



MovieGames

MOVIE GAMES S.A.

RAPORT ROCZNY ZA 2018 R.

2 kwietnia 2019 r.



Autoryzowany Doradca

**Navigator Capital**<sup>®</sup>  
Value delivered.

Raport sporządzony zgodnie z wymogami określonymi w załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu (według stanu prawnego na dzień 30 kwietnia 2018 r.) „*Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect*”.

Rolę Autoryzowanego Doradcy dla MOVIE GAMES S.A. pełni spółka Navigator Capital S.A. z siedzibą w Warszawie (00-105), ul. Twarda 18, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000380467.

## SPIS TREŚCI

1.	LIST DO AKCJONARIUSZY .....	4
2.	WYBRANE DANE FINANSOWE EMITENTA .....	5
3.	INFORMACJA NA TEMAT WYBRANYCH DANYCH FINANSOWYCH SPÓŁEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ .....	5
4.	SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA W 2018 R. ....	6
4.1.	ZDARZENIA ISTONIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM.....	6
4.2.	ZDARZENIA ISTONIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU ROKU OBROTOWEGO.....	8
4.3.	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI .....	9
4.4.	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU .....	9
4.5.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA.....	10
4.6.	AKCJE WŁASNE .....	10
4.7.	POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY) .....	10
4.8.	INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH .....	10
4.9.	INFORMACJA NA TEMAT STOSOWANIA ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO.....	12
5.	SPRAWOZDANIE FINANSOWE ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2018 R. ....	10
6.	SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA ROK OBRTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2018 R. ....	11
7.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU O SPOSOBIE SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO.....	11
8.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE WYBORU PODMIOTU DOKONUJĄCEGO BADANIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO .....	11

## 1. LIST DO AKCJONARIUSZY

Warszawa, 2 kwietnia 2019 r.

Szanowni Państwo,

Zapraszam do zapoznania się z raportem rocznym za rok 2018 r. będący dla naszej Spółki rokiem wyjątkowym pod wieloma aspektami z których na szczególne wyróżnienie zasługują aspekty organizacyjne jak również wyniki finansowe.

Z pośród naszych premier z roku 2018 na szczególne wyróżnienie zasługują takie tytuły jak „Lust For Darkness”, Treasure Hunter Simulator oraz Void Space Racing, które osiągnęły zwrot poniesionych kosztów na produkcję w ciągu 24h od daty ich premiery. Dokładamy daleko idących starań aby poprzez szybkie weryfikowanie tytułów jak również optymalizację kosztową ich produkcji w możliwie największym stopniu gwarantować bezpieczeństwo szybkiego zwrotu kosztów naszych inwestycji, a sukcesy w tym obszarze potwierdzają powyższe premiery jak również już tegoroczna Plane Mechanic Simulator.

W ubiegłym roku zaprezentowaliśmy również świetnie przyjęte tytuły, które będziemy chcieli wydać w obecnym roku, takie jak: The Beast Inside, Alaskan Truck Simulator, Don't Be Afraid, Total Alarm, Plastic Rebellion. Stworzyło to istotne fundamenty do rozwoju Spółki w nadchodzącym czasie poprzez potwierdzenie zainteresowania tworzonymi przez nas grami wyrażonym w tempie budowania steam wishlist ( liczby zapisów naszych tytułów do listy życzeń graczy ). W roku 2018 przeprowadziliśmy również dwie kampanie Kickstarterowe zakończone nie tylko sukcesem, ale również pozyskujące znacznie więcej środków niż zakładaliśmy. Planujemy kontynuować strategię traktowania Kickstartera jako narzędzia marketingowego mogącego jednocześnie redukować ryzyko poprzez generowane wpływy z przeprowadzanych kampanii.

Rok 2018 jest także rokiem zawarcia dwóch umów licencyjnych z DISCOVERY LICENSING INC na produkcję tytułów takich jak Alaskan Truck Simulator i Mythbusters. Stanowi to bardzo istotne wydarzenie dla spółki dowodzące istotną zdolność do zawierania umów z rozpoznawalnymi zagranicznymi partnerami i gwarantująca dodatkową ekspozycję dla produkowanych przez nas gier. Na uwagę zasługuje chociażby fakt, iż Mythbusters stanowi najbardziej rozpoznawalny tytuł w portfolio Discovery.

Wysiłki włożone w przeprowadzenie oferty akcji oraz cały proces upublicznienia Spółki zostały zwieńczone z końcem roku, a dokładnie w dniu 18 grudnia 2018 r. kiedy to miał miejsce debiut Movie Games S.A. w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect. Należy podkreślić, iż od pierwszego dnia notowań do dnia przekazania niniejszego raportu wartość kapitalizacji rynkowej Spółki wzrosła o przeszło 65%

Zaufanie jakim do tej pory obdarzyli nas zarówno inwestorzy, gracze jak i nasi partnerzy, mając na uwadze zbliżające się premiery, pozwalają z optymizmem patrzeć w przyszłość.

Z poważaniem

*Mateusz Wcześniak*  
*Prezes Zarządu*  
*Movie Games S.A.*

## 2. WYBRANE DANE FINANSOWE EMITENTA

WYBRANE DANE FINANSOWE EMITENTA	01.01.2018	01.01.2017	01.01.2018	01.01.2017
	31.12.2018	31.12.2017	31.12.2018	31.12.2017
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży	3 897 272,48	2 659 235,60	914 359,03	624 585,59
Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 885 055,72	50 658,32	442 262,56	11 898,33
Zysk (strata) ze sprzedaży	622 616,31	(395 600,59)	146 075,20	(92 916,34)
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	652 808,02	(395 874,47)	153 158,63	(92 980,66)
Zysk (strata) brutto	638 192,15	(400 474,61)	149 729,52	(94 061,12)
Zysk (strata) netto	528 754,15	(400 474,61)	124 053,72	(94 061,12)
Aktywa razem	6 702 150,23	4 265 328,78	1 558 639,59	1 022 639,91
Aktywa trwałe	569 817,11	70 189,38	132 515,61	16 828,35
Aktywa obrotowe	6 132 333,12	3 595 140,41	1 426 123,98	861 957,95
Zapasy	4 725 091,82	2 639 561,63	1 098 858,56	632 851,81
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	213 899,01	856 024,45	49 743,96	205 237,35
Kapitał własny	6 122 347,01	3 817 660,38	1 423 801,63	915 308,54
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem	579 803,22	447 668,40	134 837,96	107 331,37
Zobowiązania krótkoterminowe	182 971,74	261 936,56	42 551,57	62 800,97
Kurs Euro przyjęty do przeliczania pozycji RZIS			4,2623	4,2576
Kurs Euro przyjęty do przeliczania pozycji bilansowych			4,3000	4,1709

Podstawowe pozycje bilansu oraz rachunku zysku i strat ze sprawozdania finansowego przeliczono na EUR według kursów średnich, ustalonych przez Narodowy Bank Polski zgodnie z przedstawioną poniżej zasadą:

- a) Bilans według kursu obowiązującego na ostatni dzień odpowiedniego okresu:
  - na dzień 31 grudnia 2017r. średni kurs wynosił 4,1709,
  - na dzień 31 grudnia 2018 r. średni kurs wynosił 4,3000.
- b) Rachunek zysków i strat według kursów średnich w odpowiednim okresie, obliczonych jako średnia arytmetyczna kursów obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie:
  - średnia arytmetyczna w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 r. – 4,2576,
  - średnia arytmetyczna w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2018 r. – 4,2623.

## 3. INFORMACJA NA TEMAT WYBRANYCH DANYCH FINANSOWYCH SPÓŁEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

W dniu 19 października 2018 r. została zarejestrowana w KRS spółka zależna My Next Consoles sp. z o.o., w której Emitent posiada 70% udziałów w związku z czym na datę Raportu Emitent tworzy Grupę Kapitałową w skład której wchodzi Movie Games S.A. jako podmiot dominujący oraz ww. podmiot zależny – spółka My Next Consoles sp. z o.o. Z uwagi na spełnienie kryteriów, o których mowa w art. 58 ust. 1 Ustawy o Rachunkowości spółka My Next Consoles sp. z o. o. nie podlega konsolidacji.

Zarząd Emitenta oświadcza, iż do daty przekazania niniejszego Raportu My Next Consoles sp z o.o. nie podjęła bieżącej działalności operacyjnej.

WYBRANE DANE FINANSOWE MY NEXT CONSOLES SP Z O. O.	19.10.2018 - 31.12.2018
	PLN
Przychody netto ze sprzedaży	0,00
Kapitał zakładowy	5 000,00

## 4. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA W 2018 R.

### 4.1. ZDARZENIA ISTONIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM

#### DZIAŁALNOŚĆ PRODUKCYJNA I WYDAWNICZA

Pierwszą z wydanych przez Emitenta gier było *Soulblight*, której premiera miała miejsce w dniu 15 marca 2018 r. w wersji PC na platformie sprzedażowej Steam. Premiera gry została poprzedzona kampanią crowdfundingową na portalu Kickstarter w ramach, której udało się zebrać 16 tys. CAD przekraczając założony cel.

24 maja 2018 r. na platformie dystrybucyjnej Steam w trybie wczesnego dostępu (*early access*) miała miejsce premiera kolejnego tytułu Emitenta *Squadron 303: Battle of Britain*, która również została poprzedzona kampanią na portalu Kickstarter. Pierwotnie założony cel zbiórki określony został na 12 tys. CAD, natomiast ostatecznie zebrana kwota wyniosła 24 tys. CAD. Pełna wersja gry na Steam pojawiła w dniu 31 sierpnia. *Squadron 303* to symulator walk powietrznych z modulem mechanika samolotowego. Oprócz starć w powietrzu, gracz może również przejąć rolę mechanika samolotowego, aby naprawiać i ulepszać swój samolot, a także przemierzać bazę RAF Northolt w poszukiwaniu misji pobocznych. Za pomysł i wykonanie odpowiedzialne jest studio Atomic Jelly we współpracy z Emitentem. Jednocześnie dzięki współpracy z globalnym wydawcą Plug-In Digital, *303 Squadron: Battle of Britain* dostępny jest na ponad 70 innych platformach dystrybucji cyfrowej. Dodatkowo w sklepach na terenie Polski i Czech pojawiła się pudełkowa wersja gry dystrybuowana przez firmę CENEGA.

W dniu 16 maja 2018 r. Emitent zawarł umowę z Discovery Licensing INC na produkcję gry „*Alaskan Truck Simulator*” na licencji Discovery Licensing INC. Umowa przewiduje możliwość wydania tytułu poza wersją PC również na następujących platformach: PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, a także na platformy mobilne. Jednocześnie zgodnie z raportem ESPI nr 9/2019 według stanu na dzień 12.03.2019 r. lista graczy oczekujących na zakup gry Emitenta *Alaskan Truck Simulator* przekroczyła 50.000 tysięcy (whislista). Wynik ten został osiągnięty bez znaczących działań marketingowych wykonanych po stronie Emitenta jak i Discovery Licensing INC, które mają nastąpić przed premierą gry jak i po niej.

12 czerwca 2018 r. na platformie dystrybucyjnej Steam zadebiutował gra *Lust for Darkness*. Miesiąc przed premierą w ramach kampanii na Kickstarterze gra zebrała 53 CAD osiągając 600% założonego celu. Należy podkreślić, iż liczba sprzedanych egzemplarzy w ciągu 24 godzin od daty wydania gry pokryła wszystkie koszty produkcji tytułu. W niecałe 6 godzin po premierze, tytuł znalazł się w zestawieniu Top Global Bestsellers Steam.

W dniu 6 grudnia 2018 r. miała miejsce premiera gry *Treasure Hunter Simulator (THS)*. Gra ukazała się w wersji PC i dostępna jest w serwisie Steam. Zgodnie z danymi sprzedażowymi otrzymanymi od Valve Corporation (właściciel platformy Steam), sprzedaż THS w ciągu niecałej doby osiągnęła poziom, który według wyliczeń Emitenta pokrył całkowite koszty produkcji gry. THS to gra, w której gracz wciela się w poszukiwacza skarbów. Rozgrywka w *Treasure Hunter Simulator* opiera się głównie na eksplorowaniu trójwymiarowego otoczenia i poszukiwaniu przedmiotów ukrytych w ziemi z wykorzystaniem wykrywacza metali. Za produkcję projektu odpowiedzialne jest studio DRAGO Entertainment, natomiast dystrybucją produkcji zajmuje się Emitent.

W dniu 17 grudnia 2018 r. Emitent zawarł umowę licencyjną z Discovery Licensing INC. z siedzibą w Nowym Jorku (Licencjodawca) na grę „*Mythbusters*”. Zgodnie z zawartą umową Licencjodawca udzielił Spółce licencji na wykorzystanie znaków towarowych należących do Licencjodawcy, oraz muzyki i innych assetów (m.in. dźwięki, głosy, wizerunki postaci) do programu "Mythbusters". Znaki towarowe Licencjodawcy zostaną wykorzystane przez Emitenta w grze komputerowej „*Mythbusters*”, której premiera planowana jest na koniec 2019 r. W ramach podpisanej umowy licencyjnej, Licencjodawca zobowiązał się do prowadzenia intensywnej, długotrwałej, zakrojonej na szeroką skalę działań marketingowych, obejmujących m.in.: reklamy telewizyjne emitowane na kanałach należących do Licencjodawcy, obecność gry w programach Licencjodawcy, wsparcie wizerunkowe największych gwiazd znanych z programów Licencjodawcy, promowanie gry na kanałach Social Media (program *Mythbusters* zrzesza na samym facebooku 6,6 mln fanów z całego świata), stronach i serwisach internetowych należących do Licencjodawcy, akcje PR-owe, kampanie mailingowe, a także wykorzystanie relacji z najważniejszymi dystrybutorami oraz sklepami (np. App Store) w celu zapewnienia Licencjodawcy możliwie najlepszej ekspozycji podczas premiery (tzw. "features"). Umowa została zawarta przy udziale PlayWay S.A.

## DEBIUT NA NEWCONNECT

W dniu 18 grudnia 2018 r. Emitent zadebiutował w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect (do obrotu wprowadzonych zostało 700.000 akcji serii B, 90.909 akcji serii C, 890.303 akcji serii D, 400.000 akcji serii E, 110.975 akcji serii F oraz 108.341 akcji serii H).

## INWESTYCJA W DRAGO

W związku z realizacją strategii rozwoju Emitent aktywnie poszukuje na rynku perspektywicznych zespołów deweloperskich. Ma to na celu dodatkowe podniesienie dywersyfikacji oraz umożliwienie osiągania zysków nie tylko ze sprzedaży gier w ramach omawianych podmiotów, ale również sprzedaży posiadanych w nich akcji oraz z tytułu ewentualnej dywidendy. Mając to na uwadze, Movie Games zawarła w sierpniu 2018 r. następującą umowę mającą w ocenie Zarządu Spółki istotny wpływ na działalność Emitenta:

Umowa inwestycyjna („Umowa”) z DRAGO ENTERTAINMENT sp. z o.o. („DRAGO”) oraz niżej zdefiniowanymi Wspólnikami, przedmiotem, której było objęcie przez Emitenta 22% udziałów w kapitale zakładowym DRAGO (objęcie nowych udziałów). Spółka pokryła nowe udziały wkładem pieniężnym tj. gotówką w trzech ratach w łącznej wysokości 499.000,00 zł (na datę Raportu Emitent opłacił całość kwoty). Stroną Umowy są także trzy osoby fizyczne będące dotychczasowymi udziałowcami DRAGO, Prezes Zarządu Emitenta Pan Mateusz Wcześniak, Przewodniczący Rady Nadzorczej Emitenta Pan Jakub Trzebiński oraz jeszcze dwie osoby fizyczne (Wspólnicy). Prezes Zarządu Emitenta Pan Mateusz Wcześniak oraz Przewodniczący Rady Nadzorczej Emitenta Pan Jakub Trzebiński w ramach Umowy objęli każdy z osobna po 2% udziałów w kapitale zakładowym DRAGO (objęcie nowych udziałów). W przypadku sprzedaży udziałów DRAGO przez ww. nowych udziałowców, dotychczasowym udziałowcom (3 osobom fizycznym) przysługuje prawo pierwszeństwa nabycia udziałów DRAGO. Movie Games służy prawo pierwszeństwa w stosunku do udziałów każdego ze Wspólników.

Zgodnie z Umową oraz podjętą uchwałą przez zgromadzenie wspólników DRAGO, w DRAGO powołana została rada nadzorcza składająca się z trzech członków. W skład rady nadzorczej DRAGO na datę niniejszego Raportu wchodzi Członkowie Zarządu Emitenta tj. Pan Mateusz Wcześniak oraz Pan Maciej Miąsik, a także Przewodniczący Rady Nadzorczej Emitenta Pan Jakub Trzebiński. Zarząd i rada nadzorcza DRAGO są powoływane i odwoływane przez zgromadzenie wspólników DRAGO.

Na podstawie Umowy DRAGO zobowiązało się m.in., że w każdym kolejnym roku kalendarzowym, będzie realizować 3 gry własne rocznie, w tym jedną będącą kontynuacją produkcji „Post Apoc” oraz pozostałych dwóch mniejszych tytułów o zróżnicowanej tematyce, które będą produkowane na platformę PC. Strony Umowy ustaliły, iż intencją stron jest przekształcenie DRAGO w spółkę akcyjną oraz, że są zainteresowane wprowadzeniem akcji DRAGO do obrotu na NewConnect.

W dniu 29 sierpnia 2018 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników DRAGO ENTERTAINMENT sp. z o.o. podjęło uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego spółki na mocy dotychczasowych postanowień umowy spółki. Podwyższenie kapitału wynikające z objęcia i opłacenia akcji Movie Games S.A. oraz Wspólników zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 9 stycznia 2019 r.

## POZOSTAŁE WYDARZENIA

Oprócz ww. w roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2018 r. miały miejsce następujące wydarzenia:

- Kampania na portalu Kickstarter dla gry The Beast Inside (luty 2018 r.). Założony cel zbiórki określony został na 60 tys. CAD. Ostatecznie zebrana kwota po zakończeniu kampanii wyniosła ok. 84 CAD
- Premiera gry VSR: Void Space Racing na Nintendo Switch (20 lipca 2018 r.)
- Udział na największych targach technologii i gier komputerowych w Azji dla sektora biznesowego – m.in. China Joy, niemieckim GamesCome, oraz amerykańskim Pax Seattle

## 4.2. ZDARZENIA ISTONIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU ROKU OBROTOWEGO

W dniu 21 stycznia 2019 r. Emitent zawarł umowę na przeniesienie majątkowych praw autorskich do 3 gier: Bad Trip (zwana w portfolio Emitenta jako No drugs), Apocalyptic Machines (zwana w portfolio Emitenta jako Post Apo Machines) oraz Dinosaur spółce Hydra Games S.A. (poprzednio Instytut Filmowy S.A.) za łączną kwotę 500 tys. PLN. Zgodnie z umową zapłata ceny nastąpi w 4 transzach do dnia 10 maja 2019 r. Sprzedaż trzech wyżej wymienionych gier w ocenie Zarządu umożliwi Emitentowi skupienie się na 10 realizowanych obecnie projektach i jednocześnie pozwoli na ich dodatkowe dofinansowanie. Emitent nie wyklucza długofalowej współpracy z Hydra Games S.A. (raport ESPI nr 1/2019 z dnia 21 stycznia 2019 r.).

W dniu 25 stycznia 2018 r. Zarząd Emitent podał do publicznej wiadomości informując, iż według stanu na dzień 25 stycznia 2019 r. lista graczy oczekujących na zakup 3 gier z portfolio Emitenta przekroczyła na Steam liczbę 233.000 (whislista). Zgodnie z harmonogramem wydawniczym na 2019 r. Zarząd Emitenta zakłada premiery łącznie 10 gier, z czego aż 6 tytułów ma zadebiutować w I kwartale 2019 r. (raport ESPI nr 2/2019 z dnia 25 stycznia 2019 r.).

W dniu 31 stycznia 2019 r. nastąpiła prezentacja nowej gry Emitenta – Drug Dealer Simulator. Nowy tytuł został zaprezentowany poprzez serwis Steam. Drug Dealer Simulator to gra, w której gracz wciela się w postać człowieka zmuszonego do wejścia na złą ścieżkę życia i stawiającego czoła konsekwencją jakie za sobą niesie. W ocenie Emitenta tematyka gry popularna w popkulturze, jak i rozbudowane mechaniki gry mogą przelożyć się na wysokie zainteresowanie tytułem. Premiera gry przewidziana jest jeszcze w 2019 r.

W dniu 13 lutego 2019 r. w formule early access miała miejsce premiera pierwszej z zaplanowanych 10-ciu na ten rok gier - gry Plane Mechanic Simulator (PMS). Zgodnie z danymi sprzedażowymi otrzymanymi od Valve Corporation (platforma Steam), sprzedaż gry PMS w wersji PC w ciągu kilkunastu godzin od premiery osiągnęła poziom, który według wycień Emitenta pokrył koszty produkcji gry (raport ESPI nr 6/2019 z dnia 14 lutego 2019 r.). Należy dodać, że pierwotna data premiery PMS została wyznaczona na dzień 7 lutego 2019 r. (raport ESPI nr 3/2019 z dnia 29 stycznia 2019 r.) jednak z uwagi na odbywającą się w dniach 4-11 lutego 2019 r. wyprzedaż w serwisie Steam (tzw. Steam Lunar Sale 2019) - co w ocenie Emitenta mogło mieć znaczący wpływ na ekspozycję tytułu, Zarząd Emitenta podjął decyzję o zmianie daty premiery (raport ESPI nr 5/2019 z dnia 6 lutego 2019 r.). PMS to gra, w której gracz wciela się w postać obsługi naziemnej lotniska. Jego zadaniem jest serwisowanie, oraz naprawa uszkodzeń wynikających z działań wojennych. Zgodnie ze wskazówkami graczy PMS będzie przez kolejne miesiące rozbudowywany.

26 lutego na platformie Steam została opublikowana strona gry Lust from Beyond – psychologicznego horroru z elementami erotyki i okultyzmu produkcji studio Movie Games Lunarium. Tytuł osadzony jest w uniwersum Lust for Darkness, produkcji, która w ubiegłym roku w niecałe dwa dni po premierze, zwróciła wszystkie koszty produkcji. Kontynuacja serii premierę będzie miała w 2019 r.

W dniu 14 marca 2019 r. Emitent zawarł z Drageus Games S.A. z siedzibą w Warszawie ("Partner") list intencyjny w sprawie utworzenia spółki M.D. GAMES S.A. ("Nowa Spółka"). Emitent i Partner będą posiadali po 50% udziałów w Nowej Spółce, której przedmiotem działalności będzie portowanie gier z portfolio Emitenta na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One oraz ich wydawnictwo. Emitent zakłada także portowanie gier podmiotów trzecich. Podstawową platformą docelową w Nowej Spółce będzie Nintendo Switch. Zadaniem Emitenta w przedsięwzięciu będzie udostępnianie własnych produkcji i wydawanie na konsolach a także pozyskiwanie zleceń dla Nowej Spółki. Z kolei Partner zajmie się portowaniem licencji i będzie odpowiedzialny za bieżącą działalność operacyjną Nowej Spółki. Strony zakładają realizację kilkunastu portów rocznie. Zamiarem stron jest aby pierwszą grą wprowadzoną do sprzedaży na konsoli Nintendo Switch był tytuł "Plane Mechanic Simulator". Emitent zakłada również produkcje własnych gier dedykowanych konsoli Nintendo Switch przez Nową Spółkę na jej dalszym etapie rozwoju (raport ESPI nr 10/2019 z dnia 14 marca 2019 r.).



### 4.3. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI

W 2019 r. Emitent planuje kontynuację działań sprzedażowych aktualnie wyprodukowanych tytułów, kontynuację produkcji niezakończonych oraz produkcję nowych gier.

Z uwagi na znaczący wzrost liczby graczy oczekujących na zakup gier (wishista) oraz w celu uzyskania możliwie jak największej sprzedaży Zarząd Emitenta zdecydował o przełożeniu premier następujących gier: Alaskan Truck Simulator, Don't Be Afraid, The Beast Inside, Total Alarm oraz Plastic Rebellion.

Aktualny harmonogram wydawniczy powyższych został przedstawiony poniżej:

Lp.	Nazwa gry	Data premiery
1.	Alaskan Truck Simulator	III kw. 2019 r.
2.	Don't Be Afraid	II kw. 2019 r.
3.	The Beast Inside	II kw. 2019 r.
4.	Plastic Rebellion	II kw. 2019 r.
5.	Mythbusters	IV kw. 2019 r.
6.	Total Alarm (EA)	III kw. 2019 r.
7.	Drug Dealer Simulator	III kw. 2019 r.
8.	Plane Mechanic Simulator II	IV kw. 2019 r.
9.	Lust for Beyond	2019 r.
10.	Trisect	2019 r.

Przy wszystkich ww. grach Emitent zamierza kontynuować strategię realizowaną przy grze Plane Mechanic Simulator tj. budowa i rozwój wishisty, a następnie wybór optymalnego okna wydawniczego. Takie podejście przy Plane Mechanic Simulator przyniosło sukces wydawniczy gry – Plane Mechanic Simulator jest wciąż najlepiej sprzedającą się nową polską grą w pierwszym kwartale 2019 r. (gra miała premierę w dniu 13 lutego 2019 r.).

W ocenie Emitenta przesunięcie terminu wydania gry Alaskan Truck Simulator umożliwi osiągnięcie oczekiwanej przez Emitenta wishlisty na poziomie liczby ok. 150.000.

### 4.4. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W roku obrotowym zakończony 31 grudnia 2018 r. Emitent nie prowadził działań w dziedzinie badań i rozwoju.

## 4.5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

W 2018 r. Emitent osiągnął przychody ze sprzedaży na poziomie 3.897 tys. zł. W porównaniu z analogicznym okresem roku poprzedniego oznacza to wzrost wartości przychodów ze sprzedaży na poziomie 47% w ujęciu rok do roku. Przychody ze sprzedaży produktów w 2018 r. wyniosły 1.885 tys. zł i zostały osiągnięte przede wszystkim w rezultacie sprzedaży gier Emitenta: Lust for Darkness, 303 Squadron, Project Remedium oraz Treasure Hunter Simulator. Jednocześnie poniesione przez Spółkę w tym okresie koszty działalności operacyjnej wyniosły 3.275 tys. zł, w wyniku czego Emitent odnotował zysk ze sprzedaży na poziomie 623 tys. zł, natomiast zysk netto osiągnął wartość 529 tys. zł.

Na dzień 31.12.2018 r. suma bilansowa Emitenta wyniosła 6.702 tys. zł i była wyższa niż na dzień 31.12.2017 r. o 57,1%. Najistotniejszą kategorię w porównywanych okresach po stronie aktywów stanowiły zapasy, których wartość wyniosła odpowiednio 4.725 tys. zł (31.12.2018 r.) oraz 2.640 tys. zł (31.12.2017 r.). Jednocześnie istotnie wzrósł poziom należności krótkoterminowych, których poziom na koniec 2017 r. wynosił 89 tys. zł natomiast na koniec 2018 r. wzrósł do 959 tys. zł. W związku poniesionymi nakładami inwestycyjnymi (udziały w Drago) oraz nakładami na bieżącą działalność operacyjną zmniejszeniu o 75,0% uległ stan środków pieniężnych na rachunku i w kasie, tj. z kwoty 856 tys. zł do 214 tys. zł. W odniesieniu do 31.12.2017r. należy również odnotować wzrost kapitałów własnych 3.818 tys. zł do 6.122 tys. zł (31.12.2018 r.) co jest pochodną podniesienia kapitału zakładowego w wyniku emisji 108.341 akcji serii H w ramach oferty akcji oraz osiągniętego na koniec 2018 r. zysku netto. W danym okresie zmniejszeniu o 30,1% uległy zobowiązania krótkoterminowe. Zarówno w ciągu 2017 r. jak i całego 2018 r. Spółka nie posiadała zobowiązań oprocentowanych.

## 4.6. AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2018 r., ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała akcji (udziałów) własnych.

## 4.7. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2018 r., ani po jego zakończeniu Emitent nie posiadał oddziałów.

## 4.8. INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2018 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.

## 5. SPRAWOZDANIE FINANSOWE ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2018 R.

Sprawozdanie finansowe za okres od 01.01.2018 r. do 31.12.2018 r. stanowi załącznik nr 1 do niniejszego raportu.

## 6. SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA ROK OBRTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2018 R.

Sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego za rok obrotowy zakończony w dniu 31 grudnia 2018 r. wraz z opinią biegłego rewidenta stanowi załącznik nr 2 do niniejszego raportu.

## 7. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU O SPOSOBIE SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO

Oświadczenie Zarządu Emitenta o sposobie sporządzenia sprawozdania rocznego do niniejszego raportu stanowi załącznik nr 3 do niniejszego raportu.

## 8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE WYBORU PODMIOTU DOKONUJĄCEGO BADANIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO

Oświadczenia Zarządu Emitenta dotyczące wyboru podmiotu dokonującego badania sprawozdania rocznego za 2018 r. stanowi załącznik nr 4 do niniejszego raportu.

## 9. INFORMACJA NA TEMAT STOSOWANIA ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

PKT	ZASADA DOBREJ PRAKTYKI	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBREJ PRAKTYKI TAK/NIE/NIE DOTYCZY	UWAGI
1	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniając szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwiając transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	Tak.	Z wyłączeniem transmitowania obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrowania przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej Spółki.  Wszelkie, mające znaczenie dla Akcjonariuszy jak i potencjalnych Inwestorów, informacje dotyczące zarówno zwoływania, jak i przebiegu posiedzeń Walnego Zgromadzenia, będą publikowane przez Spółkę zarówno w formie raportów bieżących, jak również są zamieszczane na stronie internetowej Spółki.
2	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektywy spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	Tak.	
3	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:		
3.1	Podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa).	Tak.	
3.2	Opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów.	Tak.	
3.3	Opis rynku, na który działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku.	Tak.	
3.4	Życiorysy zawodowe członków zarządu.	Tak.	
3.5	Powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki.	Tak.	

3.6	Dokumenty korporacyjne spółki.	Tak.	
3.7	Zarys planów strategicznych spółki.	Tak.	
3.8	Opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent takie publikuje).	Tak.	Emitent nie publikował i nie zamierza publikować prognoz wyników finansowych. Z uwagi na specyfikę branży, w której funkcjonuje Emitent, wpływ wielu czynników na osiągnięte przez Emitenta wyniki finansowe, Emitent nie publikował i nie zamierza publikować prognoz wyników finansowych.  Emitent nie wyklucza zmiany tego stanowiska w przyszłości.
3.9	Strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie.	Tak.	
3.10	Dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami.	Tak.	
3.11	<i>skreślony</i>		
3.12	Opublikowane raporty bieżące i okresowe.	Tak.	
3.13	Kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencjach prasowych.	Tak.	
3.14	Informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych.	Tak.	
3.15	<i>skreślony</i>		
3.16	Pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania.	Tak.	Emitent może opublikować i udzielić odpowiedzi na wybrane pytania dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, które w opinii Emitenta mają istotne znaczenie dla przebiegu obrad i/lub uchwał podejmowanych przez WZA (z uwzględnieniem zakazów wynikających z obowiązujących przepisów prawa).
3.17	Informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem.	Tak.	
3.18	Informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzania przerwą.	Tak.	
3.19	Informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy.	Tak.	

3.20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta.	Tak.	
3.21	Dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy.	Tak.	
3.22	<i>skreślony</i>		
4	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	Tak.	
5	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą się na stronie www.GPWInfoStrefa.pl.	Tak / Nie	Spółka zamierza prowadzić politykę informacyjną z uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. Spółka nie zamierza jednak wykorzystywać sekcji relacji inwestorskich znajdującej się na stronie www.GPWInfoStrefa.pl. Wszelkie istotne informacje mające wpływ na bieżącą działalność Emitenta są publikowane w formie raportów bieżących i okresowych (system EBI i ESPI) oraz publikowane na stronie internetowej Emitenta.
6	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	Tak.	
7	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	Tak.	
8	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	Tak.	
9	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1	Informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej.	Tak.	
9.2	Informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie	Nie.	Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy stanowi tajemnicę handlową.
10	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie	Tak.	

	merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.		
11	Przynajmniej dwa razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	Nie.	Spółka planuje przynajmniej raz w roku organizować publicznie dostępne spotkania z inwestorami, analitykami, mediami.
12	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	Tak.	
13	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	Tak.	
13A	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	Tak.	
14	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	Tak.	
15	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	Tak.	

16	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta,</li> <li><input type="checkbox"/> zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li><input type="checkbox"/> informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li><input type="checkbox"/> kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.</li> </ul>	Nie.	<p>W opinii Zarządu, mając na uwadze skalę działalności Spółki, raporty miesięczne nie stanowiłyby wartości dodanej dla obecnych i potencjalnych akcjonariuszy Spółki.</p> <p>Wszelkie istotne informacje mające wpływ na bieżącą działalność Emitenta są publikowane w formie raportów bieżących i okresowych (system EBI i ESPI) oraz publikowane na stronie internetowej Emitenta.</p>
16A	<p>W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu dla rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	Tak.	
17	<i>skreślony</i>	-	





MovieGames

ul. Jana Gawińskiego 8

01-645 Warszawa

Tel.: +48 534 206 319

mail: [kontakt@moviegames.pl](mailto:kontakt@moviegames.pl)

<http://moviegames.pl>