

NOOBZ FROM POLAND

ZAŁĄCZNIK 1

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
NOOBZ FROM POLAND S.A.**

ZA OKRES

OD DNIA 1 STYCZNIA 2025

DO DNIA 31 GRUDNIA 2025

SPIS TREŚCI

1.	WSTĘP DO SPRAWOZDANIA	3
2.	PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE	3
3.	OPIS POWIĄZAŃ KAPITAŁOWYCH	5
4.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	6
5.	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA	8
6.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI	9
7.	NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH	10
8.	POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY).	10
9.	INFORMACJA O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH ORAZ O PRZYJĘTYCH PRZEZ EMITENTA CELACH I METODACH ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM	10
10.	CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI	11
11.	ZASADY ŁADU KORPORACYJNEGO	15

1. WSTĘP DO SPRAWOZDANIA

Działając na podstawie art. 49 ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku (dalej „**Ustawa o rachunkowości**”) oraz stosując się do praktyki opisanej w § 5 Załącznika nr 3 do Regulaminu ASO, zarząd Noobz from Poland S.A. (dalej „**Spółka**” lub „**Emitent**”) przedstawia sprawozdanie z działalności za okres od dnia 1 stycznia 2025 roku do dnia 31 grudnia 2025 roku obejmujące działalność Spółki.

2. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Nazwa	Noobz from Poland S.A.
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Adres siedziby:	ul. Drowska 29/95, 02–202 Warszawa
Poczta elektroniczna:	info@noobzfrompoland.com
Strona internetowa:	www.noobzfrompoland.com
Tel.:	+48 502 369 960
KRS:	0000412949
Oznaczenie sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	146028130
NIP:	5252529725

Przedmiotem działalności Noobz from Poland S.A. jest produkcja gier komputerowych. Emitent jest producentem gry „Total Tank Simulator”, która jest symulatorem bitew osadzonym w realiach II Wojny Światowej.

Model biznesowy Emitenta opiera się w głównej mierze na wytworzonej i posiadanej własności intelektualnej oraz unikalnym kapitale ludzkim, które stanowią fundament przewagi konkurencyjnej Spółki. Kluczowym zasobem niematerialnym jest marka „Total Tank Simulator”, która stanowi rozpoznawalne i wysoce wartościowe IP o ugruntowanej pozycji w segmencie symulatorów bitewnych. Wartość tego aktywa jest nierozzerwalnie związana z aktywną społecznością graczy skupioną wokół dedykowanego serwera Discord, który umożliwia Spółce pozyskiwanie bezpośredniego feedbacku w czasie rzeczywistym i skuteczną implementację poprawek do procesu deweloperskiego. Jednocześnie funkcjonowanie Spółki opiera się na specjalistycznym know-how zespołu produkcyjnego, obejmującym kompetencje techniczne w zakresie silników graficznych i optymalizacji kodu, niezbędne do realizacji zaawansowanych projektów jak Total Tank Simulator 2.

Zgodnie z § 3 statutu Spółki, czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

Skład organów Spółki:

Zarząd Spółki:

Zarząd Spółki (na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania):

- Jarosław Kotowski – prezes zarządu.

Rada Nadzorcza Spółki:

W dniu 30 czerwca 2025 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki odwołało następujących członków rady nadzorczej Spółki:

- Kamil Jasiński – członek rady nadzorczej,
- Tomasz Nałęcz – członek rady nadzorczej,
- Michał Zawadzki – członek rady nadzorczej,
- Tomasz Andryszczyk – członek rady nadzorczej,
- Paweł Tymczyna – członek rady nadzorczej.

W dniu 30 czerwca 2025 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało następujących członków rady nadzorczej Spółki:

- Dawid Gawinkowski – przewodniczący rady nadzorczej,
- Paweł Żukowski – wiceprzewodniczący rady nadzorczej,
- Jaromir Falandysz – członek rady nadzorczej,
- Filip Furman – członek rady nadzorczej,
- Maciej Grajewski – członek rady nadzorczej.

W dniu 28 marca 2026 roku, Paweł Żukowski złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka rady nadzorczej z dniem 31 marca 2026 r.

W dniu 30 kwietnia 2026 roku członkowie rady nadzorczej Spółki, na podstawie § 8 ust. 2 statutu Spółki, złożyli oświadczenie o kooptacji Wojciecha Winiarskiego do składu rady nadzorczej Spółki aktualnej kadencji.

Skład rady nadzorczej Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest następujący:

- Dawid Gawinkowski – przewodniczący rady nadzorczej,
- Jaromir Falandysz – członek rady nadzorczej,
- Filip Furman – członek rady nadzorczej,
- Maciej Grajewski – członek rady nadzorczej,
- Wojciech Winiarski – członek rady nadzorczej.

Kapitał zakładowy Spółki:

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 181.450,70 zł i jest podzielony na 1.814.507 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- a) 606.089 akcji zwykłych na okaziciela serii A;
- b) 250.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B;
- c) 14.285 akcji zwykłych na okaziciela serii C;
- d) 205.815 akcji zwykłych na okaziciela serii D;
- e) 31.250 akcji zwykłych na okaziciela serii E;

- f) 320.00 akcji zwykłych na okaziciela serii F;
- g) 70.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G;
- h) 75.068 akcji zwykłych na okaziciela serii H;
- i) 48.500 akcji zwykłych na okaziciela serii I;
- j) 193.500 akcji zwykłych na okaziciela serii J.

Akcjonariat Spółki:

Struktura akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Udział w kapitale	
		zakładowym	Liczba głosów Udział w głosach
Jarosław Kotowski	751 015	41,39%	751 015 41,39%
Krzysztof Szczawiński	294 386	16,22%	294 386 16,22%
Pozostali	769 106	42,39%	769 106 42,39%
Łącznie	1 814 507	100%	1 814 507 100%

3. OPIS POWIĄZAŃ KAPITAŁOWYCH

Na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie tworzył grupy kapitałowej w rozumieniu przepisów Ustawy o rachunkowości. W związku z rejestracją w dniu 3 stycznia 2025 roku podwyższenia kapitału zakładowego Play of Battle S.A. w wyniku emisji akcji serii L, udział Emitenta w kapitale zakładowym Play of Battle S.A. spadł do 34,49%, a na koniec 31 grudnia 2025 r. spadł do 32,17%. W związku z zakończoną emisją kolejnej serii akcji spółki Play of Battle S.A., zamiarem przeprowadzenia kolejnej emisji akcji, a także brakiem zamiaru Emitenta obejmowania kolejnych akcji, udział Emitenta w kapitale zakładowym i głosach spółki Play of Battle S.A. systematycznie się zmniejsza. Spółka Play of Battle S.A. w związku z brakiem sprawowania kontroli w rozumieniu ustawy o rachunkowości nad nią przez Emitenta, nie podlega konsolidacji.

Spółka Play of Battle S.A. posiada status spółki stowarzyszonej.

Play of Battle S.A.

Adres siedziby:	ul. Drawska 29/95, 02-202 Warszawa
Oznaczenie sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS:	0000896572
REGON:	388748396
NIP:	7252308563

Przedmiotem działalności Play of Battle S.A. jest produkcja gier komputerowych. Spółka skupia się na tworzeniu debiutanckiego tytułu „Systemic War”, łączącego gatunki gier strategicznych oraz RTS.

Emitent na dzień 31 grudnia 2025 roku posiadał 32,17% udziału w kapitale zakładowym oraz głosów na walnym zgromadzeniu spółki Play of Battle S.A. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent posiada 650.753 akcje Play of Battle S.A., które stanowią 31,96% udziałów w kapitale zakładowym oraz głosów na walnym zgromadzeniu spółki Play of Battle S.A.

4. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Najważniejsze zdarzenia w roku obrotowym oraz do dnia sporządzenia sprawozdania dotyczące Emitenta:

❖ Produkcja gry Total Tank Simulator 2

W 2025 roku Emitent skupiał się na produkcji gry Total Tank Simulator 2. W I kwartale 2025 roku dopracowano zachowania jednostek w grze oraz ich interaktywności z fizyką gry. W kwestiach fizyki gry trwały prace nad twardością i poziomem eksplozji poszczególnych materiałów. Ponadto kontynuowane były prace nad technologią destrukcji, a także nad wprowadzeniem nowych elementów wizualnych takich jak: środowisko, architektura i inne. Emitent prowadził także prace nad budową i działaniem nowych jednostek oraz dodawaniem animacji. Emitent kontynuował również prace nad zachowaniami sztucznej inteligencji jednostek oraz działania nad trybami rozgrywki.

W II kwartale 2025 roku dodano udźwiękowienie, nowy interfejs użytkownika, lepszą parametryzację jednostek oraz możliwość grania mini-kampanii (uprzednio gra zezwalała wyłącznie na grę w ramach sandboxu, czyli trybie bez narzuconych misji).

W III kwartale 2025 roku dodano dodatkowe mapy, prowadzono prace nad grafiką, skupiono się na zamknięciu ostatecznej listy jednostek w demie oraz mechanik związanych z działaniem jednostek.

W IV kwartale 2025 roku prowadzone były dalsze prace nad grą Total Tank Simulator 2, której demo zostało udostępnione w dniu 11 grudnia 2025 roku na platformie Steam. W demo gry, w okresie do 31 grudnia 2025 roku, zagrało niemal 16 tys. graczy, a poziom listy zapisów netto (*wishlist netto*) w wyżej wymienionym okresie przekroczył 10 tys. Do końca I kwartału 2026 roku w demo gry, zagrało ponad 27,5 tys. graczy, a poziom listy zapisów netto (*wishlist netto*) w tym okresie przekroczył 14 tys.

Demo pozwoliło zebrać dużą ilość informacji zwrotnej od społeczności co do mechanik gry, zastosowania fizyki, optymalizacji oraz podobieństwa co do pierwszej części Total Tank Simulator. Uwzględniając uzyskane informacje Emitent pracuje nad kolejną częścią demo, która nie ma jeszcze określonej daty premiery, gdyż jest ona uzależniona od przebiegu prac produkcyjnych.

Demo zostało zaprezentowane przez wielu twórców internetowych (influencerów prowadzących swoje kanały na platformach Youtube oraz Twitch), którzy nie byli sponsorowani przez Emitenta, a niektóre z filmów odnotowały nawet kilkadziesiąt tysięcy wyświetleń. Część twórców wyraziła zainteresowanie nieodpłatnym zaprezentowaniem kolejnego demo na swoich kanałach.

Warto podkreślić, iż pierwsza część Total Tank Simulator była rozwijana w identyczny sposób, z tą różnicą, że Emitent skłania się do wydania gry Total Tank Simulator 2 w modelu *self-publishingowym*. Jednak przy zaproponowaniu korzystnych warunków wydawniczych, zarząd Spółki rozważy także zawarcie umowy wydawniczej z zewnętrznym wydawcą, a posiadanie zabezpieczonych środków na produkcję poprawi pozycję negocjacyjną Spółki. Pozyskanie w takiej sytuacji wydawcy będzie miało na celu przede wszystkim zwiększenie potencjału sprzedażowego gry, a w mniejszym stopniu pokrycie kosztów produkcji. Jednocześnie Emitent informuje, że w 2025 roku oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, nie podejmował rozmów z zewnętrznymi podmiotami wydawniczymi.

❖ **Emisje akcji**

W dniu 11 kwietnia 2025 roku zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego poprzez emisję 48.500 akcji zwykłych na okaziciela serii I z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Cena emisyjna została ustanowiona w wysokości 8,25 zł za jedną akcję, co pozwoliło pozyskać kwotę 400.125,00 zł. W ramach oferty 24.250 akcji objął Jarosław Kotowski, prezes zarządu i jeden z większościowych akcjonariuszy Spółki. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane w KRS w dniu 14 lipca 2025 roku. Celem emisji akcji serii I było dokapitalizowanie Spółki w związku z niskim stanem gotówki oraz potrzebą zapewnienia środków na dokończenie prac nad demo gry Total Tank Simulator 2.

W dniu 27 sierpnia 2025 roku nadzwyczajne walne zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego poprzez emisję 210.000 akcji zwykłych na okaziciela serii J z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Cena emisyjna została ustanowiona w wysokości 12,00 zł za jedną akcję. Emisja doszła do skutku w dniu 9 października 2025 roku, a objętych i opłaconych zostało łącznie 193.500 akcji serii J Spółki, co oznacza, że wpływy z emisji akcji serii J wyniosły 2.322.000 zł. W ramach oferty 117.000 akcji objął Jarosław Kotowski, prezes zarządu i jeden z większościowych akcjonariuszy Spółki. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane w KRS w dniu 5 listopada 2025 roku. Celem emisji akcji serii J było pozyskanie środków finansowych na dalszą produkcję gry Total Tank Simulator 2, w tym na koszty marketingu i działalność operacyjną.

W I kwartale 2026 roku na rynek NewConnect zostały wprowadzone: 48.500 akcji serii I oraz 193.500 akcji serii J na podstawie uchwały nr 377/2026 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 marca 2026 roku.

❖ **Dokonanie odpisu gry Total Tank Generals**

W dniu 29 maja 2025 roku, w trakcie badania sprawozdania finansowego za 2024 rok, zarząd Spółki podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizującego wartość zapasów dotyczących gry Total Tank Generals w wysokości 633.902,38 zł. Decyzja wynika z testów na utratę wartości oraz niższych od zakładanych przychodów ze sprzedaży gry, które według Spółki mają ograniczone perspektywy poprawy. Odpis ma charakter wyłącznie księgowy i nie wpływa na przepływy pieniężne ani płynność finansową Spółki.

❖ **Wdrożenie programu motywacyjnego opartego o akcje Emitenta**

W dniu 5 kwietnia 2024 roku nadzwyczajne walne zgromadzenie Emitenta podjęło uchwałę w sprawie wprowadzenia w spółce programu motywacyjnego na lata 2024-2026 skierowanego

do pracowników i współpracowników Spółki. Wykonanie programu motywacyjnego nastąpi nie później niż do 31 grudnia 2027 roku. Po zakończeniu IV kwartału 2025 roku rada nadzorcza Spółki dokonała weryfikacji spełnienia kryteriów programu motywacyjnego i wskazała dwóch uczestników programu, którzy będą uprawnieni do objęcia łącznie do 26.250 akcji Spółki w ramach programu motywacyjnego. W ramach programu motywacyjnego pozostaje jeszcze możliwość nabycia akcji w ramach trzeciej transzy w łącznej wysokości 52.500 akcji Spółki, na warunkach określonych w uchwale wolnego zgromadzenia Spółki przyjmującej program motywacyjny.

❖ **Zmiana struktury grupy i statusu Play of Battle S.A.**

Z dniem 3 stycznia 2025 roku, w wyniku rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Play of Battle S.A. (emisja akcji serii L), podmiot ten przestał podlegać konsolidacji i stał się spółką stowarzyszoną. Od tego momentu Noobz from Poland S.A. przestała tworzyć grupę kapitałową i nie sporządza skonsolidowanych sprawozdań finansowych. Na dzień 31 grudnia 2025 roku Emitent posiadał 32,17% udziałów w kapitale zakładowym tej spółki.

Najważniejsze zdarzenia w roku obrotowym oraz do dnia sporządzenia sprawozdania dotyczące jednostki stowarzyszonej Play of Battle S.A.:

W 2025 roku spółka Play of Battle S.A. koncentrowała się na rozwoju gry Systemic War. Przełomowym momentem był udział w jesiennym Steam Next Fest, gdzie demo gry odniosło sukces (pobrało je ponad 81 tysięcy użytkowników, a w ciągu półtora miesiąca liczba zapisów na liście życzeń przekroczyła 100 tysięcy). Gra zdobyła szczególną popularność w Polsce, USA, Niemczech, Wielkiej Brytanii oraz Chinach, plasując się w czołówce najchętniej obserwowanych tytułów festiwalu.

Na przełomie 2025 i 2026 roku zespół skupił się na analizie opinii graczy, optymalizacji grafiki oraz pracach nad prototypem trybu multiplayer. Premiera pełnej wersji gry planowana jest najwcześniej na IV kwartał 2026 roku, a jej ostateczny termin zależy od dalszych testów. Na kontynuację produkcji spółka pozyskała w 2025 roku łącznie około 3,1 mln złotych pochodzących z emisji akcji serii N, P oraz R.

5. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA

Emitent będzie prowadził dalsze prace nad grą Total Tank Simulator 2, której demo zostało udostępnione w grudniu 2025 roku. Demo pozwoliło zebrać dużą ilość informacji zwrotnej od społeczności co do mechanik gry, zastosowania fizyki, optymalizacji oraz podobieństwa do pierwszej części Total Tank Simulator. Uwzględniając uzyskane informacje Emitent pracuje nad kolejną częścią demo, która nie ma jeszcze określonej daty premiery.

Spółka pozyskała kwotę 2.722.125,00 zł z emisji akcji serii I i J, które to środki zostały przeznaczone pokrycie m.in. kosztów produkcji gry, marketingu i działalności operacyjnej. Do czasu wydania pełnej wersji gry Total Tank Simulator 2 prace nad jej produkcją wpływają na zwiększenie zapasów po stronie aktywów obrotowych (półprodukty i produkty w toku). W związku z powyższym dalszy rozwój Emitenta uzależniony jest od sukcesu gry i przychodów z jej sprzedaży. Spółka aktualnie posiada środki finansowe na produkcję gry Total Tank Simulator 2, ale należy mieć na uwadze, że w trakcie dalszych prac mogą pojawić się dodatkowe koszty, które będą wymagały od Emitenta pozyskania nowego finansowania, w tym na przykład od inwestorów lub od wydawców. Wpływ na dalsze decyzje będą miały kolejne informacje zwrotne od graczy na bazie udostępnionego demo gry oraz analizy i dostosowanie

planu produkcyjnego do tych wymagań. Emitent posiada także aktywa w postaci akcji spółki Play of Battle S.A., które mogą być zabezpieczeniem finansowania gry Total Tank Simulator 2.

Pełna wersja gry nie została jeszcze wydana i ewentualne przychody z jej sprzedaży pojawiają się w przyszłych okresach, a prace nad jej produkcją wpływają na zwiększenie zapasów po stronie aktywów obrotowych (półprodukty i produkty w toku). Dodatkowo Emitent nabył w IV kwartale 2025 roku wartości niematerialne i prawne, które zostaną wykorzystane przy produkcji gry Total Tank Simulator 2.

Przyszłe przychody z gry Total Tank Simulator 2 są zależne od czynników wewnętrznych i zewnętrznych, w tym jej jakości, popularności wśród graczy, zainteresowania takim rodzajem gier, podejmowaniem skutecznych działań promocyjnych, ale także ogólną sytuacją makroekonomiczną oraz w branży gier. W przypadku niskiego zainteresowania grą, istnieje ryzyko, że przyszłe wpływy z jej sprzedaży nie pokryją w całości kosztów poniesionych przy jej produkcji.

Przychody ze sprzedaży gry „Systemic War” nie będą miały bezpośredniego wpływu na przychody osiągane przez Emitenta. Jednak ze względu na posiadanie znaczącego udziału w kapitale zakładowym Play of Battle S.A. na wartość posiadanych akcji będą miały w przeszłości przychody osiągane przez Play of Battle S.A. ze sprzedaży gry.

6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

W 2025 roku Emitent wygenerował stratę netto w wysokości -908.569,25 zł, podczas gdy w 2024 roku osiągnął zysk netto w wysokości 1.168.302,56 zł. Przychody netto ze sprzedaży w 2025 roku wyniosły 783.621,37 zł i wzrosły o 62,97% rok do roku (w 2024 roku przychody ze sprzedaży wyniosły 480.835,96 zł). Natomiast koszty działalności operacyjnej wzrosły o 52,37% z kwoty 1.128.843,40 zł w 2024 r. do 1.720.073,36 zł w 2025 r. Spółka kontynuuje prace nad drugą częścią Total Tank Simulator, w związku z tym nastąpił wzrost wartości zapasów w 2025 r. z kwoty 550.179,89 zł w 2024 r. do kwoty 1.168.447,37 zł, co wynika z nakładów na ten właśnie tytuł w kwocie 618.267,48 zł.

Spółka prowadzi działalność w branży produkcji gier komputerowych. W chwili obecnej generuje ograniczone przychody.

W 2025 roku oraz aktualnie Spółka koncentruje swoje zasoby na produkcji gry Total Tank Simulator 2, której przygotowanie wiąże się z istotnymi nakładami finansowymi, zarówno w zakresie kosztów osobowych, jak i zewnętrznych usług deweloperskich, marketingowych oraz technologicznych.

Przychody z gry Total Tank Simulator 2 będą miały charakter przyszły i niepewny, uzależniony w szczególności od sukcesu gry po jej premierze, w tym odbioru przez graczy i recenzentów oraz skuteczności działań promocyjnych. Tym samym istnieje ryzyko, że poniesione nakłady nie zostaną zrekomensowane w przewidywalnym czasie lub w oczekiwanym zakresie.

Ponadto Spółka posiada akcje Play of Battle S.A. (na dzień 31 grudnia 2025 r. stanowiące 32,17% w kapitale zakładowym), których wartość jest zależna od sukcesu komercyjnego produkowanej przez tę spółkę debiutanckiej gry pod tytułem Systemic War.

Spółka dysponuje środkami finansowymi w wysokości wystarczającej na pokrycie bieżących kosztów produkcji gry, niemniej należy uwzględnić ryzyko zmiany harmonogramu prac. Ewentualne opóźnienia mogą doprowadzić do wzrostu kosztów powyżej poziomu aktualnie posiadanych zasobów, co z kolei może wymusić pozyskanie dodatkowego finansowania od

inwestorów lub wydawcy. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie podjęto wiążących decyzji w tym zakresie.

W ocenie Zarządu obecny model finansowania, w połączeniu z bieżącą kontrolą kosztów, pozwala na kontynuację działalności przynajmniej do kluczowego momentu weryfikacji potencjału projektu. Dodatkowo Spółka posiada znaczący pakiet akcji w Play of Battle S.A., który może stanowić istotne aktywo z punktu widzenia przyszłych decyzji finansowych.

W ramach oceny rozwoju i sytuacji Spółki, zarząd monitoruje kluczowe niefinansowe wskaźniki efektywności, które obrazują stabilność operacyjną oraz jakość oferowanych produktów. W obszarze zagadnień pracowniczych kluczowym wskaźnikiem jest wysoka stabilność zespołu, który mimo niewielkiej skali pozostaje odporny na rotację kadr, co jest istotne dla kontynuowania prac nad grą Total Tank Simulator 2. Jakość wytworzonego IP potwierdzają wskaźniki z platformy Steam, na której gra Total Tank Simulator utrzymuje bardzo dobre oceny użytkowników i wysoki poziom pozytywnych recenzji przy wysokiej bazie ponad 8 tysięcy opinii. W odniesieniu do kwestii środowiska naturalnego, ze względu na wyłącznie cyfrowy i biurowy charakter prowadzonej działalności, Spółka nie identyfikuje istotnego bezpośredniego wpływu na ten obszar i w raportowanym roku obrotowym nie podejmowała w tym zakresie specyficznych działań wykraczających poza standardowe procedury administracyjne.

7. NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH

Nie dotyczy.

8. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

9. INFORMACJA O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH ORAZ O PRZYJĘTYCH PRZEZ EMITENTA CELACH I METODACH ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM

Spółka prowadzi działalność w branży gier komputerowych. W 2025 roku oraz w okresie bieżącym Spółka koncentruje swoje zasoby na produkcji gry Total Tank Simulator 2, której przygotowanie wiąże się z istotnymi nakładami finansowymi. Aktualne zasoby gotówkowe Emitenta są wystarczające do kontynuowania prac nad tym tytułem, co jest m.in. efektem przeprowadzonej w 2025 roku emisji akcji serii I i J, z których to pozyskano ponad 2.722 tys. zł. Zarząd zwraca jednak uwagę, że w przypadku ewentualnej zmiany harmonogramu produkcji, całkowite koszty projektu mogą przewyższyć posiadane fundusze. W takim scenariuszu konieczne będzie zabezpieczenie dodatkowego kapitału zewnętrznego od inwestorów lub wydawcy, przy czym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie podjęła jeszcze ostatecznych decyzji dotyczących formy i źródła ewentualnego dofinansowania.

Zidentyfikowane przez Spółkę istotne ryzyka finansowe obejmują:

❖ **Ryzyko płynności**

Z uwagi na niewystarczający poziom bieżących przychodów oraz trwające prace produkcyjne nad nowym tytułem, Spółka narażona jest na ryzyko utraty płynności finansowej. Zarząd monitoruje poziom środków pieniężnych i na bieżąco podejmuje działania mające na celu zapewnienie finansowania dalszych etapów projektu.

❖ **Ryzyko kredytowe**

Spółka nie posiada znaczących należności handlowych, a współpraca z podmiotami zewnętrznymi opiera się głównie na umowach o niskim poziomie ryzyka niewypłacalności. W związku z tym ryzyko kredytowe jest obecnie ograniczone.

❖ **Ryzyko zmian stóp procentowych**

Spółka nie posiada zobowiązań finansowych (takich jak kredyty czy obligacje) oraz nie lokuje środków w instrumenty oprocentowane zmienną stopą, co powoduje, że ryzyko zmian stóp procentowych jest nieistotne.

❖ **Ryzyko zmian cen**

Spółka posiada akcje Play of Battle S.A., która obecnie koncentruje swoje działania oraz środki finansowe w produkcję swojej pierwszej gry pod nazwą Systemic War. Wartość posiadanych akcji jest w znacznej mierze uzależniona od przyszłego sukcesu tej spółki i jej projektów, co powoduje, że Spółka narażona jest na ryzyko istotnych wahań wartości tego składnika aktywów w przypadku niepowodzenia projektu lub zmiany oczekiwań rynkowych.

❖ **Ryzyko walutowe**

Spółka planuje sprzedaż gier na rynkach zagranicznych, co wiąże się z generowaniem przychodów w różnych walutach, głównie w euro oraz dolarach amerykańskich. W przypadku istotnych wahań kursów walutowych względem złotego, może to wpływać na wartość przychodów wyrażonych w polskiej walucie, a tym samym na wyniki finansowe Spółki. Obecnie Spółka nie stosuje instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym, jednak monitoruje sytuację na rynku walutowym i rozważa wdrożenie odpowiednich mechanizmów zabezpieczających w miarę wzrostu skali działalności eksportowej.

Spółka nie korzysta z pożyczek, kredytów bankowych ani obligacji. Zarząd na bieżąco analizuje sytuację finansową Spółki oraz ryzyka związane z finansowaniem projektów i utrzymywaniem płynności operacyjnej, uwzględniając możliwość dostosowania struktury finansowania do zmieniających się warunków rynkowych i postępu prac nad grą.

10. CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI

❖ **Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier**

Spółka w ramach realizacji strategii działalności, koncentruje się na produkcji globalnych gier wpisujących się w międzynarodowe trendy na rynku gier. Przykładem takiego działania jest stworzona przez Spółkę gra Total Tank Simulator inspirowana zainicjowanym w 2019 roku Totally Accurate Battle Simulator. Obecnie Emitent prowadzi prace nad drugą częścią Total

Tank Simulator. W Spółce rozwijane są tylko te projekty, które już na wstępnym etapie wzbudzają zainteresowanie graczy na całym świecie.

Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z branżą mediów oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu.

❖ **Ryzyko nielegalnej dystrybucji**

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. za pośrednictwem internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów a co za tym idzie - producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia wprowadzone przez producentów konsol. Opisany czynnik może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

❖ **Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii**

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

❖ **Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Dla działalności Emitenta znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób zatrudnionych w Spółce, stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Emitenta. Odejście osób z wyżej wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Emitenta wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej zakończenia, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Emitenta. W celu zmniejszenia ryzyka utraty kluczowych członków zespołu w dniu 5 kwietnia 2024 roku nadzwyczajne walne zgromadzenie Spółki, podjęło uchwałę w sprawie przyjęcia programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników i współpracowników Spółki oraz spółek z jej grupy na lata 2024-2026. Program ma na celu długoterminowe związanie kluczowych pracowników i współpracowników Spółki, poprzez wdrożenie systemu wynagradzania w formie papierów wartościowych Spółki opartego o kryterium lojalnościowe oraz kryterium wynikowe jego uczestników, co ma przyczynić się do zwiększenia efektywności działania i poprawy wyników finansowych Spółki. Program obejmuje lata obrotowe 2024-2026, z zastrzeżeniem że jego wykonanie nastąpi nie później niż do 31 grudnia 2027 roku. Po zakończeniu IV kwartału 2025 roku rada nadzorcza Spółki dokonała weryfikacji spełnienia kryteriów programu motywacyjnego i wskazała dwóch uczestników programu, którzy będą uprawnieni do objęcia łącznie do 26.250 akcji Spółki w ramach programu motywacyjnego.

Ponadto należy mieć na uwadze, że Jarosław Kotowski prezes zarządu i współzałożyciel studia Noobz from Poland jest jednocześnie głównym akcjonariuszem Spółki, co również stanowi czynnik zmniejszający ryzyko utraty kadry zarządzającej.

❖ **Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier**

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie oczekiwanych wyników finansowych. Ponadto, opóźnienia w produkcji gry oznaczają też zazwyczaj wzrost wydatków na dany projekt, co w skrajnych przypadkach może oznaczać wyczerpanie zasobów gotówkowych Emitenta oraz konieczność pozyskania zewnętrznego finansowania.

❖ **Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej**

Prowadzona przez Emitenta działalność wiąże się z ryzykiem, iż osoby trzecie mogą podnosić kwestię posiadania przez nie określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta. Zamiarem Emitenta jest dążenie do uniknięcia takiej sytuacji, w swojej działalności, w której naruszałby on prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim poprzez wprowadzenie do sprzedaży określonych produktów. Ryzyko takie adresowane jest poprzez zawieranie odpowiednich umów licencyjnych oraz wewnętrzne wypracowywanie odpowiedniej własności intelektualnej. Mimo to, nie można wykluczyć, iż w przyszłości mogą pojawić się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich, w związku z wprowadzeniem nowych produktów. Zważywszy na to, istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej grupy kapitałowej Emitenta.

❖ **Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

Emitent nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace m.in. poprzez kontrakty cywilnoprawne tj. umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Emitenta umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Emitenta, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznionych przez Emitenta.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest precyzyjne określenie pól eksploatacji, na których przeniesienie to następuje, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Istnieje ryzyko podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez Spółkę, a tym samym potencjalne istnieje ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu/sporów dotyczących praw własności intelektualnej. Powyższe ryzyko odnosi się także do umów zawieranych przez Emitenta w ramach współpracy z innymi podmiotami z branży gier i podwykonawcami.

❖ **Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników**

Potencjalni pracownicy powinni posiadać odpowiednie wykształcenie oraz doświadczenie w projektowaniu oraz programowaniu gier komputerowych. Jest to podyktowane specyficznymi wymaganiami rynku gier video dotyczącymi umiejętności merytorycznych kandydatów. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Spowodowane jest to głównie „raczkującym” systemem edukacji, który dopiero od kilku lat rozwija się w tym kierunku, a wykształcenie otrzymane przez absolwentów jest często czysto teoretyczne. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W związku z powyższym wyzwaniem staje się znalezienie specjalistów spełniających odpowiednie wymagania. Ryzykiem jest tutaj brak odpowiedniej ilości pracowników potrzebnych o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczającym do współpracy z dynamicznie rozwijającym się Emitentem.

❖ **Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Emitent w ramach realizacji strategii działalności, koncentruje się na produkcji globalnych gier wpisujących się w trendy na rynku gier, które mogą się dynamicznie zmieniać. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Emitenta ze względu na czynniki, których Emitent nie mógł przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Emitenta.

❖ **Ryzyko związane z osiąganymi wynikami finansowymi**

Emitent w 2025 roku osiągnął stratę netto w wysokości -908.569,25 zł. Sytuacja finansowa Emitenta jest charakterystyczna dla spółek działających w branży, które przygotowują się do wydania nowej gry. Osiągając ograniczone przychody ponoszą one znaczące koszty związane z zatrudnianiem specjalistów i rozwojem produktu. Pomimo, że w ocenie zarządu Spółki rozwój Emitenta odbywa się zgodnie z tempem powszechnym w branży gier komputerowych, nie można wykluczyć, że ze względu na wystąpienie nieprzewidzianych kosztów lub ze względu na nieprzewidziane obniżenie tempa pozyskiwania klientów oraz zmniejszenie dynamiki przychodów, czynników zwiększających każdorazowo zapotrzebowanie na finansowanie, sytuacja finansowa Emitenta istotnie odbiegnie od założeń, co może wywrzeć negatywny wpływ na działalność, perspektywy rozwoju, sytuację finansową.

❖ **Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier**

Produkowana gra nie posiada wartości rynkowej możliwej do oceny w sposób obiektywny przed jej wydaniem i zaoferowaniem klientom. Możliwe są jedynie oszacowania biorące pod uwagę krąg potencjalnych odbiorców docelowych, jakość produktu, świadomość marki, zasięg dystrybucji i marketingu i inne elementy przyjęte jako założenia projektu. Na wysokość sprzedaży, a tym samym przychodów trafiających do producenta, może wpływać szereg trudnych do przewidzenia czynników takich jak niezapowiedziane pojawienie się konkurencyjnych produktów, zmiana zainteresowania rynku daną tematyką, zwiększające się wymagania odbiorców odnośnie jakości produktu bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

❖ Ryzyko konkurencji

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

11. ZASADY ŁADU KORPORACYJNEGO

Zarząd Spółki oświadcza, iż kontynuuje politykę w zakresie stosowania zasad obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu (rynek NewConnect), ujętych w dokumencie Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect.

W 2025 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”. Poniżej zostały przedstawione informacje o aktualnym stanie stosowania zasad ładu korporacyjnego:

Treść zasady	Stosowanie zasady TAK/NIE	Komentarz Spółki
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	
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;	NIE	Spółka odstępuje od stosowania tej zasady z uwagi na publikowanie danych finansowych w ramach raportów kwartalnych i raportu rocznego oraz brak publikowania prognoz.
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 nadzoru w zakresie realizacji celów strategicznych i osiągniętych wyników.	TAK	
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	TAK	

<p>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.</p>		
<p>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.</p>	NIE	Spółka nie stosuje niniejszej zasady z uwagi na wielkość Spółki i skalę prowadzonej działalności.
<p>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.</p>	NIE	Zasada nie jest stosowana w pełni, ponieważ wszyscy członkowie rady nadzorczej nie uczestniczą w monitorowaniu procesu sporządzania sprawozdań finansowych.
<p>7. Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu.</p>	TAK	
<p>8. Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.</p>	TAK	
<p>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.</p>	TAK	
<p>10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie</p>	TAK	

rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.		
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 powiązaniem zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody dokonuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązkowi 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 powiązaniem podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki.	TAK	
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	

Warszawa, dnia 15 maja 2026 roku

Jarosław Kotowski – Prezes Zarządu Emitenta