznej.

W marcu 2023 r. Emitent przekazał drugi raport sprzedażowy gry „Zorro the Chronicles” obejmujący dane za okres od 1 października 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. Sprzedaż w tym czasie wyniosła 45 110 sztuk, co wraz z wcześniejszym okresem dało łącznie 88 514 sztuk. Przychody z tytułu sprzedaży przypadają Emitentowi po pokryciu przez wydawcę kosztów dystrybucji i promocji.

Dnia 2 marca 2023 r. BTC Studios S.A. poinformowała o ustaleniu daty premiery gry „House Secrets: The Beginning” na rynku chińskim na dzień 18 maja 2023 r. Wydawcą gry jest Martian Interactive Entertainment Limited, który pokrywa pełne koszty marketingowe i promocyjne, a przychody mają być dzielone po 50% pomiędzy Emitenta i wydawcę.

Dnia 13 marca 2023 r. podpisano list intencyjny z PrimeBit Games S.A. w sprawie opracowania prototypu gry „Chrobry. Historia sprzed 1000 lat”, przewidujący zawarcie właściwej umowy w ciągu 10 tygodni.

W kwietniu 2023 r. Emitent poinformował o zmianie terminu premiery gry „House Secrets: The Beginning” na rynku chińskim – dla platformy iOS na 6 lipca 2023 r., a dla Androida na wrzesień 2023 r.

Dnia 12 maja 2023 r. spółka zawarła z BoomBit S.A. umowę produkcyjno-wydawniczą dotyczącą kontynuacji gry „House Secrets: The Beginning”. Nowa wersja gry ma zostać wydana w pierwszej kolejności na Google Play, a następnie w Apple AppStore, z wyłączeniem rynku chińskiego. BoomBit S.A. ponosi koszty promocji i dokonuje wstępnej inwestycji w produkcję, a zyski z monetyzacji gry będą dzielone po równo.

Dnia 17 maja 2023 r. spółka zależna Xi4G Sp. z o.o. podpisała umowę warunkową na rozwój oprogramowania ze spółką Dream IT Sp. z o.o. z Krakowa, dotyczącą projektu „Planetary Metaverse”. Minimalna wartość zlecenia wynosiła 297 600 zł, a realizacja miała trwać trzy miesiące po spełnieniu warunków finansowych przez zleceniodawcę.

Dnia 19 czerwca 2023 r. Emitent poinformował o premierze gry „House Secrets: The Beginning” na rynku chińskim na platformie iOS w dniu 15 czerwca 2023 r. Wydawca prowadził prace nad wprowadzeniem gry na platformę Android.

Dnia 21 czerwca 2023 r. przekazano trzeci raport sprzedażowy gry „Zorro the Chronicles” obejmujący dane za I kwartał 2023 r., w którym sprzedano 46 733 egzemplarze.

Dnia 29 czerwca 2023 r. BTC Studios S.A. poinformowała o premierze w sklepie Google Play gry mobilnej „Hidden Object Puzzles” będącej kontynuacją projektu „House Secrets: The Beginning”, wydanej przez PixelMob – spółkę zależną BoomBit S.A.

Dnia 11 lipca 2023 r. Emitent podpisał umowę na rozwój oprogramowania z Dream IT Sp. z o.o., stanowiącą efekt renegotiacji wcześniejszej umowy warunkowej (ESPI 7/2023). Umowa przewidywała realizację prac nad projektem „Planetary Metaverse” przez okres dwóch miesięcy i wносиła bezpośrednie przychody do wyników Emitenta.

Dnia 20 lipca 2023 r. BTC Studios S.A. poinformowała o otrzymaniu obustronnie podpisanej umowy produkcyjno-wydawniczej (etap 2) z BoomBit S.A., obejmującej wykonanie i wydanie nowej gry mobilnej typu „Hidden Object” oraz globalną promocję gier „House Secrets: The Beginning” i „Hidden Objects – Puzzles”. Nowa gra oraz dwa wcześniejsze tytuły mają być wydane na głównym koncie wydawniczym BoomBit S.A. na platformie Google Play, a następnie w Apple AppStore. Umowa została zawarta na okres 5 lat z możliwością przedłużenia. Zespół Emitenta odpowiada za rozwój gier i dostosowanie ich do wymagań wydawcy, a zyski z monetyzacji będą dzielone po równo. BoomBit S.A. pokryje w całości koszty promocji („user acquisition”) i dokona wstępnej inwestycji w produkcję. Strony zakładają możliwość dalszej współpracy przy kolejnych projektach.

Dnia 4 sierpnia 2023 r. Emitent ogłosił wdrożenie nowej strategii działalności, uwzględniającej zmiany na rynku Mobile Gaming oraz podpisane w ostatnich miesiącach kontrakty. Spółka skoncentruje się na działalności developerskiej w segmencie gier mobilnych, rozwoju i produkcji własnych tytułów oraz technologii, a także na współpracy z wiodącym polskim wydawcą gier mobilnych. Planowana jest dalsza rozbudowa gier „House Secrets: The Beginning” i „Hidden Objects – Puzzles” oraz stworzenie nowych tytułów. Drugi segment działalności obejmuje rozwój technologii i produktów Social Metaversum dla klientów B2B. Kontynuowana będzie również współpraca z chińskim wydawcą Martian Games, a w III kwartale 2023 r. wznowiona zostanie produkcja gry „Cooking Travelers” z premierą planowaną na I kwartał 2024 r.

Dnia 31 października 2023 r. Emitent poinformował o premierze w sklepie Google Play gry mobilnej „Hidden Object Gardens”, będącej kolejną odsłoną projektu „House Secrets: The Beginning”. Gra została wydana na koncie wydawniczym BoomBit S.A. w ramach umowy produkcyjno-wydawniczej z maja 2023 r. (ESPI 6/2023). Strony ustaliły równy podział zysków z monetyzacji gry i deklarują bliską współpracę oraz możliwość realizacji kolejnych projektów gier mobilnych.

1.6.2. Istotne zdarzenia po dniu bilansowym

W dniu 17 stycznia 2024 r. została zawarta trójstronna umowa pomiędzy Spółką, Panem Andrzejem Klesykiem (wierzycielem) oraz TTP Limited (znacznym akcjonariuszem) dotyczące umowy pożyczki z 2021 r. W wyniku zawartego porozumienia wierzytelność wobec Pana Andrzeja Klesyka została spłacona o 250.000 zł. Na dzień bilansowy saldo pożyczki wynosiło 1.065.756,47 zł, a na dzień zawarcia porozumienia saldo wynosi 822.838,37 zł.

W 2023 roku głównym projektem Emitenta była gra „Cooking Travelers”. Dnia 20 czerwca 2023 r. podpisano umowę inwestycyjną z inwestorem prywatnym, dotyczącą ostatniego etapu produkcji, wydania i promocji tej gry. Tytuł skierowany był do kobiet w wieku 45+, oferując rozbudowaną mapę, elementy społecznościowe oraz monetyzację opartą na reklamach i mikropłatnościach. Premiera i testy rynkowe na Google Play zaplanowane zostały na III kwartał 2024 roku, a w dalszej perspektywie planowano wydania na iOS, PC oraz rynek chiński.

26 sierpnia 2024 roku Spółka zaprezentowała katalog wydawniczy na najbliższe kwartały. Obejmował on „Cooking Travelers”, grę „Quick League” w fazie preprodukcji z premierą planowaną na II kwartał 2025 roku oraz „XXI Century Nations” – projekt karciany w fazie preprodukcji z premierą przewidywaną na III kwartał 2025 roku.

Dnia 8 listopada 2024 roku podpisano umowę wydawniczą z PrimeBit Games S.A. na grę „Cooking Travelers”, z premierą planowaną na 10 stycznia 2025 roku. Wydawca odpowiadał za publikację na Google Play, a BTC Studios za produkcję i rozwój gry. Zyski z dystrybucji miały być dzielone proporcjonalnie do wkładu stron.

Po dniu bilansowym, 13 stycznia 2025 r. Spółka poinformowała o publikacji gry „Cooking Travelers” na Google Play w wersji wczesnego dostępu na koncie wydawniczym PrimeBit Games S.A., zgodnie z wcześniejszymi umowami inwestycyjną i wydawniczą.

Dnia 18 lutego 2025 roku BTC Studios podpisało kolejną umowę wydawniczą z PrimeBit Games S.A., tym razem na grę „Quick League”, której premiera na Google Play została zaplanowana do 6 maja 2025 roku. Emitent miał uczestniczyć w przychodach z dystrybucji proporcjonalnie do wkładu w sprzedaż i marketing, a oczekiwane wpływy z projektu miały istotnie wpłynąć na wyniki finansowe 2025 roku.

Zarząd Spółki w toku badania jednostkowego sprawozdania finansowego za rok 2023 r. dokonał odpisów aktywów Emitenta w związku z tym, że aktywa te nie generowały oczekiwanych przychodów na moment badania sprawozdania finansowego. Łączna wartość odpisów wynosiła 10.325.770,87 zł.

W całości bo z 1.325.627,64 zł do 0 zł zostały odpisane aktywa prezentowane w pozycji „koszty niezakończonych prac rozwojowych”. W tej pozycji zostały koszty prac poniesionych odpisane prace nad grami: Smooth Whell oraz Zorro the Chronicles. Ponadto z 7.836.879,36 zł na początek 2023 r. do 482.631,39 zł zostały odpisane wartości licencji gier wykazywane w „wartościach niematerialnych i prawnych. Odpisane zostały wartości licencji gier: SadySparks, Taffy, Nos Visins Les Pirates, Licencja Smooth Whell na IOS. Zarząd Emitenta dokonał również odpisów wartości gier, które były prezentowe w pozycji „prace rozwojowe”- programy w trakcie realizacji” z 1.641.058,67 zł na początku 2023 r. do 0

zł. Zostały odpisane prace nad grami: Taffe Feed the Kitty na kwotę 1.158.907,70 zł, Sadie Magic Match SSMM na kwotę 474.780,67 zł oraz Game Zorro House Secrets.

Przy czym Zarząd podkreśla, że gra pod tytułem „Cooking Travelers” była projektem najbardziej rokującym w pierwszej połowie 2025 r. (w czasie sprawowania funkcji przez poprzedniego Prezesa Zarządu). Po zmianie Zarządu prowadzona jest analiza wszystkich wydanych tytułów gier prace deweloperskie, marketingowe oraz współpraca z wydawcami wszystkich gier są zawieszone. W wyniku przeprowadzonej analizy Zarząd może podjąć decyzję o wznowieniu, kontynuacji lub zaprzestaniu prac nad tytułami będących w portfolio Grupy.

W toku badania skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok obrotowy 2023 Zarząd dokonał odpisu udziałów spółki zależnej co przełożyło się, że na poziomie skonsolidowanym wartości firmy jednostki zależnej XI4G sp. z o.o. wynosi 0 zł na koniec 2023 r., na koniec roku obrotowego 2022 wartość firmy jednostki zależnej wynosiła 8.818.449,18 zł.

1.7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej

Skonsolidowany bilans na dzień 31 grudnia 2023 roku wykazuje sumę bilansową w wysokości 949.618,28 zł, podczas gdy na koniec roku 2022 wynosiła 21.383.827,44 zł. Spadek sumy bilansowej o 20.434.209,16 zł, co stanowi spadek o 95,56% wynika z jednorazowych zdarzeń – dokonanych odpisów aktualizacyjnych obejmujących m.in. udziały w spółce zależnej, licencje oraz prace rozwojowe.

W całości bo z 1.325.627,64 zł do 0 zł zostały odpisane aktywa prezentowane w pozycji „koszty niezakończonych prac rozwojowych”. W tej pozycji zostały koszty prac poniesionych odpisane prace nad grami: Smooth Whell oraz Zorro the Chronicles. Ponadto z 7.836.879,36 zł na początek 2023 r. do 482.631,39 zł zostały odpisane wartości licencji gier wykazywane w „wartościach niematerialnych i prawnych. Odpisane zostały wartości licencji gier: SadySparks, Taffy, Nos Visins Les Pirates, Licencja Smooth Whell na IOS. Zarząd Emitenta dokonał również odpisów wartości gier, które były prezentowe w pozycji „prace rozwojowe” - programy w trakcie realizacji” z 1.641.058,67 zł na początku 2023 r. do 0 zł. Zostały odpisane prace nad grami: Taffe Feed the Kitty na kwotę 1.158.907,70 zł, Sadie Magic Match SSMM na kwotę 474.780,67 zł oraz Game Zorro House Secrets.

W toku badania skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok obrotowy 2023 Zarząd dokonał odpisu udziałów spółki zależnej co przełożyło się, że na poziomie skonsolidowanym wartości firmy jednostki zależnej XI4G sp. z o.o. wynosi 0 zł na koniec 2023 r., na koniec roku obrotowego 2022 wartość firmy jednostki zależnej wynosiła 8.818.449,18 zł.

Biorąc pod uwagę wysoki udział zobowiązań krótkoterminowych w strukturze pasywów oraz znaczący spadek przychodów w okresie sprawozdawczym, Grupa mierzy się z istotnymi problemami w zakresie płynności finansowej. Łączna wartość zobowiązań i rezerw na zobowiązania na koniec okresu sprawozdawczego wynosi 1.895.062,73zł, co jest poziomem zbliżonym do zadłużenia prezentowanego na koniec roku 2022 (1.743.779,48 zł). Główną pozycję stanowią zobowiązania krótkoterminowe 1.781.976,10 zł, z czego zobowiązania z tytułu „kredytów i pożyczek” wynoszą 1.108.230,73 zł, a zobowiązania z tytułu dostaw 364.554,04 zł i zobowiązania publiczno-prawne 154.820,21 zł. Problemy finansowe Grupy przełożyły się na nieterminowe spłaty zadłużenia. Wierzytelność wobec Pana Andrzeja Klesyka na dzień bilansowy wynosi 1.065.575,47 zł. Niniejsza wierzytelność powstała 18 stycznia 2021 r. w związku z zawarciem umowy pożyczki na 240.000 EUR. Oprocentowanie pożyczki wynosi 15% w skali roku. Emitent w 30 czerwca 2025 r. miał egzekucje komornicze na łączną kwotę 526.712,54 zł z czego 92.284,52 zł to zajęcia z tytułu zobowiązań publiczno-prawnych (66.668,38 zł dotyczy Zakładu Ubezpieczeń Społecznych).

W 2023 roku przychody netto ze sprzedaży Grupy wyniosły 300.510,52 zł, co stanowi spadek o 82,04% w stosunku do roku poprzedniego, w którym przychody wyniosły 1.673.710,45 zł. Skonsolidowana strata netto za 2023 rok wynosi -20.625.364,41 zł, w porównaniu do zysku netto 335.803,88 zł w roku 2022. Wynik ten w jest skutkiem odpisów aktualizujących, które są prezentowane w pozycji pozostałe koszty operacyjne w wysokości 20.947.797,47 zł.

Na dzień sporządzania sprawozdania z działalności Grupy Kapitałowej trudno jest precyzyjnie określić jej przyszłą sytuację finansową. Wynika to z faktu, że od dnia 25 czerwca 2025 roku nastąpiła zmiana w składzie Zarządu – dotychczasowy Prezes Zarządu został odwołany, a funkcję tę objął delegowany z Rady Nadzorczej jej Przewodniczący. Nowy Zarząd jest obecnie na etapie analizowania posiadanych aktywów oraz analizy możliwości rozwoju poszczególnych tytułów gier oraz oceny potencjału współpracy z wydawcami, którzy zawarli umowy z Grupą Kapitałową.

Zarząd planuje przeprowadzić szereg działań, które mogą w przyszłości wpłynąć na poprawę sytuacji finansowej, jednak na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania żadne z tych działań nie jest pewne. Analizowane są działania takie jak nowa emisja akcji, negocjacje z wierzycielami w celu dokonania konwersji wierzytelności na nowe akcje oraz negocjacje związane ze zmianą warunków spłat zobowiązań. W odniesieniu do zobowiązań publiczno-prawnych Zarząd planuje zawrzeć układ w celu rozłożenia płatności na raty. Bieżącą płynność finansową Spółki zapewnia obecnie największy akcjonariusz, który udziela pożyczek na pokrycie kosztów bieżącej działalności.

1.8. Kluczowe finansowe wskaźniki efektywności związane z działalnością Spółki i Grupy Kapitałowej

Spółka i spółki z Grupy Kapitałowej nie sporządzają i nie monitorują finansowych wskaźników efektywności.

1.9. Kluczowe niefinansowe wskaźniki efektywności związane z działalnością Spółki i Grupy Kapitałowej

Spółka i spółki z Grupy Kapitałowej nie sporządzają i nie monitorują niefinansowych wskaźników efektywności.

1.10. Informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka i spółki z Grupy Kapitałowej nie sporządzają i nie monitorują niefinansowych wskaźników efektywności.

1.11. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Grupa Kapitałowa w 2023 r. nie prowadziła prac badawczo-rozwojowych.

1.12. Czynniki ryzyka

1.12.1. Ryzyko wynikające z przyjętej strategii

Produkcja i wydawanie gier wideo jest procesem wymagającym znacznych nakładów finansowych, czasu oraz zaangażowania zespołu specjalistów. Ostateczny wynik rynkowy zależy nie tylko od jakości wykonania i innowacyjności produktu, lecz także od trafnego dopasowania do preferencji odbiorców, które mogą ulegać dynamicznym zmianom. Grupa Kapitałowa BTC Studios S.A. jest obecnie na wczesnym etapie rozwoju swoich produkcji i do tej pory nie odniosła istotnych sukcesów komercyjnych, co oznacza, że zakładane w strategii cele opierają się w dużej mierze na planowanych, a nie zweryfikowanych w praktyce projektach. Każda strategia, nawet najlepiej przygotowana, obarczona jest ryzykiem związanym z niepewnością co do skuteczności jej wdrożenia w zmieniającym się otoczeniu rynkowym. Ewentualne odchylenia od przyjętych założeń mogą wynikać zarówno z czynników zewnętrznych, takich jak zmiany trendów konsumenckich, pojawienie się konkurencyjnych technologii czy spadek popytu na określone gatunki gier, jak i z czynników wewnętrznych, w tym niewystarczających zasobów finansowych, kadrowych lub technologicznych. Niewłaściwa ocena potencjału projektów, opóźnienia w harmonogramach lub nietrafione decyzje inwestycyjne mogą prowadzić do ograniczenia możliwości rozwoju, zmniejszenia przewagi konkurencyjnej i braku realizacji zakładanych efektów finansowych. Jednocześnie Zarząd Emitenta analizuje nowe i dodatkowe kierunki rozwoju na rynku gier wideo, co ma na celu dywersyfikację działalności i zwiększenie szans na osiągnięcie długoterminowego sukcesu.

1.12.2. Ryzyko związane z kontynuacją działalności

Sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej BTC Studios S.A., charakteryzująca się niskim poziomem przychodów, wysokim zadłużeniem, trudnościami w terminowym regulowaniu części zobowiązań oraz stałymi potrzebami kapitałowymi na rozwój i promocję gier, rodzi istotne ryzyko dla kontynuowania działalności w perspektywie kolejnych okresów sprawozdawczych. Utrzymujące się ograniczenia finansowe mogą wpływać na zdolność Grupy do terminowego regulowania zobowiązań, finansowania bieżącej działalności operacyjnej oraz realizacji planów inwestycyjnych.

W przypadku braku pozyskania dodatkowych źródeł finansowania oraz niezrealizowania zakładanych celów sprzedażowych, istnieje ryzyko konieczności ograniczenia skali działalności, rezygnacji z części projektów lub podjęcia działań restrukturyzacyjnych. Sytuację dodatkowo pogarsza fakt, że istotna część płynności Grupy jest obecnie zapewniana przez jednego z głównych akcjonariuszy, co powoduje uzależnienie od zewnętrznego źródła finansowania i zwiększa wrażliwość na ewentualne zmiany w tym zakresie.

Zarząd, mając świadomość wagi tego ryzyka, podejmuje działania zmierzające do jego ograniczenia poprzez aktywne poszukiwanie nowych źródeł finansowania (zarówno kapitałowych, jak i dłużnych), racjonalizację kosztów, koncentrację zasobów na najbardziej perspektywicznych projektach oraz wdrażanie strategii mających na celu zwiększenie przychodów.

1.12.3. Ryzyko wynikające z wysokiej konkurencji na rynku gier video

Rynek gier wideo charakteryzuje się bardzo wysokim i stale rosnącym poziomem konkurencji, obejmującym zarówno globalnych wydawców dysponujących rozbudowanymi zasobami finansowymi, technologicznymi i marketingowymi, jak i mniejsze, wyspecjalizowane studia, które często wprowadzają innowacyjne, niszowe produkcje zdobywające uznanie wśród graczy. Konkurencja występuje we wszystkich segmentach – od gier mobilnych, przez gry na komputery osobiste i konsole, po projekty w technologii VR oraz gry działające w modelu free-to-play. Intensywne działania konkurentów, takie jak agresywna polityka cenowa, wprowadzanie gier o podobnej tematyce lub mechanice, a także

szeroko zakrojone kampanie marketingowe, mogą prowadzić do ograniczenia udziału Grupy w rynku i obniżenia rentowności realizowanych projektów.

Dodatkowym wyzwaniem jest szybkie tempo zmian technologicznych oraz zmieniające się preferencje graczy, które sprzyjają podmiotom zdolnym do szybkiego reagowania i ponoszenia znacznych nakładów na rozwój i promocję. W przypadku Grupy BTC Studios S.A., która jest na wczesnym etapie rozwoju i dopiero buduje swoją markę, ryzyko to jest szczególnie istotne – brak rozpoznawalności i ograniczone zasoby w porównaniu z największymi graczami rynkowymi powodują, że zdobycie zaufania i lojalności graczy wymaga czasu, konsekwentnej realizacji strategii produktowej oraz stałych inwestycji w działania marketingowe i promocyjne. Zarząd, w celu mitygowania tego ryzyka, stale dąży do poprawy jakości produkcji oraz koncentruje się na intensyfikacji działań sprzedażowych, w tym poszerzaniu kanałów dystrybucji, zwiększaniu obecności na rynkach zagranicznych oraz aktywnym uczestnictwie w wydarzeniach branżowych. Ponadto Zarząd elastycznie reaguje na zmiany rynkowe w celu dostosowania produktów do aktualnych trendów i oczekiwań odbiorców, co ma na celu utrzymanie konkurencyjności oferty i zwiększenie szans na sukces rynkowy. Grupa planuje również rozszerzać swoje portfolio produktowe oraz poszukiwać nowych nisz rynkowych, co ma sprzyjać dywersyfikacji działalności i ograniczeniu wpływu silnej konkurencji w najpopularniejszych segmentach rynku.

1.12.4. Ryzyko związane z małą liczbą wydanych gier

Grupa Kapitałowa BTC Studios S.A. posiada w swoim dorobku ograniczoną liczbę wydanych tytułów, co w branży gier wideo stanowi istotny czynnik ryzyka. Wysoka dywersyfikacja portfolio produktowego pozwala ograniczać wpływ ewentualnych niepowodzeń rynkowych poszczególnych projektów, natomiast w przypadku Grupy relatywnie niewielka liczba gier powoduje, że niepowodzenie nawet jednego tytułu może znacząco wpłynąć na wyniki finansowe oraz perspektywy rozwoju.

Dodatkowo, przy niewielkiej liczbie aktywnych produktów, przychody Grupy są w większym stopniu uzależnione od cyklu życia poszczególnych gier, co oznacza, że ich sprzedaż może szybko tracić dynamikę po początkowym okresie premiery. Ograniczona oferta produktowa może także utrudniać budowanie rozpoznawalności marki oraz przyciąganie nowych graczy, szczególnie w konkurencyjnym otoczeniu rynkowym.

Zarząd, mając świadomość tego ryzyka, planuje systematyczne poszerzanie katalogu gier, zarówno poprzez własne produkcje, jak i we współpracy z zewnętrznymi deweloperami i wydawcami. Ponadto analizowane są możliwości wejścia w nowe segmenty rynku gier wideo, co ma na celu dywersyfikację źródeł przychodów oraz zmniejszenie zależności od sukcesu pojedynczych tytułów.

1.12.5. Ryzyko wynikające z niewystarczającego finansowaniem na produkcję i wydawanie nowych gier wideo

Grupa BTC Studios S.A. jest obecnie w trudnej sytuacji finansowej, co przekłada się na ograniczone możliwości finansowania prac nad nowymi produkcjami oraz prowadzenia działań promocyjnych dotyczących już wydanych tytułów. Brak wystarczających środków finansowych stanowi istotną barierę rozwojową, wpływającą zarówno na tempo realizacji projektów, jak i na zdolność do skutecznego konkurowania na rynku gier wideo, gdzie odpowiedni budżet na marketing jest kluczowym czynnikiem sukcesu. Niedostateczne finansowanie może prowadzić do opóźnień w harmonogramach, ograniczenia skali kampanii reklamowych, a w konsekwencji – do niższych wyników sprzedaży oraz ograniczonej rozpoznawalności marki.

Zarząd, mając świadomość wagi tego ryzyka, planuje aktywnie pozyskiwać nowe źródła finansowania, zarówno w formie kapitału własnego, jak i finansowania dłużnego lub grantów wspierających rozwój branży gier. Równolegle przewiduje się racjonalizację strony kosztowej, w tym optymalizację procesów produkcyjnych i ograniczanie wydatków niezwiązanych bezpośrednio z realizacją kluczowych projektów. Docelowo nierokujące projekty, które nie dają realnej szansy na osiągnięcie zwrotu z inwestycji, nie będą w przyszłości kontynuowane. Działania te mają na celu poprawę płynności finansowej, koncentrację zasobów na najbardziej perspektywicznych przedsięwzięciach oraz zwiększenie szans na długoterminowy sukces rynkowy Grupy.

1.12.6. Ryzyko związane z produkcją, wydaniem i komercjalizacją nowej gry

Proces tworzenia gry wideo jest złożony, kosztowny i czasochłonny, a jego wynik końcowy obciążony jest znaczną niepewnością. Grupa Kapitałowa BTC Studios S.A., realizując nowe projekty, ponosi ryzyko opóźnień w harmonogramie prac, przekroczenia zakładanych budżetów, a także ryzyko wystąpienia problemów technicznych lub konieczności wprowadzania istotnych zmian w koncepcji gry w trakcie produkcji. Każdy z tych czynników może prowadzić do zwiększenia kosztów, obniżenia jakości produktu lub przesunięcia terminu premiery, co w konsekwencji wpływa na potencjał sprzedażowy tytułu.

Wydanie gry na rynek wiąże się dodatkowo z ryzykiem, że produkt nie spotka się z oczekiwanym zainteresowaniem ze strony graczy i recenzentów. Negatywne opinie, niska jakość wykonania lub niedopasowanie do aktualnych trendów rynkowych mogą skutkować sprzedażą znacznie poniżej zakładanych prognoz. W przypadku Grupy, która dysponuje ograniczonym portfolio oraz zasobami finansowymi, niepowodzenie komercyjne nowej gry może mieć istotny wpływ na sytuację finansową i możliwości realizacji kolejnych projektów.

Zarząd, aby ograniczać to ryzyko, stosuje analizy rynkowe na etapie planowania projektów, angażuje doświadczonych specjalistów w zakresie produkcji gier oraz podejmuje działania marketingowe mające na celu budowanie społeczności wokół tworzonych tytułów jeszcze przed premierą. Ponadto rozważane są różne modele komercjalizacji – w tym współpraca z zewnętrznymi wydawcami – co ma na celu zwiększenie zasięgu dystrybucji i poprawę szans na sukces rynkowy.

1.12.7. Ryzyko niepromowania gier przez wydawców

W przypadku współpracy z zewnętrznymi wydawcami gier, Grupa Kapitałowa BTC Studios S.A. w istotnym stopniu uzależnia sprzedaż swoich tytułów od działań marketingowych prowadzonych przez tych partnerów. Niewystarczające lub opóźnione kampanie promocyjne, nieadekwatne do specyfiki danego tytułu i jego grupy docelowej, mogą znacząco ograniczyć potencjał sprzedażowy gry. Brak odpowiedniego wsparcia marketingowego w okresie premiery oraz w dalszej fazie cyklu życia produktu może prowadzić do niskiej rozpoznawalności tytułu, słabszej sprzedaży i w konsekwencji niższych przychodów Grupy.

Dodatkowym ryzykiem jest rozbieżność interesów pomiędzy Grupą a wydawcą – wydawca może priorytetowo traktować inne projekty z własnego portfolio, kosztem gier Grupy BTC Studios S.A., co skutkuje mniejszym zaangażowaniem w promocję. W sytuacji, gdy kampanie marketingowe są prowadzone w sposób nieskuteczny lub zbyt krótko, sprzedaż gry może nie osiągnąć zakładanych poziomów, a Grupa, nie mając bezpośredniej kontroli nad tym procesem, ma ograniczone możliwości szybkiej reakcji.

Zarząd, aby ograniczać to ryzyko, dąży do szczegółowego określania w umowach z wydawcami zakresu działań promocyjnych, harmonogramów kampanii oraz oczekiwanych nakładów na marketing. Ponadto Grupa prowadzi własne działania wspierające promocję gier, w tym poprzez media społecznościowe, obecność na targach branżowych i współpracę z influencerami, co ma na celu zwiększenie rozpoznawalności tytułów niezależnie od aktywności wydawcy.

1.12.8. Ryzyko związane z uzyskaniem przychodów komercjalizacją nowych gier video

Grupa BTC Studios S.A. od kilku lat prowadzi sprzedaż swoich tytułów oraz rozwija i wprowadza na rynek kolejne produkcje. W celu zwiększenia szans na sukces komercyjny Grupa pozyskuje także zewnętrznych wydawców, którzy wspierają dystrybucję i promocję gier. Ponadto prowadzone są stałe analizy rynku, a Zarząd rozważa wejście w nowe segmenty branży gier wideo, co ma na celu dywersyfikację działalności oraz wykorzystanie pojawiających się trendów.

Pomimo tych działań, na chwilę obecną Grupa nie odnotowuje istotnych przychodów ze sprzedaży gier. Brak stabilnych i znaczących wpływów może negatywnie wpływać na płynność finansową, zdolność do finansowania nowych projektów oraz utrzymanie ciągłości działań operacyjnych. Sytuacja ta zwiększa ryzyko uzależnienia dalszego rozwoju od pozyskania dodatkowego finansowania zewnętrznego oraz wydłuża czas potrzebny do osiągnięcia rentowności. Niezrealizowanie zakładanych celów sprzedażowych może również osłabić pozycję konkurencyjną Grupy oraz utrudnić nawiązywanie współpracy z partnerami branżowymi.

1.12.9. Ryzyko wynikające z zadłużenia

Grupa Kapitałowa BTC Studios S.A. posiada istotny poziom zadłużenia finansowego, którego obsługa generuje stałe obciążenia dla budżetu, w szczególności w zakresie spłaty kapitału oraz odsetek. Wysokie zadłużenie, w połączeniu z niskim poziomem przychodów, może znacząco ograniczać zdolność Grupy do finansowania bieżącej działalności, realizacji inwestycji oraz – w skrajnym przypadku – stanowić zagrożenie dla kontynuowania działalności. Grupa ma obecnie trudności z terminowym regulowaniem części swoich zobowiązań finansowych, a część z nich jest już po terminach zapadalności, co dodatkowo zwiększa ryzyko pogorszenia sytuacji płynnościowej i może skutkować naliczaniem odsetek karnych, utratą wiarygodności u kontrahentów oraz ograniczeniem dostępu do nowych źródeł finansowania.

Obecnie na rynku utrzymują się stosunkowo wysokie stopy procentowe, co przekłada się na wzrost kosztów obsługi zadłużenia, w szczególności zadłużenia o zmiennym oprocentowaniu oraz zobowiązań przeterminowanych, gdzie naliczane odsetki karne mogą dodatkowo istotnie obciążać budżet Grupy.

Zarząd, mając świadomość tego ryzyka, będzie dążył do pozyskiwania finansowania z wielu różnych źródeł, w tym zarówno w formie kapitału własnego, jak i finansowania dłużnego czy środków pochodzących z programów wsparcia dla branży gier. Równocześnie podejmowane będą działania mające na celu zwiększenie przychodów, w tym intensyfikacja sprzedaży, rozszerzanie portfolio produktowego oraz poszukiwanie nowych segmentów rynku, co w perspektywie średnio- i długoterminowej ma przyczynić się do poprawy wskaźników zadłużenia, uregulowania zaległych zobowiązań oraz stabilizacji sytuacji finansowej Grupy.

1.12.10. Ryzyko związane z płynnością

Grupa Kapitałowa BTC Studios S.A. znajduje się w trudnej sytuacji finansowej, charakteryzującej się niskim poziomem przychodów oraz stałymi potrzebami finansowymi związanymi z rozwojem i promocją nowych gier. Występujące ograniczenia finansowe powodują, że utrzymanie

bieżącej płynności wymaga szczególnej kontroli przepływów pieniężnych, a jednocześnie spowalnia tempo rozwoju Grupy i ogranicza możliwości realizacji nowych projektów. Dodatkowo Grupa posiada istotne zadłużenie finansowe, którego obsługa generuje stałe obciążenia dla budżetu, wpływając na zdolność do finansowania działalności operacyjnej i inwestycyjnej.

Obecnie płynność finansowa Grupy jest w dużej mierze zapewniana dzięki wsparciu jednego z głównych akcjonariuszy, co zmniejsza ryzyko utraty zdolności do regulowania zobowiązań w krótkim terminie. W przypadku ograniczenia lub ustania tego wsparcia, istnieje ryzyko wystąpienia trudności w utrzymaniu płynności, co mogłoby mieć istotny wpływ na kontynuację działalności operacyjnej. Zarząd planuje w przyszłości pozyskanie dodatkowego finansowania, które pozwoliłoby na zwiększenie niezależności finansowej, stabilizację sytuacji płynnościowej oraz realizację założonych celów rozwojowych.

1.12.11. Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

Część umów zawieranych przez Grupę Kapitałową BTC Studios S.A., w szczególności w relacjach z zagranicznymi kontrahentami, podlega przepisom prawa obcego. Może to dotyczyć zarówno umów dystrybucyjnych, licencyjnych, jak i kontraktów dotyczących współprodukcji gier. Stosowanie obcych systemów prawnych rodzi ryzyko związane z odmiennością przepisów materialnych i proceduralnych, w tym zasad interpretacji postanowień umownych, zakresu odpowiedzialności stron, czy też sposobu dochodzenia roszczeń.

Ryzyko to obejmuje również potencjalne trudności w egzekwowaniu praw i zobowiązań wynikających z takich umów, zwłaszcza w sytuacji sporów rozstrzyganych przed sądami lub trybunałami arbitrażowymi w innych jurysdykcjach. Postępowania prowadzone za granicą mogą być bardziej kosztowne, czasochłonne oraz obarczone większą niepewnością co do wyniku, m.in. ze względu na bariery językowe, kulturowe i proceduralne.

Zarząd, mając świadomość tego ryzyka, podejmuje działania zmierzające do jego ograniczenia poprzez staranny dobór partnerów biznesowych, korzystanie z pomocy wyspecjalizowanych kancelarii prawnych posiadających doświadczenie w danej jurysdykcji oraz negocjowanie postanowień umownych w sposób maksymalnie zabezpieczający interesy Grupy, w tym ustalanie jurysdykcji lub arbitrażu w miejscach dających przewidywalność i efektywność egzekucji praw.

1.13. Informacja o udziałach własnych

Emitent nie posiada udziałów własnych. Spółki należące do grupy kapitałowej nie posiadają udziałów własnych.

1.14. Informacja o posiadanych przez jednostkę oddziałach

Emitent nie posiada oddziałów. Spółki należące do grupy kapitałowej nie posiadają oddziałów.

1.15. Pozostałe informacje

Emitent nie posiada akcji własnych.