



Immersion Games S.A. z siedzibą w Warszawie (02-777) ul. Ciszewskiego 15, zarejestrowana w Rejestrze Przedsiębiorców KRS prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000687033

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W ROKU OBROTOWYM 2021

podpisane elektronicznie

Bartosz Rosłoński

Prezes Zarządu

podpisane elektronicznie

Michał Jarecki

Członek Zarządu

SPIS TREŚCI

1.	PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE	3
1.1.	DANE REJESTROWE	3
1.2.	OPIS DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	3
1.3.	ORGANY SPÓŁKI	4
1.4.	SKŁAD AKCJONARIATU	4
2.	ZDARZENIE ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, KTÓRE NASTĄPIŁY W 2021 R.	5
3.	ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSOWEJ	5
4.	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI	6
5.	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	6
6.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA	6
7.	AKCJE WŁASNE	7
8.	ODZIAŁY	7
9.	INSTRUMENTY FINANSOWE	7
10.	CZYNNIKI RYZYKA	7
10.1.	RYZYKO ZWIĄZANE Z TWORZENIEM GIER W TECHNOLOGII VR I AR	7
10.2.	RYZYKO ZWIĄZANE Z KRÓTKIM OKRESEM DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	8
10.3.	RYZYKO ZWIĄZANE ZE STRUKTURĄ PRZYCHODÓW	8
10.4.	RYZYKO ZWIĄZANE Z WPROWADZENIEM NOWYCH GIER NA RYNEK	8
10.5.	RYZYKO ZWIĄZANE Z UZALEŻNIENIEM DYSTRYBUCJI PRODUKTÓW SPÓŁKI OD KILKU ZAMKNIĘTYCH PLATFORM	9
10.6.	RYZYKO NIEPOWODZENIA STRATEGII ROZWOJU SPÓŁKI	9
10.7.	RYZYKO ZWIĄZANE Z MOŻLIWYMI OPÓŹNIENIAMI W PRODUKCJI GIER	9
10.8.	RYZYKO ZWIĄZANE Z UTRATĄ KADRY ZARZĄDZAJĄCEJ ORAZ KLUCZOWYCH WSPÓŁPRACOWNIKÓW	10
10.9.	RYZYKO ZWIĄZANE Z NARUSZENIEM PRAW WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ	10
10.10.	RYZYKO ZWIĄZANE Z ZAWIERANYMI PRZEZ SPÓŁKI UMOWAMI CYWILNOPRAWNYMI W KONTEKŚCIE PRAW AUTORSKICH	10
10.11.	RYZYKO DALSZEGO FINANSOWANIA DZIAŁALNOŚCI	11
10.12.	RYZYKO ZMIENNOŚCI KURSÓW WALUTOWYCH	11
11.	WPŁYW DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA NA ŚRODOWISKO NATURALNE	11
12.	ZATRUDNIENIE	11
13.	KLUCZOWE FINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ JEDNOSTKI	11
14.	KLUCZOWE NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ JEDNOSTKI	12

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

1.1. DANE REJESTROWE

Firma:	Immersion Games S.A.
Kraj siedziby	Polska
Siedziba	Warszawa
Adres	ul. Ciszewskiego 15, 02-777 Warszawa
Strona www:	www.immersion.games
Adres e-mail	games@immersion.pl
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sadowego
KRS	0000687033
REGON	367821770
NIP	5252716717

1.2. OPIS DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Podstawową działalnością Immersion Games S.A. jest produkcja i wydawanie gier, w szczególności w technologii VR. Celem Spółki jest produkcja od 2 do 3 gier rocznie w przedziale budżetowym od 0,5 mln do 1,5 mln zł. Produkcje te kierowane mają być na wszelkie dostępne platformy VR, ze szczególnym uwzględnieniem platform Oculus Quest Store, Pico VR oraz Steam.

W dniu 5 sierpnia 2021 r. Spółka wydała swoją pierwszą autorską grę VR na platformie Oculus Quest Store pt. „Disc Ninja”. Jednocześnie w dniu 14 grudnia 2021 r. gra „Disc Ninja” pojawiła się również na platformie Oculus Store w wersji na urządzenia Oculus Rift, natomiast w dniu 20 grudnia 2021 r., gra wyszła z trybu Early Access na Steamie i zadebiutowała jako pełna wersja gry na tej platformie.

W dniu 24 lutego 2022 r. miała miejsce premiera drugiego autorskiego projektu Spółki pt. „Extreme Escape”, który zadebiutował na platformie właściciela Facebooka - Meta App Lab z przeznaczeniem na gogle Oculus Quest/Quest 2. Na datę niniejszego sprawozdania Emitent realizuje jeszcze jeden projekt znajdujący się na zaawansowanym etapie produkcji pod roboczym tytułem. „Immortal Brawl” – zmodyfikowaną i dostosowaną do headsetów standalone typu Oculus Quest wersję gry „The Ancients”, której premiera planowana jest na przełomie II/III kwartału 2022 r.

Gry Emitenta są projektowane w taki sposób, aby możliwe było sprzedawanie do nich dodatkowych zawartości np. nowych przygód w grze „Extreme Escape”. Dotychczasowe produkcje Spółki powstają na bazie własnych IP, jednak w swoich planach Emitent przewiduje również realizację gier na bazie znanych IP realizowanych we współpracy z markami, do których dzięki szerokiemu portfolio klientów i partnerów Spółka posiada dostęp (m.in. są to podmioty takie jak: HBO, Smithsonian Channel, Amazon, Discovery, Mattel, Warner Brothers, Paramount Pictures oraz Legendary).

W listopadzie 2021 r. Emitent nawiązał współpracę z największym producentem urządzeń fitness na świecie – iFIT Inc. Dzięki kooperacji, gry Spółki zawierające elementy fitness i sportu, będą wspólnie promowane przez obydwie firmy. iFIT Inc. to największy na świecie producent sprzętu do ćwiczeń, w którego portfolio wchodzi takie marki jak NordicTrack, ProForm i Freemotion. Na mocy umowy, Spółka będzie posługiwać się globalną licencją iFIT oraz publikować gry pod parasolem „Powered by iFIT”. Jednocześnie iFIT Inc. będzie promować te tytuły za pośrednictwem swoich technologii i aplikacji.

Dzięki wzajemnym powiązaniom z Immersion sp. z o.o. (większościowy akcjonariusz Emitenta) oraz kontynuacji działalności pod firmą - Immersion Games S.A., Spółka już od początku swojej działalności posiada łatwy dostęp do kontraktów partnerskich z kluczowymi producentami sprzętu VR i AR na świecie: Oculus Apple, Vive oraz Microsoft.

1.3. ORGANY SPÓŁKI

Zarząd

Przez cały 2021 rok Zarząd działał w składzie:

1. Bartosz Rosłoński – Prezes Zarządu
2. Michał Jarecki – Członek Zarządu

Rada Nadzorcza

Na dzień 31 grudnia 2020 r. skład Rady Nadzorczej kształtował się następująco:

1. Piotr Baczyński
2. Dawid Marek Sukacz
3. Zofia Lucyna Kłudka

W dniu 2 lutego 2021 r. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy powołało do Rady Nadzorczej 3 nowych członków. W związku z tym skład Rady Nadzorczej od 2 lutego 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania kształtował się następująco:

1. Piotr Baczyński
2. Dawid Sukacz
3. Zofia Lucyna Kłudka
4. Christopher Chin
5. Paul Jastrzebski
6. Jędrzej Szcześniak

1.4. SKŁAD AKCJONARIATU

Na dzień 31 grudnia 2020 r. skład akcjonariatu kształtował się następująco (powyżej 5% głosów):

Akcjonariusz	Ilość akcji	Wartość akcji	Udział % akcji
Immersion Sp. z o.o.	2.000.000	2.000.000	71,81%
Dawid Marek Sukacz	711.500	711.500	25,54%
Pozostali (poniżej 5% głosów)	73.500	73.500	2,64%
SUMA	2.785.000	2.785.000	100,00%

Na dzień 31 grudnia 2021 r. skład akcjonariatu kształtował się następująco (powyżej 5% głosów):

Akcjonariusz	Ilość akcji	Wartość akcji	Udział % akcji
Immersion Sp. z o.o.	1.875.000	1.875.000	58,50%
Dawid Marek Sukacz	711.500	711.500	22,20%
Bartosz Rosłoński (Prezes Zarządu)	68.750	68.750	2,15%
Michał Jarecki (Członek Zarządu)	56.250	56.250	1,76%
Pozostali (poniżej 5% głosów)	493.500	493.500	15,40%
SUMA	3.205.000	3.205.000	100,00%

2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, KTÓRE NASTĄPIŁY W 2021 R.

W dniu 7 grudnia 2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału Spółki w drodze emisji 420.000 akcji zwykłych serii D. Cena emisyjna akcji została ustalona na poziomie 6,00 zł za sztukę. Akcje zostały objęte i opłacone. Emisja została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 26 marca 2021 r.

W dniu 13 września 2021 akcje Spółki zadebiutowały na rynku New Connect w Warszawie. Do obrotu trafiło łącznie 520.000 akcji (w tym 100.000 akcji serii A oraz 420.000 akcji serii D)

Premiera gry DISC NINJA

W dniu 5 sierpnia 2021 r. miała miejsce premiera pierwszej autorskiej gry Emitenta pt. „Disc Ninja” – gry opartej na mechanice rzutu frisbee, osadzonej w estetyce feudalnej Japonii. „Disc Ninja” wykorzystuje jeden z głównych atutów technologii VR tj. odwzorowanie ruchu rzeczywistego w świecie gry. Gra zadebiutowała na platformie sprzedażowej, dedykowanej goglom Oculus Quest i Oculus Quest 2 i zebrała pozytywne oceny od szeregu największych portali recenzujących gry VR. Jednocześnie w dniu 14 grudnia 2021 r. gra „Disc Ninja” pojawiła się również na platformie Oculus Store w wersji na urządzenia Oculus Rift, natomiast w dniu 20 grudnia 2021 r., gra wyszła z trybu wczesnego dostępu na Steamie i zadebiutowała jako pełna wersja gry na tej platformie.

Spółka prowadzi dalsze prace nad rozwojem gry, w oparciu o uwagi i sugestie jej graczy.

Umowa z iFIT Inc.

W listopadzie 2021 r. Emitent nawiązał współpracę z największym producentem urządzeń fitness na świecie – iFIT Inc. Dzięki kooperacji, gry Spółki zawierające elementy fitness i sportu, będą wspólnie promowane przez obydwie firmy. iFIT Inc. to największy na świecie producent sprzętu do ćwiczeń, w którego portfolio wchodzi takie marki jak NordicTrack, ProForm i Freemotion. Na mocy umowy, Spółka będzie posługiwać się globalną licencją iFIT oraz publikować gry pod parasolem „Powered by iFIT”. Jednocześnie iFIT Inc będzie promować te tytuły za pośrednictwem swoich technologii i aplikacji.

3. ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSOWEJ

Premiera gry EXTREME ESCAPE

W dniu 24 lutego 2022 r. miała miejsce premiera drugiego autorskiego projektu Spółki pt. „Extreme Escape”, który zadebiutował na platformie właściciela Facebooka - Meta App Lab z przeznaczeniem na gogle Oculus Quest/Quest 2.

„Extreme Escape” to logiczna gra VR typu Escape Room, która łączy realistyczną grafikę z elementami gier akcji. Gracz wciela się w niej w rolę pilota balonu stratosferycznego zmuszonego zmierzyć się z krytyczną awarią pilotowanego pojazdu. Zadaniem gracza jest rozwiązanie serii łamigłówek logicznych, wymagających właściwej użycia dostępnych w wirtualnej rzeczywistości narzędzi, co pozwoli mu naprawić balon i bezpiecznie wylądować. Na realizację tych zadań rozgrywka przewiduje 45 minut realnego czasu.

Sprzedaż praw do gry „Tasty Brains”

W dniu 10 marca 2022 r. Spółka zawarła porozumienie z Immersion Sp. z o.o. na mocy którego odsprzedała zakupione w 2020 r. prawa do gry „Tasty Brains”. Spółka uzyskała w ten sposób środki finansowe na dalsze prowadzenie działalności i produkcję kolejnej gry VR.

Dopuszczenie akcji serii B i C do obrotu.

W dniu 14 marca 2022 r. 2.000.000 akcji serii B oraz 685.000 akcji serii C zostały dopuszczone do obrotu na rynku New Connect w Warszawie.

4. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI

Spółka zamierza produkować i wydawać 2-3 gry rocznie o budżecie od 0,5 mln zł do 1,5 mln zł. Produkcje te kierowane mają być na wszelkie dostępne platformy VR, ze szczególnym uwzględnieniem platform Oculus Quest Store, Pico VR oraz Steam.

W drugim kwartale 2022 r. spółka zamierza wydać grę Disc Ninja na platformie Pico VR. Spółka rozważa również pojawienie się na innych chińskich platformach sprzedażowych. W trzecim kwartale 2022 r. Spółka zamierza wydać nową grę o roboczej nazwie Immortal Brawl oraz uaktualnienie do gry Disc Ninja. Spółka rozpoczęła prace koncepcyjne oraz planowanie rozwoju nowego tytułu, którego rozpoczęcie planowane jest na trzeci kwartał.

5. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2021 r. Spółka nie prowadziła działalności w zakresie badań i rozwoju.

6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

Pod koniec 2020 r. Spółka pozyskała kapitał, który zapewniał jej finansowanie działalności operacyjnej i środki na produkcję gier w 2021. Spółka ukończyła i wydała w 2021 roku grę Disc Ninja, port gry Extreme Escape na urządzenia Oculus Quest i Quest 2, a także opracowała koncepcję gry Immortal Brawl (na podstawie już posiadanych IP) i rozpoczęła jej produkcję.

Wpływy z wydanych w 2021 roku gier na razie są niższe od oczekiwanych. Jest to odzwierciedlone w ujemnej rentowności Spółki.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. środki pieniężne wyniosły 422.810,39 zł. Aby zapewnić możliwość dalszej produkcji gier w 2022 r. Spółka dokonała w 4 kwartale 2021 r. redukcji miesięcznych kosztów operacyjnych i przeprowadziła w 2022 r. odsprzedaż posiadanego IP do gry Tasty Brains. W ramach tych środków oraz środków pozyskiwanych na bieżąco ze sprzedaży wydanych gier, Spółka planuje dokończenie produkcji gry Immortal Brawl oraz rozpoczęcie produkcji kolejnej gry. Spółka, w odpowiedzi na prośby społeczności graczy Disc Ninja, przygotowuje również kolejne usprawnienia i nowe mechaniki do tej gry mające na celu rozszerzenie grupy odbiorców.

W ocenie Zarządu posiadane środki pieniężne oraz realizacja zaplanowanych przychodów zaspokajają zapotrzebowanie Spółki na bieżące finansowanie działalności operacyjnej do końca 2022 roku.

Emitent rozważa również inne sposoby pozyskania finansowania jak np. poprzez zdobycie inwestorów, którzy sfinansują produkcję gier w zamian za udział w przychodach oraz produkcję gier na zlecenie innych podmiotów.

Struktura przychodów ze sprzedaży

<i>(dane w zł)</i>	01.01.2021	01.01.2020
	31.12.2021	31.12.2020
Przychody ze sprzedaży	1 464 391,73	4 055 740,40
Przychody ze sprzedaży produktów, w tym:	232 790,00	81 448,27
- od jednostek powiązanych.....	40 617,25	81 448,27
Zmiana stanu produktów.....	401 919,00	3 914 578,58
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	829 682,73	59 713,55
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów.....	0,00	0,00

Zgodnie z rocznym sprawozdaniem finansowym przychody ze sprzedaży w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r. wyniosły 1.464,4 tys. zł, w tym:

- 192,2 tys. zł wyniosły przychody ze sprzedaży gry Disc Ninja, której premiera na Oculus Quest Store odbyła się w dniu 5 sierpnia 2021 r.,
- 40,6 tys. zł stanowiły wyniosły przychody od podmiotu powiązanego (Immersion sp. z o.o.) z tytułu świadczonych usług programistycznych oraz gier sprzedawanych na platformie STEAM poprzez konto Immersion Sp. z o.o. (dotyczy gier zakupionych wydanych pierwotnie przez Immersion Sp. z o.o. a następnie odkupionych od tej Spółki)
- 401,9 tys. zł stanowiła pozycja „zmiana stanu produktów” uwzględniające poniesione koszty rozwojowe produkowanych gier oraz koszty ujęte jako koszty bieżące związane ze sprzedażą produktów gotowych.
- 829,7 tys. zł stanowiła pozycja „koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki” odpowiadająca wielkości dokonanych odpisów z tytułu utraty wartości oraz projektów zaniechanych.

Spółka dokonała odpisu aktualizującego wartość zapasów z tytułu gry Extreme Escape w kwocie 772.347,69 zł. Dokonany odpis jest wynikiem zastosowania zasady ostrożnej wyceny w oparciu o dotychczasowe i zakładane przychody z tej gry. Odpis został ujęty w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2021 r. w pozycji "Pozostałe koszty operacyjne - Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych", a tym samym wpłynął na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartości zapasów.

Ponadto Spółka dokonała spisania projektu zaniechanego w kwocie 57.335 zł.

7. AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2021 r. ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała akcji własnych.

8. ODZIAŁY

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2021 r. ani po jego zakończeniu Spółka nie posiadała oddziałów.

9. INSTRUMENTY FINANSOWE

Spółka nie korzysta z instrumentów dłużnych ani z instrumentów finansowych służących zabezpieczeniu ryzyka kursowego i stopy procentowej. Przychody ze sprzedaży gier są denominowane w USD. Spółka otrzymuje je na ogół w przeciągu 30 dni. Na razie nie powodowało to dużego ryzyka kursowego. Istnieje ryzyko kursowe wynikające z różnic pomiędzy kursem walutowym przyjętym do budżetowania oczekiwanych przychodów, które będą realizowane w przeciągu kilku lat a kursem realizacji tych przychodów. Na razie jednak, ze względu na niemożność dokładnego oszacowania przychodów w czasie oraz spory koszt i obciążenie płynności ewentualnym zabezpieczeniem tego ryzyka, Spółka nie zabezpiecza tego ryzyka. W przyszłości taka ewentualność brana jest pod uwagę. Spółka nie korzysta z długu więc nie była wystawiona na ryzyko stopy procentowej.

10. CZYNNIKI RYZYKA

10.1. RYZYKO ZWIĄZANE Z TWORZENIEM GIER W TECHNOLOGII VR I AR

Spółka tworzy i wydaje gry w technologii VR (z ang. Virtual Reality) na platformy takie jak: Steam, Oculus Quest Store, czy Oculus Store.

Pomimo 7-letniego doświadczenia zespołu Spółki z branżą VR i AR, pierwsze prace w zakresie bezpośredniej produkcji gier rozpoczęto dopiero na przełomie 2019/2020 roku. Dotychczas zespół Spółki ma na swoim koncie 3 tytuły (zrealizowane jeszcze pod firmą Immersion Sp. z o.o.) oraz 2 tytuły wydane jako Immersion Games S.A.

Tworzenie gier VR znacząco różni się od tworzenia gier na PC, konsole czy platformy mobilne, gdyż wymaga zupełnie innego podejścia metodologicznego, a co za tym idzie – również technicznego. Istnieje zatem ryzyko, że z uwagi na

wysokie zaawansowanie technologiczne tworzonych gier, finalna jakość produktu może okazać się niesatysfakcjonująca lub pojawią się trudności w ukończeniu danego projektu. W takiej sytuacji Spółka zmuszona będzie ponieść dodatkowe koszty produkcji, a szacowany termin premiery może znacząco się wydłużyć. Takie zdarzenie może przełożyć się na negatywne wyniki finansowe Spółki oraz dalszą perspektywę rozwoju, gdyż wydłużenie prac na jedną grę może opóźnić produkcję kolejnych. Spółka zaznacza jednak, że jej zespół posiada doświadczenie w tworzeniu gier na VR znacznie wybiegające poza aktualne produkcje, gdyż projektując rozwiązania dla dotychczasowych klientów Immersion Sp. z o.o., zespół Spółki korzystał dokładnie z takiej samej technologii jak w przypadku tworzenia gier. Jednocześnie Spółka podkreśla również, że proces powstawania gier VR jest zbliżony do procesu projektowania rozwiązań VR dla dotychczasowych klientów, których obsługiwał zespół Spółki w strukturach Immersion Sp. z o.o., których produktem są spersonalizowane gry z konkretnym scenariuszem i budżetem. To właśnie na tym polu zespół Spółki zbierał doświadczenie od 2014 roku, projektując spersonalizowane gry o budżetach zbliżonych do tych, które planuje poświęcać na kolejne produkcje. Portfolio ponad 80 zrealizowanych projektów VR w grupie kapitałowej, do której Spółka należy oraz fakt, iż na dzień bilansowy zespół bezpośrednio pracujący na grami składa się z kilkunastu doświadczonych osób, pozwala na dywersyfikację ryzyka potencjalnych komplikacji.

10.2. RYZYKO ZWIĄZANE Z KRÓTKIM OKRESEM DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Zespół Spółki doświadczenie w branży VR zdobywa od 2014 r., jednak dopiero na przełomie 2019/2020 r. rozpoczął produkcję własnych gier VR (zrealizowane jeszcze pod firmą Immersion Sp. z o.o.). Ze względu na krótki okres działalności Spółki, Immersion Games S.A. nie zdołała jeszcze wypracować tak znaczącej rozpoznawalności w branży gier VR i AR, jaką posiada wiele innych podmiotów działających na rynku oraz posiadających w swoim portfolio produktowym kilka gier. Mimo wieloletniego doświadczenia założycieli i pracowników, ze względu na krótki okres działalności Spółki w aktualnej formie prawnej, Spółka potrzebuje czasu, aby wypracować rozpoznawalność w branży gier VR i AR. W niewielkim stopniu może to spowolnić podpisywanie niektórych kluczowych umów z platformami zamkniętymi, gdzie dużą rolę odgrywa networking. Spółka zaznacza jednak, że pomimo relatywnie krótkiego okresu działalności sam zespół składa się z kilkunastu doświadczonych ekspertów VR/AR, którzy mają na swoim koncie dziesiątki projektów zrealizowanych od 2014 roku. Ponadto, za sprawą networkingu wypracowanego przez Immersion sp. z o.o. Spółka również posiada bardzo bliskie relacje ze wszystkimi dostępnymi producentami platform VR.

Pierwsza gra Immersion Games S.A. DISC NINJA została już wydana na platformie Oculus Quest. Emitent jest w trakcie wydawania DISC NINJA na platformę PICO VR. Druga aplikacja Extreme Escape została już wydana w ramach Laboratorium Aplikacji platformy Oculus Quest.

10.3. RYZYKO ZWIĄZANE ZE STRUKTURĄ PRZYCHODÓW

Spółka uzyskuje przychody w przeważającej większości ze sprzedaży cyfrowych kopii gier, starając się utrzymywać równowagę między jak najlepszym wynikiem sprzedażowym, a dotarciem do jak najszerszej grupy odbiorców. Spółka będzie maksymalizowała cykl życia rynkowego produktu z jednej strony poprzez wydawanie dodatków do gier (np. nowe przygody w „Extreme Escape”), a z drugiej stosując rozsądną politykę zniżek i promocji po okresie premierowym.

Ze względu na specyfikę dystrybucji cyfrowej, bezpośrednim źródłem przychodów ze sprzedaży generowanych przez Emitenta są podmioty zarządzające platformami sprzedaży gier na poszczególnych rynkach i platformach sprzętowych. Przychody pochodzące od bardzo dużej liczby odbiorców końcowych będą trafiać do Spółki za pośrednictwem niewielkiej liczby operatorów platform, co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy mogą stanowić więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z takich 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.

10.4. RYZYKO ZWIĄZANE Z WPROWADZENIEM NOWYCH GIER NA RYNEK

Wprowadzenie nowych gier na rynek wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, certyfikację, promocję i dystrybucję. Olbrzymia liczba wydawanych codziennie gier powoduje, że pomimo wysokiej jakości produktu Spółki, istnieje ryzyko iż nie uda się osiągnąć wystarczająco dobrej lub długiej widoczności w sklepach internetowych,

co w konsekwencji przełoży się na sprzedaż mniejszą od pierwotnie zakładanej. Zdarzenie to może uniemożliwić Spółce odzyskanie poniesionych nakładów produkcyjnych, a więc ograniczyć dalsze możliwości operacyjne Spółki.

W celu ograniczenia tego ryzyka, Spółka przyjęła strategię produkowania minimum 2-3 gier rocznie przy nakładach od 0,5 mln do 1,5 mln zł, nad którymi ma pracować zespół składający się z kilkunastu ekspertów. Dywersyfikacja inwestycji pozwoli, w opinii Zarządu, na częściowe ograniczenie potencjalnych strat wynikających z braku rentowności poszczególnych tytułów, co umożliwi również ewentualne ich pokrycie nadwyżką wynikającą ze sprzedaży innych gier.

10.5. RYZYKO ZWIĄZANE Z UZALEŻNIENIEM DYSTRYBUCJI PRODUKTÓW SPÓŁKI OD KILKU ZAMKNIĘTYCH PLATFORM

Spółka dystrybuuje swoje gry wyłącznie w formie cyfrowej poprzez wiodące platformy sprzedażowe: Steam, Oculus Quest Store, Oculus Store, Viveport, czy Apple Appstore).

Każda z tych platform sprzedażowych ma teoretycznie prawo odmówić dystrybucji dowolnie wskazanych gier bez uzasadnienia. Zaistnienie takiej okoliczności w wypadku dystrybucji produktów Spółki, może znacząco zmniejszyć wysokość sprzedaży produktów, a przez to obniżyć wyniki finansowe Spółki.

W praktyce najczęstszymi powodami odmowy dystrybucji bywa łamanie praw autorskich, kontrowersyjna zawartość, czy też rażąco niska jakość produktu. W opinii Spółki ryzyko wystąpienia przedmiotowego ryzyka jest niewielkie i w dotychczasowej działalności nie miało miejsca. Emitent dokłada należytej staranności aby jakość wydawanych produktów była jak najwyższa oraz niezależnie Spółka zwraca uwagę na zgodność treści i formy gier z przepisami, zwyczajami i regulaminami każdej platformy.

10.6. RYZYKO NIEPOWODZENIA STRATEGII ROZWOJU SPÓŁKI

Istnieje ryzyko, iż na skutek czynników niezależnych od Spółki takich jak, pojawienie się podmiotów konkurencyjnych, nietrafienie w gusta i preferencje odbiorców czy nie wywiązanie się przez kontrahentów z zawartych umów, mogą pojawić się trudności w zrealizowaniu założonej strategii.

Spółka działa na rynku, który jest w dużym stopniu obciążony ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności.

Z uwagi jednak na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Spółka może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym Spółka będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię rozwoju.

Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii rozwoju przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii rozwoju przez Spółkę i spowodować osiągnięcie mniejszych korzyści niż pierwotnie zakładane.

10.7. RYZYKO ZWIĄZANE Z MOŻLIWYMI OPÓŹNIENIAMI W PRODUKCJI GIER

Specyfiką tworzenia gier jest iteracyjny proces produkcji, w ramach którego plany produkcyjne obejmujące okres do wydania gry są aktualizowane po zakończeniu każdego z kilkumiesięcznych etapów. Korekty planów mają na celu maksymalizację jakości produktu oraz jak najlepsze dopasowanie do oczekiwań wybranych grup docelowych, które biorą udział w badaniach fokusowych równoległe z produkcją. Istnieje ryzyko, że zmiany, które Spółka uzna za niezbędne do osiągnięcia celów, będą przekraczać budżet poza zaplanowane rezerwy oraz przekraczać czas założonej produkcji. Ewentualne niedotrzymania założonego harmonogramu przez Spółkę na danym etapie produkcji może skutkować opóźnieniem w ukończeniu całej gry, a w konsekwencji jej premiery co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych.

10.8. RYZYKO ZWIĄZANE Z UTRATĄ KADRY ZARZĄDZAJĄCEJ ORAZ KLUCZOWYCH WSPÓŁPRACOWNIKÓW

Sukces Spółki jest w bardzo dużym stopniu zależny od wiedzy, doświadczenia i stopnia zmotywowania posiadanego zespołu. Spółka pozyskała do współpracy grupę twórców gier i artystów z wieloletnim doświadczeniem i sporymi osiągnięciami. Ich umiejętności i wiedza pokrywają kluczowe obszary niezbędne do realizacji planów Spółki: umiejętności programowania i wizualizacji w technologii VR i AR, opracowanie warstwy fabularnej, reżyserowanie scen i zarządzanie produkcją. Spółka nie wyklucza możliwości dobrowolnego odejścia obecnych współpracowników bądź w uzasadnionych przypadkach zakończenia współpracy z inicjatywy Spółki. Ze względu na specyfikę branży gier, którą charakteryzuje niedobór wysokiej jakości specjalistów, znalezienie innych współpracowników może być czasochłonne. Utrata któregokolwiek z kluczowych pracowników może wiązać się z opóźnieniami w produkcji, zmniejszeniem jakości gry lub zwiększeniem kosztów produkcyjnych oraz w konsekwencji może mieć wpływ na przesunięcie planowanej premiery gry.

Czynnikiem ograniczającym ryzyko jest wysoki prestiż pracy w zespole Spółki, który jak wspomniano wcześniej współtworzył produkty dla największych światowych firm takich jak: Facebook, HBO, Coca-Cola, rząd USA, Discovery i wielu innych. Istotnym elementem jest także swoboda twórcza związana z pracą w niewielkim zespole oraz szansa rozwoju w prężnie rozwijającej się branży VR i AR. Spółka podkreśla również, że w przypadku działalności Spółki nie dochodzi do tzw. „crunchy”, czyli obowiązkowych nadgodzin wynikających z dopracowywania gry mającej mieć premierę w bliskim terminie. Zjawisko to jest bardzo popularne w dużych studiach, co znacząco obniża zadowolenie pracowników, a co również często jest głównym czynnikiem ich rezygnacji z pracy w danej firmie.

10.9. RYZYKO ZWIĄZANE Z NARUSZENIEM PRAW WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

W związku z prowadzoną przez Spółkę działalnością istnieje ryzyko, iż osoby trzecie mogą być w posiadaniu określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Spółkę. Spółka w swojej działalności zmierza do uniknięcia sytuacji, w której naruszałaby w jakikolwiek sposób prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim. Nie można jednak wykluczyć sytuacji, w której w odniesieniu do produkowanych bądź wydawanych gier pojawią się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich niezależnie od ich zasadności. W przypadku niesłusznych z punktu widzenia Spółki oskarżeń i roszczeń przez osoby trzecie z tytułu naruszenia praw własności intelektualnej, Spółka nie wyklucza postępowania wyjaśniających na drodze sądowej. Istnieje ryzyko, iż w wyniku potencjalnego sporu, dany sąd wyda wyrok zmuszający Spółkę do zapłaty kar i odszkodowań na rzecz osób trzecich co skutkowałoby pogorszeniem zarówno wizerunku Spółki jak i jego sytuacji finansowej.

10.10. RYZYKO ZWIĄZANE Z ZAWIERANYMI PRZEZ SPÓŁKI UMOWAMI CYWILNOPRAWNYMI W KONTEKŚCIE PRAW AUTORSKICH

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi pracownikami, zawiera głównie kontrakty cywilnoprawne tj. umowy o świadczenie usług oraz umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia majątkowych praw autorskich do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

Celem Spółki jest posiadanie praw autorskich do wszystkich wyprodukowanych gier w każdym aspekcie, co w znaczącym stopniu uniezależnia Spółkę od zespołów deweloperskich, przy jednoczesnym budowaniu wewnętrznej wartości przedsiębiorstwa. Jednocześnie, posiadane praw autorskich stwarza większe możliwości w zarządzaniu projektami. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwe jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”.

W kontekście szybkiego postępu technologii oraz powstawania nowych pól eksploatacji, istnieje ryzyko, iż Spółka wykorzysta dzieło na polach eksploatacji wykraczających poza te wyszczególnione w umowie. Może to rodzić konieczność uiszczenia dodatkowego wynagrodzenia na rzecz twórców. Spółka monitoruje powstające pola eksploatacji, dokładając starań, aby realizowane umowy pokrywały wszystkie kluczowe dla Spółki obszary.

10.11. RYZYKO DALSZEGO FINANSOWANIA DZIAŁALNOŚCI

Produkcja gry jest wieloetapowym i czasochłonnym procesem, który przynosi przychody po przygotowaniu produktu. Oznacza to, że Spółka musi posiadać środki na realizację projektu, a dopiero po jego ukończeniu, na etapie sprzedaży może liczyć na zwrot poniesionych kosztów. W kolejnych latach przychody z wprowadzonych do sprzedaży przez Spółkę produktów mogą być znacznie niższe niż zakładane, co może wpłynąć na konieczność poszukiwania dodatkowego finansowania prac nad prowadzonymi projektami. Trudności w pozyskaniu finansowania mogą mieć wpływ na wprowadzanie kolejnych produktów do sprzedaży, a także na wyniki finansowe Spółki.

Emitent rozważa również inne sposoby pozyskania finansowania jak np. poprzez zdobycie inwestorów, którzy sfinansują produkcję gier w zamian za udział w przychodach oraz produkcję gier na zlecenie innych podmiotów.

10.12. RYZYKO ZMIENNOŚCI KURSÓW WALUTOWYCH

Działalność Spółki będzie miała charakter eksportowy. Spółka w dominującym stopniu ponosi koszty działalności w walucie PLN, natomiast zgodnie z oczekiwaniami Zarządu zdecydowana większość przychodów będzie realizowana w walutach USD oraz EUR. Z tego powodu wyniki Spółki będą wystawione na wahania kursowe. Walutą bazową oraz sprawozdawczą pozostanie polski złoty. Spółka zamierza redukować ryzyko kursowe poprzez stosowanie hedgingu naturalnego dostosowanego do planu przepływów finansowych. W razie potrzeby rozważy także stosowanie kontraktów terminowych do zabezpieczenia wartości odroczonej płatności znaczących kwot. Cały czas jednak będzie wystawiony na ryzyko długotrwałej erozji kursu wymiany ww. głównych walut do złotego.

11. WPŁYW DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA NA ŚRODOWISKO NATURALNE

W opinii Zarządu, w roku obrotowym, który zakończył się 31 grudnia 2021 r. działalność Spółki nie wpływała w istotny sposób na środowisko naturalne.

12. ZATRUDNIENIE

Na dzień 31 grudnia 2020 r. stan zatrudnienia wynosił 2 osoby. Na dzień 31 grudnia 2021 r. stan zatrudnienia wynosił 1 osoba.

13. KLUCZOWE FINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ JEDNOSTKI

WSKAŹNIKI RENTOWNOŚCI		Wartość pożądana	2021	2020
Zyskowność sprzedaży produktów	zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży produktów	max	-467%	-247%
Rentowność kapitałów	zysk netto / kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku	max	-29,1%	-3,5%
Rentowność aktywów	zysk netto / aktywa ogółem	max	-40,2%	-3,1%
WSKAŹNIKI PŁYNNOŚCI		Wartość pożądana	2021	2020
Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe) / zobowiązania krótkoterminowe	0,8 - 1,2	8,3	3,9
Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe) / zobowiązania krótkoterminowe	1,5 - 2,0	75,1	7,9

WKAŹNIKI ZADŁUŻENIA		Wartość pożądana	2021	2020
Współczynnik zadłużenia	kapitał obcy / kapitały ogółem	30%-50%	2,0%	14,0%
WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI		Wartość pożądana	2021	2020
Wskaźnik rotacji majątku	przychody ze sprzedaży produktów/aktywa ogółem	max	0,05	0,01
Wskaźnik rotacji należności w dniach	(należności z tytułu dostaw i usług/przychody ze sprzedaży produktów)*360	min	79,5	378,1
Wskaźnik rotacji zobowiązań w dniach	(zobowiązania z tytułu dostaw i usług/koszty operacyjne bez amortyzacji)*360	min	7,2	82,1

Wskaźniki rentowności

Na ujemną rentowność wpłynęły niższe od oczekiwanych przychody ze sprzedaży gier, które nie pozwoliły na pokrycie zyskiem ze sprzedaży kosztów ogólnych działalności. Spółka ponadto dokonała odpisów części zapasów w wyniku testu na ewentualną utratę wartości.

Wskaźniki płynności

Spółka posiada bardzo wysoki poziom płynności.

Wskaźniki efektywności

Wskaźnik rotacji majątku jest niski. Wynika to z faktu, iż Spółka odnotowała przychody związane tylko z częścią majątku (przychody z jednej gry - Disc Ninja i tylko przez kilka miesięcy w roku. Pozostałe główne składniki aktywów – gry, które były w trakcie produkcji nie przynosiły jeszcze przychodów w 2021 roku.

Wskaźnik rotacji należności jest zawyżony ze względu na ujęcie we wskaźniku przychodów z kilku miesięcy. W praktyce nie przekracza 30 dni i jest to zgodne z modelem biznesowym sprzedaży przez platformy.

Wskaźnik rotacji należności jest niski. Spółka na bieżąco reguluje swoje zobowiązania.

14. Kluczowe niefinansowe wskaźniki efektywności związane z działalnością jednostki

W opinii Zarządu, w roku obrotowym, który zakończył się 31 grudnia 2021 r. wskaźniki niefinansowe nie miały istotnego wpływu na ocenę funkcjonowania jednostki.