

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
SECOND CHAMBER S.A.
ZA OKRES OD DNIA 01.01.2023 R. DO DNIA 31.12.2023 R.**

INFORMACJE OGÓLNE

Firma	SECOND CHAMBER SPÓŁKA AKCYJNA
Skrót firmy	Second Chamber S.A.
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa
Adres poczty elektronicznej	
Strona internetowa	PIXELCROW.COM
Telefon	-
Faks	-
NIP	8943018070
REGON	021474517
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000380227

Second Chamber S.A. (dalej również jako „Spółka” lub „Emitent” została zawiązana w dniu 15 grudnia 2010 roku aktem notarialnym sporządzonym przez notariusza Iwonę Kredzińską, repertorium A nr 1481/2010, a następnie wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 8 marca 2011 roku.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (tj. Dz. U. z 2020 r., poz. 1526 ze zm.).

1. Organy Spółki w okresie od 01.01.2023 r. do 31.12.2023 r.:

Zarząd:

- 1) Damian Gasiński – Prezes Zarządu w okresie od 01 stycznia 2023 roku do dnia 13 kwietnia 2023 roku;
- 2) Grzegorz Ciach – Prezes Zarządu w okresie od 14 kwietnia 2023 roku do dnia 31 grudnia 2023 roku.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. skład Zarządu przedstawiał się zatem następująco:

Grzegorz Ciach – Prezes Zarządu.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu rocznego skład Zarządu przedstawia się następująco:

Grzegorz Ciach – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

- 1) Kamil Gemra – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 24 stycznia 2023 roku;
- 2) Piotr Gnyp – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 03 marca 2023 roku;
- 3) Maciej Miąsik – Przewodniczący Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 20 kwietnia 2023 roku;
- 4) Agnieszka Halasińska – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 05 marca 2023 roku;
- 5) Jakub Adamczyk – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 06 marca 2023 roku do 24 maja 20223 roku;
- 6) Patryk Łapiezo – Członek Rady Nadzorczej w okresie 06 marca 2023 roku do 24 maja 20223 roku;
- 7) Rafał Małyk – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 09 marca 2023 roku do 24 maja 2023 roku;
- 8) Adam Kozłowski – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 24 maja 2023 roku;
- 9) Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 24 maja 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku;
- 10) Kamil Gemra – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 24 maja 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku;
- 11) Piotr Gnyp – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 24 maja 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku;
- 12) Dariusz Michalski – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 24 maja 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku;
- 13) Michał Pękała – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 24 maja 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku;
- 14) Robert Purzycki – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 24 maja 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej;
- 2) Kamil Gemra – Członek Rady Nadzorczej;
- 3) Piotr Gnyp – Członek Rady Nadzorczej;
- 4) Dariusz Michalski – Członek Rady Nadzorczej;
- 5) Michał Pękała – Członek Rady Nadzorczej;
- 6) Robert Purzycki – Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu rocznego skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej;

- 2) Kamil Gemra – Członek Rady Nadzorczej;
- 3) Piotr Gnyp – Członek Rady Nadzorczej;
- 4) Dariusz Michalski – Członek Rady Nadzorczej;
- 5) Michał Pękała – Członek Rady Nadzorczej;
- 6) Robert Purzycki – Członek Rady Nadzorczej.

2. Akcjonariat

Kapitał zakładowy Spółki wynosił na dzień bilansowy 13.736.714,50 zł (trzynaście milionów siedemset trzydzieści sześć tysięcy siedemset czternaście złotych i pięćdziesiąt groszy) i dzieli się na 137.367.145 (sto trzydzieści siedem milionów trzysta sześćdziesiąt siedem tysięcy sto czterdzieści pięć) akcji o wartości nominalnej po 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, w tym:

- a) 1.500.000 (jeden milion pięćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o kolejnych numerach od 0.000.001 do 1.500.000,
- b) 375.000 (trzysta siedemdziesiąt pięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B o kolejnych numerach od 000.001 do 375.000,
- c) 400.000 (czterysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C o kolejnych numerach od 000.001 do 400.000, -
- d) 1.004.000 (jeden milion cztery tysiące) akcji zwykłych na okaziciela serii D o kolejnych numerach od 0.000.001 do 1.004.000,
- e) 502.000 (pięćset dwa tysiące) akcji zwykłych na okaziciela serii E o kolejnych numerach od 000.001 do 502.000,
- f) 2.550.000 (dwa miliony pięćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F o kolejnych numerach od 0.000.001 do 2.550.000,
- g) 3.669.000 (trzy miliony sześćset sześćdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o kolejnych numerach od 0.000.001 do 3.669.000,
- h) 1.000.000 (jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii H o kolejnych numerach od 0.000.001 do 1.000.000,
- i) 126.367.145 (sto dwadzieścia sześć milionów trzysta sześćdziesiąt siedem tysięcy sto czterdzieści pięć) akcji zwykłych na okaziciela serii I o kolejnych numerach od 000.000.001 do 126.367.145.

Kapitał zakładowy w zakresie akcji serii od A do H został pokryty w całości gotówką, natomiast akcje serii I zostały pokryte w całości majątkiem spółki Pixel Crow spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000828006, która została przejęta przez Spółkę w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku struktura akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów
Porozumienie: Movie Games S.A. p. Grzegorz Ciach. p. Krzysztof Czulec	84.145.268	61,26%	84.145.268	61,26%
Pozostali	53.221.877	38,74%	53.221.877	38,74%
RAZEM	137.367.145	100%	137.367.145	100%

Szczegółowo

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów
Movie Games S.A.	17.316.152	12,606%	17.316.152	12,606%
Grzegorz Ciach	33.414.558	24,325%	33.414.558	24,325%
Krzysztof Czulec	33.414.558	24,325%	33.414.558	24,325%
Pozostali	53.221.877	38,744%	53.221.877	38,744%
RAZEM	137.367.145	100%	137.367.145	100%

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania struktura akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów
Porozumienie: Movie Games S.A. p. Grzegorz Ciach. p. Krzysztof Czulec	84.145.268	61,26%	84.145.268	61,26%
Pozostali	53.221.877	38,74%	53.221.877	38,74%
RAZEM	137.367.145	100%	137.367.145	100%

Szczegółowo

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów
Movie Games S.A.	17.316.152	12,606%	17.316.152	12,606%
Grzegorz Ciach	33.414.558	24,325%	33.414.558	24,325%
Krzysztof Czulec	33.414.558	24,325%	33.414.558	24,325%
Pozostali	53.221.877	38,744%	53.221.877	38,744%
RAZEM	137.367.145	100%	137.367.145	100%

Zarząd Second Chamber S.A. poinformował, iż w dniu 8 maja 2023 roku otrzymał od Pana Krzysztofa Czulca zawiadomienie sporządzone na podstawie art. 87 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, o wejściu w życie porozumienia akcjonariuszy w przedmiocie zgodnego głosowania na walnych zgromadzeniach Spółki. Zarząd Emitenta wskazuje, że przedmiotowe porozumienie związane jest bezpośrednio z realizacją umowy inwestycyjnej z dnia 12 kwietnia 2023 roku dalej pomiędzy Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie a trzema osobami fizycznymi w tym z Panem Grzegorzem Ciachem oraz Panem Krzysztofem Czulec dalej "Inwestorzy", o której Emitent informował raportem bieżącym ESPI nr 6/2023 z dnia 13 kwietnia 2023 roku. Porozumienie zostało zawarte w dniu 12 kwietnia 2023 roku, przy czym strony porozumienia postanowiły, że porozumienie wchodzi w życie pomiędzy poszczególnymi stronami z chwilą nabycia przez danego Inwestora akcji Spółki. W związku z tym porozumienie pomiędzy Movie Games S.A. a Panem Krzysztofem Czulec weszło w życie w dniu 28.04.2023 roku, a pomiędzy wszystkimi jego stronami tj. Movie Games S.A., Panem Krzysztofem Czulec i Panem Grzegorzem Ciachem obowiązuje od dnia 05.05.2023 roku.

W dniu 30 maja 2023 roku Emitent otrzymał od Movie Games S.A. zawiadomienie sporządzone na podstawie art. 87 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, o zwiększeniu udziału w ogólnej liczbie głosów posiadanych przez Movie Games S.A. w Spółce, objętych porozumieniem akcjonariuszy w przedmiocie zgodnego głosowania na walnych zgromadzeniach Spółki.

3. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki w okresie od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.

Aktem notarialnym z dnia 17 marca 2021 r. sporządzonym przed notariuszem Katarzyną Janicką, prowadzącą Kancelarię Notarialną w Wrocławiu Rep. A. 3125/2021 Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki przyjęło poniższy przedmiot działalności:

- 1) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 2) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 3) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 4) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 5) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 6) PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,
- 7) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 8) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza
- 9) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- 10) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 11) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 12) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- 13) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 14) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.

4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2023.

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

Spółka otrzymała w dniu 24 stycznia 2023 roku od Kamila Gemry rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 24 stycznia 2023 r.

W dniu 3 marca 2023 r. Spółka otrzymała od Piotra Gnypa rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 3 marca 2023 roku. Przyczyną rezygnacji podaną przez Piotra Gnypa były względy osobiste.

Agnieszka Hałasińska złożyła rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 5 marca 2023 roku. Przyczyną rezygnacji podaną przez Agnieszkę Hałasińską były względy osobiste.

W dniu 6 marca 2023 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało w skład Rady Nadzorczej Emitenta Jakuba Adamczyka oraz Patryka Łapiezo.

W dniu 9 marca 2023 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało do składu Rady Nadzorczej Rafała Masłyka.

Kolejno w dniu 20 kwietnia 2023 roku do siedziby Spółki wpłynęła od Macieja Miąsika rezygnacja z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki z końcem dnia 20 kwietnia 2023 roku, jako powód rezygnacji Macieja Miąsika wskazane zostało wejście w życie umowy inwestycyjnej dotyczącej Spółki.

W dniu w dniu 23 maja 2023 r. Spółka otrzymała rezygnacje następujących członków Rady Nadzorczej:

- 1) Patryka Łapiezo - rezygnacja skuteczna była z chwilą rozpoczęcia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w dniu 24 maja 2023 r.,
- 2) Jakuba Adamczyka - rezygnacja skuteczna była z chwilą rozpoczęcia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w dniu 24 maja 2023 r.,
- 3) Rafała Masłyka - rezygnacja skuteczna była z chwilą rozpoczęcia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w dniu 24 maja 2023 r.,
- 4) Adama Kozłowskiego - rezygnacja skuteczna była z chwilą rozpoczęcia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w dniu 24 maja 2023 r.

Następnie w dniu 24 maja 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta powołało poniższych Członków Rady Nadzorczej:

- 1) Mateusza Wcześniaka;
- 2) Kamila Gemrę;
- 3) Piotra Gnypa;
- 4) Dariusza Michalskiego;
- 5) Michała Pękałę;
- 6) Roberta Purzyckiego.

Zmiany w składzie Zarządu

W dniu 13 kwietnia 2023 roku do siedziby Spółki wpłynęła od Damiana Gasińskiego rezygnacja z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Emitenta oraz jednocześnie z członkostwa w zarządzie Spółki z końcem dnia 13 kwietnia 2023 roku, jako powód rezygnacji Damiana Gasińskiego wskazane zostało wejście w życie umowy inwestycyjnej dotyczącej Spółki.

Kolejno Rada Nadzorcza Emitenta podjęła w dniu 13 kwietnia 2023 r. uchwałę w sprawie powołania w skład zarządu Spółki i powierzenia z dniem 14 kwietnia 2023 roku Panu Grzegorzowi Ciachowi funkcji Prezesa Zarządu Spółki.

Podpisanie umowy z firmą audytorską

W dniu 13 lutego 2023 r. Spółka zawarła umowę z firmą audytorską Eureka Auditing sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu (KRS:0000183841) dalej, jako: „Audytor” dotyczącą przeprowadzenia badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2022 oraz 2023. Audytor jest podmiotem wpisanym na listę firm audytorskich Polskiej Agencji Nadzoru Audytowego pod numerem 137.

Rejestracja zmiany Statutu

W dniu 31 marca 2023 roku Spółka powzięła informację o rejestracji w dniu 30 marca 2023 roku przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zmiany §16 ust. 4 Statutu Spółki, który przyjął następujące brzmienie:

„W przypadku, gdy w trakcie trwania kadencji Rady Nadzorczej jej skład osobowy zmniejszy się poniżej wymaganego minimum, pozostali członkowie Rady Nadzorczej mogą w drodze uchwały dokonać wyboru nowego członka, przy czym wybór członka w tym trybie wymaga zatwierdzenia przez najbliższe Walne Zgromadzenie. Odmowa zatwierdzenia wyboru przez Walne Zgromadzenie nie uchybia czynnościom podjętym przez Radę Nadzorczą z udziałem członka wybranego w trybie określonym w niniejszym ustępie.”

Raportem bieżącym EBI numer 26/2023 z dnia 13 września 2023 roku Zarząd Emitenta poinformował o rejestracji w dniu 12 września 2023 roku przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zmian §1 ust. 1 i ust. 2, §8A oraz §16 ust. 1 Statutu Spółki, który przyjął następujące brzmienie:

§1 ust. 1 i 2 Statutu Spółki otrzymały następujące brzmienie:

„§ 1. [Firma spółki]

1. Firma Spółki brzmi: Second Chamber Spółka Akcyjna.
2. Spółka może używać skrótu Second Chamber S.A.”

§8a Statutu Spółki otrzymał następujące brzmienie:

„§ 8a Uchylony”

W §16 ust. 1 Statutu Spółki otrzymał następujące brzmienie:

„§ 16. [Skład i kadencja]

1. Rada Nadzorcza składa się od 5 (pięciu) do 6 (sześciu) członków.”

Przegląd opcji strategicznych

Zarząd Emitenta w dniu 5 kwietnia 2023 roku podjął decyzję o rozpoczęciu procesu przeglądu opcji strategicznych. Celem przeglądu był wybór najkorzystniejszego sposobu realizacji długoterminowego celu Spółki, jakim jest rozwój prowadzący do maksymalizacji wartości dla obecnych i przyszłych akcjonariuszy Spółki.

Wśród rozważanych scenariuszy działań Emitent wskazał m.in.:

- sprzedaż aktywów lub poszczególnych segmentów operacyjnych Spółki,
- zmiana lub rozszerzenie profilu działalności,
- sprzedaż pakietu większościowego akcji Spółki przez głównych akcjonariuszy w celu pozyskania strategicznego inwestora.

Rozwiązanie umowy wydawniczej dotyczącej produkcji Food Truck Empire

Emitent w dniu 12 kwietnia 2023 roku przekazał do wiadomości publicznej informację związaną z podpisaniem porozumienia o zakończeniu współpracy i rozwiązał umowę wydawniczą z dnia 11 grudnia 2020 roku ("Porozumienie") pomiędzy Emitentem, Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie oraz Lichthund Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie ("Lichthund").

Wskazane wyżej Porozumienie zostało zawarte przez strony w wyniku podjęcia przez Spółkę strategicznej decyzji dotyczącej działalności Spółki. Porozumienie prowadziło do zakończenia współpracy w zakresie gry pn. Food Truck Empire ("Gra") oraz do dokonania wzajemnych rozliczeń Stron i przeniesienia praw związanych z Grą na Lichthund w takim zakresie, by Lichthund był jedynym podmiotem uprawnionym do samodzielnego rozporządzania wszystkimi prawami dotyczącymi Gry oraz do jego samodzielnej realizacji lub we współpracy z wybranymi przez siebie podmiotami. Porozumienie opiewało na kwotę 1.260.012,00 złotych brutto.

Zarząd Emitenta wskazał, że przeniesienie wszelkich praw do Gry związanych z podpisanym przez strony Porozumieniem na rzecz Lichthund nastąpi z chwilą otrzymania na rachunek bankowy Emitenta całości kwoty wskazanej w Porozumieniu pomniejszonej o wierzytelność na rzecz Lichthund. Zgodnie z Porozumieniem kwota, jaką otrzyma Spółka wynosi 1.168.500,00 złotych brutto, płatną w ratach rozłożoną na okres 90 dni od dnia podpisania Porozumienia.

Na dzień publikacji sprawozdania wyżej wskazana transakcja została w pełni opłacona. Uzyskane środki Emitent przeznaczył m.in. na spłatę zobowiązań krótkoterminowych - co w znaczący sposób zmniejszyło ich kwotę, w tym spłatę pożyczek udzielonych przez Movie Games S.A. na rzecz Emitenta.

Podpisanie umowy inwestycyjnej

Kolejno w dniu 13 kwietnia 2023 Zarząd Emitenta powziął informację o podpisaniu umowy inwestycyjnej ("Umowa") pomiędzy Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie ("Movie Games") a trzema osobami fizycznymi w tym z Panem Grzegorzem Ciachem oraz Panem Krzysztofem Czulec ("Inwestorzy"). Zgodnie z informacjami, które posiadał Emitent na mocy Umowy Inwestorzy mieli docelowo nabyć 60% kapitału zakładowego Spółki w ten sposób, aby móc łącznie sprawować kontrolę nad Spółką. Po przejściu kontroli nad Emitentem Inwestorzy zamierzają znacząco rozbudować zespół wewnętrzny oraz stworzyć wysokobudżetową produkcję ("Gra"). Zgodnie z postanowieniami Umowy wyprodukowanie Gry w ramach uczestnictwa w Spółce będzie głównym projektem realizowanym przez Inwestorów w związku z czym produkcja Gry będzie podstawową formą działalności zawodowej doświadczonej kadry menadżerów związanych od lat z produkcją gier.

W związku z ww. Umową podpisaną 12 kwietnia 2023 roku zawarta została również umowa przeniesienia majątkowych praw autorskich pomiędzy Emitentem a dwoma Inwestorami tj. Grzegorzem Ciachem oraz Krzysztofem Czulec w wyniku której doszło do przeniesienia na rzecz Emitenta praw autorskich do 3 produkcji tj. Project Aurora, Project Blizzard oraz Project Cyclone, której podpisanie stanowiło jeden z warunków Umowy.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie

W dniu 24 maja 2023 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. Podczas obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia nie odstępiono od rozpatrzenia któregośkolwiek z punktów planowanego porządku obrad, nie odstępiono od przystąpienia do głosowania nad którąkolwiek z uchwał objętych porządkiem obrad.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło :

- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2022;
- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2022;
- podjąć uchwałę w sprawie pokrycia straty netto za rok obrotowy 2022;
- rozpatrzyć sprawozdanie Rady Nadzorczej z działalności za rok obrotowy 2022.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło również uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji nowych akcji serii J w ramach subskrypcji prywatnej, wyłączenia prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości, zmiany Statutu Spółki, rejestracji akcji w depozycie papierów wartościowych oraz wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect w wyniku której podwyższono kapitał zakładowy Spółki z kwoty 13.736.714,50 zł do kwoty nie mniejszej niż 13.736.714,60 zł i nie większej niż 15.736.714,50 tj. o

kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł i nie większą niż 2.000.000,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki, zostało dokonane przez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii J w liczbie nie mniejszej niż 1 i nie większej niż 20.000.000 o wartości nominalnej 0,10 każda akcja.

Zarząd Spółki został upoważniony do określenia ceny emisyjnej akcji serii J. W dniu 22 czerwca 2023 roku raportem bieżącym ESPI nr 15/2023 Zarząd poinformował o ustaleniu ceny emisyjnej akcji serii J na 0,15 zł za jedną akcję.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie

W dniu 3 sierpnia 2023 Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie uchwałą nr 3 zmieniło uchwałę nr 22 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 24 maja 2023 roku w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji nowych akcji serii J w ramach subskrypcji prywatnej, wyłączenia prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości, zmiany Statutu Spółki, rejestracji akcji w depozycie papierów wartościowych oraz wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect, w ten sposób, że §1 ust. 8 przedmiotowej Uchwały nr 22 z dnia 24 maja 2023 roku otrzymał nowe, następujące brzmienie: „8. Określa się, że umowy objęcia Akcji serii J zostaną zawarte do dnia 31 października 2023 roku.” W dniu 13 listopada 2023 roku Spółka raportem bieżącym ESPI nr 19/2023 poinformowała, iż emisja nie doszła do skutku. W dniu 4 listopada 2023 roku Emitent raportem bieżącym ESPI nr 18/2023 przekazał do informacji publicznej zawiadomienie o dokonaniu transakcji na akcjach Emitenta otrzymane od Pana Grzegorza Ciacha - Prezesa Zarządu Emitenta. W dniu 13 listopada 2023 roku Spółka raportem bieżącym ESPI nr 19/2023 poinformowała, iż transakcja nie została opłacona

5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu roku obrotowego do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.

Zarząd Emitenta jednocześnie wskazuje, że na obecnym etapie produkcja pn. Aurora przebiega zgodnie z założonym planem. W toku prac deweloperskich Spółka korzysta ze wsparcia Tomasza Winiarkiego, który doświadczenie zdobył m.in. jako senior producer w produkcji AAA Dead Island 2 oraz Michała Rudzińskiego, lead game designera z ponad 10 latami doświadczenia w branży gamedev, w tym głównie w grach strategicznych, city builderach i tycoonach.

6. Przewidywany rozwój jednostki

Strategia Spółki w perspektywie kolejnego roku opiera się w całości na budowaniu kompetencji, rozpoznawalności nowej marki na rynku oraz pracach nad produkcją pn. Aurora.

Jednocześnie Zarząd wskazuje, iż prowadzi rozmowy z potencjalnymi inwestorami oraz partnerami strategicznymi, których finalizacja ma na celu pozyskanie środków finansowych niezbędnych do realizowania planów Spółki stanowiących początek realizacji rozszerzonego modelu działania.

Spółka planuje produkcję gier wideo zarówno na komputery, jak i konsole z nastawieniem na dystrybucję globalną.

7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w okresie sprawozdawczym nie prowadziła działalności w ramach badań oraz rozwoju.

8. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Spółka osiągnęła przychody ze sprzedaży produktów w 2023 roku w kwocie 120.624,73 zł.

Strata netto Spółki za rok 2023 wyniosła 4.444.980,55 zł.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 13.555.411,72 zł.

Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowi wartość firmy w kwocie 12.421.684,48 zł.

Poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2023 roku wynosił 1.495.147,89 zł.

Wartość kapitałów własnych na dzień 31 grudnia 2023 roku wyniosła 11.815.263,83 zł.

Koszty działalności operacyjnej w 2023 roku wynosiły 409.641,29 zł

9. Informacje dotyczące nabycia udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia

Spółka nie nabywała akcji własnych w roku obrotowym 2023.

10. Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

11. Czynniki ryzyka dla Spółki:

Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Emitenta. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Emitent. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Emitent. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad

szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką wzrostu. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obciążony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź ulegnie załamaniu. Należy wziąć pod uwagę, iż Emitent nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmieniają swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałoby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Poziom zainteresowania produktami Spółki zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych. Ze względu na mocno konkurencyjny charakter branży Spółki o uwagę użytkowników zabiegają producenci różnorodnych gier i platform. Sam rynek cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje zatem realne ryzyko wydania przez Spółkę produktu, który nie spotka się zainteresowaniem odbiorców, gdyż z różnych względów nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być np. tematyka gry nieodpowiadająca obecnym zainteresowaniom potencjalnych graczy, zbyt słaba jakość gry bądź niedostosowanie do różnych platform.

Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek Spółki skorelowany jest z rozwojem rynku nowych technologii i nośników i charakteryzuje się dużą dynamiką wprowadzania nowych rozwiązań elektronicznych, artystycznych i funkcjonalnych, a także brakiem standaryzacji. Dynamiczny rozwój nowych technologii takich jak np. rzeczywistość wirtualna i rozszerzona wymusza nieustanne dostosowywanie produkowanych gier do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie należy wykluczać sytuacji, w której gry zaproponowane przez Spółkę nie będą spełniały oczekiwań użytkowników, związanych z

najnowszymi dostępnymi dla nich technologiami, a cały projekt okaże się nierentowny i w konsekwencji niekorzystnie wpłynie na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry.

Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy korzystanych instrumentów finansowych. Spółka prowadzi działalność mając na uwadze optymalne rozwiązania prowadzących do możliwej redukcji kosztu przewalutowania. Spółka podejmuje działania mające na celu redukcję ryzyka związanego z wahaniami kursu poprzez posiadanie jak największej części aktywów w walicy, w które spółka się rozlicza. Ponadto Spółka w celu redukcji kosztów przewalutowania korzysta z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

12. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:

- a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;
- b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

W okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

13. Informacje Dodatkowe:

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczął się konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy, nie wiadomo jak konflikt ten wpłynie na działalność gospodarczą jednostki. Kierownictwo na bieżąco obserwuje sytuację gospodarczą na rynkach światowych i stara się ocenić wpływ tych zmian na działalność

Spółki. Kierownictwo Spółki nie stwierdziło negatywnego wpływu tej sytuacji na działalność Spółki, jednak nie można wykluczyć takiego wpływu w przyszłości.

Sytuacja ekonomiczna

Spółka planuje uzyskiwać część przychodów ze sprzedaży gier z rynków zagranicznych. Ich wartość będzie więc zależała od sytuacji makroekonomicznej panującej na tych rynkach. Takie czynniki jak: tempo wzrostu gospodarczego, poziomu konsumpcji społeczeństwa, polityki fiskalnej i pieniężnej danego państwa, inflacji mogą mieć wpływ na popyt na produkty Spółki oraz osiągnięte wyniki finansowe. Istotną częścią obecnej działalności Spółki są usługi świadczone na rynku polskim, wobec powyższego sytuacja makroekonomiczna Polski ma wpływ na działalność, wyniki oraz perspektywy Spółki. Największe znaczenie mają czynniki kształtujące siłę nabywczą i poziom optymizmu ludności oraz poziom wynagrodzeń, poziom inflacji, wysokość stóp procentowych i dostępność kredytów. Istnieje ryzyko, że pogorszenie dostępności kredytów i optymizmu konsumentów lub pogorszenie się sytuacji gospodarczej w Polsce może mieć istotny negatywny wpływ na wysokość osiągniętych przychodów, wyników finansowych oraz perspektywy Spółki.

Grzegorz Ciach – Prezes Zarządu