

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki
01.01.2021 – 31.12.2021



MOVIE GAMES VR SPÓŁKA AKCYJNA

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
ZA OKRES OD DNIA 01.01.2021 R. DO DNIA 31.12.2021 R.**

Warszawa, dnia 21 marca 2022 r.

INFORMACJE OGÓLNE

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

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

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

1. Opis działalności Movie Games VR

Movie Games VR

Movie Games VR S.A. (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 spółka zajmowała 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 S.A. 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 gamingowym. Wraz ze wsparciem głównego akcjonariusza, Movie Games S.A. 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 S.A. oraz podmiotów zewnętrznych, produkcja tytułów własnych oraz usługi wydawcy produkcji VR.

Szczegółowy zakres usług świadczonych przez Movie Games VR

Portowanie gier na platformę VR

Grupa kapitałowa Movie Games S.A. 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.

Usługi świadczone przez Movie Games VR S.A. 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 jesteśmy 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 monetaryzacyjnych. 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 S.A. nie skupia się jedynie na tytułach z grupy kapitałowej Movie Games S.A., jesteśmy zainteresowani tworzeniem portów gier dla spółek niepowiązanych, 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 na tytułami własnymi, które będą dostarczać użytkownikowi możliwie najwięcej odczuć i możliwości ruchowych. Na ten moment Spółka rozpoczęła 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 grupy kapitałowej Movie Games i nie tylko. Rozwój w sektorze gamingu wiąże się dużymi nakładami pracy na odpowiednie wydanie tytułu. Podstawą jest obszar marketingu, gdzie Spółka ma wsparcie kompetencji i

doświadczenia Movie Games S.A., która na swoim koncie ma produkcje takie jak „Drug Dealer Simulator” czy „Lust From Beyond”, które cieszą się sprzedażą na poziomie kilkuset tysięcy sztuk.

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 na Oculus Store niestety jest to proces długotrwały, który może zająć kilkanaście miesięcy. W momencie uzyskania wspomnianej certyfikacji, spółka liczy na bardzo duży przychód z tego kanału sprzedaży. Na polskim rynku mało jest podmiotów, które mają taką możliwość.

2. Charakterystyka branży

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

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

Dodatkowym motorem sektora stała się również pandemia Covid-19. Dystans społeczny, który stał się dla nas codziennością sprzyja rozwojowi technologii pozwalających nam na interakcje bez konieczności opuszczania domu. VR stanie się popularny w wielu obszarach naszego życia. Nie dotyczy jedynie branży gaming ale i medycyny, ubezpieczeń, sprzedaży detalicznej, turystyki etc. Wykorzystanie technologii VR stanie się dla nas codziennością i wesprze wiele codziennych aspektów naszego życia. Zgodnie z raportem portalu Statista globalny rynek rozwiązań VR 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.

3. 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.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. skład Zarządu przedstawiał się zatem następująco:

Kamil Mańko – Prezes Zarządu

Jan Laskowski – Członek Zarządu ds. Virtual Reality)

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.

4. 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.

3. 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:

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

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

4.1. 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%.

4.2. 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.

4.3. 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.

4.4. 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.

4.5. 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.

4.6. 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.

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

kontakt@vrmoviegames.pl.

4.7. 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.

4.8. 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.

4.6. 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.

4.7. Zawarcie umowy z firmą audytorską

Zarząd Emitenta w dniu 04 marca 2022 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.

4.8. 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.

4.9. 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. Emitent przewiduje, że wydanie gry "Fix My Spacecar" nastąpi do końca 2022 roku.

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

5.1. 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.

5.2. 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.

6. Przewidywany rozwój jednostki

Strategia spółki w perspektywie kolejnego roku opiera się w całości na budowaniu kompetencji, rozpoznawalności nowej marki na rynku oraz premiery pierwszej swojej produkcji 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 S.A., Road Studio S.A., True Games S.A., Drago Entertainment S.A. 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 rozpocznie kampanię marketingową. Do tego celu wsparcia udzieli główny akcjonariusz Movie Games S.A. 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 Movie Games VR 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.

Równolegle do już prowadzonego projektu spółka będzie odpowiednio aktualizować harmonogram swoich premier. Jeszcze przed końcem 2022 roku jednym z celów 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 wejście nowego inwestora.

7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

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

8. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 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.

9. Komentarz do sytuacji finansowej spółki

Na wyniki osiągnięte przez Spółkę w roku obrotowym 2021 wpływ miała koncentracja na zmianie przedmiotu działalności. Nowy Zarząd dołoży wszelkich starań, aby zrealizować wyżej wymienioną strategię, która umożliwi zapewnienie płynności finansowej.

10. Nabycie akcji własnych

W okresie sprawozdawczym Spółka nie nabywała akcji własnych.

11. Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

12. 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 2021. 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.

13. Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczął się konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy, nie wiadomo jak konflikt ten wpłynie na działalność gospodarczą jednostki. Kierownictwo na bieżąco obserwuje sytuację gospodarczą na rynkach światowych i stara się ocenić wpływ tych zmian na działalność Spółki. Kierownictwo Spółki nie stwierdziło negatywnego wpływu tej sytuacji na działalność Spółki, jednak nie można wykluczyć takiego wpływu w przyszłości.

14. 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 zmienią swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałyby 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.

15. 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.

16. Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień 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.

Kamil Mańko
Prezes Zarządu

Jan Laskowski
Członek Zarządu ds. Virtual Reality