

UZASADNIENIE

Zarząd Spółki niniejszym rekomenduje Zwyczajnemu Walnemu Zgromadzeniu Spółki przeznaczenie zysku netto za rok obrotowy zakończony dnia 31 grudnia 2024 roku w kwocie 6 858 735,87 zł (słownie: sześć milionów osiemset pięćdziesiąt osiem tysięcy siedemset trzydzieści pięć złotych i osiemdziesiąt siedem groszy) w całości na kapitał zapasowy Spółki (pozycja zyski zatrzymane).

Po dokonaniu analizy sytuacji finansowej Spółki, przyszłych inwestycji i zakładanych przychodów, Zarząd proponuje, aby przeznaczyć zysk netto za rok obrotowy zakończony dnia 31 grudnia 2024 roku w kwocie 6 858 735,87 zł (słownie: sześć milionów osiemset pięćdziesiąt osiem tysięcy siedemset trzydzieści pięć złotych i osiemdziesiąt siedem groszy) w całości na kapitał zapasowy Spółki (pozycja zyski zatrzymane). Zarząd wskazuje, że – stosownie do przyjętego planu rozwoju Spółki na rok 2025, o którym Spółka informowała raportem bieżącym nr 33/2024 z dnia 20 grudnia 2024 roku – podstawowym celem Spółki jest pomnażanie jej kapitału i wzrost wartości Spółki dla Akcjonariuszy, a będzie on realizowany poprzez rozwój działalności w obszarze produkcji gier akcji dedykowanych na urządzenia PC oraz konsole. Najważniejszym celem Spółki na rok 2025 jest realizacja i wydanie gry „Cooking Simulator 2” w drugiej połowie roku 2025 oraz dalsze rozwijanie obecnego flagowego produktu, tj. gry „Cooking Simulator”. Zarząd Spółki wskazuje, że produkcja gry „Cooking Simulator 2” jest obecnie na końcowym etapie, w związku z czym, mając także na względzie doświadczenie Spółki w wydawaniu gier komputerowych i wiedzę na temat realizacji projektów gamingowych, priorytetem Spółki jest zabezpieczenie środków finansowych na ukończenie „Cooking Simulator 2” tak, aby finalny produkt, który trafi na rynek, spełniał oczekiwania nie tylko Spółki, ale przede wszystkich był satysfakcjonujący dla graczy.

Ponadto, Spółka w bieżącym roku obrotowym wdraża szereg zmian i planuje premiery, obejmujące wzmocnienie tytułu „Cooking Simulator” oraz jego restart na obecnych i nowych platformach. W 2025 roku Spółka realizuje, zgodnie z przyjętym planem, liczne projekty, w tym w szczególności, poza pracami nad grą „Cooking Simulator 2”, aktualnie trwają także prace nad: (i) dodatkiem do gry „Cooking Simulator” – DLC Barbeque, (ii) wersją mobilną gry „Cooking Simulator” oraz (iii) grą „Cooking Simulator” w wersji VR. W 2025 roku, w wersji na PC, zadebiutuje także pierwszy projekt wydawniczy Spółki, który stanowi krok w kierunku innowacji, partnerstw oraz ekspansji nowego planu który ma na celu dalszy rozwój Spółki i umocnienie jej pozycji na globalnym rynku gier. Tak szerokie zaangażowanie projektowe ze strony Spółki wymaga odpowiednich nakładów finansowych, a jednocześnie stanowi inwestycję w dalszy, dynamiczny rozwój Spółki. Sukces powyższych projektów, w tym w szczególności flagowego projektu jakim jest gra „Cooking Simulator 2”, jak również innych podejmowanych przez Spółkę inicjatyw, zgodnie z oczekiwaniami Zarządu, ma zapewnić Spółce wzrost przychodów ze sprzedaży w kolejnych okresach, a tym samym wpłynąć pozytywnie na zyski osiągane przez Spółkę w kolejnych latach.

Na treść wniosku Zarządu co do przeznaczenia zysku netto za 2024 roku w całości na kapitał zapasowy Spółki (pozycja zyski zatrzymane) istotna jest również dokonana ocena aktualnej sytuacji

makroekonomicznej. Zdaniem Zarządu w dalszym ciągu dla Spółki nie bez znaczenia pozostają ryzyka finansowo-prawne, w szczególności takie jak ryzyko utraty wartości pieniądza oraz ryzyko walutowe. Głównym kosztem Spółki są bowiem pracownicy i współpracownicy oraz koszty wytworzenia gier, zaś w okresie sprawozdawczym Spółka odnotowała wzrost kosztów, w szczególności kosztów pracy, usług i materiałów. Ponadto, jak wskazano powyżej, obecnie Spółka realizuje równolegle kilka projektów, wpływających na wysokość ponoszonych przez Spółkę bieżących kosztów. Nawet jeśli koszty te są ponoszone w złotych, to jednak pozostają zależne od kursu dolara, ponieważ konieczne jest zachowanie przez Spółkę płacowej konkurencyjności rynkowej. Nie bez znaczenia w tym kontekście pozostaje także niepewność gospodarcza, wywołana międzynarodowymi wojnami handlowymi, zważywszy również, że przychody Spółki osiągane są przede wszystkim w dolarach oraz częściowo w euro.

W tym stanie faktycznym, zdaniem Zarządu Spółki, spełniona została określona w lit. c stosowanej przez Spółkę zasady 4.14. „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2021” przesłanka do nieprzeznaczenia zysku za ostatni rok obrotowy na wypłatę dywidendy, zgodnie z którą to zasadą pozostawienie całości zysku w Spółce jest możliwe, jeżeli Spółka uzasadni, że przeznaczenie zysku na inwestycje przyniesie Akcjonariuszom wymierne korzyści. Jak wskazano szczegółowo powyżej, Spółka obecnie prowadzi liczne projekty (w szczególności zaawansowane prace nad grą „Cooking Simulator 2”), których pomyślne ukończenie i następnie monetyzacja, w ocenie Zarządu, powinno (przy założeniu pozytywnego odbioru przez rynek tworzonych gier) pozytywnie wpłynąć na zyski Spółki w kolejnych okresach, co jest także korzystne dla Akcjonariuszy Spółki.

W tym miejscu wskazać także należy, że co prawda Spółka deklarowała, iż zamierza przeznaczać na dywidendę do 90% zysku netto wskazanego w jednostkowym sprawozdaniu finansowym, przy czym rozwiązanie takie miało być stosowane w sytuacji, gdy spełnione zostaną łącznie dwa warunki, tj.:

- planowane wpływy ze sprzedaży gier Spółki w roku, w którym zostanie podjęta uchwała Walnego Zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy, są większe niż planowane potencjalne inwestycje i koszty tworzenia gier w tym samym roku;
- po wypłacie dywidendy, na rachunku Spółki pozostanie minimum 2.000.000,00 PLN (dwa miliony złotych) gotówki.

Mając na względzie opisane powyżej liczne projekty równolegle realizowane przez Spółkę w bieżącym okresie oraz pozostałe inicjatywy, wymagające znacznego zaangażowania inwestycyjnego ze strony Spółki w bieżącym roku obrotowym oraz jednocześnie wzrost kosztów produkcji gier (w szczególności kosztów pracy, usług i materiałów), a z drugiej strony fakt, iż Spółka ma na chwilę obecną ograniczone możliwości adekwatnej modyfikacji cen po jakich sprzedawane są jej produkty (w związku okresem jaki upłynął od premiery gry „Cooking Simulator”), a tym samym (do czasu premiery nowych produktów Spółki (w szczególności gry „Cooking Simulator 2”)) zwiększania wpływów ze sprzedaży gier Spółki, w ostrożnej ocenie Zarządu w 2025 roku planowane inwestycje i koszty tworzenia gier mogą przewyższyć planowane wpływy ze sprzedaży gier Spółki w tym okresie, zaś odpowiedzialnością Zarządu Spółki jest zabezpieczenie środków finansowych na wskazane inwestycje i rozwój Spółki. Stąd też, w ocenie Zarządu, zasadne jest niepodejmowane przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie decyzji o wypłacie dywidendy i przeznaczenie zysku netto za rok obrotowy zakończony dnia 31 grudnia 2024 roku w całości na kapitał zapasowy Spółki (pozycja zyski zatrzymane).

Stosownie do dyspozycji art. 382 § 3 Kodeksu spółek handlowych, przed przedstawieniem niniejszego wniosku w toku obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, niniejszy wniosek zostanie skierowany do Rady Nadzorczej Spółki, a także do Komitetu Audytu, w celu wyrażenia opinii o propozycji Zarządu Spółki co do przeznaczenia zysku netto za rok obrotowy zakończony w dniu 31 grudnia 2024 roku.