

- a) Skoro zarząd spółki uważa że sytuacja spółki jest pod względem płynności finansowej dobra a ze strony akcjonariusza zadającego pytania ocena bieżącej sytuacji finansowej jest zupełnie inna to czy w takim razie zarząd spółki jest w stanie niezwłocznie przedstawić prognozy przychodów i zysków spółki na rok 2025 i na rok 2026 wskazując jednocześnie jakie kluczowe produkty i w jakich terminach osiągną przychody oraz jak te przychody wpłynęłyby na wynik finansowy spółki w latach 2025 i 2026?**

Spółka nie publikuje prognoz finansowych. Na dzień udzielania odpowiedzi w komercyjnej sprzedaży znajduje się jeden ukończony tytuł (Achilles: Legends Untold), a pozostałe projekty są w fazie rozwoju. Przedstawianie prognoz w tym momencie byłoby przedwczesne i obarczone dużym ryzykiem błędu. Informacje o harmonogramach i źródłach przychodów przekazywane są w raportach okresowych zgodnie z obowiązkami informacyjnymi.

- b) Proszę aby zarząd emitenta bardzo precyzyjnie określił jakie konkretnie usługi obce były realizowane na rzecz emitenta przez inne podmioty powiązane lub też niepowiązane ze spółką. Proszę o dokładne wskazanie czy usługi obce były związane z działalnością produkcji gier komputerowych? Jeśli tak to co to były za usługi? Jeśli nie to jak te usługi obce wyjaśnić i wytłumaczyć ich zasadność?**

Usługi obce realizowane na rzecz Spółki w 2024 r. obejmowały zarówno działania bezpośrednio związane z produkcją gier komputerowych, jak i działania wspierające bieżące funkcjonowanie Spółki.

W szczególności były to:

- usługi produkcyjne, takie jak: programowanie, animacja, testowanie (QA), portowanie gier,
- usługi wspierające działalność operacyjną, takie jak: doradztwo strategiczne, obsługa prawna, PR i marketing, księgowość, administracja biura.

Wszystkie usługi były realizowane na podstawie zawartych umów, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa oraz polityką rachunkowości Spółki. Zakres i zasadność tych usług wynikały bezpośrednio z potrzeb operacyjnych i rozwojowych Spółki oraz były każdorazowo weryfikowane przed rozpoczęciem współpracy.

- c) Proszę aby zarząd precyzyjnie określił czy nie ma miejsca fakt następujący że przez usługi obce niewyjaśnione szczegółowo w raportach kwartalnych ma miejsce obciążanie spółki usługami które nie są związane z podstawową działalnością spółki Ani z**

konkretnymi produktami w trakcie ich wytwarzania. Z uwagi na to że istnieją poważne obawy iż usługi obce stanowią tak zwany element wyciągania pieniędzy ze spółki przez osoby powiązane z emitentem proszę odpowiedzieć bardzo precyzyjnie na pytania jakie dokładnie kategorie usług obcych obciążają rachunek wyników spółki za rok 2024.

Wszystkie usługi obce ujęte w rachunku wyników za 2024 r. dotyczyły działalności operacyjnej Spółki i były powiązane z jej podstawową działalnością, tj. produkcją gier wideo oraz utrzymaniem struktur organizacyjnych i administracyjnych.

Nie stwierdzono przypadków zawierania umów, które skutkowałyby obciążeniem Spółki kosztami usług niemających związku z jej podstawową działalnością lub realizacją projektów. Wszystkie umowy zawierane były zgodnie z obowiązującymi procedurami wewnętrznymi i ewidencjonowane zgodnie z polityką rachunkowości Spółki.

d) Z uwagi na coraz gorsze wyniki finansowe spółki i spadającą wartość aktywów proszę aby zarząd emitenta precyzyjnie określił na jakiej podstawie podczas walnego zgromadzenia akcjonariuszy podtrzymuje swoje stanowisko iż sytuacja płynnościowa spółki jest na bardzo dobrym poziomie?

Zarząd nie przedstawiał sytuacji płynnościowej spółki jako „bardzo dobrej”, lecz jako stabilną i znajdującą się pod kontrolą. Ocena ta opiera się na bieżącym monitoringu:

- poziomu zobowiązań krótkoterminowych,
- dostępnych środków pieniężnych,
- przewidywanych wpływów z działalności operacyjnej.

W okresie objętym sprawozdaniem Spółka regulowała swoje zobowiązania i prowadzi działalność zgodnie z założeniami operacyjnymi. Na tej podstawie Zarząd podtrzymał stanowisko o stabilnej sytuacji płynnościowej, zgodnie ze stanem wiedzy na dzień obrad Walnego Zgromadzenia.

e) Proszę aby zarząd odpowiedział na pytanie na jakiej podstawie i dlaczego na bieżąco przynajmniej 30% przychodów a nie dochodów emitenta jest przeznaczone na spłatę pożyczek zamiast na rozwój produktów? Środki temu były posłużyć na zatrudnienie dodatkowych programistów aby przyśpieszyć zakończenie projektów zamiast na spłatę zobowiązań skoro nie ma komendantów które mobilizują spółkę do spłaty pożyczek przed terminem?

Wbrew zawartej w pytaniu sugestii, Spółka nie przeznaczna na spłatę pożyczek 30% przychodów. Prawdopodobnie źródłem nieporozumienia była wcześniejsza informacja, że około 30% ogółu miesięcznych wydatków stanowią płatności zobowiązań – co obejmuje nie tylko raty pożyczek, ale także inne zobowiązania operacyjne. Wydatki na rozwój produktów – w tym wynagrodzenia zespołu produkcyjnego oraz współpracę zewnętrzną – pozostają dominującą pozycją w budżecie i stanowią około 70% miesięcznych kosztów. Działalność rozwojowa nie została ograniczona – projekty były kontynuowane zgodnie z planami produkcyjnymi.

Spłaty pożyczek realizowane były zgodnie z zawartymi umowami, bez wcześniejszych spłat. Terminowe regulowanie zobowiązań finansowych jest standardem dobrej praktyki biznesowej i służy utrzymaniu płynności, wiarygodności kredytowej i relacji z instytucjami finansowymi, co przekłada się bezpośrednio na możliwość dalszego rozwoju.

- f) Proszę aby zarząd określił kiedy i w jaki sposób zostały zawarte aneksy do pożyczek krótkoterminowych. Jakie są w konsekwencji nowej terminy spłaty pożyczek?**

Spółce pozostały do spłaty dwie pożyczki. Podpisany w dniu 06.03.2025 r. aneks zakłada, iż pożyczki zostaną spłacone do dnia 31.12.2025 r.

- g) Proszę aby zarząd podniósł się do pytania co do potrzeby emitowania nowych akcji w wypadku niepowodzenia nowych produktów co do których sytuacja ma się wyjaśnić w ciągu najbliższych miesięcy. Jeśli taka emisja miałaby się odbyć to proszę o informację jaka byłaby wartość kapitału którą spółka zamierza pozyskać oraz w którym kwartale miałaby nastąpić ewentualne emisja akcji i jaki byłby dokładny cel emisyjny?**

Na dzień udzielenia odpowiedzi Spółka nie podjęła decyzji o emisji akcji. Ewentualna emisja zależna będzie od sytuacji projektowej i finansowej. W przypadku podjęcia decyzji zostanie ona zakomunikowana zgodnie z obowiązkami informacyjnymi.

- h) W ramach omówienia sprawozdania finansowego emitenta za rok obrachunkowy 2024, proszę aby zarząd odniósł się do pytania czy widzi taką możliwość aby w ramach porozumienia z RN zostało zmniejszone wynagrodzenie dla członków zarządu z poziomu 1,2 miliona złotych w skali roku do kwoty niższej, adekwatnej do osiągniętych wyników finansowych spółki.**

Wynagrodzenie członków Zarządu ustalane jest przez Radę Nadzorczą Spółki, zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Każdy z członków Zarządu nie tylko pełni funkcje zarządcze, ale również codziennie uczestniczy w pracach nad produkcją gier – jako Art Director, Programista lub Game Designer – co oznacza połączenie odpowiedzialności za Spółkę z realnym zaangażowaniem operacyjnym.

Obecny poziom wynagrodzeń, wynoszący łącznie ok. 1,09 mln zł brutto w 2024 r., pozostaje – w ocenie Zarządu – niższy niż rynkowe stawki za porównywalne kompetencje i zakres odpowiedzialności w branży gier komputerowych.

- i) Proszę aby zarząd odniósł się do tezy wstawionej przez jednego z akcjonariuszy. Mianowicie w ramach omówienia sprawozdania finansowego emitenta padł argument iż zarząd jest właściwie wynagradzany, ponieważ inne spółki - przykładowo CD projekt Red - wynagradza swoich członków zarządu na wielokrotnie wyższym poziomie. Skoro padła taka argumentacja to czy zarząd widzi możliwość aby ustawić proporcje wynagrodzeń członków zarządu identyczną jak w innych dochodowych i spółkach tak aby powołując się na przykładowy podmiot jakim jest CD projekt Red ustalić podobną proporcję pomiędzy poziomem rocznego przychodu ze sprzedaży do wynagrodzenia członków zarządu.**

Zarząd Spółki składa się z czterech osób: Art Directora, Programisty, Programisty AI oraz Game Designera – wszyscy posiadają ponad 20-letnie doświadczenie w branży gier komputerowych. Każdy z członków Zarządu łączy funkcję zarządczą z codzienną pracą operacyjną przy projektach produkcyjnych Spółki.

W 2024 roku łączne wynagrodzenie członków Zarządu wyniosło 1 091 170,96 zł brutto. W ocenie Zarządu poziom ten pozostaje niższy od rynkowych stawek za porównywalny zakres odpowiedzialności i kompetencji w sektorze gamedev, szczególnie w kontekście połączenia funkcji menedżerskich z bezpośrednim udziałem w realizacji projektów.

Zarząd zwraca uwagę, że stosowanie wskaźnika relacji wynagrodzeń do przychodów może być właściwe w przypadku dużych, dojrzałych spółek o stabilnym portfolio produktowym, natomiast w przypadku mniejszych studiów – gdzie Zarząd jednocześnie pełni funkcje produkcyjne – taka miara nie oddaje rzeczywistych warunków organizacyjnych i struktury pracy.

- j) Proszę o precyzyjnie wskazanie jak osoby przyczyniające się do wyprodukowania gier lub też do ich modyfikacji serwisowania i bieżącego utrzymania zostały wynagradzane w roku 2024?**

W 2024 r. osoby zaangażowane w produkcję, serwisowanie i bieżące utrzymanie gier były wynagradzane na podstawie umów o pracę, umów cywilnoprawnych oraz kontraktów B2B – w zależności od charakteru i zakresu współpracy.

Wynagrodzenia te były ujmowane:

- jako nakłady na gry w bilansie – w przypadku prac bezpośrednio związanych z rozwojem nowych produktów,
- oraz jako koszty bieżące w rachunku zysków i strat – w przypadku działań związanych z obsługą już wydanych wersji gier lub innymi zadaniami operacyjnymi.

Ewidencja kosztów prowadzona była zgodnie z zasadami rachunkowości i polityką księgową Spółki.

k) Skoro blisko 93% wynagrodzeń emitenta zostało przeznaczone dla członków zarządu spółki to pytanie czy tylko i wyłącznie członkowie zarządu pełnią funkcję i pracują nad produkcjami gry?

Wskazany udział nie odzwierciedla rzeczywistej proporcji całkowitych wynagrodzeń w Spółce. Wynagrodzenia członków Zarządu w 2024 r. stanowiły około 47% całkowitych kosztów wynagrodzeń, przy uwzględnieniu zarówno: a) pozycji „Wynagrodzenia” w rachunku wyników, jak i b) kosztów aktywowanych w bilansie (nakłady na gry). Wynagrodzenia zespołu produkcyjnego i wspierającego w 2024 roku stanowiły około 53% całkowitych kosztów wynagrodzeń w Spółce.

l) Proszę precyzyjnie określić kto został wynagradzany w roku 2024 w pozostałych 7% nakładów na wynagrodzenia? Co za te środki zostało wykonane?

Przypomnieć należy, że wynagrodzenia osób nie będących członkami Zarządu stanowiły około 53% całkowitych kosztów wynagrodzeń w Spółce. Wynagrodzenia te obejmowały osoby zaangażowane w: – bieżące utrzymanie i rozwój już wdrożonych projektów, – realizację nowych projektów będących w fazie rozwoju (m.in. Achilles: Survivor, Brightness), – działalność administracyjną i organizacyjną Spółki, – zadania wspierające produkcję gier.