

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
TITANITE GAMES SPÓŁKA AKCYJNA W ROKU 2022**

1. INFORMACJE OGÓLNE

Firma: **TITANITE GAMES SPÓŁKA AKCYJNA**

Adres siedziby: ul. Marii Bobrzeckiej 1/46, 31-216 Kraków,

REGON: 385318933

NIP: 9452233279

Numer KRS: 0000967228

Oznaczenie sądu: Sąd Rejonowy dla Miasta Krakowa XI Wydział Gospodarczy

Strona internetowa: www.titanitegames.com

Poczta elektroniczna: contact@titanitegames.com

Sektor: produkcja gier komputerowych oraz oprogramowania IT

ZAKRES DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Przedmiotem działalności Spółki na dzień 31 grudnia 2021 roku było głównie:

- (PKD 32.40.Z) produkcja gier i zabawek;
- (PKD 47.65.Z) sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach;
- (PKD 47.91.Z) sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub internet;
- (PKD 47.99.Z) pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami.

2. INFORMACJE KORPORACYJNE

Spółka Titanite Games S.A. została utworzona na podstawie prawa polskiego, w szczególności na podstawie Kodeksu Spółek Handlowych.

PRZEKSZTAŁCENIE SPÓŁKI

Titanite Games Spółka Akcyjna powstała z przekształcenia w spółkę akcyjną spółki Titanite Games sp. z o.o. Przekształcenie nastąpiło w drodze uchwały nr 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Wspólników Titanite Games Sp. z o.o. z dnia 22.03.2022 roku.

Titanite Games Spółka Akcyjna została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 5 maja 2022r. przez SĄD REJONOWY DLA KRAKOWA ŚRÓDMIEŚCIA W KRAKOWIE, XI WYDZIAŁ GOSPODARCZY KRAJOWEGO REJESTRU SĄDOWEGO pod numerem KRS 0000967228.

DOŁĄCZENIE FUNDUSZU INWESTYCYJNEGO

W dniu 21.07.2022r. miało miejsce Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Titanite Games S.A. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powzięło uchwały w przedmiocie zmiany umowy Spółki oraz emisji nowych akcji związanych z podpisaną w dniu 21.07.2022r. Umową Inwestycyjną z Satus Games Spółką z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową w wyniku, której ww Fundusz objął 161 000 akcji.

Została również powzięta uchwała o warunkowym podniesieniu kapitału zakładowego w drodze emisji warrantów subskrypcyjnych dla kluczowych członków zespołu w związku z ww Umową Inwestycyjną z Satus Games.

Z uwagi na potrzebę złożenia dodatkowych wyjaśnień odnośnie nowej umowy Spółki do krakowskiego KRS, zmiany te zostały zarejestrowane w KRS w dniu 30.01.2023 r.

W okresie sprawozdawczym nie powzięto więcej uchwał w przedmiocie zmiany umowy Spółki.

KAPITAŁ ZAKŁADOWY SPÓŁKI

Kapitał zakładowy Spółki wynosił na ostatni dzień okresu sprawozdawczego 340 200,00 zł.

W ciągu roku obrotowego została podjęta uchwała o podniesieniu kapitału zakładowego, natomiast KRS zarejestrował ją w 2023 roku. Na dzień niniejszego sprawozdania kapitał Spółki wynosi 357.725,60 zł.

W Spółce nie zostały przewidziane akcje uprzywilejowane, a także nie ustanowiła ona przywilejów osobistych dla akcjonariuszy. W okresie sprawozdawczym nie dokonano obniżenia kapitału zakładowego ani nie uchwalono dopłat od akcjonariuszy.

ORGANY SPÓŁKI

Organami Spółki są:

1. Zarząd,
2. Walne Zgromadzenie.
3. Rada Nadzorcza.

ZARZĄD

W całym okresie sprawozdawczym jedynym członkiem zarządu pełniącym funkcję jego Prezesa był Daniel Mariusz Miszkiel.

Rada Nadzorcza

W dniu przekształcenia spółki tj w dniu 5 maja 2022 została powołana Rada Nadzorcza Spółki w składzie:

1. Marcin Bizon
2. Aleksander Zawadzki
3. Kamil Pawlik
4. Mikołaj Marcisz
5. Magdalena Kowalska

Rada Nadzorcza pełniła funkcję w powyższym kształcie przez cały okres sprawozdawczy.

PROKURENCI

Na dzień bilansowy w Spółce nie ma ustanowionych prokurentów ani innych pełnomocników umocowanych do reprezentowania Spółki. Tacy nie byli również ustanawiani w okresie sprawozdawczym.

UMOWY ZAWARTE POMIĘDZY SPÓŁKĄ A OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI

W roku 2022 nie zostały zawarte pomiędzy Spółką a osobami zarządzającymi żadne umowy przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny albo w przypadku odwołania lub zwolnienia następującego z powodu połączenia Spółki przez przejęcie. Nie przewiduje się zawarcia tego typu umów w kolejnym okresie sprawozdawczym.

AKCJE W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

Osoby zarządzające Spółką w okresie sprawozdawczym posiadały akcje w Spółce. Prezes Zarządu posiadał w dniu przekształcenia Spółki 4015 udziałów o łącznej wartości nominalnej 200.750,00 zł. Następnie po przekształceniu i do końca okresu sprawozdawczego posiadał 2 007 500 akcji imiennych Spółki o łącznej wartości 200.750,00 zł, co przelicza się na 56% akcji w Spółce.

WSKAZANIE WSZELKICH OGRANICZEŃ DOTYCZĄCYCH PRZENOSZENIA PRAWA WŁASNOŚCI AKCJI SPÓŁKI ORAZ WSZELKICH OGRANICZEŃ W ZAKRESIE WYKONYWANIA PRAWA GŁOSU PRZYPADAJĄCYCH NA AKCJE SPÓŁKI

Umowa Spółki nie przewiduje prawa pierwszeństwa nabycia akcji przez pozostałych akcjonariuszy w proporcji do posiadanych przez nich jednostek uczestnictwa w kapitale zakładowym.

Nie występują żadne ograniczenia w zakresie wykonywania prawa głosu przypadające na akcje Spółki.

UMOWY ZAWARTE PO DNIU BILANSOWYM, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH POSIADANYCH AKCJI PRZEZ DOTYCHCZASOWYCH AKCJONARIUSZY

W związku z umową z Find Funds S.A., Find Funds S.A. będzie prowadzić realizację umów przyrzeczonej sprzedaży akcji inwestorom prywatnym. W wyniku tego, liczba akcji przypadających Find Funds S.A. ulegnie zmianie w kolejnym roku sprawozdawczym.

3. DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI W 2022 ROKU

GŁÓWNE RYNKI PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI

Działalność Spółki koncentrowała się w 2022 roku na rynku krajowym. Głównym obszarem działania Spółki są województwa: mazowieckie oraz małopolskie.

Zakres ten pokrywa się z zapisami umowy Spółki oraz wpisem w Krajowym Rejestrze Sądowym.

ISTOTNE WYDARZENIA W OKRESIE SPRAWOZDAWCZYM:

Dnia 28 stycznia 2022 roku w Krakowie - Umowa wydawnicza na grę Perseverance z firmą Feardemic Sp. Z o.o.

Dnia 11 kwietnia 2022 roku w Warszawie - Porozumienie w sprawie rozwiązania umowy oraz przeniesienia autorskich praw majątkowych z Gaming Factory S.A.

Dnia 10 czerwca 2022 roku w Warszawie - Porozumienie w sprawie rozwiązania umowy i przeniesienia autorskich praw majątkowych z Glob Games Studio S.A.

PRACE BADAWCZE I ROZWOJOWE

W roku sprawozdawczym 2022 spółka prowadziła prace badawcze w ramach projektu „Opracowanie narzędzia wspierającego tworzenie gier 3D z elementem symulacji zachowania się „chmary” obiektów (np. Chmary insektów)”.

W ramach projektu ma powstać narzędzie możliwe do użycia z silnikiem Unreal Engine 5, umożliwiające szybkie prototypowanie wyglądu i zachowania różnego typu obiektów.

Prace badawczo-rozwojowe zakończyły się w czerwcu 2023r.

OCENA CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROZEŃ DLA SPÓŁKI

Ryzyko związane ze strukturą zobowiązań Spółki

Spółka w roku sprawozdawczym przejęła prawa do dwóch IP:

- Bandit Simulator na podstawie porozumienia z Glob Games Studio S.A. z dnia 10 czerwca 2022 r.
- We Are Legion: Rome na podstawie porozumienia z Gaming Factory S.A. z dnia 11 kwietnia 2022 r.

W związku z opóźnieniami w produkcji i sytuacją finansową spółki istnieje ryzyko, że żadna z ww gier nie zwróci kosztów zakupienia ich IP co z kolei stworzy realne obciążenie spółki.

W związku z porozumieniem z Glob Games Studio S.A. , Zarząd planuje negocjować rozwiązanie konwersji zobowiązania finansowego na akcje spółki. Stosowna oferta zostanie złożona w 2023 roku.

W związku z porozumieniem z Gaming Factory S.A., w przypadku braku możliwości spłaty zobowiązania przez Spółkę, porozumienie zakłada sprzedaż przez Prezesa Zarządu części akcji na rzecz Gaming Factory SA.

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 Spółkę. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Spółka. 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 Spółka 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 zmienią 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 miałyby niekorzystne przełożenie na działalność Spółki oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

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 prawne związane z prowadzoną działalnością

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 podatkowe

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

Ryzyko wynikające z sytuacji społeczno-gospodarczej na świecie

W związku z obecnym konfliktem rosyjsko-ukraińskim mogą wystąpić w kolejnych miesiącach trudne do przewidzenia negatywne konsekwencje dla światowej gospodarki.

Zarząd będzie monitorować potencjalny wpływ istniejących zagrożeń i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić negatywne skutki dla Spółki.

WPLYW DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA NA ŚRODOWISKO NATURALNE

Stale pracujemy nad zmniejszeniem zużycia energii na potrzeby biura i ograniczeniem zużycia wody.

Ponadto do codziennej działalności stosujemy zasady eco-biura:

- drukowanie dwustronne lub ponowne wykorzystywanie papieru
- komunikacja między pracownikami i partnerami za pomocą środków komunikacji elektronicznej
- drukowanie jedynie niezbędnych dokumentów
- księgowość elektroniczna
- wyłączanie przycisków STAND BY w nieużywany sprzęcie elektronicznym
- segregacja śmieci

4. ANALIZA FINANSOWA SPÓŁKI

Na dzień 31.12.2022 r. wysokość kapitałów własnych wyniosła 1 466 086,81 zł.

Zobowiązania krótkoterminowe na dzień 31.12.2022 r. wyniosły 100 776,90 zł.

Wartość aktywów trwałych na dzień 31.12.2022 r. wyniosła 6 508,53 zł.

Suma bilansowa na dzień 31.12.2022 r. Wyniosła 2 446 022,26 zł.

Przychody netto ze sprzedaży na dzień 31.12.2022 r. wyniosły 1 183 211,68 zł.

W okresie sprawozdawczym Spółka odnotowała stratę netto w wysokości 378 468,41 zł.

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

PRZEKSZTAŁCENIE SPÓŁKI I PLANY NA ROK 2023:

Zakończył się proces przekształcenia spółki, w spółkę akcyjną. Po podjęciu uchwały o przekształceniu i zarejestrowaniu spółki przekształconej przez Sąd Rejestrowy, Spółka podpisała Umowę Inwestycyjną z Satus Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywna Spółka Inwestycyjna - spółka komandytowa, celem inwestycji w rozwój autorskiej technologii wspomagającej produkcję gier spółki.

W 2023 roku spółka planuje rozpocząć procedurę rejestracji akcji spółki na rynku New Connect.

6. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI

Spółka planuje aktywne działania sprzedażowe celem pozyskania strategicznego partnera do wydania niezapowiedzianej gry spółki stworzonej w oparciu o technologię Unreal Engine 5. Spółka w pierwszym kwartale premierę jednego ze swoich tytułów na platformie Nintendo Switch. W drugim kwartale spółka planuje premierę drugiej gry na platformie Steam. Spółka planuje rozwinąć swoją działalność, zwiększyć jakość produkowanych gier komputerowych, oprogramowania IT oraz rozwinąć działania marketingowe oraz promocyjne.

7. ODDZIAŁY (ZAKŁADY) JEDNOSTKI

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

8. INSTRUMENTY FINANSOWE

W okresie od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 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.

9. POSTĘPOWANIA TOCZĄCE SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ.

Przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej nie toczą się postępowania dotyczące zobowiązań lub wierzytelności Spółki.

10. ISTOTNE INFORMACJE DLA OCENY JEDNOSTKI – WSKAŹNIKI FINANSOWE I NIEFINANSOWE, ŁĄCZNIE Z INFORMACJAMI DOTYCZĄCYMI ZAGADNIENI 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.