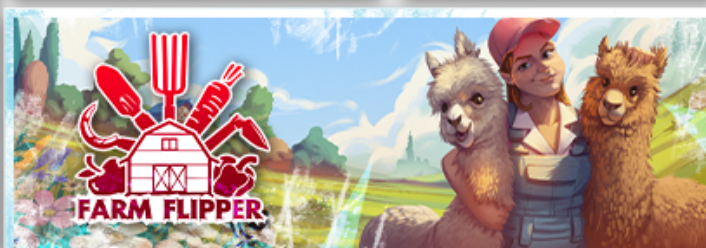


Sprawozdanie Zarządu
z działalności spółki Frozen Way Spółka Akcyjna
w okresie 01.01.2023 roku – 31.12.2023 roku



SPIS TREŚCI

1. Stan organizacyjny, kapitał, sytuacja kadrowa	3
2. Organy Spółki	3
3. Wielkość i struktura sprzedaży - dane ekonomiczno-finansowe	4
4. Wykryte nieprawidłowości i zaniedbania	5
5. Informacje ekonomiczno-organizacyjne do sprawozdania	6
6. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	6
7. Przewidywany rozwój Spółki	9
8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	10
9. Instrumenty finansowe	11
10. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń	11
11. Wskaźniki finansowe	12
12. Procentowy zwrot kosztów gier	13

1. Stan organizacyjny, kapitał, sytuacja kadrowa

Frozen Way Spółka Akcyjna (dalej: „**Spółka**”) została zawiązana aktem założycielskim spisany aktem notarialnym z dnia 7 czerwca 2017 roku przez zastępcę notarialnego Magdalenę Zabielską, zastępcę notariusza Jolanty Zabielskiej Notariusza w Warszawie, Rep. A Nr 3619/2017, na czas nieokreślony pod firmą East Transfers Spółka Akcyjna.

Rejestracja Spółki w Krajowym Rejestrze Sądowym nastąpiła w dniu 23 sierpnia 2017 roku przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000691682. Spółce nadano numer statystyczny REGON: 368106905 oraz NIP: 7010711516.

W dniu 5 listopada 2020 roku nastąpiła zmiana firmy Spółki na Frozen Way Spółka Akcyjna oraz zmiana siedziby spółki na miasto Kraków z miasta Warszawa. Adresem Spółki od 8 grudnia 2020 roku zgodnie z Uchwałą Zarządu Spółki jest ul. Stanisława Kunickiego 5 lok. 118, 30-134 Kraków.

Według Statutu Spółki na dzień 31 grudnia 2023 roku przedmiotem przeważającej działalności Spółki jest Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z).

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 105.367,50 zł (sto pięć tysięcy trzysta sześćdziesiąt siedem złotych i pięćdziesiąt groszy) i dzieli się na 1.053.675 (jeden milion pięćdziesiąt trzy tysiące sześćset siedemdziesiąt pięć) akcji, o wartości nominalnej po 0,10 zł (dziesięć groszy) każda z nich, w tym:

- 1.000.000 (jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii A o numerach od A0000001 do A1000000,
- 22.004 (dwadzieścia dwa tysiące cztery) akcje zwykłe na okaziciela serii B o numerach B00001 do B22004,
- 31.671 (trzydzieści jeden tysięcy sześćset siedemdziesiąt jeden) akcji zwykłych na okaziciela serii C o numerach C00001 do C31671.

Akcje serii A zostały pokryte i opłacone w całości przed zarejestrowaniem Spółki, zaś akcje serii B i C zostały pokryte i opłacone w całości przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku Spółka zatrudniała 14 pracowników, 37 zleceniobiorców oraz podejmowała stałą współpracę z 5 osobami prowadzącymi jednoosobowe działalności gospodarcze.

2. Organy Spółki

W 2023 roku Zarząd kierował działalnością Spółki i reprezentował ją na zewnątrz zgodnie z obowiązującym prawem i postanowieniami Statutu Spółki w sprawach niezastrzeżonych do kompetencji Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy i Rady Nadzorczej. W szczególności w zakres kompetencji Zarządu wchodziło:

- wytyczenie zasadniczych priorytetów w odniesieniu do działań Spółki,
- koordynacja planów i zamierzeń Spółki,
- analiza działań i ocena wyników osiągniętych przez Spółkę,

- kierowanie polityką ekonomiczno-finansową Spółki,
- nadzór nad księgowością i rachunkowością Spółki oraz nad prawidłowością rozliczeń finansowych,
- reprezentacja Spółki wobec urzędów i instytucji.

Od 28 kwietnia 2021 r. (data wpisu w sądzie rejestrowym) na podstawie Uchwały Nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 29 grudnia 2020 r. do reprezentacji Spółki jest uprawniony każdy członek Zarządu samodzielnie.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku w skład Rady Nadzorczej wchodził:

- **Piotr Karbowski** - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- **Paweł Andrzej Danek** - Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- **Bartosz Antoni Graś** - Sekretarz Rady Nadzorczej,
- **Bogusław Waclawik** - Członek Rady Nadzorczej,
- **Mateusz Szczepan Czerepak** - Członek Rady Nadzorczej.

W okresie od 1 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku Zarząd Spółki składał się z trzech członków:

- **Mateusza Łukasza Jelenia** - Prezesa Zarządu,
- **Patryka Pawła Czajki** - Wiceprezesa Zarządu,
- **Mateusza Kajetana Furmanika** - Członka Zarządu do 30 czerwca 2023 roku oraz Wiceprezesa Zarządu od 30 czerwca 2023 roku.

Między 31 grudnia 2023 roku a datą sporządzenia niniejszego sprawozdania nastąpiły zmiany w składzie Zarządu. W dniu 26 stycznia 2024 roku do Spółki wpłynęła rezygnacja Pana Patryka Pawła Czajki z zasiadania w Zarządzie oraz pełnienia funkcji Wiceprezesa Zarządu, w związku z czym Zarząd od dnia 26 stycznia 2024 roku składa się z dwóch członków:

- **Mateusza Łukasza Jelenia** - Prezesa Zarządu,
- **Mateusza Kajetana Furmanika** - Wiceprezesa Zarządu.

Między 31 grudnia 2023 roku a datą sporządzenia niniejszego sprawozdania nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki.

3. Wielkość i struktura sprzedaży - dane ekonomiczno-finansowe

W okresie od 1 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku Spółka zrealizowała przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości **16.110.475,75 zł**. Przychody te dotyczyły:

- 1) sprzedaży gier na komputery osobiste (PC) - **12.924.893,26 zł**

Kontrahent	Sprzedaż gier na PC w 2023 r. [zł]
Valve Corporation (platforma Steam)	11.030.685,57
Humble Bundle, Inc.	977.555,29
Genba Digital Limited	329.595,54
Voidu B.V.	229.028,66

Frozen District sp. z o.o. (refaktury za „House Flipper - Luxury DLC”)	184.574,37
Live Motion Games S.A. (refaktury za „Builder Simulator”, „Train Station Renovation” oraz „Train Station Renovation - Germany DLC”)	147.332,62
Green Man Gaming Limited	9.638,99
Focus Multimedia Limited (sklep Fanatical)	4.990,41
Meta Platforms Technologies Limited (platforma Oculus Rift)	3.249,14
Gaming Entertainment Network Inc. (sklepy Enaza Games i Rokky)	3.033,85
Muve S.A.	2.985,39
GOG sp. z o.o.	2.223,43

- 2) sprzedaży gier na konsole Xbox One - **1.337.751,88 zł**;
- 3) sprzedaży gier na konsole PlayStation - **1.247.411,58 zł**, w tym:
 - sprzedaż cyfrowa na konsole PlayStation 4 - 1.133.016,67 zł,
 - sprzedaż pudełkowa na konsole PlayStation 4 - 41.322,10 zł,
 - sprzedaż cyfrowa na konsole PlayStation VR - 73.072,81 zł;
- 4) sprzedaży gier na konsole Nintendo Switch - **552.362,96 zł**, w tym:
 - sprzedaż cyfrowa - 472.518,67 zł,
 - sprzedaż pudełkowa - 79.844,29 zł;
- 5) wynagrodzenia za produkcję gry „House Flipper 2” - **48.056,07 zł**.

W roku obrotowym 2023 Spółka osiągnęła zysk netto w wysokości **9.626.071,48 zł**. Zarząd Spółki będzie wnioskował podczas Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki o przeznaczenie **3.529.811,25 zł** na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy (**3,35 PLN na akcję**) oraz **6.096.260,23 zł** na podwyższenie kapitału zapasowego.

Ze względu na umowne okresy rozliczeniowe z wydawcą przychody ze sprzedaży kluczy cyfrowych do gier „House Flipper - Pets DLC”, „House Flipper - Farm DLC” oraz „House Flipper - Luxury DLC” na konsole PlayStation 4 i Xbox One (a w przypadku „House Flipper - Luxury DLC” także na komputery osobiste) osiągnięte w okresie wrzesień-grudzień 2023 r. zostaną ujęte w księgach rachunkowych 2024 roku.

4. Wykryte nieprawidłowości i zaniedbania

W dniu 31 stycznia 2023 r. Urząd Komisji Nadzoru Finansowego skierował do Spółki pismo w sprawie niewykonania przez Spółkę wymaganego prawem obowiązku wpisu do ewidencji akcji związanego z wprowadzeniem akcji Spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect na podstawie uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie nr 1046/2022 z dnia 14 listopada 2022 roku. Zgodnie z art. 96 ust. 13 Ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (dalej: „ustawa o ofercie publicznej”), w przypadku gdy emitent nie wykonuje obowiązków, o których mowa w art. 10 ust. 5 ustawy o ofercie publicznej, albo wykonuje je nienależycie, Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć karę pieniężną do wysokości 100.000,00 zł. Spółka zaprzestała naruszania prawa i przywróciła stan zgodny z prawem poprzez dokonanie w dniu 1 lutego 2023 roku wpisu do ewidencji akcji wprowadzonych do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect oraz złożenie

w dniu 3 lutego 2023 roku do Urzędu Komisji Nadzoru Finansowego stosownych wyjaśnień w niniejszej sprawie.

5. Informacje ekonomiczno-organizacyjne do sprawozdania

- Spółka nie posiada swoich oddziałów i filii,
- Spółka w 2023 roku nie posiadała i nie nabywała akcji własnych,
- Spółka w 2023 roku nie prowadziła operacji zarządzania ryzykiem finansowym związanych z instrumentami finansowymi.

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

2023 rok był rekordowy dla Spółki pod względem liczby zrealizowanych premier. Zostało opublikowanych 7 tytułów, w których Spółka była producentem lub wydawcą. Nowo wydane produkcje przyniosły na przestrzeni całego roku łączną sprzedaż na poziomie 349,3 tys. sztuk netto (po uwzględnieniu zwrotów dokonanych przez graczy).

Data premiery	Tytuł	Platforma	Sprzedaż netto po 72 h	Sprzedaż netto w 2023 roku
02.02.2023	House Flipper - Pets DLC	PlayStation 4 & Xbox One	6,5 tys. sztuk	60,3 tys. sztuk
13.04.2023	House Flipper - Farm DLC	PC	52,5 tys. sztuk	218,5 tys. sztuk
30.05.2023	House Flipper - Pets DLC	Nintendo Switch	0,6 tys. sztuk	16,6 tys. sztuk
11.08.2023	House Flipper VR	PlayStation VR	0,1 tys. sztuk	2,3 tys. sztuk
22.09.2023	House Flipper - Pets Edition	PlayStation 4 & Nintendo Switch	brak danych	16,8 tys. sztuk
09.10.2023	Builder Simulator	PlayStation 4 & Xbox One	1,8 tys. sztuk	9,9 tys. sztuk
16.10.2023	House Flipper - Farm DLC	PlayStation 4 & Xbox One	5,6 tys. sztuk	24,9 tys. sztuk

W okresie od 1 stycznia roku do 31 grudnia 2023 roku wystąpiły istotne zdarzenia wpływające na działalność Spółki.

2 lutego 2023 roku miała miejsce premiera gry „House Flipper - Pets DLC” na konsole PlayStation 4 oraz Xbox One. Po 72 godzinach od premiery przychody brutto (przed uwzględnieniem podatków, prowizji i zwrotów) z dystrybucji tytułu przekroczyły 100 tys. USD, liczba sprzedanych egzemplarzy netto wyniosła 6,5 tys. oraz nastąpił pełny zwrot poniesionych przez Spółkę do premiery łącznych kosztów produkcji i marketingu.

Po negocjacjach, w dniu 3 marca 2023 roku została zawarta przez Spółkę oraz Live Motion Games S.A. umowa z Humble Bundle, Inc., na podstawie której gra „Builder Simulator” została dodana do usługi abonamentowej „Humble Choice” oferowanej w okresie od 2 maja 2023 roku do 6 czerwca 2023 roku.

13 marca 2023 roku został podpisany aneks do umowy z dnia 1 sierpnia 2022 roku z Live Motion Games S.A. dotyczący wynagrodzenia za stworzenie gry „Millennials” w wersji na PC. Wynagrodzenie ryczałtowe podwyższone zostało do kwoty 1.288.000,00 zł, natomiast termin oddania gry wydłużono do 30 kwietnia 2024 roku.

28 marca 2023 roku Spółka nadała nazwę istotnej grze w produkcji, wcześniej określanej roboczo jako „Projekt X”. Gra zostanie wydana pod nazwą „House Flipper: Remastered Collection” na komputery osobiste i konsole nowej generacji. Spółka jest uprawniona do 15% zysku netto ze sprzedaży tytułu. Podział zysku netto ze sprzedaży gry nastąpi po zwrocie kosztów produkcji i marketingu tytułu, nie wyższych jednak niż ustalony całkowity budżet. Budżet kosztów produkcji i marketingu gry w części dla Spółki wynosi 150.000,00 zł.

30 marca 2023 roku miał miejsce debiut Spółki na rynku NewConnect. Do alternatywnego systemu obrotu wprowadzono 1.000.000 akcji serii A, 22.004 akcje serii B oraz 31.671 akcji serii C. Duży popyt na akcje ze strony inwestorów sprawił, że pierwszy dzień notowań zakończył się 11,5-procentowym wzrostem rynkowej wartości Spółki. Tego dnia pojawiła się także promocja „Daily Deal” na grę „Builder Simulator” na platformie Steam.

13 kwietnia 2023 roku odbyła się premiera gry „House Flipper - Farm DLC” w wersji na komputery osobiste. Sprzedaż gry po pierwszych 72 godzinach od premiery wyniosła 52,5 tys. sztuk netto sprzedanych w sklepach cyfrowej dystrybucji Steam i Voidu, a do 31 grudnia 2023 roku sprzedaż na platformie PC wyniosła 218,5 tys. sztuk netto.

28 kwietnia 2023 roku Spółka dołączyła do indeksu giełdowego NCIndex, którego portfel został uzupełniony o pakiet 227.000 akcji.

W czerwcu 2023 roku rozpoczęto produkcję kolejnej dużej gry Spółki - gry farmerskiej z perspektywy pierwszej osoby z elementami RPG wraz z możliwością gry w trybie wieloosobowym do 4 graczy, wykorzystując przy tym zasoby graficzne wraz z kodem źródłowym oraz wiedzę stworzoną przy produkcji gry „House Flipper - Farm DLC”.

15 czerwca 2023 roku do gry „House Flipper - Farm DLC” została wprowadzona duża aktualizacja, wraz z którą pojawiła się wyprzedaż „House Flipper Sale” na platformie cyfrowej dystrybucji gier Steam. W tydzień zostało sprzedanych ponad 40.000 sztuk brutto (bez brania pod uwagę zwrotów) gier Spółki, które łącznie przyniosły przychody brutto w wysokości ponad 350 tys. USD, w tym:

- 20.900 sztuk „House Flipper - Farm DLC”,
- 18.550 sztuk „House Flipper - Pets DLC”,
- 420 sztuk „House Flipper VR”,
- 320 sztuk „House Flipper Pets VR”.

30 czerwca 2023 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, które zatwierdziło sprawozdanie finansowe Spółki za 2022 rok, sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki w 2022 roku oraz sprawozdanie Rady Nadzorczej Spółki za 2022 rok. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zdecydowało o podziale zysku netto za 2022 rok w wysokości **6.830.996,24 zł** w taki sposób, że **3.161.025,00 zł** zostało przeznaczone na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy, a **3.669.971,24 zł** zwiększyło kapitał zapasowy

Spółki. Wartość dywidendy na jedną akcję została ustalona na **3 zł**. Dzień dywidendy wyznaczono na 14 lipca 2023 roku, natomiast wypłata dywidendy nastąpiła w dniu 28 lipca 2023 roku. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło również uchwałę w sprawie ustanowienia w Spółce programu motywacyjnego, w związku z którą doszło do sprzedaży 26.562 akcji Spółki przez Frozen District sp. z o.o. członkom organów oraz kluczowym pracownikom i współpracownikom Spółki. Ponadto Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powierzyło dotychczasowemu Członkowi Zarządu Panu Mateuszowi Furmanikowi funkcję Wiceprezesa Zarządu.

1 sierpnia 2023 roku Spółka zawarła umowę z Live Motion Games S.A. dotyczącą nabycia majątkowych praw autorskich do gier wideo pod nazwą: „Builder Simulator”, „Train Station Renovation” oraz „Train Station Renovation - Germany DLC”. Nabycie pełni majątkowych praw do utworów za łączną cenę 420.293,00 zł pozwoliło Spółce zaangażować się w projekty oraz poszerzyło jej możliwości marketingowe.

27 sierpnia 2023 roku została obniżona z 25% do 20% prowizja Steam od sprzedaży gry „House Flipper” wraz z jej dodatkami. Zmniejszenie prowizji platformy jest pochodną przekroczenia przez grę i wydane do niej dodatki liczonego od 1 października 2018 roku progu przychodowego wynoszącego 50 mln USD (po odliczeniu zwrotów i podatków pośrednich, ale przed uwzględnieniem prowizji sklepu cyfrowego).

15 września 2023 roku Spółka podpisała umowę trójstronną z Petard Games sp. z o.o. oraz ConsoleWay S.A., której przedmiotem jest wykonanie portów gry „Hairdresser Simulator” na konsole Xbox Series oraz PlayStation 5. ConsoleWay S.A. jest odpowiedzialne za stworzenie portu oraz późniejsze wsparcie techniczne gry przez okres jednego roku od premiery. ConsoleWay S.A. przysługuje od Spółki wynagrodzenie podstawowe w wysokości 110 tys. zł oraz wynagrodzenie dodatkowe w wysokości 25 tys. zł po osiągnięciu w ciągu roku od wydania gry na konsole każdego z progów wartościowych wynoszących odpowiednio 399,8 tys. USD i 799,6 tys. USD przychodów brutto ze sprzedaży gry na każdej z konsol. Progi wartościowe są liczone odrębnie dla PlayStation 5 i Xbox Series, a łączne wynagrodzenie dodatkowe wypłacone przez Spółkę nie może przekroczyć 100 tys. zł. Wraz z umową trójstronną został podpisany aneks do umowy wydawniczej z dnia 9 września 2021 roku, w ramach którego został zwiększony budżet kosztów produkcji oraz marketingu gry do poziomu 500 tys. zł dla Spółki oraz 1,4 mln zł dla Petard Games sp. z o.o. Spółka jest uprawniona do 50% zysku netto ze sprzedaży gry w wersji na konsole oraz do 35% zysku netto ze sprzedaży gry w pozostałych wersjach.

2 października 2023 roku. została podpisana umowa z Live Motion Games S.A. dotycząca inwestycji przez Spółkę kwoty nieprzekraczającej 1,5 mln zł w grę „Chornobyl Liquidators”. Do czasu zwrotu inwestycji Spółce przysługuje 75% zysku netto ze sprzedaży gry, natomiast po zwrocie nakładów inwestycyjnych będzie ona uprawniona do 50% zysku netto ze sprzedaży gry. Celem zwiększenia bezpieczeństwa inwestycji majątkowe prawa autorskie do gry zostały objęte przewłaszczeniem na zabezpieczenie na rzecz Spółki.

W dniach od 4 do 18 października 2023 roku trwała dwutygodniowa wyprzedaż gry „House Flipper” na platformie Steam, która przyniosła Spółce ponad 39 tys. sprzedanych egzemplarzy gier oraz przychód brutto w wysokości przekraczającej 275 tys. USD.

9 października 2023 roku odbyła się premiera gry „Builder Simulator” na konsole PlayStation 4 oraz Xbox One. Gra została wydana z konta Spółki w cenie 24,99 USD. Zwiększenie ceny na konsolach o 5 USD względem PC miało na celu weryfikację planu marketingowego oraz planu zniżek kolejnych tytułów Spółki i w finalnym rozrachunku okazało się skuteczną strategią.

16 października 2023 roku miała miejsce premiera gry „House Flipper - Farm DLC” na konsole PlayStation 4 oraz Xbox One. Po 72 godzinach od premiery przychody brutto z dystrybucji tytułu przekroczyły 105 tys. USD, liczba sprzedanych egzemplarzy netto przekroczyła 5,55 tys. oraz nastąpił pełny zwrot poniesionych przez Spółkę do premiery łącznych kosztów produkcji i marketingu.

W dniach od 18 października 2023 roku do 8 listopada 2023 roku podczas wydarzenia „Living in a Simulation” organizowanego przez Humble Bundle, Inc. gra „Builder Simulator” była oferowana do sprzedaży w ramach usługi abonamentowej.

20 października 2023 roku Dyrektor Krajowej Informacji Skarbowej wydał negatywną dla Spółki interpretację indywidualną w kwestii możliwości odliczenia całości podatku u źródła zapłaconego w Stanach Zjednoczonych według stawki 10% od dochodów ze źródeł amerykańskich w ramach przychodów uzyskiwanych z kwalifikowanych praw własności intelektualnej, gdy efektywna stawka podatkowa (biorąca pod uwagę także sprzedaż do graczy nieamerykańskich) jest niższa od właściwej dla IP Box stawki 5%. W związku z tym Spółka w 2023 roku dokonała w pozostałe koszty operacyjne odpisu należności publicznoprawnych z tytułu podatku u źródła na kwotę 423.273,24 zł, z czego:

- 170.389,00 zł dotyczyło odpisu podatku u źródła zapłaconego w 2022 roku,
- 252.884,24 zł dotyczyło odpisu podatku u źródła zapłaconego w 2023 roku.

6 grudnia 2023 roku gra „Builder Simulator” otrzymała aktualizację, która dodała nową mechanikę, poprawiła jej optymalizację oraz interfejs użytkownika, a także wprowadziła wsparcie Steam Deck. Wraz z aktualizacją pojawiła się druga w 2023 roku promocja „Daily Deal”, w ramach której gra została przeceniona o 50%.

8 grudnia 2023 roku została zawarta przez Spółkę umowa trójstronna z Frozen District sp. z o.o. oraz GameFormatic S.A., której przedmiotem jest wykonanie dodatku do gry „House Flipper” pod nazwą „House Flipper - Dine Out DLC”. Łączny budżet produkcji oraz marketingu dodatku do gry wynosi 1,05 mln zł, z czego 750 tys. zł stanowić będzie ryczałtowe wynagrodzenie GameFormatic S.A. - wykonawcy produkcji. Po pokryciu kosztów produkcji Spółce przysługuje prawo do 80% zysku netto ze sprzedaży dodatku.

Łączna liczba sprzedanych sztuk netto gry „House Flipper - Pets DLC” od premiery tytułu w dniu 12 maja 2022 roku do 31 grudnia 2023 roku wyniosła 533,1 tys., w tym 439,4 tys. na PC i 93,7 tys. na konsole.

7. Przewidywany rozwój Spółki

Spółka zamierza intensywnie rozwijać podstawowe segmenty swojej działalności poprzez rozwój posiadanych marek, a także planuje podjąć próby wytworzenia nowych marek

własnych oraz rozszerzyć zakres działań marketingowych w celu zwiększenia sprzedaży produktów, jakimi są gry komputerowe Spółki.

Zarząd ocenia perspektywę dalszego funkcjonowania Spółki jako pomyślną i będzie kontynuował działania mające na celu zwiększenie wartości Spółki. Sytuacja finansowa Spółki jest stabilna i Zarząd nie przewiduje zmian w tym zakresie.

6 marca 2024 roku Spółka wydała grę pt. „Hairdresser Simulator” na komputery osobiste. Dodatkowo w 2024 roku Spółka planuje wydanie kolejnych 4-8 tytułów do sprzedaży.

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy. Ma on charakter jedynie orientacyjny i może ulec zmianie. Terminy wydania gier są ustalane w procesie analizie sytuacji rynkowej, biorąc pod uwagę konkurencję bezpośrednią oraz pośrednią, jak i opinie o stanie technicznym gry przedstawioną przez wewnętrzny zespół testerski oraz zespół testerów PlayWay S.A. Gry pogrubione są uznawane przez Spółkę za projekty istotniejsze.

Lp.	Gra	Platforma	Link	Planowany termin wydania*
1.	Builder Simulator	Switch		Q2 2024
2.	Builder Simulator VR	PC/PSVR2	Steam	Q2 2024
3.	Hairdresser Simulator	XSX/PS5		Q2 2024
4.	Chornobyl Liquidators	PC	Steam	Q2 2024
5.	Train Yard Builder	PC	Steam	Q2 2024 - Q3 2024
6.	Honeycomb: The World Beyond	PC/XSX/PS5	Steam	H2 2024
7.	House Flipper - Dine Out DLC	PC	Steam	H2 2024
8.	Millennials	PC	Steam	H2 2024
9.	House Flipper: Remastered Collection	PC		Q4 2024 - Q1 2025
10.	Farm RPG - tytuł tymczasowy	PC		H2 2025

*Planowany termin wydania gry może ulec zmianie.

8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w okresie sprawozdawczym rozwijała gry komputerowe. Realizacja gry „Honeycomb: The World Beyond”, która bazuje na silniku Unreal Engine 5, ma istotne znaczenie w podwyższaniu standardów jakościowych produkcji Spółki. Zespół projektowy tworzy złożony ekosystem wraz z unikatowymi mechanikami krzyżowania genetycznego zwierząt i roślin. Programiści zatrudnieni w Spółce poczynili w 2023 roku znaczne postępy w produkcji gry, budując od podstaw systemy dla fauny z wykorzystaniem sztucznej inteligencji.

W związku z prowadzoną przez Spółkę działalnością badawczo-rozwojową (B+R) 26 lipca 2023 roku Dyrektor Krajowej Informacji Skarbowej wydał pozytywną dla Spółki interpretację indywidualną w kwestii możliwości jednoczesnego stosowania ulgi B+R oraz

preferencyjnej stawki podatku dochodowego od osób prawnych w ramach ulgi IP Box dla produkowanych gier i dodatków.

9. Instrumenty finansowe

W okresie od 01.01.2023 roku do 31.12.2023 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Do istotnych instrumentów finansowych Spółki w trakcie trwania 2023 roku zaliczały się trzy transze pożyczek udzielonych Live Motion Games S.A. w łącznej wysokości 500 tys. zł. Zostały one w pełni spłacone 21 czerwca 2023 roku wraz z należnymi odsetkami w kwocie 36.148,76 zł w drodze kompensaty dwustronnej.

Na dzień 31.12.2023 roku do istotnych instrumentów finansowych Spółki zaliczały się 4 bankowe lokaty terminowe na łączną kwotę 5,25 mln zł.

Założone lokaty terminowe:

Bank	Kwota [zł]	Data założenia	Oprocentowanie	Termin wymagalności
Bank Millennium S.A.	1.250.000,00	03.10.2023	4,20%	05.01.2024
Bank Millennium S.A.	1.000.000,00	07.11.2023	4,05%	09.02.2024
Bank Millennium S.A.	1.000.000,00	08.12.2023	4,05%	12.03.2024
Bank Millennium S.A.	2.000.000,00	15.12.2023	4,05%	19.03.2024

10. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń

Na realizację założonych przez Spółkę celów strategicznych i planowane wyniki finansowe wpływają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Spółki, jak np. dynamika produktu krajowego brutto, inflacja, kondycja gospodarki czy zmiany legislacyjne. Zmiany wskaźników mogą wpłynąć na pogorszenie sytuacji finansowej.

Kolejnym czynnikiem ryzyka jest duża konkurencja na rynku gier komputerowych, która stanowi zagrożenie poprzez realizowanie bliźniaczych projektów bądź poprzez próby pozyskania kluczowych pracowników Spółki.

Duże znaczenie dla Spółki ma także ryzyko walutowe. W 2023 roku wynik na różnicach kursowych był ujemny i wyniósł 87.246,82 zł. Kontynuacja trendu spadkowego kursu walutowego USD/PLN może wygenerować istotne koszty finansowe dla Spółki. Dzięki dostępowi do platform bankowych umożliwiających zawieranie walutowych kontraktów terminowych *FX forward* z depozytem zabezpieczającym oraz z limitem skarbowym Spółka dysponuje narzędziami, które mogą zminimalizować negatywne skutki takiego ciągu zdarzeń.

Spółka, w związku z konfliktem zbrojnym na terenie Ukrainy, nie zidentyfikowała czynników ryzyka, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na jej działalność operacyjną, wyniki finansowe oraz sytuację materialną. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów Spółki na terytoriach Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów. Spółka zatrudnia kilka osób pochodzących z Ukrainy, którym zapewniła niezbędne wsparcie w momencie wybuchu konfliktu. Spółka na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na jej działalność w perspektywie kolejnych okresów.

11. Wskaźniki finansowe

a) wskaźniki rentowności

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2023	31.12.2022
Zyskowność sprzedaży	$\frac{\text{zysk ze sprzedaży/przychody ze sprzedaży}}{\text{przychody ze sprzedaży}}$	max	67,2%	67,3%
Rentowność sprzedaży brutto	$\frac{\text{zysk brutto/przychody netto ze sprzedaży}}{\text{przychody netto ze sprzedaży}}$	max	65,3%	71,2%
Rentowność sprzedaży netto	$\frac{\text{zysk netto/przychody netto ze sprzedaży}}{\text{przychody netto ze sprzedaży}}$	max	59,8%	66,4%
Rentowność kapitału własnego	$\frac{\text{zysk netto/kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku}}{\text{kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku}}$	max	142,7%	222,0%
Rentowność aktywów	$\frac{\text{zysk netto/aktywa ogółem}}{\text{aktywa ogółem}}$	max	53,8%	64,2%

b) wskaźniki rotacji

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2023	31.12.2022
Wskaźnik rotacji majątku	$\frac{\text{przychody netto ze sprzedaży/aktywa ogółem}}{\text{aktywa ogółem}}$	max	0,9	1,0
Wskaźnik obrotu rzeczowych aktywów trwałych	$\frac{\text{przychody netto ze sprzedaży/aktywa trwałe}}{\text{aktywa trwałe}}$	max	19,0	22,0
Wskaźnik rotacji należności w dniach	$\frac{\text{(należności z tytułu dostaw i usług/przychody ze sprzedaży)}*360}{\text{przychody ze sprzedaży}}$	min	27,0	42,0
Wskaźnik rotacji zapasów w dniach	$\frac{\text{(zapasy/koszty działalności operacyjnej)}*360}{\text{koszty działalności operacyjnej}}$	min	275,0	221,0
Wskaźnik rotacji zobowiązań w dniach	$\frac{\text{(zobowiązania z tytułu dostaw i usług/koszty własne sprzedaży)}*360}{\text{koszty własne sprzedaży}}$	min	10,0	6,0

c) wskaźniki zadłużenia

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2023	31.12.2022
Współczynnik zadłużenia	kapitał obcy/kapitały ogółem	0,3 - 0,5	0,1	0,1
Pokrycie zadłużenia kapitałem własnym	kapitał własny/zobowiązania wraz z rezerwami	>1	10,9	13,4
Stopień pokrycia aktywów trwałych kapitałem własnym	kapitał własny/aktywa trwałe	>1	19,3	21,2
Trwałość struktury finansowania	kapitał własny/pasywa ogółem	max	0,9	0,9

d) wskaźniki płynności finansowej

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2023	31.12.2022
Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe)/zobowiązania krótkoterminowe	0,8 - 1,2	15,4	15,6
Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe)/zobowiązania krótkoterminowe	1,5 - 2,0	25,9	23,2
Pokrycie zobowiązań należnościami	należności handlowe/zobowiązania handlowe	>1	8,0	21,8
Kapitał obrotowy netto (w tys. zł.)	aktywa obrotowe - zobowiązania bieżące	-	16.380	9.762
Udział kapitału pracującego w całości aktywów	kapitał obrotowy/aktywa ogółem	max	91,6%	91,7%

12. Procentowy zwrot kosztów gier

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą gry wydane, w których Spółka była wydawcą, współwydawcą lub producentem. Gry pogrubione są uznawane przez Spółkę za projekty najistotniejsze.

Lp.	Gra	Platforma	Link	Termin wydania	Zwrot kosztów*
1.	House Flipper VR	PC, Oculus Rift	Steam	05.11.2020	TAK
2.	House Flipper - Luxury DLC	PC	Steam	14.10.2021	TAK
3.	House Flipper - Pets DLC	PC	Steam	12.05.2022	TAK
4.	Builder Simulator	PC	Steam	09.06.2022	TAK
5.	House Flipper - Luxury DLC	X1/PS4	Link	25.11.2022	TAK

6.	House Flipper Pets VR	PC	Steam	15.12.2022	NIE (67,9% zwrotu)
7.	House Flipper - Pets DLC	X1/PS4	Link	02.02.2023	TAK
8.	House Flipper - Farm DLC	PC	Steam	13.04.2023	TAK
9.	House Flipper - Pets DLC	Switch	Link	30.05.2023	TAK
10.	House Flipper VR	PlayStation VR	Link	11.08.2023	NIE (75,7% zwrotu)
12	House Flipper - Pets Edition (edycja pudełkowa)	PS4/Switch	Link	22.09.2023	TAK
13.	Builder Simulator	X1/PS4	Link	09.10.2023	TAK
14.	House Flipper - Farm DLC	X1/PS4	Link	16.10.2023	TAK

*Na dzień 31.12.2023 r.

Podpisy członków Zarządu:

Prezes Zarządu

Wiceprezes Zarządu