



**SPRAWOZDANIE
ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GAMES BOX S.A.**

za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.

Warszawa, 10 marca 2023 r.

Spis treści

1.	Charakterystyka Spółki	3
1.1.	Informacje Podstawowe.....	3
1.1.1.	Dane jednostki	3
1.1.2.	Przedmiot działalności.....	4
1.1.3.	Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu	4
1.1.4.	Zarząd Spółki	6
1.1.5.	Rada Nadzorcza Spółki.....	7
1.2.	Zakres działalności Spółki	7
1.2.1.	Profil działalności Spółki	7
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży	8
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	8
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	8
3.	Przewidywany rozwój Spółki.....	9
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	10
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	11
6.	Pozostałe informacje	21

1. Charakterystyka Spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent powstał na skutek przekształcenia spółki Games Box sp. z o.o. w spółkę Games Box S.A., które dokonane zostało na podstawie Uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki pod firmą Games Box sp. z o.o. z dnia 25 stycznia 2021 r. w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną (Repertorium A. Nr 247/2021).

Games Box S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie wydawania i produkcji gier na różne platformy, tj. gry na komputery (PC oraz MAC) oraz gry na konsole (Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One). Założycielem oraz istotnym akcjonariuszem Emitenta jest Ultimate Games S.A. – notowana na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. tworząca gry wideo na najpopularniejsze platformy. Prezesem Zarządu Spółki jest Pan Tomasz Supeł, który jest doświadczonym i kreatywnym menadżerem odpowiedzialnym za działalność i rozwój Emitenta.

Spółka jest pomysłodawcą, wydawcą i producentem gier sprzedawanych w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, w szczególności Steam, App Store, Google Play oraz Nintendo eShop, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie. Produkcja gier Emitenta, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, zlecana jest do podmiotów zewnętrznych, niemniej zdecydowana większość pomysłów i koncepcji gier jest dziełem samego Emitenta. Spółka dokonywała również sprzedaży assetów, tj. elementów do gier, a także autorskich praw majątkowych do gier czy dzieł w postaci mechanik do gier.

Model biznesowy Emitenta zakłada produkcję różnorodnych, racjonalnie wyselekcjonowanych gier przy względnie niskich budżetach oraz przy utrzymaniu niskich kosztów działalności operacyjnej Emitenta. W ramach prowadzonej działalności Emitent stale pracuje nad opracowywaniem gier. Na początku jest to przygotowywanie trailera i strony STEAM, a następnie produkcja pełnej wersji danej gry.

Strategia Emitenta opiera się na rozwoju w oparciu o własne pomysły Spółki na gry, co przyczyni się do eksploatacji danego IP gry na wszystkich polach w przyszłości, począwszy od wersji STEAM na PC po późniejsze porty, czy też następnie DLC. Pomimo krótkiej historii działalności Spółka rozwija się w dynamicznym tempie, realizując swoje projekty zgodnie z założonymi planami i celami, a środki pieniężne wypracowane w drodze emisji akcji, a także sprzedaży produktów własnych, pozwalają na samodzielne funkcjonowanie Emitenta.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Games Box S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Marszałkowska 87/102, 00-683 Warszawa
Telefon:	(+48) 730 251 475
Adres poczty elektronicznej:	contact@gmsbox.pl
Adres strony internetowej:	www.gmsbox.pl
NIP:	7010991036
REGON:	386590637
KRS:	0000883443

Źródło: Emitent

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki, wg klasyfikacji PKD, obejmuje:

- 1) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (przedmiot przeważającej działalności),
- 2) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem,
- 3) PKD 58.13.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 4) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 5) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 6) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 7) PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- 8) PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 9) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 10) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet.

1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 grudnia 2022 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosi 121.375,00 zł i dzieli się na 1.213.750 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. i do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności Zarządu Spółki Games Box S.A.

Seria	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	1 160 000	95,57%	1 160 000	95,57%
B	53 750	4,43%	53 750	4,43%
Suma	1 213 750	100,00%	1 213 750	100,00%

Źródło: Spółka

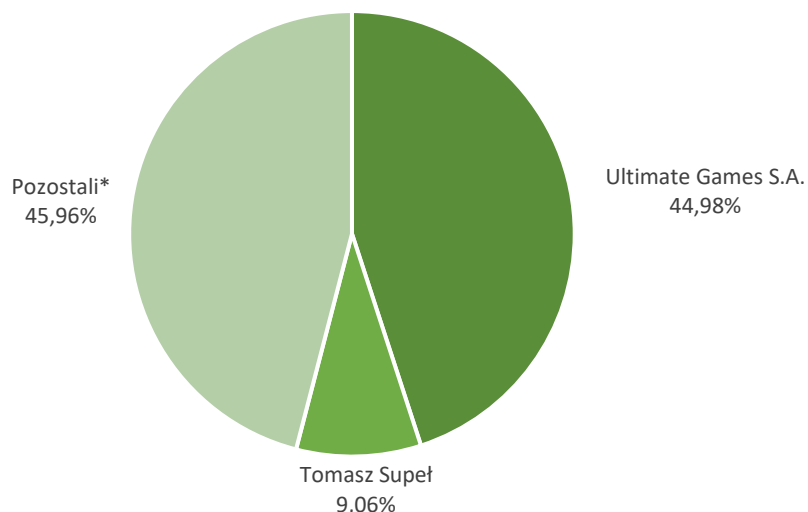
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2022 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Ultimate Games S.A.	546 000	546 000	44,98%	44,98%
Tomasz Supeł	109 938	109 938	9,06%	9,06%
Pozostali*	557 812	557 812	45,96%	45,96%
Suma	1 213 750	1 213 750	100,00%	100,00%

* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Spółka

Struktura własnościowa Spółki (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31 grudnia 2022 r.



* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Spółka

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

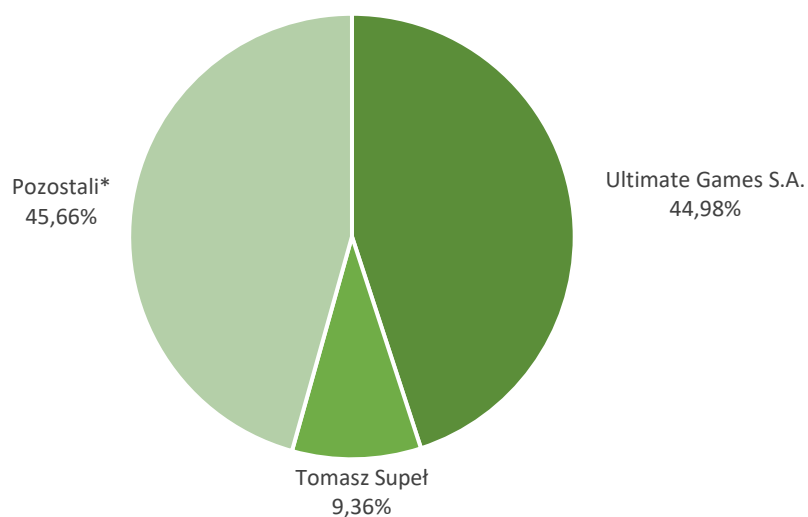
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Ultimate Games S.A.	546 000	546 000	44,98%	44,98%
Tomasz Supeł	113 576	113 576	9,36%	9,36%
Pozostali*	554 174	554 174	45,66%	45,66%
Suma	1 213 750	1 213 750	100,00%	100,00%

* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Spółka

Struktura własnościowa Spółki (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania



* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Spółka

1.1.4. Zarząd Spółki

Na dzień 1 stycznia 2022 r. skład Zarządu Games Box S.A. był następujący:

- Pan Tomasz Supeł – Prezes Zarządu.

W trakcie 2022 roku obrotowego, a także do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania, nie zaszły żadne zmiany w składzie Zarządu Spółki.

W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Pan Tomasz Supeł – Prezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2022 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Pan Rafał Jelonek – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Łukasz Bajno – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Ludwik Sobolewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pani Dominika Mazur – Członek Rady Nadzorczej,
- Pani Anna Wróbel – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 3 stycznia 2022 r., na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki, podjęto:

- Uchwały nr 5-7, na mocy których odwołano Panią Dominikę Mazur, Pana Łukasza Bajno oraz Panią Annę Wróbel ze składu Rady Nadzorczej Emitenta,
- Uchwały nr 8-10, na mocy których powołano Pana Tomasza Stajszczaka, Pana Krzysztofa Markowskiego oraz Pana Błażeja Musiała do składu Rady Nadzorczej Spółki.

W związku z powyższymi zmianami skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania, kształtował się następująco:

- Pan Rafał Jelonek – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Tomasz Stajszczak – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Ludwik Sobolewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Krzysztof Markowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Błażej Musiał – Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Przeważającym przedmiotem działalności Spółki jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych, w ramach której Spółka prowadzi działalność polegającą na produkcji własnych gier komputerowych na różne platformy, w szczególności na PC - STEAM.

Spółka jest jedynym właścicielem lub współwłaścicielem praw do produkowanych gier lub posiada stosowne licencje do gier, a obecny model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier jest samodzielnym wydawcą, bądź korzysta z usług renomowanego wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Spółka sprzedaje gry na całym świecie za pośrednictwem platform internetowych. Podstawowym rynkiem zbytu jest platforma STEAM oraz inne platformy internetowe.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka osiąga przychody z następujących produktów:

Lp.	Gra	Platforma	Termin wydania	Właściciel praw majątkowych
1.	Bad Dream: Coma	Steam	9 marca 2017 r.	Spółka
2.	Ships 2017	Steam	19 października 2016 r.	Spółka
3.	Bus Driver Simulator: Countryside	Nintendo Switch	3 marca 2022 r.	Spółka
4.	Ships Simulator	Xbox One	21 grudnia 2022 r.	Spółka

Źródło: Emitent

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej.

Planowane premiery gier

Lp.	Gra	Platforma	Planowany termin wydania*
1.	Primitive (demo)	Steam	IV kwartał 2023 r.
2.	Riot Control Simulator	Steam	2023 r.
3.	Repo Man	Steam	2023/2024

* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

Źródło: Emitent

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

Najważniejszym wydarzeniem dla Spółki w 2022 r. był debiut na rynku NewConnect w dniu 24 czerwca 2022 r.

Jeżeli chodzi o działalność operacyjną to Emitent w całym 2022 r., a także do czasu sporządzenia niniejszego Sprawozdania intensywnie pracował nad produkcją pełnych wersji gier pt. Riot Control Simulator oraz Repo Man. W dniu 3 października 2022 r. Spółka, na festiwalu Steam Next Festival, zaprezentowała demo gry pt. Riot Control

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Simulator, która została bardzo pozytywnie przyjęta, a w ciągu miesiąca od rozpoczęcia niniejszego festiwalu przedmiotowy tytuł został pobranych przeszło 13.000 razy.

W trzecim kwartale 2022 r. Games Box S.A. odświeżył kartę Steam dla gry pt. Repo Man, na której zaprezentowany został nowy trailer tytułu w aranżacji neonów, który spotkał się z dużym zainteresowaniem mediów branżowych. Repo Man to pierwszoosobowa gra typu RPG, która powstaje na silniku Unreal5 i posiada wielowątkową i rozbudowaną fabułę.

W dniu 3 grudnia 2022 r. Emitent, w związku realizacją strategii Spółki, przedstawił trailer nowej gry o tytule Primitive, która jest autorskim IP Games Box S.A. Niniejszym tytułem zainteresował się m.in. IGN, prestiżowy portal gamingowy z USA, który pisał o Primitive na swoich social mediach. Przedmiotowa gra bardzo szybko znalazła się w rankingu Global Wish List Steam, a w przeciągu niecałych dwóch miesięcy od prezentacji weszła do TOP 1000 Global Wish List Steam.

Dodatkowo, w dniu 21 grudnia 2022 r., miała miejsce premiera gry Emitenta pt. Ships Simulator na platformie Xbox. Już kolejnego dnia, tj. 22 grudnia 2022 r., Spółka otrzymała informację, iż ww. tytuł sprzedał się w przeszło 1.000 egzemplarzy, co wiązało się z pełnym pokryciem kosztów produkcji niniejszego portu.

W dniu 7 marca 2023 r., pomiędzy Emitentem a Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie (wydawca), została obustronnie podpisana umowa wydawnicza dla gry pt. Primitive w wersji na PC. Na podstawie niniejszej umowy Spółka oraz Wydawca zgodnie oświadczyli, że szacunkowy koszt produkcji, wydania i promocji gry wyniesie 1.000.000,00 zł netto. Po wydaniu pełnej wersji dzieła wydawcy oraz Emitentowi przysługiwać będzie wynagrodzenie prowizyjne odpowiadające standardom rynkowym. Games Box S.A. jest producentem oraz właścicielem praw majątkowych do tytułu, a w ramach realizacji ww. umowy udzieli wydawcy odpowiedniej licencji, której zakres został szczegółowo wskazany w przedmiotowej umowie. Aktualnie trwają prace nad wersją demonstracyjną gry, która ma zostać zakończona do 31 grudnia 2023 r. Po wydaniu dema Spółka nie wyklucza podpisania umów z zewnętrznymi wydawcami, którzy będą zainteresowani wydaniem pełnej wersji dzieła.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju Spółka zakłada dalszy rozwój działalności poprzez produkcję i dystrybucję różnorodnych, racjonalnie wyselekcjonowanych gier przy względnie niskich budżetach oraz przy utrzymaniu niskich kosztów działalności operacyjnej Emitenta. Spółka bazuje na własnych pomysłach na gry, co przyczynia się do eksploatacji danego IP gry na wszystkich polach w przyszłości, począwszy od wersji STEAM na PC po późniejsze porty oraz następnie DLC. Nadrzędnym celem strategicznym Emitenta jest wzrost wartości Spółki poprzez generowanie ponadprzeciętnych zysków ze sprzedaży nisko- i średniobudżetowych gier.

Powyższy cel będzie realizowany przy następujących założeniach:

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

- i. prowadzenie ciągłego i intensywnego procesu poszukiwania pomysłów na nowe gry,
- ii. precyzyjne i efektywne badanie potencjału poszczególnych tytułów przed rozpoczęciem produkcji,
- iii. wdrażanie do etapu produkcji pomysłów, które mają potwierdzenie rynkowe, niezależnie od wstępnych ocen i oczekiwań Emitenta,
- iv. tworzenie jakościowych produkcji przy utrzymaniu wysokiej dyscypliny kosztowej,
- v. szeroki i systematyczny proces kontroli jakości na każdym etapie produkcji, również przy wykorzystaniu zasobów Grupy Ultimate Games i PlayWay,
- vi. wprowadzenie do sprzedaży minimum jednego tytułu rocznie,
- vii. rozwój potencjału intelektualnego poprzez rozbudowę zespołów wewnętrznych Spółki,
- viii. rozwój współpracy z podmiotami zewnętrznymi w zakresie portowania oraz certyfikacji wydanych gier na inne platformy, przede wszystkim konsole,
- ix. korzystanie z potencjału Grupy Kapitałowej Ultimate Games i PlayWay w zakresie wymiany wartościowych informacji, doświadczeń, dobrych praktyk biznesowych oraz produkcyjnych.

Przyjęta strategia będzie realizowana przez Emitenta w latach 2022-2023. Zarząd Emitenta nie wyklucza, iż w ramach realizacji strategii rozwoju przeprowadzi kolejną emisję akcji, celem zwiększenia dynamiki rozwoju prowadzonej działalności, przy czym na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania emisja akcji nie jest planowana.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki, w okresie od stycznia do grudnia 2022 r., wyniosła 384.598,38 zł, co w porównaniu z analogicznym okresem roku 2021, gdy wartość niniejszych przychodów wyniosła 561.825,38 zł, oznacza spadek o 31,54% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka w 2022 r. osiągnęła przychody równe 108.182,58 zł, czyli o 62,59% niższe niż w 2021 r., które wówczas wynosiły 289.154,38 zł. Pozostałą część przychodów Spółki w roku 2022, tj. kwotę 276.415,80 zł, stanowiła dodatnia zmiana stanu produktów. Strata ze sprzedaży Spółki w 2022 r. wyniosła 229.347,68 zł, a w roku poprzednim, Spółka wykazała zysk ze sprzedaży na poziomie 35.015,73 zł. Strata netto Spółki za 2022 rok wyniosła 236.269,92 zł. W 2021 r. Spółka odnotowała zysk netto na poziomie 31.600,16 zł.

Suma aktywów Spółki, według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2022 r., wynosi 1.925.868,57 zł i jest niższa o 15,63% r/r od wartości aktywów Spółki wykazanych na dzień 31 grudnia 2021 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 2.282.544,27 zł. Kapitał własny Spółki na koniec 2022 r. wyniósł 1.908.670,40 zł, a tym samym były niższe o 11,02% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2021 r., tj. 2.144.940,32 zł.

Spółka, na dzień 31 grudnia 2022 r., posiadała środki pieniężne w wysokości 1.092.311,06 zł. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Games Box S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji gier własnych. Nadrzędnym celem strategicznym Emitenta jest wzrost wartości Spółki poprzez generowanie ponadprzeciętnych zysków ze sprzedaży nisko- i średniobudżetowych gier, a będzie to realizowane poprzez m.in. (i) zdobycie istotnej pozycji w segmencie gier wideo, (ii) dywersyfikacja portfolio gier poprzez produkcję i dystrybucję kolejnych premier na PC oraz w przyszłości również na rynek konsol, w tym na Nintendo Switch – minimum jeden tytuł rocznie, (iii) dalszy rozwój zespołów deweloperskich. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Games Box S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz *know-how* osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. Na dzień 31 grudnia 2022 r. w Spółce zatrudniona jest 1 osoba na podstawie umowy o pracę (1/8 pełnego etatu) oraz 1 osoba z tytułu powołania. Emitent ma podpisane umowy o współpracy z 3 podmiotami zewnętrznymi, na podstawie których, w zależności od potrzeb Spółki, delegowana jest odpowiednia ilość osób do prac nad grami Spółki. Odejście kluczowych osób z zespołu może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie produkcji gier. Utrata członków zespołu, pracującego nad danym produktem, może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta, w tym m.in. Pan Tomasz Supeł, będący Prezesem Zarządu, oraz Pan Rafał Jelonek, będący Przewodniczącym Rady Nadzorczej, są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Games Box S.A.

Ryzyko związane z istotnym poziomem dodatniej zmiany stanu produktów

Na dzień sporządzenia Sprawozdania istotny udział w przychodach ze sprzedaży i zrównanych z nimi stanowi dodatnia zmiana stanu produktów. W 2022 roku Spółka odnotowała zmianę stanu produktów na poziomie

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

276.415,80 zł, co oznacza, że stanowiła 71,87% przychodów netto i zrównanych z nimi w tym okresie. W 2021 r. dodatnia zmiana stanu produktów w Spółce wyniosła 272.671,00 zł, co przekłada się na 48,53% całości przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi. Należy wskazać, iż zmiana stanu produktów występuje jako pozycja przychodów, natomiast w rzeczywistości służy korekcie kosztów i stanowi ona różnicę pomiędzy stanem końcowym, a stanem początkowym pozycji: półprodukty, produkcja w toku i produkty gotowe. W związku z tym, w rachunku zysków i strat, w wariantcie porównawczym, pozycja zmiana stanu produktów umożliwia skorygowanie wartości o stan wyrobów gotowych, które Spółka wyprodukowała w danym okresie, ponosząc koszty związane z ich produkcją, które nie zostały sprzedane w tym samym okresie (tj. Spółka poniosła koszty, natomiast nie osiągnęła z tego tytułu przychodu). Minimalizacja przedmiotowego czynnika ryzyka będzie następować wraz z osiąganiem coraz wyższych przychodów ze sprzedaży gier, przez co udział zmiany stanu produktów będzie coraz mniejszy. Ponadto należy wskazać, iż istotny poziom dodatniej zmiany stanu produktów w przychodach ze sprzedaży i zrównanych z nimi to sytuacja typowa dla spółek gamingowych, gdzie odbywa się proces produkcyjny gier, a nie ma jeszcze ich sprzedaży lub jest ona na początkowym etapie.

Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych gier

Zdolność Emitenta do generowania przychodów ze sprzedaży zależy od powodzenia sprzedaży produkowanych przez Spółkę gier. Charakterystyka branży gamingowej oraz prowadzonej przez Emitenta działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji gier, który może trwać od 12 do 36 miesięcy. Na dzień sporządzenia Sprawozdania Emitent ponosi nakłady m.in. na produkcję 2 gier jednocześnie tj. Riot Control Simulator, Repo Man, a także dokonuje preprodukcji nowych gier. Nieosiągnięcie przez Emitenta przychodów ze sprzedaży nowych gier lub osiągnięcie znacząco niższych przychodów niż pierwotnie zakładano może mieć m.in. negatywny wpływ na sytuację Emitenta oraz wycenę jego akcji, a inwestorzy, którzy objęli lub nabyli akcje Emitenta mogą ponieść straty i nie odzyskać zainwestowanych środków. Jednocześnie, ewentualne niepowodzenie przy próbie pozyskania przez Spółkę kapitału, w tym akcyjnego, może uniemożliwić kontynuowanie prowadzonej działalności.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent zakłada produkcję i dystrybucję kolejnych premier na PC oraz na rynek konsolowy, w tym na Nintendo Switch – minimum jeden tytuł rocznie, co w ocenie Zarządu Spółki zwiększy prawdopodobieństwo generowania przychodów ze sprzedaży z wielu źródeł, wpływając na sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Nietrzymanie założonego harmonogramu produkcji może

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

spowodować opóźnienie premiery gry, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami premier gier

Zgodnie z wiedzą Zarządu Spółki na sukces sprzedażowy danej gry istotnie wpływa odpowiedni termin jej premiery, dlatego Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wszystkie znane mu czynniki warunkujące optymalną datę startu sprzedaży. W związku z powyższym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery gry, co pozwoli na: lepsze dopracowanie gry, przeprowadzenie efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej listy graczy oczekujących na jej premierę. W takim wypadku opóźnienie premiery gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż, co będzie miało wpływ na sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, które trwają od 12 do 36 miesięcy (terminy wynikające z dotychczasowych doświadczeń Emitenta, w przyszłości mogą one ulec zmianie). Spółka dokłada należytej, a także profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Celem Spółki jest produkcja i wydanie przynajmniej jednej gry rocznie. Wprowadzenie niniejszych produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki, ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada rozwój działalności poprzez produkcję i dystrybucję dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta. Należy wskazać, że Spółka planuje dalsze zwiększanie ilości zespołów i rozbudowę obecnych.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia Sprawozdania dystrybucja gier Emitenta odbywa się przez jednego z największych na świecie dystrybutorów, tj. Valve Corporation – operatora platformy Steam. Ewentualna rezygnacja Valve Corporation lub zmiana warunków współpracy na mniej korzystną dla Emitenta może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Istnieje również ryzyko utracenia możliwości sprzedaży na skutek działań algorytmów platformy oraz decyzji samego operatora platformy sprzedażowej (np. Steam, PlayStation Store, Nintendo eShop, Microsoft Store), w wyniku na przykład złamania regulaminu danej platformy przez Emitenta. Jednocześnie należy wskazać, iż Spółka będzie otrzymywała przychody od wskazanej platformy dystrybucji, na której odbiorcy końcowi dokonają zakupu produktów Emitenta. Tym samym wystąpi koncentracja przychodów ze sprzedaży Emitenta w ramach współpracy z platformą Steam. Utrata kluczowego odbiorcy może istotnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki. W przyszłości Emitent nie wyklucza rozpoczęcia sprzedaży z wykorzystaniem innych platform na PC (np. Epic Store) i konsole (np. Microsoft Store, Playstation Store, Nintendo Game Store), co powinno istotnie ograniczyć ryzyko uzależnienia od jednego dystrybutora.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Zarząd Emitenta stale i na bieżąco śledzi zmiany regulaminów poszczególnych platform, stosuje się do wytycznych i zasad obowiązujących dla danej platformy, a także rozwija i dba o dobre relacje z określonymi platformami. Dodatkowo każda gra na etapie koncepcyjnym oraz produkcyjnym przygotowywana jest pod ewentualny przyszły proces portowania i sprzedaży na innych platformach.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na wielkość sprzedaży w branży duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez dystrybutora gier, tj. platformy Steam. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień, poleceń, kuponów rabatowych oraz zniżek poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanых cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na mniejszy od oczekiwanego poziom sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Na dzień sporządzenia Sprawozdania Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, głównie na platformie Steam. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłoby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka nawiązuje współpracę z poszczególnymi osobami w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy posiadają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Z uwagi na dużą liczbę

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu dotyczącego roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Emitent, w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka, w dalszej kolejności, prowadzić może do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Spółka, będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Identyczna w skutkach może być sytuacja, w której Spółka padnie ofiarą hakerskiego ataku typu Ransomware – mimo świadomości zagrożenia i podejmowania działań minimalizujących ryzyko. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory mogą zostać poddane sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu, dla którego prawem właściwym jest prawo państwa zagranicznego.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych członków zespołu

Kluczowym zasobem Emitenta jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier, w pewnym stopniu, zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki

kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży produktów Emitenta i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby 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 procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jej wyniki finansowe.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast część przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia powyższej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GAMES BOX S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, niniejsza sytuacja może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Na dzień sporządzenia Sprawozdania Emitent prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania w Polsce i na świecie trwa stan epidemii COVID-19. W związku z tym obowiązują obostrzenia w poruszaniu się, komunikowaniu i swobodnym przepływie usług, co wywiera istotny wpływ na funkcjonowanie całej gospodarki, w tym na działalność Spółki. Nie można wykluczyć, że część pracowników będzie musiała ograniczyć swoje zaangażowanie w pracę, co może mieć negatywny wpływ na realizację zaplanowanych przez Spółkę działań. Istnieje ryzyko, że pracownicy zachorują i nie będą zdolni do pracy oraz że zostaną objęci kwarantanną lub hospitalizacją. Sytuacja pandemii COVID-19 i związane z nią ograniczenia mogą też mieć wpływ na długofalowy spadek efektywności prowadzonej działalności.

W odniesieniu do Games Box S.A. należy wskazać, iż Spółka wcześniej przygotowała infrastrukturę sieciową umożliwiającą pracę zdalną oraz wprowadziła oprogramowanie ułatwiające komunikację, co minimalizuje wpływ przedmiotowego czynnika ryzyka. Dzięki temu wszyscy członkowie zespołu Spółki wykonują swoją pracę zdalnie i stan epidemii COVID-19 nie wpływa istotnie na działalność Games Box S.A. Pomimo tego, ze względu na brak bieżącego kontaktu i inne czynniki spowodowane epidemią COVID-19, nie można wykluczyć ewentualnych opóźnień w premierach poszczególnych produktów. Z drugiej jednak strony, od momentu wprowadzenia obostrzeń w poruszaniu się, w okresie pandemii istotnie wzrosło zainteresowanie rozwiązaniami z zakresu rozrywki cyfrowej, w tym gier, co ma istotny pozytywny wpływ na sytuację finansową producentów i wydawców gier. W związku z tym nie można wykluczyć też, że szybkie wygaszenie pandemii COVID-19 i zakończenie obostrzeń związanych z funkcjonowaniem w przestrzeni publicznej może doprowadzić do stopniowego spadku i powrotu poziomowi zainteresowania rozwiązaniami z zakresu rozrywki cyfrowej do stanu sprzed pandemii.

Ryzyko związane z agresją Rosji na Ukrainę

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie odnotowuje poważnych skutków związanych z rosyjską agresją przeciwko narodowi ukraińskiemu. Brak znaczącego wpływu pozostaje także w obszarze sankcji nałożonych na Federację Rosyjską oraz Republikę Białoruś. Nie występują problemy związane z utrzymaniem stabilnego poziomu produkcji i wydawania gier. Sprzedaż gier Emitenta odbywa się głównie poprzez polskiego wydawcę Ultimate Games S.A. Ograniczenie sprzedaży na rynki objęte sankcjami może mieć wpływ na sprzedaż, ale, w opinii Zarządu Spółki, w stopniu nieznacznym.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi, a także stale analizuje potencjalny wpływ konfliktu na działalność Emitenta. Na dzień sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe czy perspektywy rozwoju Spółki.

6. Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2022 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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 2022 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W okresie od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, 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 rok obrotowy 2022, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

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.

Tomasz Supeł

Prezes Zarządu