

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki
01.01.2022 – 31.12.2022



MOVIE GAMES VR SPÓŁKA AKCYJNA

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
ZA OKRES OD DNIA 01.01.2022 R. DO DNIA 31.12.2022 R.**

Warszawa, dnia 18 marca 2023 r.

INFORMACJE OGÓLNE

| | |
|------------------------------------|--|
| Firma | Movie Games VR Spółka Akcyjna („Spółka”) |
| Skrót firmy | Movie Games VR S.A. |
| Siedziba | Warszawa |
| Adres siedziby | ul. Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa |
| Adres poczty elektronicznej | kontakt@vrmoviegames.pl |
| Strona internetowa | www.vrmoviegames.pl |
| Telefon | - |
| Faks | - |
| NIP | 5213339423 |
| REGON | 140116441 |
| Sąd rejestrowy | Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego |
| KRS | 0000351323 |

Spółka została zawiązana w dniu 27 stycznia 2010 roku aktem notarialnym sporządzonym przez notariusza Małgorzatę Cugowską - Grunwald, repertorium A nr 431/2010 i powstała w wyniku przekształcenia "I.P.O. - Doradztwo Strategiczne" Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w Spółkę Akcyjną na mocy Uchwały Zgromadzenia Wspólników "I.P.O. - Doradztwo Strategiczne" Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z dnia 27 stycznia 2010 roku, a następnie została wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 19 kwietnia 2010 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. Opis działalności Movie Games VR

Movie Games VR

Movie Games VR S.A. ("Spółka", "Emitent" "Movie Games VR", wcześniej "IPO Doradztwo Kapitałowe") to spółka, która prowadzi swoją działalność od 2005 r., a od 2010 r. jest spółką notowaną na rynku New Connect.

Movie Games VR to zupełnie nowa spółka na polskim rynku. Współpraca z dotychczasowymi kontrahentami jak i współpracownikami została zakończona. Perspektywa najbliższych lat działalności związana jest z dynamicznie rosnącym rynkiem gaming. Wraz ze wsparciem głównego akcjonariusza, Movie Games SA, Zarząd widzi możliwości dynamicznego rozwoju w tym sektorze. W planach jest między

innymi pracą przy portowaniu IP należących do spółek z grupy kapitałowej Movie Games oraz podmiotów zewnętrznych, produkcja tytułów własnych oraz usługi wydawcy produkcji VR, a także połączenie ze spółką Movie Games Mobile Spółka Akcyjna.

Szczegółowy zakres usług świadczonych przez Movie Games VR

Portowanie gier na platformę VR

Grupa Movie Games ma w swoim portfolio ponad 50 tytułów. Gier, które są dostępne w sprzedaży, w trakcie produkcji, bądź w planach poszczególnych spółek. Zgodnie z dotychczasowymi możliwościami spółek z grupy kapitałowej były one wykonywane na wszystkie możliwe platformy poza VR.

W przypadku kilku wyselekcjonowanych tytułów, Movie Games zleciło wykonanie tych portów podmiotom niepowiązanym z jej Grupą Kapitałową. Wiąże się to jednak z dodatkowymi nakładami finansowymi, mniejszą kontrolą nad realizowanymi projektami oraz mniejszym stopniem zaufania niż w przypadku gdzie Movie Games jest akcjonariuszem większościowym.

Usługi świadczone przez Emitenta w zakresie portów Virtual Reality naturalnie uzupełniają portfolio możliwych platform. W tej chwili każda produkcja grupy może być dużo szybciej dostarczana rynkowi poprzez dedykowany podmiot. Bardzo często czas w jakim Grupa Kapitałowa jest w stanie wykonać projekt bezpośrednio wiąże się z zainteresowaniem danym tytułem. Szczególnie jeśli odnosi znaczący sukces na innej platformie.

Dodatkowym i jednocześnie głównym beneficjentem jest przedłużenie ciągłości życia portowanych tytułów oraz ich zdolności monetyzacyjnych. Intencją producenta, w przypadku każdego realizowanego tytułu jest to, żeby możliwie jak najdłużej znajdował się na liście najchętniej kupowanych tytułów oraz cieszył się bardzo dobrymi recenzjami graczy. Usługa portowania VR z Movie Games VR umożliwia dotarcie do graczy zafascynowanych i skupionych na tej technologii.

W ramach realizowanej usługi portowania Movie Games VR nie skupia się będzie jedynie na tytułach z Grupy. Jesteśmy zainteresowani tworzeniem portów gier dla spółek niepowiązanych z GK Movie Games, jeśli tylko okażą się one interesujące pod kątem tej technologii.

Produkcja tytułów własnych

Segment VR dostarcza szeregu nowych możliwości poznawczych. Gry dedykowane na tę platformę pozwalają użytkownikowi na interakcje ze światem wirtualnym w sposób nieporównywalnie bardziej immersyjny niż gry na konsole czy na PC.

Wydawca gier na platformę Virtual Reality

Spółka świadczyć będzie również usługi wydawcy gier. W szczególności dotyczy to produkcji własnych. Spółka jest jednocześnie otwarta na współpracę w tym zakresie z innymi podmiotami z GK Movie Games i nie tylko. Rozwój w sektorze gaming wiąże się dużymi nakładami pracy na odpowiednie wydanie tytułu. Podstawą jest obszar marketingu, gdzie Spółka ma wsparcie kompetencji i doświadczenia Movie Games SA. Jego możliwości najlepiej oddaje przykład takich produkcji jak Drug Dealer Simulator czy Lust from Beyond, które sprzedały się w ponad 350 tysięcy egzemplarzy każda.

W przypadku produkcji VR bardzo ważnym elementem jest kanał sprzedaży. Naturalnie każdy wydawany tytuł pojawi się na Steam Store. Poza budową wolumenu sprzedaży, w okresie przedpremierowym pomoże ocenić zainteresowanie graczy tytułem, a także jego wzrost wraz z postępowaniem kampanii marketingowej.

2. Charakterystyka branży

Rynek VR jest w tej chwili najszybciej rozwijającą się częścią sektora gier. Firmy bardzo dużo inwestują w tę technologię chociażby za sprawą metawersum, którego stworzenie ogłosiła Meta (wcześniej Facebook). Zgodnie z zapowiedzią gogle VR będą bramami do metawersu - futurystycznego cyfrowego świata, w którym ludzie niemal płynnie przechodzą od wirtualnych do rozszerzonych wersji rzeczywistości. Docelowo może to być kolejna ogólnosiwiatowa platforma społecznościowa.

Przy tak dużej firmie jaką jest Meta, nie sposób żeby za zapowiedziami nie poszedł dynamiczny rozwój technologii. Producenci gogli będą prześcigać się w dostarczaniu użytkownikom jeszcze lepszych parametrów swoich produktów. Na rynku będzie pojawiało się coraz więcej programistów zainteresowanych tym obszarem. Sama Meta ogłosiła, że w ciągu najbliższych 5 lat planuje zatrudnić w samej Europie 10 000 osób do budowy swojego rozwiązania.

Dodatkowym motorem sektora stała się również pandemia Covid-19. Dystans społeczny, który stał się dla nas codziennością sprzyja rozwojowi technologii pozwalających nam na interakcje bez konieczności opuszczania domu. VR stanie się popularny w wielu obszarach naszego życia. Nie dotyczy jedynie branży gaming, ale i medycyny, ubezpieczeń, sprzedaży detalicznej, turystyki etc. Wykorzystanie technologii VR stanie się dla nas codziennością i wesprze wiele codziennych aspektów naszego życia. Zgodnie z raportem portalu Statista globalny rynek rozwiązań VR osiągnął wartość ponad 9 mld dolarów w 2021, natomiast w 2024 roku powinien być warty ponad 19 mld dolarów. Wartość rynku gier wykorzystujących wirtualną rzeczywistość powinna w 2024 roku wynieść 1,4 mld dolarów.

Movie Games VR planuje być beneficjentem tak powstałego trendu. Sektor gamingu to obszar, na którym pojawia się coraz więcej spółek i programistów gotowych mierzyć się z budową coraz bardziej grywalnych produkcji. Wiele spółek z rodzimego rynku jak chociażby CD Projekt, Ten Square Games, PlayWay, osiągnęły międzynarodowe sukcesy. Sprawia to, że Polska jest coraz bardziej dostrzegana na mapie świata. Gry na platformie VR to jednak cały czas nisza w Polsce. Rodzimy rynek nie miał tu jeszcze spektakularnego sukcesu, więc cały czas jest możliwość do pojawienia się podmiotu, który wyróżni się na tle reszty rynku.

3. Organy Spółki w okresie od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.:

Zarząd:

- 1) Kamil Mańko (Prezes Zarządu) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 7 października 2022 roku;
- 2) Jan Laskowski (Członek Zarządu ds. Virtual Reality) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 7 października 2022 roku;
- 3) Michał Marczuk (Prezes Zarządu) w okresie od dnia 2 listopada 2022 do 31 grudnia 2022 roku.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. skład Zarządu przedstawiał się zatem następująco:
Michał Marczuk- Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

- 1) Patryk Jasiński (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do 1 lutego 2022 roku;
- 2) Nina Żwirko (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do 3 marca 2022 roku;
- 3) Szymon Westfal (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 6 maja 2022 do 21 grudnia 2022 roku
- 4) Piotr Kubiński (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 6 maja 2022 do 31 grudnia 2022 roku
- 5) Mateusz Wcześniak (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do 23 czerwca 2022 roku;
- 6) Dariusz Wais (Członek, a następnie Przewodniczący Rady Nadzorczej) 1 stycznia 2022 roku do 19 grudnia 2022 roku;
- 7) Tomasz Węgliński (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 17 listopada 2022 roku.
- 8) Mikołaj Janiszewski (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 28 czerwca 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku;
- 9) Mateusz Wcześniak (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 23 grudnia 2022 do 31 grudnia 2022 roku;
- 10) Maciej Miąsik (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 23 grudnia 2022 do 31 grudnia 2022 roku;
- 11) Agnieszka Hałasińska (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 23 grudnia 2022 do 31 grudnia 2022 roku;

Na dzień 31 grudnia 2022 r. skład Rady Nadzorczej przedstawiał się zatem następująco:

- 1) Mikołaj Janiszewski – Członek Rady Nadzorczej
- 2) Piotr Kubiński – Członek Rady Nadzorczej
- 3) Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej
- 4) Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej
- 5) Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej

4. Przedmiot działalności

Przedmiotem działalności Spółki w okresie od 01 stycznia 2022 roku do 31 grudnia 2022 roku było:

- 1) PKD 32.40.Z PRODUKCJA GIER I ZABAWEK,
- 2) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 3) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 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 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 10) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność.

3. Akcjonariat

Wartość kapitału zakładowego Spółki na dzień bilansowy wynosiła 1.074.764,60 złotych. Kapitał zakładowy Spółki dzielił się na 10.747.646 akcji o wartości 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, w tym:

- 1) 1.000.000 (jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii A;
- 2) 100.000 (sto tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B;
- 3) 100.000 (sto tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C;
- 4) 30.000 (trzydzieści tysięcy) akcji imiennych serii D;
- 5) 100.000 (sto tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E;
- 6) 3.990.000 (trzy miliony dziewięćset dziewięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G;
- 7) 183.370 (sto osiemdziesiąt trzy tysiące trzysta siedemdziesiąt) akcji zwykłych na okaziciela serii H;
- 8) 4.000.000 (cztery miliony) akcji zwykłych na okaziciela serii I;
- 9) 1.244.276 (milion dwieście czterdzieści cztery tysiące dwieście siedemdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii M.

Na dzień 31 grudnia 2022 roku akcjonariat Spółki, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% akcji Spółki, przedstawiał się następująco:

| Akcjonariusz | Liczba akcji | Udział w kapitale zakładowym równy udziałowi w głosach na walnym zgromadzeniu |
|----------------------------|---------------------|--|
| Movie Games S.A. | 3 850 000 | 35,82% |
| Szczepan Dunin-Michałowski | 1 064 000 | 9,90% |
| Pozostali | 5 833 646 | 54,28% |
| Razem | 10 747 646 | 100,00% |

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

4.1. Zmiany w Radzie Nadzorczej

W pierwszym kwartale 2022 r. doszło do zmian w Radzie Nadzorczej Spółki. W dniu 24 stycznia 2022 roku Pan Patryk Jasiński złożył rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień 01 lutego 2022 roku. W dniu 03 marca 2022 roku Pani Nina Żwirko złożyła rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki. Na dzień sporządzenia raportu skład Rady Nadzorczej

został uzupełniony o Pana Szymona Westfala oraz Piotra Kubińskiego w dniu 6 maja 2022 roku w drodze tzw. kooptacji.

4.2. Podpisanie listu intencyjnego z Flint Arts Sp. z o.o.

W Q1 2022 r. Emitent zawarł również umowy z kolejnymi partnerami na rynku polskim i zachodnim. W dniu 02 lutego 2022 roku Emitent zawarł ze spółką Flint Arts sp. z o.o. list intencyjny celem rozpoczęcia negocjacji, których efektem będzie podpisanie umowy wydawniczej na grę "Stunty Cars". W ramach docelowej umowy właścicielem IP i producentem gry będzie Flint Arts. Finansowanie realizacji i wydanie gry będzie leżeć po stronie Emitenta. W ramach prowadzonych negocjacji strony ustalą również podział wpływów (tzw. „revshare”) po osiągnięciu zysku ze sprzedaży wyprodukowanej gry.

4.3. Podpisanie umów z Movie Games Mobile S.A oraz Augmented Robotics GmbH

Robotics GmbH list intencyjny, celem rozpoczęcia negocjacji dotyczących wspólnej produkcji gry mobilnej z wykorzystaniem technologii augmented reality. Strony w wyniku zawarcia listu intencyjnego zobowiązały się do przeprowadzenia wzajemnej analizy potencjalnych obszarów współpracy w ramach projektu, podjęcia - w dobrej wierze i z poszanowaniem wzajemnych interesów stron - negocjacji biznesowych w celu zawarcia umowy w ramach projektu, a także niezwłocznego przystąpienia do ustalania treści dokumentów formalnoprawnych wymaganych do realizacji projektu.

W dniu 5 kwietnia 2022 roku, w ślad za powyższym listem intencyjnym, negocjacje z Augmented Robotics zostały zakończone podpisaniem umowy ramowej. Na podstawie Umowy i umów wykonawczych Spółka otrzyma dostęp do technologii oferowanej przez Augmented Robotics, dzięki czemu Emitent oraz Movie Games Mobile rozpoczną produkcję gier mobilnych z wykorzystaniem technologii augmented reality. Zawarta umowa ma charakter umowy ramowej, która określa ogólne warunki współpracy w zakresie realizacji wspólnych projektów, w szczególności zasady podziału zysków osiągniętych ze sprzedaży gier stworzonych w ramach współpracy, zaś poszczególne projekty będą realizowane na podstawie konkretnych umów specyfikacyjnych i wykonawczych do ww. umowy.

4.4. Podwyższenie kapitału zakładowego

Dnia 11 maja 2022 roku Zarząd Spółki podjął decyzję o podwyższeniu kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego z zachowaniem Prawa Poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy w drodze emisji akcji serii M. W celu przeprowadzenia emisji Emitent nawiązał współpracę z Domem Maklerskim INC S.A., który zajął się przygotowaniem memorandum informacyjnego. Celem emisyjnym było zebranie kwoty 1,52 mln PLN, która miała zostać wykorzystana do produkcji gier „Stunty Cars”, „Fix My Spacecar”, oraz portu gry z portfolio Drago Entertainment S.A. W dniu 01 sierpnia 2022 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę o przydziale 1.244.276 akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł każda i łącznej wartości nominalnej 124.427,60 zł. Cena emisyjna akcji serii M wynosiła 0,24 zł za jedną akcję, co dało kwotę pozyskaną w ramach emisji w wysokości 298.626,24 zł. Wymagane wkłady pieniężne zostały wniesione w całości przez wszystkich obejmujących akcje serii M. Tym samym emisja doszła do skutku

4.5. Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

Drugi kwartał przyniósł też zmiany w Radzie Nadzorczej. W dniu 06 maja 2022 roku w drodze kooptacji do składu Rady Nadzorczej zostali powołani Pan Szymon Westfal i Pan Piotr Kubiński. W dniu 22 czerwca 2022 roku z funkcji Członka Rady Nadzorczej ze skutkiem na koniec dnia 23 czerwca 2022 roku

zrezygnował Pan Mateusz Wcześniak. W dniu 28 czerwca 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie powołało dotychczasowych członków Rady Nadzorczej na nową kadencję, w tym w miejsce powstałego wakatu powołany został Pan Mikołaj Janiszewski.

4.6. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego Spółki za 2021 rok, sprawozdania Zarządu z działalności za 2021 rok.

W dniu 28 czerwca 2022 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta, podczas którego zostało zatwierdzone sprawozdanie finansowe Spółki za 2021 rok, sprawozdanie Zarządu z działalności za 2021 rok, a ponadto została podjęta uchwała w sprawie pokrycia straty i dalszego istnienia spółki oraz zatwierdzenia wyboru członków Rady Nadzorczej w drodze kooptacji i udzielenia absolutorium członkom Zarządu i Rady Nadzorczej.

4.7. Zawarcie umowy inwestycyjnej

W dniu 22 sierpnia 2022 roku w wyniku zakończonych negocjacji Emitent zawarł umowę inwestycyjną m.in.: z Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową "Satus Games ASI", Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością "Satus Games" oraz Movie Games Mobile spółką akcyjną "Movie Games Mobile" i Movie Games spółką akcyjną, na podstawie której Satus Games ASI oraz Satus Games udzieli finansowania spółce Movie Games Mobile na potrzeby realizacji projektu B+R w łącznej wysokości 1.187.000,00 zł. Ponadto w/w umowa inwestycyjna przewiduje przeprowadzenie procesu połączenia Emitenta ze spółką Movie Games Mobile, jako spółką przejmowaną w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych lub w inny sposób przewidziany przepisami prawa obowiązującymi na moment połączenia.

4.8. Zmiana Autoryzowanego Doradcy

30 września 2022 roku Emitent rozwiązał umowę z dnia 25.08.2021 r. z Cerera Advisory Sp. z o.o. w zakresie pełnienia przez Cerera Advisory funkcji Autoryzowanego z zachowaniem 3-miesięcznego okresu wypowiedzenia. Zakończenie obowiązywania umowy nastąpi dnia 31.12.2022 r., w tym samym dniu Emitent podpisał umowę z INC S.A. w zakresie pełnienia przez INC S.A. funkcji Autoryzowanego Doradcy dla Spółki, w tym w szczególności świadczenia usług wsparcia przy wypełnianiu obowiązków informacyjnych oraz doradztwa w zakresie funkcjonowania instrumentów finansowych Spółki na rynku NewConnect. Umowa weszła w życie z dniem 01.01.2023 r.

4.9. Zmiana Adresu

Spółka w dniu 25 sierpnia 2021 roku zawarła z Cerera Advisory sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie w zakresie pełnienia przez Cerera Advisory sp. z o.o. funkcji Autoryzowanego Doradcy dla Spółki, w tym w szczególności świadczenia usług wsparcia przy wypełnianiu obowiązków informacyjnych oraz doradztwa w zakresie funkcjonowania instrumentów finansowych Spółki na rynku NewConnect.

4.10. Zmiana Statutu Spółki

W dniu 8 września 2022 dokonano przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki. Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w wyniku realizacji uchwały Zarządu Spółki z dnia 11 maja 2022 roku dotyczącej podwyższenia kapitału zakładowego w ramach

kapitału docelowego w drodze emisji akcji serii M w trybie subskrypcji zamkniętej (tj. z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy). Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 950.337,00 zł i był podzielony na 9.503.370 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 1.074.764,60 zł i jest podzielony na 10.747.646 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 124.427,60 zł poprzez emisję 1.244.276 nowych akcji zwykłych na okaziciela serii M o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

4.11. Rezygnacja Członków Zarządu

Emitent otrzymał oświadczenie Pana Kamila Mańko dotyczące jego rezygnacji z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu, a jednocześnie członkostwa w Zarządzie Spółki oraz od Pana Jana Laskowskiego dotyczące jego rezygnacji z funkcji Członka Zarządu Movie Games VR S.A. W przypadku obu rezygnacji wskazano powody osobiste. Rezygnacja nastąpiła ze skutkiem na koniec dnia 7 października 2022 r

4.12. Powołanie Prezesa Zarządu

W dniu 2 listopada 2022 r. Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę w sprawie powołania Pana Michała Marczuka na Prezesa Zarządu Spółki na 3 (trzy) letnią kadencję

4.13. Zmiany w Radzie Nadzorczej

17 listopada 2022 roku Spółka otrzymała od Pana Tomasza Węglińskiego rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Emitenta ze skutkiem na koniec dnia, tj. 17 listopada 2022 roku. Dnia 19 grudnia 2022 roku Emitent otrzymał od Pana Dariusza Wais rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej ze skutkiem na koniec dnia 19 grudnia 2022 roku, kolejno 21 grudnia 2022 roku Spółka otrzymała od Pana Szymona Westfala rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Emitenta ze skutkiem na koniec dnia 21 grudnia 2022 roku. Jako powód każdej rezygnacji zostały wskazane względy osobiste.

4.14. Zawarcie umowy z Autoryzowanym Doradcą

W dniu 19 grudnia 2022 roku, podpisana została umowa na świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze spółką INC S.A. z siedzibą w Poznaniu w zakresie wprowadzenia do obrotu w ASO na rynku NewConnect wyemitowanych i dotychczas niewprowadzonych akcji serii M Emitenta. Umowa weszła w życie z chwilą jej podpisania.

4.15. Powołanie Członków Rady Nadzorczej

W dniu 23 grudnia 2022 roku Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę w sprawie powołania do składu Rady Nadzorczej Pana Mateusza Wcześniaka, Pana Macieja Miąsika oraz Pani Agnieszki Hałasińskiej, zgodnie z § 8 ust. 7 Statutu Emitenta, w drodze kooptacji.

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

5.1. Podpisanie umowy z firmą audytorską

Spółka zawarła w dniu 28 lutego 2023 roku umowę dotyczącą przeprowadzenia badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2022 oraz 2023 z Panem Romanem Dąbrowskim prowadzącym działalność gospodarczą pod firmą Roman Dąbrowski Financial Services, NIP: 5211635904, wpisaną na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych prowadzoną przez Krajową Radę Biegłych Rewidentów, pod numerem 2833.

6. Przewidywany rozwój jednostki

Strategia spółki w perspektywie kolejnego roku opiera się w całości na budowaniu kompetencji, rozpoznawalności nowej marki na rynku oraz premiery pierwszej swojej produkcji.

Zawarte przez Spółkę partnerstwa w istotny sposób zbliżają Emitenta do rozpoczęcia prac nad produkcjami gier w środowisku wirtualnej rzeczywistości. Brak doświadczenia Spółki może eliminować ją jako podmiot pierwszego wyboru odpowiedzialny za implementację gier w środowisko wirtualnej rzeczywistości. Zarząd Spółki sygnalizuje jednak, że wskazane ryzyko minimalizowane jest poprzez obecność w akcjonariacie Movie Games S.A., który jest znaczącym akcjonariuszem Emitenta. Obecność w akcjonariacie Movie Games S.A. ma spowodować wzmocnienie wizerunku Emitenta, jako stabilnego partnera z silnym zapleczem technologicznym, kadrowym oraz historią wydawniczą.

Ponadto w związku z podpisaną umową inwestycyjną m.in.: z Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową "Satus Games ASI", Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością "Satus Games" oraz Movie Games Mobile spółką akcyjną "Movie Games Mobile" i Movie Games spółką akcyjną, na podstawie której Satus Games ASI oraz Satus Games udzieli finansowania spółce Movie Games Mobile na potrzeby realizacji projektu B+R w łącznej wysokości 1.187.000,00 zł. Ponadto w/w umowa inwestycyjna przewiduje przeprowadzenie procesu połączenia Emitenta ze spółką Movie Games Mobile, jako spółką przejmowaną w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych lub w inny sposób przewidziany przepisami prawa obowiązującymi na moment połączenia.

Niezależnie od połączenia, które będzie skuteczne od chwili dokonania wpisu w Rejestrze Przedsiębiorców, Emitent prowadzi prace związane z profilem działalności.

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

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2022 r. wyniosła 52.000,00 złotych Usługi obce w 2022 r. wyniosły 156.759,66 złotych.

Spółka za rok 2022 wykazała stratę na poziomie -174 606,23 złotych.

Na dzień 31.12.2022 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 459 266,85 złotych. Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowiły należności krótkoterminowe, których wartość wyniosła 353 219,35 zł.

Jednocześnie poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2022 r. wynosił 384 098,88 zł.

Na koniec 2022 r. kapitał własny wyniósł 75 167,97 złotych.

9. Komentarz do sytuacji finansowej spółki

Na wyniki osiągnięte przez Spółkę w roku obrotowym 2022 wpływ miała koncentracja na zmianie przedmiotu działalności. Nowy Zarząd dołoży wszelkich starań, aby zrealizować wyżej wymienioną strategię, która umożliwi zapewnienie płynności finansowej.

10. 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

W okresie sprawozdawczym Spółka nie nabywała akcji własnych.

11. Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

12. 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 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 obarczony 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 nią przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez nią 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 miało by niekorzystne przełożenie na działalność Spółki oraz osiągnięte przez nią 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 z 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 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 jednym z czynników ryzyka jakie spółka dostrzega z perspektywy sprzedaży swoich produkcji zagranicznym klientom. Spółka nie wykorzystuje instrumentów finansowych zabezpieczających przychody przed zmianą kursów walutowych, prowadzi natomiast działalność mającą na uwadze jak najbardziej optymalne rozwiązania prowadzące do możliwej redukcji kosztu przewalutowania, z uwzględnieniem korzystania z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 roku 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.

13. 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 2022 roku 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.

14. Informacje Dodatkowe

Wpływ COVID-19 na działalność Spółki:

Wprowadzony 20.03.2020 r. stan epidemii (Pandemia COVID-19 wywołany przez koronawirusa SARS-CoV-2) w Polsce nie miał istotnego wpływu na parametry finansowe Spółki osiągnięte za rok 2022. Zagrożenie związane z rozprzestrzenianiem się koronawirusa znalazło natomiast odzwierciedlenie w zmianie zasad organizacji pracy przez m.in. wprowadzenie możliwości pracy zdalnej, zabezpieczenie środków dezynfekcji dla pracowników czy reorganizację przestrzeni, aby zapewnić warunki pracy zgodne z zaleceniami GIS. Do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego sytuacja związana z epidemią koronawirusa nie miała istotnego wpływu na działalność Spółki ani nie wywołała konieczności korekt w sprawozdaniu finansowym za 2022 rok, a jedynie konieczność stosownego ujawnienia.

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.

Michał Marczuk
Prezes Zarządu