



# **JEDNOSTKOWY RAPORT ROCZNY MOVIE GAMES VR S.A. ZA 2021 ROK**

Warszawa, 21 marca 2022 r.

Jednostkowy raport roczny Movie Games VR S.A. (dalej „Spółka” lub „Emitent”) za 2021 rok został przygotowany zgodnie z aktualnym stanem prawnym w oparciu o Regulamin Alternatywnego Systemu Obrotu Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. oraz Załącznik nr 3 reg. ASO - „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect”.

## 1. LIST PREZESA ZARZĄDU

*Drodzy Akcjonariusze,*

*W imieniu Zarządu Emitenta mamy przyjemność przedstawić Państwu Raport Roczny Movie Games VR za 2021 r. obrazujący sytuację finansową Spółki oraz najważniejsze dla działalności Spółki wydarzenia i dokonania z tego okresu.*

*Rok 2021 był z pewnością bardzo ważnym i przełomowym rokiem w historii Spółki. Niemal do końca pierwszego kwartału działalność Movie Games VR (wcześniej IPO Doradztwo Kapitałowe) kontynuowała świadczenie wcześniejszych usług i obejmowała kompleksowe wsparcie na rynku kapitałowym na rzecz spółek publicznych oraz przyszłych emitentów. Jednak wraz z wcześniej ogłoszonym przeglądem opcji strategicznych pojawił się nowy inwestor, który nabył od dotychczasowych głównych akcjonariuszy 38,93% udziału w kapitale zakładowym, Movie Games SA. Spółka stała się częścią Grupy Kapitałowej Movie Games.*

*Wraz z pojawieniem się nowego podmiotu dominującego zapoczątkowano w Spółce szereg zmian. Zaczynając od Rady Nadzorczej i Zarządu, które to zostały zasilone przez nowe osoby, na profilu działalności kończąc. Z dniem 9 lipca 2021 r., kiedy to Zarząd zaczął funkcjonować, rozpoczęto budowę podstaw pod Spółkę działającą w sektorze gier komputerowych. Zaczęto od wygaszenia dotychczasowego profilu działalności oraz zmian w strukturze zatrudnienia, żeby nowo działający podmiot realizował przyszłe cele przy zachowaniu możliwie niskiego poziomu kosztów.*

*Nowy zakres usług świadczonych przez spółkę Movie Games VR dotyczy portowania i produkcji gier komputerowych na platformę Virtual Reality oraz usług wydawcy. Na potrzeby realizacji powyższych usług Spółka zawarła umowy ramowe z True Games SA, Road Studio SA, Movie Games SA oraz Drago Entertainment SA określające ogólne zasady współpracy w ramach portów IP tychże spółek na platformę Virtual Reality. Poszczególne projekty będą realizowane w ramach umów wykonawczych, które obecnie są w trakcie negocjacji.*

*W grudniu ogłosiliśmy również początek prac nad własnym tytułem o roboczym tytule "Fix My Spacecar". Projekt jest obecnie na etapie powstawania GDD. Spółka podpisała również list intencyjny z Flint Arts sp. z o.o., który jest fundamentem do rozmów na temat wspólnego dokończenia gry "Stunty Cars" i wydania jej przez Movie Games VR. Będziemy dokładali starań, żeby jakość realizowanych prac w ramach powyższych projektów była jak najwyższa, przy jednoczesnym zachowaniu ustalonych harmonogramów. Chcemy możliwie szybko dostarczyć nasze produkcje do szerokiego grona graczy. Kluczowe postępy poszczególnych projektów będziemy odpowiednio komunikować w ramach raportów bieżących, a także newstlettera wydawanego przez Grupę Movie Games.*

*Mamy nadzieję, że wszystkie powyższe działania zostaną zarówno przez obecnych, jak i przyszłych akcjonariuszy uznane za właściwy kierunek rozwoju Spółki. Naszym celem jest zapewnienie Movie Games VR, jak i akcjonariuszom zadowolających zysków z realizowanych projektów i inwestycji.*

*Z poważaniem,  
Kamil Mańko  
Prezes Zarządu*

*Jan Laskowski  
Członek Zarządu ds. Virtual Reality*

## 2. WYBRANE DANE FINANSOWE

Podstawowe pozycje bilansu, rachunku zysku i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych ze sprawozdania finansowego przeliczono z PLN na EURO według kursów średnich EUR/PLN ustalonych przez Narodowy Bank Polski, zgodnie ze wskazaną, obowiązującą zasadą przeliczenia, tj. bilans według kursu obowiązującego na ostatni dzień odpowiedniego okresu, a rachunek zysków i strat oraz rachunek przepływów pieniężnych według kursów średnich w odpowiednim okresie, obliczonych, jako średnia arytmetyczna kursów obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie. Tabelę z zastosowanymi kursami przeliczeniowymi zamieszczono poniżej. Przeliczenia dokonano poprzez podzielenie wartości wyrażonych w złotych przez kurs wymiany.

Wybrane dane finansowe	Stan na	Stan na	Stan na	Stan na
	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2021	31.12.2020
	PLN		EUR	
<b>Kapitał własny</b>	13 540,40	195 904,98	2 943,95	42 451,46
<b>Kapitał zakładowy</b>	950 337,00	950 337,00	206 621,95	205 932,43
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	413 495,06	537 783,92	89 901,96	116 534,61
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	413 495,06	537 783,92	89 901,96	116 534,61
<b>Aktywa razem</b>	427 035,46	733 688,90	92 845,91	158 986,07
<b>Należności długoterminowe</b>	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Należności krótkoterminowe</b>	83 163,44	90 839,01	18 081,37	19 684,28
<b>Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne</b>	30 364,33	10 478,75	6 601,80	2 270,68

Wybrane dane finansowe	okres od	okres od	okres od	okres od
	01.01.2021 do 31.12.2021	01.01.2020 do 31.12.2020	01.01.2021 do 31.12.2021	01.01.2020 do 31.12.2020
	PLN		EUR	
<b>Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów</b>	99 793,70	448 905,82	21 800,92	100 332,09
<b>Zysk (strata) ze sprzedaży</b>	-381 299,53	-438 815,68	-83 298,64	-98 076,90
<b>Amortyzacja</b>	48 490,72	160 647,82	10 593,28	35 905,37
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	-145 286,00	-237 606,36	-31 739,16	-53 105,89
<b>Zysk (strata) brutto</b>	-182 364,58	-373 030,65	-39 839,34	-83 373,71

<b>Zysk (strata) netto</b>	-182 364,58	-350 563,34	-39 839,34	-78 352,18
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	37 907,23	47 072,97	8 281,21	10 520,98
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	89 184,32	-30 000,00	19 483,19	-6 705,11
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	-107 205,97	-11 412,12	-23 420,20	-2 550,65
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	19 885,58	5 660,85	4 344,20	1 265,22
<b>Liczba akcji (w szt.)</b>	9 503 370	9 503 370	9 503 370	9 503 370
<b>Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą</b>	-0,0192	-0,0369	-0,0042	-0,0082
<b>Wartość księgową na jedną akcję</b>	0,0014	0,0206	0,0003	0,0046

<b>Przeliczenia kursu</b>	2021	2020
<b>Kurs euro na dzień bilansowy</b>	4,5994	4,6148
<b>Średni kurs euro w okresie</b>	4,5775	4,4742

### 3. ORGANIZACJA GRUPY KAPITAŁOWEJ

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

### 4. WSKAZANIE PRZYCZYN NIESPORZĄDZENIA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH PRZEZ PODMIOT DOMINUJĄCY LUB PRZYCZYN ZWOLNIENIA Z KONSOLIDACJI W ODNIESIENIU DO KAŻDEJ JEDNOSTKI ZALEŻNEJ NIEOBJĘTEJ KONSOLIDACJĄ

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej i nie sporządza skonsolidowanych sprawozdań finansowych.

### 5. WYBRANE DANE FINANSOWE WSZYSTKICH JEDNOSTEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

### 6. ROCZNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Roczne sprawozdanie finansowe za okres od dnia 01 stycznia 2021 r. do dnia 31 grudnia 2021 r. zostało sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, a następnie zbadane przez firmę audytorską, zgodnie z obowiązującymi przepisami i standardami zawodowymi oraz stanowi załącznik do niniejszego raportu rocznego.

## 7. SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU

Roczne sprawozdanie z działalności Zarządu za okres od dnia 01 stycznia 2021 r. do dnia 31 grudnia 2021 r. stanowi załącznik do niniejszego raportu rocznego.

### 7.1 INFORMACJE OGÓLNE

**Firma** Movie Games VR Spółka Akcyjna („Spółka”)

<b>Skrót firmy</b>	Movie Games VR S.A.
<b>Siedziba</b>	Warszawa
<b>Adres siedziby</b>	ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	<a href="mailto:kontakt@vrmoviegames.pl">kontakt@vrmoviegames.pl</a>
<b>Strona internetowa</b>	<a href="http://www.vrmoviegames.pl">www.vrmoviegames.pl</a>
<b>Telefon</b>	-
<b>Faks</b>	-
<b>NIP</b>	5213339423
<b>REGON</b>	140116441
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000351323

Spółka została zawiązana w dniu 27 stycznia 2010 roku aktem notarialnym sporządzonym przez notariusza Małgorzatę Cugowską - Grunwald, repertorium A nr 431/2010, a następnie 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.).

## 7.2 OPIS DZIAŁALNOŚCI 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.

Do końca pierwszego kwartału 2021 roku Spółka prowadziła działalność w zakresie Autoryzowanego Doradcy na rynku NewConnect (od 2007 r.), oraz Autoryzowanego Doradcy Catalyst (od 2012 r.). Spółka specjalizowała się w obsłudze transakcji na rynku kapitałowym w formie emisji akcji oraz obligacji, zarówno poprzez ofertę publiczną jak i niepubliczną. Ponadto Emitent zajmował się doradztwem strategicznym oraz doradztwem w wypełnianiu obowiązków informacyjnych i prowadzeniu relacji inwestorskich dla spółek notowanych na rynku regulowanym, na rynku NewConnect, a także na Catalyst.

W marcu 2021 dotychczasowi akcjonariusze spółki, Panowie Łukasz Piasecki, Dariusz Witkowski, Jarosław Ostrowski dokonali zbycia akcji na rzecz nowego inwestora Movie Games S.A. Nowy większościowy właściciel dokonał zmian w składzie Rady Nadzorczej oraz powołał nowy Zarząd Spółki. Dotychczasowa działalność usługowa została wygaszona na rzecz budowy podstaw spółki z sektora gamingowego. Nowa oferta spółki skupia się wokół pracy jako producent i wydawca gier na platformy Virtual Reality ("rzeczywistość wirtualna", "VR").

Rozwijając powyższe 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 praca przy portowaniu IP należących do spółek z grupy kapitałowej Movie Games oraz podmiotów zewnętrznych, produkcja tytułów własnych oraz usługi wydawcy produkcji VR.

## 7.3 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 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.

W nawiązaniu do powyższego Spółka planuje prace nad tytułami własnymi, które będą dostarczać użytkownikowi możliwie największą odczuć i możliwości ruchowych. Na ten moment Spółka ogłosiła prace nad pierwszą grą o roboczym tytule Fix My Spacecar, do którego powstaje obecnie GDD (game design document). W planach są też prace nad kolejnymi autorskimi IP.

## **Wydawca gier na platformę Virtual Reality**

Spółka świadczy 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 postępem kampanii marketingowej.

Docelowym sklepem, na którym będzie się chciała skupić spółka jest Oculus Store. W przypadku produkcji dedykowanych pod platformę VR to jest miejsce, w którym powstaje największa sprzedaż udostępnianych tytułów. W związku z tym, już przy pierwszej realizowanej usłudze związanej z wydaniem gry VR Spółka planuje rozpoczęcie certyfikacji pozwalającej na umieszczanie produkcji w Oculus Store. Jest to proces długotrwały, który może zająć kilkanaście miesięcy. W momencie uzyskania wspomnianej certyfikacji, Spółka liczy na bardzo duży przychód właśnie z tej działalności. Na polskim rynku mało jest podmiotów, które mają taką możliwość.

## **7.4 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 ogólnoświatowa 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 osiągnie wartość ponad 5 mld dolarów w 2021, natomiast w 2024 roku powinien być warty nawet 12 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.

## **7.5 STRATEGIA I PERSPEKTYWY ROZWOJU**

Strategia spółki w perspektywie kolejnego roku opiera się w całości na budowaniu kompetencji, rozpoznawalności nowej marki na rynku oraz premiery pierwszej swojej produkcji przed końcem Q1 2023 roku.

Pierwszym krokiem będzie podpisanie umowy na produkcję i wydanie gry na VR. W tym celu podpisane zostały umowy z takimi podmiotami jak Movie Games SA, Road Studio SA, True Games SA, Drago Entertainment SA oraz list intencyjny z Flint Arts Sp. z o.o. Negocjacje umów wykonawczych i wydawniczych z tymi podmiotami są zaawansowane. W niedługim czasie spodziewamy się ich finalizacji. Wówczas Spółka na bieżąco będzie informowała rynek o postępach prac oraz wystartuje kampanię marketingową. Do tego celu wsparcia udzieli główny akcjonariusz Movie Games SA. Korzystając z jego doświadczenia i dalszych powiązań kapitałowych intencją Spółki będzie możliwie jak największe promowanie pierwszego tytułu. Do celów odbiorów poszczególnych kamieni milowych produkcji Spółka skorzysta również z kompetencji dostępnych w ramach Grupy Kapitałowej.

Wraz z rozpoczęciem produkcji gry Spółka stworzy dla tego IP kartę na Steam Store i zacznie budować wishlistę graczy. Na bieżąco będziemy monitorować zainteresowanie naszym projektem. Sklep ten będzie też pierwszym kanałem, w ramach którego planujemy dokonać premiery swojej produkcji. Po udostępnieniu gry na Steam Emitent niezwłocznie przystąpi do certyfikacji umożliwiającej umieszczanie wykonanych produkcji na Oculus Store z uwagi na bardzo duży potencjał sprzedażowy tej platformy. Może to zająć około 8 – 12 miesięcy.

Równoległe do już prowadzonego projektu Spółka będzie odpowiednio aktualizować harmonogram swoich premier. Jeszcze przed końcem 2022 roku jednym z celów Emitenta będzie rozpoczęcie drugiej produkcji, która będzie portem już istniejącego tytułu.



Przełom roku 2022 i 2023 będzie początkiem budowania własnego zespołu produkcyjnego. Docelowo chcemy możliwie jak najwięcej planów realizować in-house. Pozwoli to na lepszą kontrolę jakości realizowanych projektów oraz zwiększy kontrolę nad kosztami. Celujemy na początek w skalę 4-6 osób. Zespół ten będzie pracował nad tytułem własnym Spółki.

Do realizacji powyższych celów Spółka planuje pozyskać odpowiednie finansowanie. Rozmowy w tym zakresie trwają a w momencie ich finalizacji Spółka poinformuje rynek odpowiednimi kanałami. Na ten moment nie wykluczamy żadnych scenariuszy jak chociażby pożyczki ze spółek z grupy czy też emisja akcji.

## **7.6 ORGANY SPÓŁKI W OKRESIE OD 01.01.2021 R. DO 31.12.2021 R.:**

### **Zarząd:**

- 1) Łukasz Piasecki (Prezes Zarządu) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 10 marca 2021 roku;
- 2) Szymon Klimas (Wiceprezes Zarządu) w okresie od dnia 3 marca 2021 roku do dnia 8 lipca 2021 roku;
- 3) Kamil Mańko (Prezes Zarządu) w okresie od dnia 9 lipca 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku;
- 4) Jan Laskowski (Członek Zarządu ds. Virtual Reality) w okresie od dnia 9 lipca 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku.

### **Rada Nadzorcza:**

- 1) Dariusz Witkowski (Przewodniczący Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 9 marca 2021 roku;
- 2) Jarosław Ostrowski (Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 9 marca 2021 roku;
- 3) Tomasz Stryszowski (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 16 marca 2021 roku;
- 4) Damian Ostrowski (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 27 maja 2021 roku;
- 5) Bolesław Nowicki (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 28 maja 2021 roku;
- 6) Radosław Miros (Przewodniczący Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 27 maja 2021 roku do dnia 5 sierpnia 2021 roku;
- 7) Mateusz Wcześniak (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 27 maja 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku;
- 8) Dariusz Wais (Członek, a następnie Przewodniczący Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 27 maja 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku;
- 9) Patryk Jasiński (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 27 maja 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku;
- 10) Artur Pałka (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 27 maja 2021 roku do dnia 5 sierpnia 2021 roku;
- 11) Nina Żwirko (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 5 sierpnia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku;
- 12) Tomasz Węgliński (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 5 sierpnia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku.

## 7.7 PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI

Przedmiotem działalności Spółki w okresie od 01 stycznia 2021 roku do 13 września 2021 roku było:

- 1) PKD 64.20.Z Działalność holdingów finansowych,
- 2) PKD 70.10.Z Działalność firm centralnych (head offices) i holdingów, z wyłączeniem holdingów finansowych,
- 3) PKD 70.21.Z Stosunki międzyludzkie (public relations) i komunikacja,
- 4) PKD 73.1 Reklama,
- 5) PKD 82.9 Działalność komercyjna, gdzie indziej niesklasyfikowana,
- 6) PKD 85.60.Z Działalność wspomagająca edukację,
- 7) PKD 69.10.Z Działalność prawnicza,
- 8) PKD 64.99.Z Pozostała finansowa działalność usługowa, gdzie indziej niesklasyfikowana, z wyłączeniem ubezpieczeń i funduszów emerytalnych,
- 9) PKD 66.12.Z Działalność maklerska związana z rynkiem papierów wartościowych i towarów giełdowych.

Przedmiotem działalności Spółki w okresie od 13 września 2021 roku do 31 grudnia 2021 roku było:

- 1) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 2) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 3) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 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 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- 10) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 11) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 12) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- 13) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 14) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.

## 7.8 AKCJONARIAT

Wartość kapitału zakładowego Spółki na dzień bilansowy wynosiła 950.337,00 złotych. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 9.503.370 akcji o wartości 00,10 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.

Na dzień 31 grudnia 2021 roku akcjonariat Spółki, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% akcji Spółki, przedstawiał się następująco:

<b>Akcjonariusz</b>	<b>Liczba akcji</b>	<b>Udział w kapitale zakładowym równy udziałowi w głosach na walnym zgromadzeniu</b>
Movie Games S.A.	3 971 875	41,79%
Szczepan Dunin-Michałowski	1 064 000	11,20%
Pozostali	4 467 495	47,01%
<b>Razem</b>	<b>9 503 370</b>	<b>100,00%</b>

Na dzień publikacji niniejszego raportu struktura akcjonariatu posiadających co najmniej 5% akcji Spółki nie uległa zmianie.

## **7.9 ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, JAKIE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM.**

### **7.9.1 Zmiany w akcjonariacie Spółki**

W dniu 14 stycznia 2021 roku doszło do uzgodnienia podstawowych warunków i założeń w związku z planowanym zbyciem większościowego pakietu akcji Spółki („Term Sheet”). Na mocy Term Sheet trzech akcjonariuszy będących osobami pełniącymi obowiązki zarządcze, tj. Pan Łukasz Piasecki – Prezes Zarządu Emitenta, Pan Dariusz Witkowski – Przewodniczący Rady Nadzorczej Emitenta oraz Pan Jarosław Ostrowski – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej Emitenta („Zbywcy”), zobowiązało się przystąpić do negocjacji dotyczących zawarcia w przyszłości umowy zbycia łącznie 5.931.882 akcji Spółki na rzecz inwestora („Inwestor”). W dniu 19 lutego 2021 roku doszło do zawarcia pomiędzy Zbywcami i Inwestorem umowy inwestycyjnej określającej zasady i harmonogram inwestycji („Umowa inwestycyjna”). W wykonaniu Umowy Inwestycyjnej w dniu 11 marca 2021 roku zawarte zostały umowy sprzedaży 5.931.882 akcji Spółki, w tym 3.700.000 akcji na rzecz Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie.

W wyniku powyższej transakcji Movie Games S.A. osiągnęło poziom 38,93% udziału w kapitale zakładowym Emitenta oraz w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Emitenta, natomiast Pan Łukasz Piasecki, Pan Jarosław Ostrowski i Pan Dariusz Witkowski zmniejszyli swój udział w kapitale zakładowym Emitenta poniżej 5%.

Kolejno w dniu 11 października 2021 roku Movie Games S.A. poinformowała, iż w wyniku transakcji dokonanej w dniu 05 października 2021 roku zwiększyła swój udział w kapitale zakładowym Emitenta do poziomu 41,79%.

### **7.9.2 Zmiany w składzie Zarządu Spółki**

W dniu 03 marca 2021 roku do składu Zarządu i pełnienia funkcji Wiceprezesa Zarządu został powołany Pan Szymon Klimas. Następnie w dniu 10 marca 2021 roku Pan Łukasz Piasecki złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Spółki.

Na mocy uchwały Rady Nadzorczej z dnia 24 czerwca 2021 roku do składu Zarządu ze skutkiem na dzień 09 lipca 2021 roku zostali powołani: Pan Kamil Mańko na funkcję Prezesa Zarządu oraz Pan Jan Laskowski na funkcję Członka Zarządu ds. Virtual Reality.

W dniu 08 lipca 2021 roku Pan Szymon Klimas złożył rezygnację z pełnienia funkcji Wiceprezesa Zarządu.

### **7.9.3 Zmiany w składzie Rady Nadzorczej**

W dniu 09 marca 2021 roku Pan Dariusz Witkowski (Przewodniczący Rady Nadzorczej) oraz Pan Jarosław Ostrowski (Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej) złożyli rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki. Następnie w dniu 16 marca 2021 roku rezygnację z funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki złożył Pan Tomasz Stryszowski.

Kolejno w dniu 27 maja 2021 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie powołania do składu Rady Nadzorczej Pana Macieja Nowaka, Pana Radosława Miros, Pana Mateusza Wcześniaka, Pana Patryka Jasińskiego oraz Pana Artura Pałki. Tego samego dnia rezygnację z członkostwa w Radzie Nadzorczej złożył natomiast Pan Damian Ostrowski. Następnie w dniu 28 maja 2021 r. rezygnację z członkostwa w Radzie Nadzorczej złożył Pan Bolesław Nowicki.

W dniu 05 sierpnia 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie odwołało ze składu Rady Nadzorczej Pana Radosława Miros i Pana Artura Pałkę, a powołało do składu Rady Nadzorczej Panią Ninę Żwirko i Pana Tomasza Węglińskiego.

### **7.9.4 Zmiana firmy**

Na podstawie uchwały objętej aktem notarialnym z dnia 05 sierpnia 2021 roku sporządzonym przed notariuszem Arkadiuszem Zarzyckim prowadzącą Kancelarię Notarialną w Warszawie, Rep. A. 6619/2021 Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zmieniło firmę Spółki z „IPO Doradztwo Kapitałowe spółka akcyjna” na „Movie Games VR spółka akcyjna”.

Zmiana firmy została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 13 września 2021 roku.

### **7.9.5 Zmiana adresu Spółki**

W dniu 13 lipca 2021 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę o zmianie adresu Spółki z wcześniejszego: ul. Marszałkowska 126/134, 00-008 Warszawa na aktualny: ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa.

### **7.9.6 Zmiana strony internetowej i adresu e-mail Spółki**

W dniu 12 lipca 2021 roku doszło do zmiany strony internetowej Spółki na następującą:

[www.vrmoviegames.pl](http://www.vrmoviegames.pl).

W dniu 03 sierpnia 2021 roku doszło do zmiany adresu e-mail do kontaktu ze Spółką na następujący:

[kontakt@vrmoviegames.pl](mailto:kontakt@vrmoviegames.pl).

### **7.9.7 Zmiana Statutu Spółki**

W dniu 27 maja 2021 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 21 w sprawie zmiany Statutu Spółki, w której dokonano w szczególności: zmiany firmy Spółki, przedmiotu działalności, sposobu reprezentacji i tzw. kooptacji Rady Nadzorczej.

Następnie w dniu 05 sierpnia 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 3, w której zmieniło powyższą uchwałę w sprawie zmiany Statutu w zakresie zmiany firmy Spółki.

Powyższe zmiany Statutu zostały zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców KRS w dniu 13 września 2021 roku.

### **7.9.8 Przyjęcie Programu Motywacyjnego i emisja warrantów subskrypcyjnych**

W dniu 05 sierpnia 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 4 w sprawie przyjęcia Programu Motywacyjnego dla członków Zarządu Spółki, członków Rady Nadzorczej Spółki oraz kluczowych współpracowników Spółki wskazanych przez Zarząd Spółki, na lata 2021 – 2025. Celem realizacji Programu Motywacyjnego jest zapewnienie optymalnych warunków dla długoterminowego wzrostu wartości Spółki poprzez stworzenie dodatkowych mechanizmów motywujących członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki oraz zapewnienie optymalnych warunków dla długoterminowego wzrostu wartości Spółki, którego beneficjentem będą wszyscy akcjonariusze i pracownicy Spółki, a także zwiększenie motywacji kluczowych współpracowników Spółki do działania w interesie Spółki oraz jej akcjonariuszy, w tym zachęcenie do długoterminowego związania się ze Spółką, jak również pozyskanie przez Spółkę osób o wysokich kwalifikacjach, które będą uczestniczyć w realizacji projektów strategicznych Spółki w ramach głównego przedmiotu jej działalności.

Następnie w dniu 05 sierpnia 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 6, na podstawie której w celu realizacji Programu Motywacyjnego został warunkowo podwyższony kapitał zakładowy Spółki o kwotę nie wyższą niż 87.000,00 zł poprzez emisję nie więcej niż:

- a) 230.000 akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,10 zł każda;
- b) 300.000 akcji zwykłych na okaziciela serii K o wartości nominalnej 0,10 zł każda;
- c) 340.000 akcji zwykłych na okaziciela serii L o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie postanowiło o wyemitowaniu nie więcej niż:

- a) 230.000 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii C;
- b) 300.000 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii D;
- c) 340.000 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii E;

przy założeniu, że uprawnienia z warrantów subskrypcyjnych będą mogły zostać wykonane nie później niż do dnia 31 grudnia 2025 roku w następujący sposób:

- a) każdy warrant subskrypcyjny serii C będzie uprawniał jego posiadacza do objęcia 1 akcji serii J, nie wcześniej niż od dnia 01 kwietnia 2022 roku i nie później niż do dnia 31 grudnia 2025 roku;
- b) każdy warrant subskrypcyjny serii D będzie uprawniał jego posiadacza do objęcia 1 akcji serii K, nie wcześniej niż od dnia 01 kwietnia 2023 roku i nie później niż do dnia 31 grudnia 2025 roku;
- c) każdy warrant subskrypcyjny serii E będzie uprawniał jego posiadacza do objęcia 1 akcji serii L, nie wcześniej niż od dnia 01 kwietnia 2024 roku i nie później niż do dnia 31 grudnia 2025 roku.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zostało wpisane do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 13 września 2021 roku.

### **7.9.9 Zawarcie umowy z Autoryzowanym Doradcą**

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.

### **7.9.10 Zawarcie umowy z firmą audytorską**

Zarząd Emitenta w dniu 04 marca 2021 roku Spółka zawarł umowę z firmą audytorską Eureka Auditing sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu dotyczącą przeprowadzenia badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2021 oraz 2022. Audytor jest podmiotem wpisanym na listę firm audytorskich Polskiej Agencji Nadzoru Audytowego pod numerem 137.

### **7.9.11 Wykreślenie Emitenta z listy Autoryzowanych Doradców ASO**

Na podstawie decyzji Nr 2/2021 Wicedyrektora Działu Emitentów Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 09 lipca 2021 roku Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. przychyliła się do wniosku Emitenta i dokonała skreślenia Emitenta z listy Autoryzowanych Doradców w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect i na Catalyst.

### **7.9.12 Zawarcie istotnych umów**

W dniu 27 lipca 2021 roku Emitent zawarł z Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie umowę o ścisłej współpracy, na podstawie której Emitent udzieli Movie Games S.A. wsparcia w procesie tworzenia gier z portfolio Movie Games S.A. w technologii wirtualnej rzeczywistości, a także podejmie współpracę w zakresie ich samodzielnego tworzenia, w zamian za udział w zyskach. Zawarta umowa jest umową ramową, która określa ogólne warunki współpracy w zakresie realizacji wspólnych projektów, zaś poszczególne projekty będą realizowane na podstawie konkretnych umów specyfikacyjnych i wykonawczych do umowy.

W dniu 4 października 2021 roku Emitent zawarł umowy o ścisłej współpracy ze spółkami Road Studio S.A. oraz True Games S.A, tj. studiami deweloperskimi zajmującymi się tworzeniem autorskich gier wideo. Na podstawie umów Spółka otrzymała prawo pierwszego wyboru w procesie tworzenia gier z portfolio Road Studio S.A. i True Games S.A. w technologii wirtualnej rzeczywistości. Zawarte umowy mają charakter umów ramowych, które określają 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 wykonawczych do ww. umów.

W dniu 26 października 2021 roku Emitent zawarł umowę o ścisłej współpracy z DRAGO Entertainment S.A. w przedmiocie portowania gier w technologii wirtualnej rzeczywistości. Na podstawie umowy DRAGO Entertainment S.A. zlecać będzie Spółce tworzenie gier ze swojego portfolio w technologii wirtualnej rzeczywistości. 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 wykonawczych do ww. Umowy. Wydanie i marketing gry pozostają po stronie DRAGO Entertainment.



Ponadto w dniu 13 grudnia 2021 roku Spółka poinformowała o rozpoczęciu prac nad grą o roboczym tytule "Fix My Spacecar" na platformę VR. "Fix My Spacecar" to gra logiczno-zręcznościowa osadzona w realiach soft science-fiction, w której gracz zmierzy się z wyzwaniem prowadzenia warsztatu dla kosmicznych ścigaczy. Gra zostanie opracowana na podstawie własnego IP Spółki.

## **7.10 ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, JAKIE NASTĄPIŁY PO ZAKOŃCZENIU ROKU OBROTOWEGO DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.**

### **7.10.1 Zmiany w składzie Rady Nadzorczej**

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.

### **7.10.2 Zawarcie istotnych umów**

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.

W dniu 14 lutego 2022 roku Emitent zawarł ze spółką Movie Games Mobile S.A. umowę o ścisłej współpracy, na podstawie której Spółka podejmie współpracę z Movie Games Mobile S.A. w zakresie realizacji wspólnych projektów w obszarze specjalizacji obu stron. Zawarta umowa jest umową ramową, które określa ogólne warunki współpracy w zakresie realizacji wspólnych projektów, zaś poszczególne projekty będą realizowane na podstawie konkretnych umów wykonawczych do umowy.

W dniu 22 lutego 2022 roku Spółka zawarła z Movie Games Mobile S.A. oraz Augmented 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.

## **7.11 WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU**

Spółka w okresie sprawozdawczym nie prowadziła działalności w ramach badań oraz rozwoju.

## **7.12 AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI**

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2021 r. wyniosła 99.793,70 złotych w 2021 roku.

Usługi obce w 2021 r. wyniosły 219.322,99 złotych.

Spółka za rok 2021 wykazała stratę na poziomie 182.364,58 złotych.

Na dzień 31.12.2021 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 427.035,46 złotych. Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowiły inwestycje długoterminowe, których wartość wyniosła 199.306,28zł. Jednocześnie poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2021 r. wynosił 413.495,06zł.

Na koniec 2021 r. kapitał własny wyniósł 13.540,40 złotych.

### **7.13 NABYCIE AKCJI WŁASNYCH**

W okresie sprawozdawczym Spółka nie nabywała akcji własnych.

### **7.14 ODDZIAŁY (ZAKŁADY) JEDNOSTKI**

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

### **7.15 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 2020 roku. 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 2021 rok, a jedynie konieczność stosownego ujawnienia.

### **7.16 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 niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

#### Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmieniają 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 miałooby niekorzystne przełożenie na działalność Spółki oraz osiągnięte przez niego 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 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 przez 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.

### **7.17 INSTRUMENTY FINANSOWE**

W okresie od 01 stycznia 2021 roku do 31 grudnia 2021 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.

### **7.18 ISTOTNE INFORMACJE DLA OCENY JEDNOSTKI – WSKAŹNIKI FINANSOWE I NIEFINANSOWE, ŁĄCZNIE Z INFORMACJAMI DOTYCZĄCYMI ZAGADNIENI PRACOWNICZYCH I ŚRODOWISKA NATURALNEGO**

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

## **8. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU**

### Oświadczenie Zarządu spółki Movie Games VR S.A. w sprawie rzetelności sporządzenia sprawozdania finansowego za okres 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.

Zarząd Movie Games VR S.A. oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

### Oświadczenie Zarządu spółki Movie Games VR S.A. o dokonaniu wyboru firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego za okres 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r. zgodnie z przepisami

Zarząd Movie Games VR S.A. oświadcza, że dokonano wyboru firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej oraz wskazuje, że firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej;

## **9. SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO**

Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r. stanowi załącznik do niniejszego raportu rocznego.

## 10. INFORMACJE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W 2021 r. Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego, zawarte w Załączniku Nr 1 do Uchwały nr 795/2008 Zarządu Giełdy z dnia 31 października 2008 r. „Dobre Praktyki spółek notowanych na NewConnect”, zmienione Uchwałą nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.

Poniżej zostały przedstawione informacje na temat zasad ładu korporacyjnego, które nie były przez Emitenta stosowane wraz ze wskazaniem, jakie były okoliczności i przyczyny nie zastosowania danej zasady wraz z komentarzem.

Lp.	Zasada	Stosowanie zasady w Spółce	Komentarz
1	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK	Spółka przestrzega ww. zasady z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez Internet, rejestracji video przebiegu obrad oraz upublicznianiem takiej video rejestracji. W ocenie Zarządu Emitenta koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji przebiegu obrad walnego zgromadzenia są niewspółmierne do potencjalnych korzyści.  Jednocześnie Emitent zapewnia, że wszelkie, mające znaczenie dla Akcjonariuszy, jak i potencjalnych Inwestorów, informacje dotyczące zwoływania oraz przebiegu Walnego Zgromadzenia będą publikowane przez Spółkę w formie raportów bieżących, a także zamieszczane na stronie internetowej Spółki.
2	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania	TAK	
3	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK	

	<b>1</b>	<b>podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa)</b>	<b>TAK</b>	
	<b>2</b>	<b>opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najczęściej przychodów</b>	<b>TAK</b>	
	<b>3</b>	<b>opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku</b>	<b>TAK</b>	<b>Spółka przestrzega ww. zasady z wyłączeniem określenia pozycji emitenta na tym rynku z uwagi na wczesne stadium prowadzonej działalności.</b>
	<b>4</b>	<b>życiorysy zawodowe członków organów spółki</b>	<b>TAK</b>	
	<b>5</b>	<b>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</b>	<b>TAK</b>	<b>Na dzień dzisiejszy brak takich oświadczeń. Spółka opublikuje oświadczenia niezwłocznie w przypadku ich otrzymania od członków rady nadzorczej.</b>
	<b>6</b>	<b>dokumenty korporacyjne spółki</b>	<b>TAK</b>	
	<b>7</b>	<b>zarys planów strategicznych spółki</b>	<b>TAK</b>	<b>Informacja zamieszczona została w raportach bieżących oraz sprawozdaniach Zarządu z działalności będących elementem sprawozdań finansowych za dany rok obrotowy, które są dostępne poprzez stronę internetową Emitenta.</b>  <b>Zarząd opublikuje aktualizację planów strategicznych spółki w raporcie bieżącym, a także na korporacyjnej stronie internetowej w przypadku podjęcia decyzji o istotnej zmianie prowadzonej strategii.</b>
	<b>8</b>	<b>opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent publikuje prognozy),</b>	<b>TAK</b>	<b>Emitent przestrzega ww. zasady, jednak Zarząd nie publikował prognoz. W przypadku podjęcia decyzji o publikacji prognoz Spółka opublikuje je zgodnie z ww. zasadą.</b>

	<b>9</b>	<b>strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,</b>	<b>TAK</b>	
	<b>10</b>	<b>dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,</b>	<b>TAK</b>	
	<b>11</b>	<b>(skreślony)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
	<b>12</b>	<b>opublikowane raporty bieżące i okresowe</b>	<b>TAK</b>	
	<b>13</b>	<b>kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych</b>	<b>TAK</b>	
	<b>14</b>	<b>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</b>	<b>TAK</b>	
	<b>15</b>	<b>(skreślony)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
	<b>16</b>	<b>pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania</b>	<b>TAK</b>	
	<b>17</b>	<b>informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem</b>	<b>TAK</b>	
	<b>18</b>	<b>informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy</b>	<b>TAK</b>	

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	
20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta	TAK	
21	Dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy	TAK	Spółka zamieściła na stronie wszystkie upublicznione dotychczas dokumenty informacyjne.
22	(skreślony)	-	-
	Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	TAK	Spółka prowadzi stronę internetową, na której grupuje informacje w celu możliwie łatwiejszego do nich dostępu, aktualizacje są dokonywane na bieżąco.
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	Strona prowadzona w języku polskim.
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 na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> .	TAK	Spółka prowadzi politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. Emitent korzysta z podstawowego zakresu informacji na stronie GPWInfoStrefa, nie wykorzystuje sekcji relacji inwestorskich tego portalu, posiada natomiast taką sekcję na korporacyjnej stronie internetowej. Tym nie mniej na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a>

			agencje informacyjne publikują komunikaty Spółki.	
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	Zasada była przestrzegana, jednak Spółka zaznacza, że na moment przekazania raportu rocznego nie współpracuje z Autoryzowanym Doradcą.	
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		
	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:			
9	1	informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej	TAK	
	2	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	Informacja dotycząca wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy stanowi tajemnicę handlową i jest nieistotna dla wyniku finansowego Spółki.
10		Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	

11	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	<p>Spółka nie organizuje publicznie dostępnego spotkania z inwestorami, analitykami i mediami z uwagi na specyfikę i skalę działalności. Spółka jest jednak aktywna w prasie i portalach o tematyce branżowej. Wszelkie istotne zdarzenia są publikowane w postaci raportów bieżących i kwartalnych.</p> <p>Rekomendowane spotkania z inwestorami, analitykami i mediami będą się odbywały w przypadku pojawienia odpowiednich okoliczności.</p>
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	<p>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.</p>	TAK	
15	<p>Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.</p>	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>• 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>• zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>• informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li>• 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>Spółka zdecydowała o niepublikowaniu raportów miesięcznych. Celem minimalizacji skutków niestosowania tej zasady Spółka będzie rzetelnie publikować na bieżąco, tj. w raportach bieżących, wszelkie informacje o okolicznościach i zdarzeniach, które mogą mieć istotny wpływ na sytuację gospodarczą, majątkową lub finansową Emitenta oraz takich, które mogłyby w sposób znaczący wpłynąć na cenę lub wartość notowanych instrumentów finansowych.</p>
16a	<p>W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania</p>	TAK	

	<b>raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</b>		
--	---	--	--

---

*Kamil Mańko*  
*Prezes Zarządu*

---

*Jan Laskowski*  
*Członek Zarządu ds. Virtual Reality*