

Sprawozdanie Zarządu z działalności

VARSAV Game Studios S.A.

za okres 01.01.2025-31.12.2025



BARK & LIR

SPIS TREŚCI

1. INFORMACJE OGÓLNE	5
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie	5
1.2. Przedmiot działalności	5
1.3. Kapitał zakładowy	6
1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA.....	6
2. ROK OBROTOWY	7
3. INFORMACJA O ZMIANACH W SYTUACJI MAJĄTKOWEJ SPÓŁKI.....	7
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	7
3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych.....	13
3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych.....	13
3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych	13
4. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU ORAZ WYNAGRODZENIACH W SPÓŁCE	13
4.1. Stan zatrudnienia	13
4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej	13
5. INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI.....	14
5.1. Dane finansowe	14
5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	14
6. INFORMACJE NA TEMAT PRZEWIDYWANYCH KIERUNKÓW ROZWOJU ORAZ STRATEGIA SPÓŁKI	16
6.1. Projekty własne	16
6.1.1. Projekty badawczo-rozwojowe	18
6.1.2. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym.....	19
7. PROGNOZY FINANSOWE.....	19
8. INFORMACJA O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH	19
9. POZOSTAŁE INFORMACJE	19
10. OPIS PODSTAWOWYCH RYZYK ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI	22
11. ORGANY SPÓŁKI	29
11.1. Zarząd	29
11.2. Rada Nadzorcza	29

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAN Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 2025 roku. Miniony rok był dla Spółki okresem intensywnych działań produkcyjnych oraz dalszego rozwoju działalności operacyjnej, skoncentrowanej przede wszystkim wokół gry BARKOUR oraz rozwoju i ponownej komercjalizacji IP Bee Simulator poprzez wydanie Bee Simulator: The Hive. 2025 rok przyniósł poprawę wyników finansowych oraz rentowności Spółki. Przychody VARSAN Game Studios S.A. wyniosły 4,19 mln zł wobec 3,92 mln zł rok wcześniej, co oznacza wzrost o blisko 10% r/r. Jednocześnie utrzymanie stabilnej struktury kosztowej oraz skuteczna monetyzacja posiadanych IP pozwoliły na istotną poprawę wyników ze sprzedaży. Wynik z działalności operacyjnej wyniósł -1,37 mln zł wobec 0,39 mln zł w 2024 roku, natomiast Spółka zakończyła rok ze stratą netto w wysokości 1,27 mln zł. Na wynik operacyjny i netto istotny wpływ miała aktualizacja wartości aktywów w postaci gry Giants Uprising na kwotę 2,25 mln zł.

Istotnym wydarzeniem 2025 roku były pierwsze pełne efekty współpracy z nowym wydawcą Bee Simulator – spółką Untold Tales S.A. W raportowanym okresie zakończono prace produkcyjne nad Bee Simulator: The Hive – odświeżoną wersją gry rozwijającą oryginalne Bee Simulator o nowe mechaniki związane m.in. ze zbieraniem zasobów i rozbudową ula, poprawę warstwy wizualnej oraz dodatkową zawartość. Gra została wydana na PC w sierpniu 2025 roku, natomiast pod koniec roku zakończono również prace nad wersjami konsolowymi. Działania marketingowe oraz zmiana modelu wydawniczego przyniosły bardzo wyraźne efekty sprzedażowe. W samym IV kwartale 2025 roku przychody ze sprzedaży Bee Simulator osiągnęły poziom 726 tys. zł, co stanowi najlepszy kwartalny wynik tego IP od 2020 roku, mimo że jest to już siódmy rok komercjalizacji marki przez Spółkę. Jednocześnie poprawie uległ średni poziom ceny sprzedaży gry oraz odbiór graczy, co pozytywnie wpływa na dalszy potencjał monetyzacji IP Bee Simulator.

Najwyższym priorytetem zespołu produkcyjnego pozostawała jednak realizacja gry BARKOUR – humorystycznej gry akcji z elementami skradankowymi i platformowymi, w której głównym bohaterem jest pies-agent specjalny. W trakcie 2025 roku kontynuowano prace nad wszystkimi kluczowymi aspektami produkcji, w tym gameplayem, narracją, animacją, level designem oraz oprawą wizualną. Przeprowadzone focus testy oraz zamknięte playtesty dostarczyły zespołowi bardzo dużej ilości informacji zwrotnych, które były sukcesywnie implementowane do gry.

W 2025 roku rozpoczęto również szerokie działania marketingowe wokół BARKOUR. Gra została oficjalnie zaprezentowana podczas targów Gamescom w Kolonii, PAX West w Seattle, PGA w Poznaniu oraz WePlay w Szanghaju. W III kwartale opublikowany został pierwszy gameplay trailer gry, a w IV kwartale udostępniono publiczne demo. Produkcja spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem zarówno mediów branżowych, jak i graczy. Szczególnie pozytywnie oceniano humorystyczny charakter gry, styl wizualny oraz połączenie mechanik skradankowych z dynamicznym parkourem. Do dnia publikacji niniejszego raportu wishlistę gry dodało ponad 50 tys. użytkowników Steam.

W raportowanym okresie Spółka zawarła również kluczową umowę udziału w przychodach z gry BARKOUR o wartości 0,5 mln EUR, która zapewniła komfort dalszego finansowania ostatniego etapu produkcji projektu ze środków własnych. Równolegle rozwijane były działania komunikacyjne i marketingowe na platformach X, TikTok, Instagram oraz BlueSky, co przełożyło się na zauważalny wzrost zaangażowania społeczności wokół gry. Spółka prowadziła również rozmowy dotyczące współprac promocyjnych z partnerami spoza tradycyjnego segmentu gamingowego oraz przygotowywała działania z influencerami i twórcami treści.

BARKOUR został także dostrzeżony przez media branżowe. W raportowanym okresie gra otrzymała od IGN Polska nominacje w kategoriach „Najlepsza Polska Gra Poznań Game Arena 2025” oraz „Najbardziej Wyczekiwana Polska Gra”, gdzie w głosowaniu publiczności zajęła 4 miejsce, zdobywając 10,2% głosów. Wyróżnienia te traktujemy jako potwierdzenie rosnącej rozpoznawalności projektu i bardzo pozytywnego odbioru gry jeszcze przed premierą.

W 2025 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kontynuowała rozwój marki Everdream. Gra Everdream Valley po raz kolejny zapewniła stabilne przychody zarówno Mooneaters S.A., jak i VARSAN Game Studios S.A., generując dla Spółki kilkadziesiąt tysięcy USD przychodów w trakcie roku. W raportowanym okresie wydane zostało także Family Time DLC, którego premiera konsolowa zakończyła proces rozwoju gry Everdream Valley. Jednocześnie kontynuowano rozwój Everdream Village, które zostało zaprezentowane m.in. podczas targów Gamescom, a następnie zadebiutowało we wczesnym dostępie na platformie Steam. Premiera Early Access pozwoliła zespołowi zebrać cenne opinie społeczności i zweryfikować kluczowe założenia projektowe gry.

W 2025 roku zakończone zostały również prace nad Everdream Valley VR realizowane we współpracy Mooneaters S.A., Ovid Works S.A. oraz Meta Platforms Technologies LLC. Gra zadebiutowała na platformach VR i spotkała się z pozytywnym odbiorem graczy, a zespół kontynuuje działania mające na celu dalszy rozwój projektu.

Patrząc w perspektywie kolejnych kwartałów, Spółka koncentruje się przede wszystkim na finalizacji produkcji gry BARKOUR oraz przygotowaniach do jej premiery planowanej na 2026 rok. Jednocześnie rozwijane będą dalsze działania marketingowe i społecznościowe mające na celu dalszy wzrost rozpoznawalności projektu na rynkach międzynarodowych. Wierzymy, że zarówno potencjał BARKOUR, jak i dalsza monetyzacja IP Bee Simulator oraz rozwój marki Everdream, stanowią solidną podstawę do dalszego rozwoju VARSAN Game Studios S.A. w kolejnych latach.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Informacje ogólne

1.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Aleje Jerozolimskie 123A, 02-017 Warszawa

Tel.: + 48 22 100 46 29

Faks: + 48 22 100 46 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

1.2. Przedmiot działalności

VARSAV Game Studios S.A. koncentruje swoją działalność na produkcji gier komputerowych w oparciu o wewnętrzny zespół produkcyjny. Pierwsza produkcja studia, gra Bee Simulator, została wydana w 2019 roku, jednocześnie na PC, PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch, w wersji pudełkowej i cyfrowej. Spółka chce w kolejnych latach kształtować świadomość marki VARSAV Game Studios jako podmiotu wyspecjalizowanego w kreatywnym przenoszeniu świata zwierząt do gier komputerowych.

Spółka celem budowania przewagi konkurencyjnej studia zakończyła prace badawczo-rozwojowe m.in. nad elementami systemów animacji dla przyszłych produkcji Spółki w ramach współfinansowanego z środków unijnych projektu QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji.

Obecnie głównym projektem, na którym skupi się studio jest gra BARKOUR, która dzięki głównemu bohaterowi gry - THUNDERowi – psiemu agentowi specjalnemu wraca do swoich korzeni – gier ze zwierzęcym głównym bohaterem.

Na dzień sporządzenia sprawozdania Emitent jest udziałowcem czterech spółek z branży gier – Mooneaters S.A. (51,04%), Perimeter Games Sp. z o.o. (30%), Cyber Rain Games Sp. z o.o. (40%) oraz Warhound Games Sp. z o.o. (100%).

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2025 roku przedstawia się następująco:

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	8,36%	2 095 200	8,36%
2	B	604 800	2,41%	604 800	2,41%
3	C	700 000	2,79%	700 000	2,79%
4	D	770 000	3,07%	770 000	3,07%
5	E	10 308 571	41,15%	10 308 571	41,15%
6	F	571 428	2,28%	571 428	2,28%
7	G	3 000 000	11,98%	3 000 000	11,98%
8	H	2 000 000	7,98%	2 000 000	7,98%
9	I	5 000 000	19,96%	5 000 000	19,96%
Razem		25 049 999	100,00%	25 049 999	100,00%

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie uległa zmianie.

1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2025 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Łukasz Rosiński wraz z VARSAN SA	10 459 925	41,8%	8 003 026	41,8 %
2	Biolabinvest Sp. z o.o.	1 407 638	5,62%	1 407 638	5,62%
3	Pozostali	13 182 436	52,6%	13 182 436	52,6%
Razem		25 049 999	100,00%	25 049 999	100,00%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego raportu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Łukasz Rosiński wraz z VARSAV SA	10 459 925	41,8%	8 003 026	41,8 %
2	Biolabinvest Sp. z o.o.	1 407 638	5,62%	1 407 638	5,62%
3	Pozostali	13 182 436	52,6%	13 182 436	52,6%
Razem		25 049 999	100,00%	25 049 999	100,00%

Pozostali akcjonariusze posiadają z osobna mniej niż 5% udziałów, z tego powodu nie zostali wyszczególnieni.

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzane za 2025 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2025 do 31 grudnia 2025. Roczne sprawozdanie finansowe Spółki podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest BIURO BIEGŁYCH REWIDENTÓW "EKO-BILANS" z siedzibą w Łodzi.

3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki

3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

Na dzień sporządzenia sprawozdania oraz 31.12.2025 Emitent posiada dwie Spółki zależne oraz dwie jednostki stowarzyszone.

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2025 roku w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. W przypadku Warhound Games Sp. z o.o. informacja o podjęciu decyzji o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych spółki zależnej została opublikowana w dniu 14 marca 2019 roku (ESPI nr 4/2019). Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest art. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym "konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne dla realizacji obowiązku określonego w art. 4 ust. 1 (ustawy o rachunkowości)", czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta oraz art. 56 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „Jednostka dominująca może nie sporządzać skonsolidowanego sprawozdania finansowego, jeżeli na dzień bilansowy roku obrotowego oraz na dzień bilansowy roku poprzedzającego rok obrotowy łączne dane jednostki dominującej oraz wszystkich jednostek zależnych każdego szczebla

- 1) przed dokonaniem wyłączeń konsolidacyjnych, o których mowa w art. 60 metoda konsolidacji pełnej ust. 2 i 6, nie przekroczyły co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości:
 - 38 400 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego
 - 76 800 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
 - 250 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty
- 2) po dokonaniu wyłączeń konsolidacyjnych, o których mowa w art. 60 metoda konsolidacji pełnej ust. 2i 6, nie przekroczyły co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości
 - 32 000 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego,
 - 64 000 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
 - 250 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty.”

Jednostki zależne:

Firma:	Warhound Games Sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10, 00-388 Warszawa
Zarząd:	Maciej Matusik
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	100% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	100% głosów

W dniu 16 lutego 2018 roku do rejestru przedsiębiorców została wpisana spółka Warhound Games Sp. z o.o. (dawniej Crowd Dragons Sp. z o.o.) z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy spółki wynosi 5.000 zł i dzieli się na 100 udziałów o wartości nominalnej 50 zł za każdy udział. Emitent posiada 100 proc. udziałów w kapitale zakładowym Warhound Games Sp. z o.o.

Emitent w dniu 05.11.2020 podjął decyzję o zmianie strategii działalności ww. spółki zależnej polegającej na dokonaniu zmiany profilu jej działalności. Zgodnie z podjętą przez Zarząd decyzją dot. zmiany profilu działalności spółki zależnej, spółka zależna stanie się studiem zależnym od Emitenta, wyspecjalizowanym w tworzeniu gier o tematyce około wojennej. Zgromadzenie Wspólników ww. spółki zależnej podjęło stosowne uchwały w zakresie zmiany umowy Spółki zależnej w zakresie zmiana firmy Spółki zależnej z Crowd Dragons sp. z o.o. na Warhound Games sp. z o.o. Zmiany zostały zarejestrowane w KRS.

Pierwszym projektem, który realizuje Spółka zależna jest gra nawiązująca do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkusobowego zespołu Spółki zależnej stanowili nowozatrudnieni bardzo doświadczeni deweloperzy oraz członkowie zespołu produkcyjnego Emitenta, wraz z obecnym Head Of Studio Spółki - Maciejem Matusikiem, który stanął na czele studia. Maciej Matusik to manager z ponad 16-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

W 2021 roku spółka Warhound Games Sp. z o.o. finansowana była pożyczkami od Varsav Game Studios S.A. Planowane są zmiany w ramach struktury udziałowej, w wyniku których do Spółki zależnej przystąpi nowy, mniejszościowy wspólnik. Natomiast niezależne od powyższego Emitent w dalszym ciągu będzie większościowym udziałowcem Spółki zależnej. Zmiana profilu działalności Spółki zależnej stanowi realizację strategii Emitenta w zakresie inwestycji w podmioty z rynku gier komputerowych tworzące produkcje zbieżne ze strategią Spółki.

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	51,9% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	51,9% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Głównym projektem realizowanym przez studio jest gra Everdream Valley. Światowa premiera Everdream Valley miała miejsce na PC na platformach Steam, GOG oraz Epic Store 30 maja br., natomiast na konsolach PlayStation 4 i PlayStation 5 premiera miała miejsce również w dniu 30 maja br. na rynku amerykańskim oraz europejskich (premiera na rynku azjatyckim odbędzie się we współpracy z lokalnym partnerem w najbliższym czasie). Premiera Everdream Valley na konsoli Nintendo Switch miała natomiast miejsce 23 czerwca br., również na rynkach europejskich i amerykańskim. Premiera Everdream Valley na rynki azjatyckie miała miejsce w 4Q23, natomiast w 1Q24 na wybranych rynkach planowana jest premiera wersji pudełkowej gry.

Sprzedaż Everdream Valley na dzień publikacji niniejszego sprawozdania przekroczyła 160 tys. sztuk.

W sierpniu 2023 Mooneaters S.A. podpisała umowę z Meta Platforms Technologies na ko-finansowanie i dystrybucję gry Everdream Valley w wersji VR. Zgodnie z umową Mooneaters w 2024 roku wyda na głównym sklepie Meta Quest grę "Everdream Valley VR" na urządzenia Oculus Quest 2 oraz 3. Produkcja gry odbywa się we współpracy z Ovid Works S.A. i przebiega bardzo płynnie.

Głęboko wierząc w zespół Mooneaters S.A. oraz w sukces Everdream Valley oraz korzystając z nadarzającej się okazji rynkowej, w 1Q23 Spółka zwiększyła zaangażowanie w Mooneaters S.A., do 602.500 akcji, stanowiących 56,04% akcji w kapitale zakładowym. W 2Q23 Emitent zbył 7.777 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 25,72 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 200.024,44 zł. W dniu 10.11.2023 Emitent zbył 3.334 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 30,00 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 100.020,00 zł. Natomiast w dniu 09.07.2024 Emitent zbył 33.333 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 30,00 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 999 990,00 zł.

Na dzień publikacji niniejszego raportu Emitent posiada 558.056 akcje Mooneaters S.A., które stanowią 51,9% akcji w kapitale zakładowym Mooneaters S.A.

Jednostki stowarzyszone:

Firma:	Perimeter Games sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Katowice
Adres:	ul. Św. Jana 11/4, 40-012 Katowice
Zarząd:	Igor Zieliński
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Internet:	https://www.perimetergames.eu/
Udział w kapitale zakładowym:	30% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	30% w głosach

Emitent w dniu 20 sierpnia 2020 roku zawarł umowę inwestycyjną z aktualnymi współnikami spółki Perimeter Games sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach, KRS: 0000832844, na mocy której strony uregulowały zasady dokonania przez Emitenta inwestycji w Perimeter Games. Inwestycja Emitenta w Perimeter Games obejmuje objęcie przez Emitenta nowo wyemitowanych udziałów Perimeter Games w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki za łączną cenę 195.000 PLN, które będą stanowiły 30% kapitału zakładowego Perimeter Games.

Przedmiotem działalności Perimeter Games jest tworzenie oryginalnych, wysokiej jakości gier premium na komputery PC i konsole. Zespół studia składa się z doświadczonych twórców gier z ponad 10-letnim doświadczeniem zdobytym przy takich produkcjach, jak Wiedźmin 2, gry z serii Lego (Indiana Jones, Lego Batman, Lego Star Wars), Necrovision oraz Realpolitiks.

Założycielem i głównym udziałowcem studia jest Igor Zieliński, który posiada ponad 14-letnie doświadczenie w branży gier, m.in. jako Starszy Artysta 3d w CD Projekt Red (Wiedźmin 2), Artysta 3d w The Farm51 Group S.A. (Necrovision), Artysta 3d w Travellers Tales (Lego Indiana Jones, Lego Batman, Lego Star Wars), oraz współzałożyciel, Wiceprezes, Projektant oraz Dyrektor Kreatywny w Jujubee S.A., odpowiedzialny w przeszłości za rozwój gier serii Flashout 3d oraz Realpolitiks.

Spółka w 3Q23 wznowiła prace nad grą HeatWave dzięki uzyskaniu dofinansowania na kwotę 167 790,00 zł z Programu Wsparcia Gier Wideo 2023 realizowanego przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych. W 4Q

Firma: Cyber Rain Games sp. z o.o.
Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Legionowo
Adres: ul. Warszawska 40/60, 05-120 Legionowo
Zarząd: Marek Jaroszewski, Marek Jaroszewski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <https://www.dontbitedevs.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 40% w głosach

Emitent wraz z No Gravity Games S.A. przystąpił do Cyber Rain Games sp. z o.o. (dawniej Don't Bite Devs Studio sp. z o.o.) z siedzibą w Legionowie poprzez objęcie udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki. Emitent objął 80 udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym Spółki stowarzyszonej, o wartości nominalnej 50 zł za każdy udział, tj. o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 4.000 zł oraz pokrył je wkładem pieniężnym w wysokości 96.000 zł. W konsekwencji po rejestracji przez właściwy sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego spółki stowarzyszonej, o którym mowa powyżej, Emitent posiada udziały reprezentujące 40% udziału w kapitale zakładowym oraz 40% udziału w głosach na Zgromadzeniu Wspólników Spółki stowarzyszonej.

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki stowarzyszonej podjęło w dniu 4 grudnia 2020 roku także uchwałę w sprawie zmiany firmy spółki na z dotychczasowej Don't Bite Devs Studio sp. z o.o. na Cyber Rain Games sp. z o.o.. Cyber Rain Games Sp. z o.o. specjalizuje się w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości.

Cyber Rain Games Sp. z o.o. specjalizuje się w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości. Spółka wstrzymała produkcję gry Tattoo Punk – symulatora zarządzania studiem tatuażu przyszłości do momentu pozyskiwania budżetu, który pozwoli na realizację projektu w pierwotnie założonej formie.

3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych

3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych

W 2025 roku nie dokonano inwestycji zagranicznych.

3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych

W 2025 roku nie dokonano inwestycji krajowych.

4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

4.1. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2025 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dziewięciu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu pięciu współpracowników.

4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza nie pobiera wynagrodzenia. Łączne wynagrodzenie pobrane przez organy zarządzające wyniosło w 2025 roku 128 tys. zł.

5. Informacje o działalności Spółki

5.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2025-31.12.2025	1.12.2024-31.12.2024
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	4 190 776,23	3 922 214,24
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 372 065,19	395 262,00
Zysk (strata) brutto	-1 879 798,61	974 950,46
Zysk (strata) netto	-1 270 777,61	483 898,46
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-4 332 661,12	-335 902,33
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-119 762,84	954 202,45
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	4 727 669,47	-627 827,68
Przepływy pieniężne netto, razem	275 245,51	-9 527,56
Aktywa trwałe	8 424 628,15	6 932 521,37
Aktywa obrotowe	10 193 844,22	9 920 100,96
Kapitały własne	10 206 570,65	8 674 098,26
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	8 411 901,72	8 178 524,07
Suma bilansowa	18 618 472,37	16 852 622,33

W 2025 roku Spółka osiągnęła 4 190 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając 1 372 tys. straty z działalności operacyjnej oraz 1 270 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2025 roku wynosiła 18 618 tys. zł, w tym 10 206 tys. zł to kapitały własne Spółki.

5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2025 roku Spółka osiągnęła 4 191 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, odnotowując stratę z działalności operacyjnej w wysokości 1 372 tys. zł oraz stratę netto w wysokości 1 271 tys. zł.

W ramach przychodów 1 670 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów, obejmujące przede wszystkim przychody z tytułu tantiem od sprzedaży gier Bee Simulator, Giants Uprising oraz przychody wynikające z umowy ko-wydawniczej dla gry Everdream Valley, natomiast 2 521 tys. zł stanowiła zmiana stanu produktów, związana głównie z produkcją gry BARKOUR.

Na wynik Spółki istotny wpływ miały przychody z bieżącej działalności operacyjnej, koszty prowadzonej działalności, koszty finansowe oraz wynik na działalności inwestycyjnej. Kluczowy wpływ na wykazaną stratę netto miało dokonanie odpisu aktualizującego wartość aktywów niefinansowych (gra Giants Uprising) w wysokości 2 256 tys. zł.

W zakresie działań w okresie 2025 r., które miały istotny wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości 1 670 tys. zł;
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 2 521 tys. zł związany był przede wszystkim z produkcją w toku gry BARKOUR;
- koszty działalności operacyjnej wyniosły 3 459 tys. zł i były nieznacznie wyższe niż w 2024 roku;
- wynik operacyjny został obciążony odpisem aktualizującym wartość aktywów niefinansowych (gra Giants Uprising) w wysokości 2 256 tys. zł;
- Spółka odnotowała przychody finansowe w wysokości 246 tys. zł oraz koszty finansowe w wysokości 754 tys. zł.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększeniu uległa pozycja Półprodukty i produkty w toku do poziomu 8 018 tys. zł, głównie w związku z aktywacją kosztów produkcji gry BARKOUR;
- aktywa razem wzrosły do poziomu 18 618 tys. zł;
- kapitał własny wzrósł do poziomu 10 207 tys. zł, m.in. w związku z ujęciem 2 850 tys. zł w pozycji pozostałe kapitały rezerwowe;
- zobowiązania długoterminowe wzrosły do poziomu 2 458 tys. zł, głównie w związku z ujęciem innych zobowiązań finansowych;
- zobowiązania krótkoterminowe zmniejszyły się do poziomu 4 777 tys. zł wobec 6 922 tys. zł na koniec 2024 roku.

6. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki

STRATEGIA ROZWOJU NA LATA 2025-2027

1. Rozwój własnych produkcji premium

- Co najmniej jedna na dwa lata premiera gry w segmencie indie premium (PC, konsole) z naciskiem na mechaniki, regrywalność i elementy pozwalające na długotrwały rozwój kolejnych gier.
- Skupienie się na projektach z unikalnymi bohaterami zwierzęcymi, tworzonych przez wewnętrzny zespół produkcyjny.
- Inspiracją dla takiego podejścia jest widoczny wśród pokolenia Millenialsów i pokolenia Z trend odkładania założenia rodziny kosztem posiadania zwierząt domowych. Globalnie około 35% graczy konsolowych jest właścicielami psów, co przekłada się na potencjalny rynek około 219 milionów graczy. Tworzenie gier z silnymi zwierzęcymi protagonistami pozwala zatem na połączenie pasji graczy do gier i ich przywiązania do zwierząt, co buduje potencjał emocjonalnego zaangażowania graczy w gry tworzone przez studio.

2. Ekspansja na rynek gier mobilnych

- Poszukiwanie strategicznych partnerów do współpracy przy adaptacji posiadanych IP (BARKOUR, Projekt ARIA) na platformy mobilne.
- Tworzenie samodzielnie lub we współpracy z partnerami nowych projektów mobilnych bazujących na IP posiadanych przez Spółkę, aby zwiększyć ich globalny zasięg i potencjał komercyjny.

3. Rozwój IP poprzez filmy animowane

- Rozpoczęcie współpracy ze studiami filmowymi nad rozwojem pełnometrażowych animacji i seriali na bazie gier projektów studia - Projekt ARIA, BARKOUR, Giants Uprising.
- Opracowanie i wdrożenie innowacyjnego pipeline'u umożliwiającego równoczesną produkcję gier i filmów animowanych w oparciu o te same lub zaadaptowane zasoby graficzne, lokacje oraz scenariusz.
- Znaczne skrócenie czasu i zoptymalizowanie kosztów jednoczesnej produkcji gry i filmu w oparciu o silnik Unreal Engine 5.
- Multiplikowanie potencjału posiadanych przez Spółkę IP poprzez ich komercjalizację w komplementarnych mediach.

4. Budowanie przewagi konkurencyjnej poprzez R&D i wykorzystanie AI

- Kontynuacja prac badawczo-rozwojowych nad wspomaganymi przez AI systemami animacji - w oparciu o bazę w postaci systemu QUADRIMA.

- Rozszerzenie wykorzystania sztucznej inteligencji w produkcji - m.in. do zautomatyzowania procesu testowania oraz optymalizacji gier.
- Wykorzystanie dostępnych zasobów etycznego, popartego konkretnymi potrzebami produkcyjnymi wykorzystania AI w produkcji.

5. Minimalizacja inwestycji w zewnętrzne podmioty

- Skupienie się w jak najszerszym wsparciu komercjalizacji projektów realizowanych przez podmioty z grupy - m.in. poprzez ich wsparcie w rozwoju biznesu i marketingu.
- Ograniczenie działań inwestycyjnych w nowe podmioty na rzecz skupienia się na rozwoju obecnych projektów.

6. Strategia wydawnicza: self-publishing i późne partnerstwa wydawnicze

- Stopniowe dojście do wydawania gier w modelu self-publishingu, co umożliwi większą niezależność, pełną realizację wizji zespołu produkcyjnego oraz maksymalizację przychodów.
- Rozwój kompetencji marketingowych i dystrybucyjnych wewnątrz Spółki, co pozwoli na większą kontrolę nad procesem wydawniczym i długofalową strategią sprzedażową.
- Ewentualna współpraca z wydawcami podejmowana na jak najpóźniejszym etapie produkcji, aby uzyskiwać ponad rynkowe warunki współpracy oraz minimalizować wpływ zewnętrznych podmiotów na kreatywną wizję gier.

7. Licencjonowanie danych ruchowych i behawioralnych dla podmiotów z branży sztucznej inteligencji, oparte na technologii QUADRIMA oraz danych z gry BARKOUR.

- pozyskiwanie, przetwarzanie i licencjonowanie danych motion capture oraz danych gameplay'owych,
- generowanie zestawów danych (datasetów) z silnika Unreal Engine, w którym powstaje gra BARKOUR,
- ich dalsze wykorzystanie w branżach takich jak: sztuczna inteligencja, robotyka, animacja, badania naukowe oraz edukacja.

Dane obejmują m.in. trajektorie ruchu, telemetrię, dane wejściowe gracza, kontekstowe zdarzenia gameplay'owe oraz zsynchronizowane nagrania wideo i dane przestrzenne (depth maps, surface normals, kamera). Zgromadzone zasoby pozwalają Spółce oferować kompletne i gotowe do użycia zestawy danych, bez konieczności udostępniania kodu źródłowego czy specjalnych wersji gry.

DŁUGOTERMINOWA WIZJA

Spółka dąży do ugruntowania pozycji VARSAN Game Studios jako dewelopera rozpoznawalnego w tworzeniu gier premium ze zwierzęcymi bohaterami oraz ich rozwinięć w postaci produkcji mobilnych i filmów animowanych.

Rozwój IP w różnych mediach pozwoli na szerszą komercjalizację projektów oraz budowanie rozpoznawalności marki na rynkach globalnych.

6.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny grę BARKOUR.

BARKOUR

W 2025 roku większość zespołu deweloperskiego Emitenta koncentrowała się na produkcji gry BARKOUR z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. W raportowanym okresie kontynuowano prace nad wszystkimi kluczowymi elementami gry, w tym gameplayem, level designem, animacją, oprawą wizualną oraz narracją. W 2025 roku odbyły się focus testy gry, prezentacje podczas targów Gamescom, PAX West, PGA oraz WePlay Shanghai, a także publikacja gameplay trailera oraz publicznego demo gry. Produkcja spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem graczy i mediów branżowych. Na dzień publikacji raportu wishlistę gry dodało ponad 40 tys. użytkowników platformy Steam.

BEE SIMULATOR: THE HIVE

W 2025 roku Emitent zakończył produkcję gry Bee Simulator: The Hive – odświeżonej wersji Bee Simulator rozwijającej oryginalną grę o nowe mechaniki związane m.in. ze zbieraniem zasobów, rozbudową ula, poprawioną oprawą wizualną oraz dodatkową zawartość. Gra została wydana na PC w sierpniu 2025 roku we współpracy z nowym wydawcą – Untold Tales S.A., natomiast pod koniec 2025 roku zakończono również prace nad wersjami konsolowymi gry. Działania związane z wydaniem Bee Simulator: The Hive pozytywnie wpłynęły na sprzedaż oraz dalszą komercjalizację IP Bee Simulator.

6.1.1. Projekty badawczo-rozwojowe

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych. Realizowany w poprzednich latach Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku. W dniu 09.08.2023 roku Emitent otrzymał od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju pismo potwierdzające, że projekt został zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju potwierdziło również, że zgodnie z umową projekt został zakończony, a Emitent jest zobowiązany do utrzymania trwałości projektu przez okres 3 lat. Ostateczna kwota wydatków narastająco od początku realizacji Projektu wyniosła: 3.299.946,34 zł, kwota dofinansowania dla projektu wyniosła 2.435.108,63 zł.

6.1.2. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

Emitent w 2025 roku nie prowadził prac produkcyjnych nad projektami realizowanymi we współpracy z podmiotami zewnętrznymi – powrót do prac m.in. nad grą The Path Of Calydra jest potencjalnie planowany po premierze najważniejszej produkcji Emitenta – gry BARKOUR.

7. Prognozy finansowe

Emitent nie publikował prognoz, jak również nie planuje publikacji prognoz na 2025 rok.

8. Informacja o instrumentach finansowych

Spółka nie udzielała pożyczek poza grupę spółek stowarzyszonych i zależnych oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i obligacji.

Spółka nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie zabezpieczania ryzyka walutowego, zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz płynności finansowej.

Ryzyko związane z instrumentami finansowymi, w które inwestuje Spółka zostało opisane w punkcie 9 w części dotyczącej „Ryzyko związane z inwestycjami”.

Ryzyko stopy procentowej oraz kredytowe

Spółka posiada środki na rachunkach bankowych oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej – wszystkie weksle i pożyczki są oprocentowane według oprocentowania stałego.

9. Analiza wskaźnikowa

Lp.	Nazwa wskaźnika i jego wzór	miernik	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2023	31.12.2022	Poziom wskaźnika ogólnie uznawany za bezpieczny (może się różnić w zależności od przedsiębiorstwa i specyfiki branży)
			BZ II	BZ I	RU	RZ	
1	Złota reguła bilansowania (kapitał własny + rezerwy dł. + zob.dł. + zob.handlowe >12 m-cy + rozl.międzyokresowe dł.) x 100 aktywa trwałe	procent	142,06%	142,06%	174,08%	3762,53%	100-150
2	Złota reguła bilansowania II	procent	70,61%	70,61%	32,63%	24,61%	40-80

	Złota reguła finansowania (Wskaźnik struktury pasywów)						
3	<u>kapitał własny</u> x 100 / <u>kapitał obcy</u>	procent	106,06%	106,06%	225,97%	179,73%	powyżej 100
	Wskaźnik struktury aktywów						
4	<u>aktywa trwałe</u> x 100 / <u>aktywa obrotowe</u>	procent	69,88%	69,88%	90,93%	2,06%	wskaźnik wzrostowy
	Wartość bilansowa jednostki						
5	aktywa ogółem - zobowiązania ogółem	tys. zł	8 674,10	8 674,10	9 648,90	7 006,10	wskaźnik wzrostowy
II. Wskaźniki rentowności							
	Rentowność majątku (ROA)						
6	<u>wynik finansowy netto</u> x 100 / <u>aktywa ogółem</u>	procent	2,87%	2,87%	-38,64%	-22,93%	wskaźnik wzrostowy
	Rentowność sprzedaży netto (ROS)						
7	<u>wynik finansowy netto</u> x 100 / <u>przychody ze sprzedaży</u>	procent	32,51%	32,51%	-433,48%	-247,03%	wskaźnik wzrostowy
	Rentowność kapitału własnego (ROE)						
8	<u>wynik finansowy netto</u> x 100 / <u>kapitał własny</u>	procent	5,58%	5,58%	-55,74%	-35,69%	wskaźnik wzrostowy
	Rentowność sprzedaży produktów, towarów i materiałów						
9	<u>wynik na sprzedaży</u> x 100 / <u>przychody ze sprzedaży</u>	procent	42,07%	42,07%	40,46%	50,90%	wskaźnik wzrostowy
III. Wskaźniki płynności finansowej							
	Wskaźnik płynności finansowej I stopnia						
10	<u>aktywa obrotowe</u> / <u>zobowiązania krótkoterminowe</u>	krotność	1,43	1,43	3,16	5,02	1,2 - 2,0
	Wskaźnik płynności finansowej II stopnia						
11	<u>aktywa obrot.</u> - <u>zapasy</u> / <u>zobowiązania krótkoterminowe</u>	krotność	0,31	0,31	0,76	0,82	1
	Wskaźnik płynności finansowej III stopnia						
12	<u>inwestycje krótkoterminowe</u> / <u>zobowiązania krótkoterminowe</u>	krotność	0,21	0,21	0,56	0,64	0,1-0,2
IV. Wskaźniki rotacji (obrotowość)							
	Szybkość obrotu zapasów (w dniach)						
13	<u>średni stan zapasów</u> x 365 dni		1 630	1 630	2 128	1 611	wskaźnik stabilny lub malejący

przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów							
14	Spyływ należności (w dniach)	w dniach	96	96	59	25	wskaźnik stabilny lub malejący wskaźnik stabilny
15	Splata zobowiązań (w dniach)	w dniach	77	77	61	30	

10. Pozostałe informacje

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

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W dniu 9 lutego 2021 roku Emitent pozyskał dofinansowanie w ramach konkursu "Szybka Ścieżka dla Mazowsza", finansowanego ze środków w ramach programu "Działania 1.1 Projekty B+R przedsiębiorstw Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój" w związku ze złożonym przez Emitenta wnioskiem obejmującym projekt "QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji". Całkowita wartość projektu objętego Wnioskiem to 5.210.586,35 zł, natomiast przyznana kwota do finansowania wynosi 3.839.075,55 zł.

Prace projektowe rozpoczęto w marcu 2021 roku. Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu umożliwi pominięcie etapu ręcznego przygotowywania animacji zwierząt wielonożnych, co przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta. Tego typu działania są szacowane na około 30% kosztów produkcji gry.

Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku. W dniu 09.08.2023 roku Emitent otrzymał od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju pismo potwierdzające, że projekt został zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju potwierdziło również, że zgodnie z umową projekt został zakończony, a Emitent jest zobowiązany do utrzymania trwałości projektu przez okres 3 lat. Ostateczna kwota wydatków narastająco od początku realizacji Projektu wyniosła: 3.299.946,34 zł, kwota dofinansowania dla projektu wyniosła 2.435.108,63 zł.

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

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

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2024 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

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

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

11. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Emitent prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Emitenta. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Emitenta. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą w Polsce oraz za granicą z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian.

Na skutek toczącej się od lutego 2023 roku wojny w Ukrainie, Emitent zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym. Eskalacja konfliktu spowodowała i może w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, wzrost cen oraz inflacji, jak również niepokój na rynkach finansowych i spadek kursów spółek notowanych na giełdach w Polsce i na świecie jak również pogorszenie sentymentu inwestorów, wydawców do inwestycji lub współpracy z podmiotami z Polski.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Biorąc pod uwagę znaczną i trudną do przewidzenia zmienność otoczenia prawnego w krajach, w których Emitent prowadzi lub zamierza prowadzić działalność, a także często niską jakością prac legislacyjnych, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Emitenta mogą być zmiany przepisów lub ich interpretacji, w szczególności w zakresie prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego i prawa podatkowego. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej Emitenta, a tym samym spadek wartości aktywów Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Emitenta decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

W przypadku zajścia nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak np. wojny, ataki terrorystyczne, pandemia lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje występujące czynniki ryzyka dla nieprzerwanej i niezakłóconej działalności Emitenta, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na dostrzegane czynniki ryzyka. W ramach prowadzonej działalności spółka wykorzystuje pracę zdalną której zakres może być zwiększony w sytuacjach kryzysowych.

Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta (ryzyko nieosiągnięcia celów strategicznych)

Działalność Emitenta narażona jest na ryzyko związane z nietrafnością przyjętych założeń strategicznych dotyczących m.in. szybkiego rozwoju rynku gier oraz przyszłego zapotrzebowania na takie produkty ze strony klientów. Powyższe wpływa także na ryzyko niezrealizowania możliwych do osiągnięcia przychodów i wyników finansowych przez spółki portfelowe Emitenta. Powyższe ryzyko ograniczone jest w związku z doskonałą znajomością rynku, na którym działa Emitent, popartej wieloletnim doświadczeniem kluczowych menadżerów Spółki w prowadzeniu tego rodzaju działalności. Cele strategiczne, do których osiągnięcia Emitent dąży zostały

opublikowane raportem bieżącym EBI nr 3/2025 w dniu 19 lutego 2025 roku. Emitent będzie informował o istotnych zmianach ww. informacji, w ramach odrębnych raportów bieżących.

Ryzyko związane ze spółkami, którym wsparcia udziela Emitent

Działalność Emitenta zakłada m.in. wsparcie finansowe w nowopowstałe podmioty oraz spółki we wczesnej fazie rozwoju, które często nie posiadają historii finansowej. Emitent ponosi zatem wysokie ryzyko związane z faktem, że tego typu spółki mogą nie osiągać zysków, a w skrajnym przypadku przychodów z prowadzonej działalności. Nie ma pewności, czy zainwestowany kapitał przyniesie zysk oczekiwany przez Emitenta, a w szczególności nie można zapewnić, że Emitent w ogóle odzyska zainwestowane środki, co może mieć bezpośrednie przełożenie na osiągnięte wyniki finansowe. Zarząd Spółki dokłada wszelkich starań - zarówno na etapie doboru projektów, jak i po zaangażowaniu kapitału, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności udzielając wsparcie merytorycznego lub technologicznego spółkom portfelowym, w celu wzrostu ich wartości i potencjału rynkowego. Ponadto Emitent zakłada dywersyfikację niniejszego ryzyka poprzez pozyskiwanie ko-inwestorów dla realizowanych projektów lub częściowe wyjścia kapitałowe z projektów w trakcie ich realizacji.

Ryzyko związane z zakończeniem inwestycji (procesu wsparcia przy rozwijaniu i prowadzeniu projektów polegających na tworzeniu lub dystrybucji gier komputerowych)

Zysk Emitenta pochodzi m.in. z nadwyżki ceny sprzedaży akcji lub udziałów w spółkach portfelowych ponad cenę ich zakupu. Nie ma pewności, czy w zakładanym momencie Emitent będzie w stanie znaleźć nabywcę na całość lub część posiadanych akcji lub udziałów. Istnieje ponadto ryzyko związane z wyceną podmiotów, które Emitent planuje wyłączyć z portfela. W szczególności istnieje ryzyko, że Emitent będzie zmuszony dokonać dezinvestycji przy niekorzystnej sytuacji rynkowej uzyskując tym samym niższy niż zakładany zwrot na zaangażowanym kapitale. Takie przypadki mogą mieć negatywny wpływ na osiągnięte wyniki finansowe. Zarząd Spółki, stara się minimalizować powyższe ryzyko w szczególności poprzez bardzo selektywne podejście do potencjalnych inwestycji oraz negocjowanie korzystnych warunków nabycia udziałów lub akcji spółek.

Ryzyko związane z ograniczoną możliwością wpływu Emitenta na działalność spółek portfelowych

Zarząd Emitenta wspiera zarządy spółek portfelowych w tworzeniu i realizacji strategii wpływających na pełne wykorzystanie potencjału rynkowego realizowanych projektów oraz wzrost wartości spółek, nie ma jednak pewności, że Emitent dysponować będzie pełną wiedzą o działalności i sytuacji majątkowej spółek portfelowych. Ograniczony wpływ na decyzje poszczególnych podmiotów stwarza ryzyko braku realizacji strategicznych zamierzeń wypracowanych przez spółki portfelowe we współpracy z Emitentem. Zarząd Spółki, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności odbywa regularne spotkania z zarządami spółek portfelowych, każdorazowo

akceptuje istotne zmiany w kalendarzu wydawniczym oraz wspiera zarządy spółek portfelowych swoimi relacjami w branży gier komputerowych.

Ryzyko związane z branżą gier

Ze względu na globalizację branży gier, poszczególne podmioty zajmujące się bezpośrednio wytwarzaniem gier (tzw. deweloperzy gier) stosunkowo rzadko konkurują ze sobą w sposób bezpośredni lub lokalny w zakresie poszczególnych produktów. Deweloperzy gier z danego kraju lub regionu zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców bądź na różne platformy sprzętowe. Konkurencja na rynku gier ma więc charakter globalny, co oznacza, iż produkty z danego regionu konkurują z odpowiadającymi im produktami z całego świata, ponieważ klienci (gracze) mają dostęp do katalogów gier różnych wydawców i dystrybutorów, którzy te same tytuły starają się udostępniać w tym samym czasie na różnych rynkach. Gracze mają także możliwość dokonania zakupu gier przez Internet, które nigdy nie zostały wydane w rodzimym kraju klienta. Konieczny jest zatem marketing o zasięgu globalnym - posiadanie możliwości dystrybucji produktów bez ograniczeń terytorialnych.

Konsekwencją wymienionych wyżej czynników jest konieczność niezwykle starannego pozycjonowania produktów na rynku. Ze względu na dość ograniczoną liczbę gatunków gier cieszących się dużą popularnością, większość popularnych nisz tematycznych jest stale zapełniana produktami, które konkurują ze sobą jakością, a nie prezentowanymi w nich treściami. Próby wprowadzania nowych gatunków gier na rynek są bardzo ryzykowne, ponieważ gracze najchętniej kupują produkty ze swoich ulubionych kategorii, które od konkurencji odróżnia interesująca forma, wysoka jakość i spektakularna oprawa audiowizualna. Przenosząc to na grunt konkurencyjności i eliminowania ryzyka, najważniejsze dla wypozycjonowania nowego produktu na rynku jest znalezienie odpowiednio atrakcyjnej formy prezentacji i metod promocji dla produktu, który jest mocno osadzony w jednym z popularnych gatunków i prezentuje odpowiednio wysoką jakość wykonania.

Deweloperzy gier z danego kraju lub regionu konkurują między sobą w zakresie pozyskiwania pracowników. Wysokie wymagania odnośnie do kwalifikacji i rzadkie specjalizacje zawodowe związane ze specyfiką tworzenia gier sprawiają, że w chwili obecnej większość twórców gier stale poszukuje nowych specjalistów w tym zakresie celem wzmocnienia swoich zespołów produkcyjnych. Konkurencyjność w tworzeniu gier wiąże się więc także z dostępnością wykwalifikowanej kadry pracowniczej.

Ponadto ryzyko to jest związane z tworzeniem się na rynku nowych oraz zwiększeniem udziałów już istniejących podmiotów, których przedmiot działalności pokrywać się będzie z profilem działalności Emitenta, może prowadzić do ewentualnego zmniejszenia udziału Emitenta w rynku nowych technologii, co mogłoby się przełożyć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Emitent będzie starać się minimalizować to ryzyko poprzez dywersyfikację portfela zarówno projektów własnych, jak i spółek portfelowych.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Emitent, jak i jej spółki portfelowe planują wprowadzanie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Wytworzenie gry wiąże się z poniesieniem nakładów na jej produkcję, portowanie na konsole i promocję. Część wydawców jak i dystrybutorów gier na interesujące Emitenta oraz jego spółki portfelowe platformy sprzętowe wprowadza wyłącznie tytuły wysokobudżetowe lub wykazujące się skuteczną promocją, co oznacza wcześniejsze poniesienie odpowiednio wysokich kosztów na promocję własnego tytułu. Ponadto promocja gry może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu czy też budżet Emitenta czy jego spółek portfelowych przeznaczony na promocję może się okazać zdecydowanie za mały od optymalnego na danym rynku.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji poszczególnych gier

Gry w trakcie realizacji podlegają licznym przeobrażeniom związanym z koniecznością dostosowywania poszczególnych ich elementów do badanych na bieżąco oczekiwań odbiorców. W długim cyklu produkcyjnym wymagane jest uwzględnienie wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców (klientów), a także dokonywanie korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu. Dość często w trakcie produkcji danej gry okazuje się, że technologia wykorzystana do jej realizacji wymaga uaktualnienia związanego z pojawieniem się na rynku nowych platform sprzętowych lub dystrybucyjnych, bądź zmieniających się wymagań technologicznych platform sprzętowych. Każdy z tych czynników stanowi potencjalne źródło opóźnienia projektu w stosunku do jego pierwotnych założeń, jednakże nieuwzględnianie tych czynników powodowałoby znaczące ograniczenie potencjału rynkowego gry, a tym samym mocno zaważyłoby na możliwości uzyskania satysfakcjonujących przychodów. Co do zasady opóźnienia pojawiające się przy produkcji gry mogą mieć negatywny wpływ na sytuację finansową Emitenta czy jego spółek portfelowych. Przyczyną są także rosnące koszty wytworzenia związane z koniecznością utrzymania zespołu produkcyjnego przez dłuższy czas niż zakładano.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

W związku z prowadzoną przez Emitenta czy spółki portfelowe Emitenta działalnością istnieje ryzyko, iż osoby trzecie mogą być w posiadaniu określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta czy spółki portfelowe Emitenta. Emitent oraz spółki portfelowe Emitenta w swojej działalności zmierzają do uniknięcia sytuacji, w której naruszałby - poprzez wprowadzanie do sprzedaży określonych produktów - prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim. Nie można jednak wykluczyć, iż w przyszłości w stosunku do nowych produktów mogą pojawić się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich. W związku z tym istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej spółki zarówno portfelowej Emitenta, jak i samego Emitenta.

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 do jakości produktu, bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

Ryzyko związane z nielegalnym pozyskiwaniem gier, ich dodatków i funkcjonalności

W odniesieniu do podstawowej formy uzyskiwania przychodów z gier (model premium) produkowanych przez spółki portfelowo Emitenta oraz Emitenta, istnieje ryzyko próby pozyskania przez graczy samej gry lub płatnych dodatków w grze w nielegalny sposób. Istnieje więc ryzyko związane z powstawaniem nielegalnych programów, które umożliwią użytkownikom przyszłych produkcji Emitenta sprzedawanych w formule premium uzyskiwanie gier lub odpłatnych dodatków i funkcjonalności bez dokonania płatności. Istnieje zatem ryzyko spadku przychodów Emitenta pochodzących ze sprzedaży gier, co może niekorzystnie wpływać na funkcjonowanie i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

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. Zarząd Spółki, aby minimalizować powyższe ryzyko, dokonuje dywersyfikacji realizowanych projektów - zarówno w segmencie gier mobilnych, na komputery PC, konsole, jak również urządzenia VR/AR.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. w handlu bazarowym lub 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. Zaletą dystrybucji cyfrowej gier jest brak ryzyka związanego z wyprodukowanym nakładem gry, który występują w przypadku tradycyjnej sprzedaży „pudełkowej” oraz szybkość reakcji w przypadku konieczności wprowadzenia zmian. Wraz ze zwiększającą się dostępnością szerokopasmowego Internetu oraz popularyzacją płatności online, rynek gier mobilnych powinien stanowić siłę

napędową dla całego rynku gier. Opisany czynnik może, jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową spółek portfelowych Emitenta, co przekładać się może na ich niższą wycenę i finalnie pogorszenie wyników finansowych Emitenta.

Ryzyko związane z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta

Emitent doświadcza czasowych trudności związanych z utrzymaniem pełnej stabilności finansowej, co przejawia się m.in. nieregularnym regulowaniem zobowiązań, w tym wobec instytucji publicznych (ZUS i US). Sytuacja ta wynika przede wszystkim z opóźnień w pozyskiwaniu kapitału obrotowego oraz cyklu realizacji projektów, w ramach których przychody generowane są dopiero po ich zakończeniu i komercjalizacji. Utrzymująca się niestabilność może wpływać na bieżącą działalność operacyjną Spółki, a w skrajnych przypadkach skutkować koniecznością ograniczenia lub wstrzymania realizacji części projektów. Emitent podejmuje działania mające na celu poprawę sytuacji płynnościowej, jednak nie można wykluczyć, że ryzyko to będzie się materializować również w kolejnych okresach sprawozdawczych.

Jednakże biorąc pod uwagę poprzednie lata działalności Emitenta, w których wskaźniki rentowności odbiegały od przyjętych bezpiecznych norm, jak również ewentualne pogorszenie sytuacji w branży gier komputerowych może skutkować zwiększeniem odchylenia się wskaźników rentowności, płynności finansowej czy też struktury finansowania aktywów i dźwigni finansowej od bezpiecznych poziomów. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka związanego z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta, Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje poziom przedmiotowych wskaźników. Dodatkowo Zarząd Emitenta podkreśla, że na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest w pełni zdolny do kontynuowania działalności w niezmienionym zakresie.

Ryzyko zagrożenia kontynuowania działalności

Spółka identyfikuje ryzyko zagrożenia kontynuowania działalności, które wynika głównie z przejściowych problemów z płynnością finansową oraz nieregularnym regulowaniem zobowiązań, w tym wobec instytucji publicznych takich jak Zakład Ubezpieczeń Społecznych i Urząd Skarbowy. Źródłem trudności są opóźnienia w pozyskiwaniu kapitału potrzebnego na dokończenie kluczowej produkcji studia – gry BARKOUR, niezbędnego do bieżącego finansowania działalności operacyjnej. Spółka komercjalizuje obecnie jedynie stare projekty (Bee Simulator, Bee Simulator: THE HIVE, Everdream Valley), co do momentu wydania gry BARKOUR może okresowo doświadczać problemów z terminowym regulowaniem zobowiązań. Może to także potencjalnie skutkować koniecznością zawieszenia lub ograniczenia skali realizowanych projektów.

12. Organy Spółki

12.1. Zarząd

Na dzień publikacji sprawozdania Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

Pan Łukasz Rosiński posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe. Ponadto, Pan Łukasz Rosiński studiował na Fachhochschule Ludwigshafen am Rhein, Hochschule für Wirtschaft, Niemcy, jest także absolwentem II edycji Akademii Liderów Rynku Kapitałowego.

Posiada blisko 13-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Dodatkowo Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (od 2013 roku zasiada w Radach Nadzorczy spółek z tej branży, od 2014 do 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych, m.in. następujących spółek: Mooneaters S.A., NETSU S.A., Farmy Fotowoltaiki S.A., Śląska Prohibicja S.A.

12.2. Rada Nadzorcza

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

Konrad Mroczek – Przewodniczący Rady Nadzorczej

Pan Konrad Mroczek posiada ponad 16-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres realizowanych przez Pana Konrada Mrocza obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku. W latach 2016-2020 Pan Konrad Mroczek był CEO, a w latach 2020-2022 CFO VARSAN Game Studios S.A.

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

Studiował na Politechnice Krakowskiej, w Warszawskiej Szkole Filmowej i Polish Open University w Krakowie. Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Od 2006 roku sprawował funkcje zarządzające w spółkach deweloperskich tworzących gry na konsole nowej generacji. Od 2008 Prezes Zarządu Bloober Team S.A. Jest współtwórcą programu „Europejskiej Akademii Gier” oraz członkiem jej Rady Programowej. Na zaproszenie rządu Kanady był wykładowcą na JalooFestival. W 2009 roku, dzięki bogatemu doświadczeniu i znajomości nowych technologii, został wybrany ekspertem „Perspektywy Technologicznej Kraków – Małopolska 2020” – Foresight.

Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej

Pani Magdalena posiada kilkuletnie doświadczenie w obsłudze prawnej spółek prawa handlowego oraz podmiotów rynku kapitałowego, nabyte w trakcie pracy w kancelariach adwokackich oraz w podmiocie z sektora usług finansowych.

Zajmuje się w szczególności obsługą prawną emisji papierów wartościowych oraz dłużnych papierów wartościowych, doradztwem prawnym w zakresie funkcjonowania spółek kapitałowych, w tym w szczególności spółek publicznych, przeprowadzaniem procesów przekształcenia i łączenia spółek handlowych, prowadzeniem postępowań sądowych z zakresu prawa gospodarczego ze szczególnym uwzględnieniem problematyki związanej z zaskarżaniem uchwał organów spółek prawa handlowego.

Wojciech Pazdur - Członek Rady Nadzorczej

Współzałożyciel, dyrektor produkcji oraz Wiceprezes Zarządu The Farm 51 Group S.A., wcześniej wieloletni współpracownik studia People Can Fly, współtwórca gry „Painkiller”, redaktor naczelny magazynu „3D”. Absolwent Politechniki Śląskiej, obecnie współpracuje z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych.

Aleksander Sierżęga - Członek Rady Nadzorczej

Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Obecnie Prezes Zarządu No Gravity Games SA. Uprzednio m.in. prodziekan i dyrektor programowy wydziału inżynierskiego AFiB Vistula. Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego oraz Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

Warszawa, dnia 29 maja 2026 roku