



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

Raport kwartalny

IMMERSION GAMES S.A.

za okres od 1 lipca 2021 r. do 30 września 2021 r.

Warszawa, 15 listopada 2021 r.

SPIS TREŚCI

I.	Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzeniu raportu	3
II.	Rachunek Zysków i Strat	8
III.	Bilans	9
IV.	Rachunek przepływów pieniężnych.....	11
V.	Zestawienie zmian w kapitale własnym	12
VI.	Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w danym kwartale	13
VII.	Prognozy wyników finansowych	15
VIII.	Opis stanu realizacji działań i inwestycji emitenta oraz harmonogramu ich realizacji	15
IX.	Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie podjęte w raportowanym okresie.....	16
X.	Opis organizacji grupy kapitałowej.....	16
XI.	Informacja o strukturze akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu, co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu	16
XII.	Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.....	17

I. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzeniu raportu

Niniejsze skrócone sprawozdanie finansowe Immersion Games S.A. za okres od 01.07.2021 r. – 30.09.2021 r. zostało sporządzone zgodnie z przepisami § 5 ust. 4.1 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. (z późni. zmian.) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność. Spółka sporządza rachunek zysków i strat w układzie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią. Walutą sprawozdawczą jest złoty polski (PLN). W sprawozdaniu finansowym Spółka wykazuje zdarzenia gospodarcze zgodnie z ich treścią ekonomiczną. Wynik finansowy Spółki za dany rok obrotowy obejmuje wszystkie osiągnięte i przypadające na jej rzecz przychody oraz związane z tymi przychodami koszty zgodnie z zasadami memoriału, współmierności przychodów i kosztów oraz ostrożnej wyceny. Poszczególne składniki aktywów i pasywów wycenia się stosując rzeczywiście poniesione na ich nabycie ceny, z zachowaniem zasady ostrożności.

W bieżącym okresie sprawozdawczym spółka nie dokonywała zmian zasad (polityki) rachunkowości. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Immersion Games S.A. za okres od 01.07.2021 r. – 30.09.2021 r. nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych. W skład Immersion Games S.A. nie wchodzi wewnątrzne jednostki organizacyjne sporządzające samodzielne sprawozdania finansowe.

Omówienie przyjętych zasad polityki rachunkowości

Informacje formalne

Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe sporządzone zostało w oparciu o zasady rachunkowości wynikające z przepisów ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (t.j. Dz. U. z 2021 r., poz. 217 z późn. zm.) (dalej „Ustawa”).

Poszczególne składniki aktywów i pasywów wycenia się z zachowaniem zasady ostrożności.

Rachunek zysków i strat sporządza się w układzie porównawczym.

Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki nie podlegało badaniu ani przeglądowi biegłego rewidenta.

Wynik finansowy za dany okres obejmuje wszystkie osiągnięte i przypadające na rzecz jednostki przychody oraz związane z tymi przychodami koszty zgodnie z zasadami memoriału, współmierności przychodów i kosztów oraz ostrożnej wyceny.

Zasady wyceny aktywów i pasywów uwzględniają nadrzędne zasady rachunkowości.

Księgi rachunkowe, będące podstawą sporządzenia skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego prowadzone były w siedzibie Spółki przez zewnętrzny podmiot: Teske & Teske Consulting Sp. z o.o przy użyciu programu Comarch-Optima.

Informacje praktyczne

Spółka prowadzi działalność w zakresie wytwarzania oprogramowania. Usługi świadczone przez Spółkę dzielone są na tzw. projekty, zgodnie z zakresem prac lub z zawartymi umowami. Projekty te dzielą się na dwie zasadnicze kategorie:

- a) stanowiące główny przedmiot działalności projekty wykonywane bez zamówienia z zamiarem odpłatnego udzielania licencji masowemu odbiorcy (dalej „projekty wewnętrzne”),
- b) sporadycznie występujące projekty wykonywane na zamówienie zewnętrznego kontrahenta (dalej „projekty zewnętrzne”).

Projekty wewnętrzne (zazwyczaj gry komputerowe) wyceniane są zgodnie z art. 34 ust.3 Ustawy, ewentualnie, jeśli nie zostały wytworzone lecz w całości nabyte, są one amortyzowane tak jak WNIP, jednak ze względu na to, iż z punktu widzenia interesariuszy nie istnieje żadna istotna różnica pomiędzy grami (oprogramowaniem) nabytymi w celu udzielania licencji końcowym użytkownikom a grami wytworzonymi w tym samym celu przez samą Spółkę, gry nabyte wykazywane są jako produkty (zapasy) razem z grami wytworzonymi. W ten sposób, zdaniem Zarządu Spółki, osiąga się lepszą prezentację z punktu widzenia czytelnika sprawozdań finansowych.

Czas trwania projektów zewnętrznych przekracza zazwyczaj okres 6 miesięcy. Dlatego do projektów zewnętrznych stosowana jest procedura wyceny zawarta w art. 34a-d Ustawy (szacowanie przychodów w oparciu o stopień zaawansowania prac). Szczegóły tego podejścia omówione są w punkcie „przychody”.

Wartości niematerialne i prawne oraz środki trwałe

Wartości niematerialne i prawne wyceniane są według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne.

Środki trwałe wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne (umorzeniowe), zgodnie z art. 28 ust.1 pkt. 1 Ustawy o rachunkowości.

Zarówno w przypadku wartości niematerialnych i prawnych jak i środków trwałych stawki amortyzacji wynikają z oczekiwanych okresów ekonomicznej przydatności.

Wartości wytworzone we własnym zakresie nie mogą być zaliczane do wartości niematerialnych i prawnych (z wyjątkiem kosztów zakończonych wynikiem pozytywnym prac rozwojowych). Takie wartości ujmowane są (ewentualnie, bo byłyby to sytuacje wyjątkowe) jako koszt okresu w zależności od tytułu kosztu, jeżeli przeznaczone są na potrzeby własne. Natomiast oprogramowanie wytworzone w ramach podstawowej działalności Spółki uważane jest za produkt i wykazywane jako zapasy. Jak wskazano powyżej, także prawa własności intelektualnej do oprogramowania komputerowego, nabyte w celu udzielania licencji końcowym użytkownikom (gry) ujmowane są jako produkty a nie jako WNIP.

Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe

Aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się i tworzy, stosując podejście bilansowe.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się od wszystkich występujących przejściowych różnic ujemnych oraz poniesionych strat podatkowych, a następnie, zgodnie z zasadą ostrożności, na każdy dzień bilansowy jest przeprowadzany test na utratę wartości aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego i ustalana jest wysokość ewentualnego odpisu aktualizującego.

Zapasy

Jedynymi zapasami ujmowanymi w bilansie są aktywowane koszty poniesione w związku z realizacją projektów informatycznych, które nie wynikają z zawartych kontraktów i które są adresowane do masowego odbiorcy i przeznaczone do sprzedaży, głównie poprzez internetowe platformy sprzedaży. Są to z zasady gry komputerowe. Wyceniane są one zgodnie z art. 34 ust.3 Ustawy, tj.

„Wytworzone przez jednostkę filmy, oprogramowanie komputerów, projekty typowe i inne produkty o podobnym charakterze, przeznaczone do sprzedaży, wycenia się w okresie przynoszenia przez nie korzyści ekonomicznych, nie dłuższym niż 5 lat, w wysokości nadwyżki kosztów ich wytworzenia nad przychodami według cen sprzedaży netto, uzyskanymi ze sprzedaży tych produktów w ciągu tego okresu. Nieodpisane po upływie tego okresu koszty wytworzenia zwiększają pozostałe koszty operacyjne.”

Do kosztów wytworzenia zapasów zalicza się wynagrodzenia współpracowników i podwykonawców związane z danym projektem a także inne koszty, bezpośrednio i szczegółowo przypisane do danego projektu.

Rozchód tych zapasów wycenia się na podstawie szczegółowej identyfikacji.

Jeżeli prawa własności intelektualnej do oprogramowania zostały nabyte (nie zostały wytworzone we własnym zakresie), to ujmowane są również jako zapasy, ze względu na treść ekonomiczną operacji oraz funkcji, która jest tożsama z oprogramowaniem (grami) wytworzonym.

Należności krótkoterminowe

Należności wycenia się na dzień ujęcia w księgach rachunkowych w wartości nominalnej z zachowaniem zasady ostrożności.

W zależności od terminu wymagalności należności wykazywane są jako krótkoterminowe (do 12 miesięcy od dnia bilansowego) lub długoterminowe (powyżej 12 miesięcy od dnia bilansowego).

Na dzień bilansowy należności wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty.

Należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych na dzień bilansowy wycenia się po kursie średnim ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień. Różnice kursowe dotyczące należności i zobowiązań wyrażonych w walutach obcych powstałe na dzień wyceny i przy zapłacie należności bądź uregulowaniu zobowiązania zalicza się odpowiednio do kosztów finansowych lub przychodów finansowych.

Spółka tworzy odpisy na należności metodą szczegółowej identyfikacji sald, których spłata jest zagrożona.

Inwestycje krótkoterminowe

Środki pieniężne wykazuje się w wartości nominalnej. Wyrażone w walutach obcych środki pieniężne wycenia się na dzień bilansowy według średniego kursu ustalonego dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień.

Kapitały

Kapitały wykazane są w wysokości nominalnej. Spółka nie dokonywała żadnych przeliczeń kapitałów w związku z inflacją, konsolidacją ani w związku z innymi zdarzeniami.

Kapitał akcyjny wykazany jest zgodnie z zapisami w sądzie rejestrowym.

Koszty emisji akcji poniesione przy powstaniu spółki akcyjnej lub podwyższeniu kapitału zakładowego zmniejszają kapitał zapasowy Spółki do wysokości nadwyżki wartości emisji nad wartością nominalną akcji, a pozostałą część zalicza się do kosztów finansowych.

Objęte akcje nowej emisji w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki są prezentowane przed datą rejestracji w pozostałych kapitałach rezerwowych (łącznie z kwotą agio ale po pomniejszeniu o koszty emisji).

Rezerwy

Spółka zawiązuje rezerwy na prawdopodobne zobowiązania lub zobowiązania, których wysokość lub termin wymagalności wymagają oszacowania.

Spółka odstąpiła od szacunku rezerw na świadczenia emerytalne, gdyż były one nieistotne przy obecnym poziomie zatrudnienia, tworzy natomiast rezerwy urlopowe.

Spółka odstąpiła od szacunku rezerw na naprawy gwarancyjne, gdyż:

- w przypadku projektów wewnętrznych nie jest w praktyce możliwe wystąpienie roszczeń gwarancyjnych, w dodatku ewentualne nakłady na ulepszenie gry lub nawet korektę błędów nie mają wpływu na koszty przypisane przychodom zgodnie ze specyficznymi regulacjami art. 34 ust. 3 Ustawy, lub
- szacowane koszty przyszłych świadczeń związanych ze zrealizowanymi projektami zewnętrznymi ujmowane są w budżetach projektów i wpływają odpowiednio na przychody, przesuując je do okresów, gdy poniesiony zostanie związany z nimi koszt (szacowanie przychodów z usług w toku zgodnie z art. 34a-d Ustawy).

Spółka tworzy rezerwy na podatek odroczony zgodnie z ogólnymi zasadami, tj. w związku z dodatnimi przejściowymi różnicami między wykazywaną w księgach rachunkowych wartością aktywów i pasywów, a ich wartością podatkową.

W roku 2021 nie zaszły zdarzenia, z których wynikałaby konieczność tworzenia rezerw, w szczególności Spółka nie jest pozwana w żadnych procesach sądowych.

Zobowiązania krótkoterminowe

Zobowiązania krótkoterminowe wykazywane są w kwocie wymaganej zapłaty, powiększonej o odsetki, jeśli zapłata odsetek jest prawdopodobna.

Rozliczenia międzyokresowe bierne

Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów są ewidencjonowane w zespole 6. Zalicza się do nich zobowiązania wynikające

- a) z przyjętych przez jednostkę niefakturowanych dostaw i usług, gdy kwotę zobowiązania można oszacować w sposób wiarygodny;

- b) z obowiązku wykonania, związanych z bieżącą działalnością, przyszłych świadczeń na rzecz pracowników, w tym świadczeń emerytalnych i urlopowych (z zastrzeżeniami jak niżej);
- c) przyszłych świadczeń wobec nieznanymi osob, których kwotę można oszacować w sposób wiarygodny, mimo że data powstania zobowiązania nie jest jeszcze znana, w tym z tytułu napraw gwarancyjnych.

Rozliczenia międzyokresowe wymienione w punktach b) i c) wykazuje się w bilansie jako rezerwy.

Ze względu na fakt, że Spółka faktycznie nie zatrudnia pracowników, Spółka nie tworzyła rezerw emerytalnych (wartość nieistotna).

Przychody i koszty

W przypadku projektów, w wyniku których powstanie produkt (najczęściej gra komputerowa) przeznaczony do późniejszej sprzedaży masowemu odbiorcy, zwanych tu także projektami wewnętrznymi, przychody ujmowane są w momencie ich osiągnięcia. W przypadku sprzedaży za pośrednictwem obcych internetowych platform sprzedaży Spółka ujmuje przychody w momencie ich otrzymania od operatora platformy (nie w momencie sprzedaży do końcowego odbiorcy, gdyż moment ten i odbiorca nie są Spółce znani).

W przypadku tzw. projektów zewnętrznych, a zatem usług prowadzonych na zamówienie, o ile czas trwania projektu przekracza 6 miesięcy a jego wartość jest istotna, przychody uznawane są zgodnie z art. 34 a-d Ustawy, tj. przez szacunki oparte na stopniu zaawansowania usługi. Stopień ten Spółka mierzy każdorazowo udziałem kosztów poniesionych do ogólnych, budżetowanych kosztów projektu. Dodatnia różnica pomiędzy przychodami uznanymi w Sprawozdaniu a przychodami faktycznie zafakturowanymi ujmowana jest w pozycji „Rozliczenia międzyokresowe czynne przychodów”, zaś różnica ujemna (zmniejszenie przychodów) wykazywana jest jako „przychody przyszłych okresów”, podpozycja w „rozliczeniach międzyokresowych biernych”. W celu prawidłowego oszacowania przychodów Spółka księguje koszty w rozbiciu na projekty / kontrakty, prowadząc szczegółową ewidencję w tym zakresie i weryfikując ją cyklicznie.

Przychody i koszty finansowe rozpoznawane są zgodnie z zasadą memoriału i ujmowane w okresach, których dotyczą. Dotyczy to przychodów i kosztów odsetek oraz różnic kursowych. W okresie objętym sprawozdaniem Spółka nie miała przychodów ani kosztów z tytułu wyceny lub zbycia inwestycji, instrumentów finansowych itp.

Podatek dochodowy

Spółka tworzy aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego zgodnie z zapisami art. 37 Ustawy, tak aby zachować współmierność obciążeń podatkowych w stosunku do osiąganego wyniku brutto. Zasady opisano bardziej szczegółowo w omówieniu zasad tworzenie rozliczeń międzyokresowych czynnych z tego tytułu.

Instrumenty finansowe

Jednostka nie stosuje przepisów o szczególnych zasadach uznawania, metodach wyceny, zakresie ujawniania i sposobu instrumentów finansowych na podstawie postanowień art. 28b Ustawy.

II. Rachunek Zysków i Strat

	okres 3 m-cy zakończony 30.09.2021	okres 3 m-cy zakończony 30.09.2020	okres 9 m-cy zakończony 30.09.2021	okres 9 m-cy zakończony 30.09.2020
<i>dane w PLN</i>				
A Przychody ze sprzedaży	411 349,05	0,00	1 254 223,72	0,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów, w tym:	106 344,32	0,00	133 899,32	0,00
- od jednostek powiązanych	0,00	0,00	27 555,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów	305 004,73	0,00	1 120 324,40	0,00
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B Koszty działalności operacyjnej	683 567,30	1 783,00	1 968 592,26	2 397,00
I. Amortyzacja	749,07	0,00	11 318,33	0,00
II. Żyżycie materiałów i energii	2 905,81	0,00	6 555,29	0,00
III. Usługi obce	390 974,57	1 780,00	1 013 677,04	2 040,00
IV. Podatki i opłaty, w tym:	1 610,75	3,00	5 444,75	357,00
- podatek akcyzowy	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	277 914,55	0,00	902 121,64	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	9 412,55	0,00	29 475,21	0,00
- emerytalne	0,00	0,00	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C Zysk (strata) ze sprzedaży	-272 218,25	-1 783,00	-714 368,54	-2 397,00
D Pozostałe przychody operacyjne	0,31	0,22	182,97	50,42
I. Zysk ze zbycia środków trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,31	0,22	182,97	50,42
E Pozostałe koszty operacyjne	15,74	0,00	633,80	0,00
I. Strata ze zbycia środków trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	15,74	0,00	633,80	0,00
F Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-272 233,68	-1 782,78	-714 819,37	-2 346,58
G Przychody finansowe	989,72	0,00	1 144,17	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	989,72	0,00	1 144,17	0,00
H Koszty finansowe	345,93	0,00	419,73	0,00
I. Odsetki, w tym:	31,00	0,00	76,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	314,93	0,00	343,73	0,00
I Zysk (strata) brutto	-271 589,89	-1 782,78	-714 094,93	-2 346,58
J Podatek dochodowy	-24 422,28	0,00	-61 182,09	0,00
I. Bieżący	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odroczone	-24 422,28	0,00	-61 182,09	0,00
K Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L Zysk (strata) netto	-247 167,61	-1 782,78	-652 912,84	-2 346,58

III. Bilans

		30.09.2021	31.12.2020	30.09.2020
<i>dane w PLN</i>				
A.	Aktywa Trwale	91 744,45	28 010,88	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00
2.	Wartość firmy	0,00	0,00	0,00
3.	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
4.	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	7 231,48	4 680,00	0,00
1.	Środki trwałe	7 231,48	4 680,00	0,00
a)	grunty	0,00	0,00	0,00
b)	budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	0,00	0,00	0,00
c)	urządzenia techniczne i maszyny	7 231,48	4 680,00	0,00
d)	środki transportu	0,00	0,00	0,00
e)	inne środki trwałe	0,00	0,00	0,00
2.	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
3.	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	84 512,97	23 330,88	0,00
1.	Aktywa z tytułu podatku odroczonego	84 512,97	23 330,88	0,00
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	6 128 371,71	7 692 835,03	95 465,31
I.	Zapasy	5 034 902,98	3 914 578,58	0,00
1.	Materiały	0,00	0,00	0,00
2.	Półprodukty i produkty w toku	5 034 902,98	3 911 778,95	0,00
3.	Produkty gotowe	0,00	2 799,63	0,00
4.	Towary	0,00	0,00	0,00
5.	Zaliczki na dostawy	0,00	0,00	0,00
II.	Należności krótkoterminowe	93 547,29	3 428 780,68	941,62
1.	Należności od jednostek powiązanych	0,00	85 533,28	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	0,00	85 533,28	0,00
	- do 12 miesięcy	0,00	85 533,28	0,00
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
b)	inne	0,00	0,00	0,00
2.	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3.	Należności od pozostałych jednostek	93 547,29	3 343 247,40	941,62
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	37 699,29	0,00	0,00
	- do 12 miesięcy	37 699,29	0,00	0,00
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
b)	z tytułu podatków, dotacji, cel, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	55 848,00	902 147,40	941,62
c)	inne	0,00	2 441 100,00	0,00
d)	dochodzone na drodze sądowej	0,00	0,00	0,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	993 704,34	344 981,72	94 523,69
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	993 704,34	344 981,72	94 523,69
a)	w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00
b)	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	0,00
c)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	993 704,34	344 981,72	94 523,69
	- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	993 704,34	344 981,72	94 523,69
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	6 217,10	4 494,05	0,00
1.	Z tytułu przychodów niefakturowanych	0,00	0,00	0,00
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe	6 217,10	4 494,05	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00
	RAZEM AKTYWA	6 220 116,16	7 720 845,91	95 465,31

		30.09.2021	31.12.2020	30.09.2020
<i>dane w PLN</i>				
A.	Kapitał własny	6 069 530,26	6 643 543,10	94 242,69
I.	Kapitał akcyjny	3 205 000,00	2 785 000,00	100 000,00
II.	Kapitał zapasowy	3 758 362,00	1 743 735,00	0,00
	- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)		1 743 735,00	0,00
III.	Kapitał z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00
	- z tytułu aktualizacji wartości godziwej			0,00
IV.	Pozostałe kapitały rezerwowe	0,00	2 355 727,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-240 918,90	-3 410,73	-3 410,73
VI.	Zysk (strata) netto	-652 912,84	-237 508,17	-2 346,58
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	150 585,90	1 077 302,81	1 222,62
I.	Rezerwy na zobowiązania	7 073,90	7 073,90	0,00
1.	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00	0,00
2.	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	7 073,90	7 073,90	0,00
	- długoterminowa	0,00	0,00	0,00
	- krótkoterminowa	7 073,90	7 073,90	0,00
3.	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00	0,00
II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	143 512,00	978 855,91	1 222,62
1.	Wobec jednostek powiązanych	10 074,64	870 803,00	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług	10 074,64	870 803,00	0,00
	- do 12 miesięcy	10 074,64	870 803,00	0,00
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
b)	inne	0,00	0,00	0,00
2.	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3.	Wobec pozostałych jednostek	133 437,36	108 052,91	1 222,62
a)	kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00
c)	inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00	0,00
d)	z tytułu dostaw i usług	117 678,24	99 035,31	1 222,62
	- do 12 miesięcy	117 678,24	99 035,31	1 222,62
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
e)	zaliczki otrzymane na dostawy	0,00	0,00	0,00
f)	zobowiązania wekslowe	0,00	0,00	0,00
g)	z tytułu podatków, dotacji, cel, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	12 796,22	9 017,60	0,00
h)	z tytułu wynagrodzeń	2 783,00	0,00	0,00
i)	inne	179,90	0,00	0,00
4.	Fundusze Specjalne	0,00	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe bierne	0,00	91 373,00	0,00
1.	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	91 373,00	0,00
a)	długoterminowe	0,00	0,00	0,00
c)	krótkoterminowe	0,00	91 373,00	0,00
RAZEM PASywa		6 220 116,16	7 720 845,91	95 465,31

IV. Rachunek przepływów pieniężnych

		okres 3 m-cy zakończony 30.09.2021	okres 3 m-cy zakończony 30.09.2020	okres 9 m-cy zakończony 30.09.2021	okres 9 m-cy zakończony 30.09.2020
<i>dane w PLN</i>					
A.	Przeplwy srodkow pienieznych z dzialalnosci operacyjnej				
1.	Zysk (strata) netto	-247 167,61	-1 782,78	-652 912,84	-2 346,58
II.	Korekty razem	-395 046,47	321,00	-1 119 121,73	261,00
1.	Amortyzacja	749,07	0,00	11 318,33	0,00
2.	Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
3.	Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00	0,00	0,00
4.	Zysk (strata) z dzialalnosci inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
5.	Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00	0,00	0,00
6.	Zmiana stanu zapasow	-305 004,73	0,00	-1 120 324,40	0,00
7.	Zmiana stanu naleznosci	-35 705,29	-501,62	894 133,39	-561,62
8.	Zmiana stanu zobowiazan krótkoterminowych, z wyjatkiem pozyczek i kredytow	-26 488,89	1 222,62	-835 343,91	1 222,62
9.	Zmiana stanu rozliczen miedzyokresowych	-28 596,63	-400,00	-68 905,14	-400,00
10.	Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Przeplwy pieniezne netto z dzialalnosci operacyjnej (I ± II)	-642 214,08	-1 461,78	-1 772 034,57	-2 085,58
B.	Przeplwy srodkow pienieznych z dzialalnosci inwestycyjnej				
I.	Wplywy	0,00	0,00	0,00	0,00
1.	Zhycie wartosci niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywow trwalych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	0,00	13 869,81	0,00
1.	Nabycie wartosci niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywow trwalych	0,00	0,00	13 869,81	0,00
III.	Przeplwy pieniezne netto z dzialalnosci inwestycyjnej (I-II)	0,00	0,00	-13 869,81	0,00
C.	Przeplwy srodkow pienieznych z dzialalnosci finansowej				
I.	Wplywy	0,00	75 000,00	2 434 627,00	75 000,00
1.	Wplywy netto z wydania udzialow (emisji akcji) i innych instrumentow kapitalowych oraz doplat do kapitału	0,00	75 000,00	2 434 627,00	75 000,00
2.	Kredyty i pozyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
3.	Emisja dluznych papierow wartosciowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4.	Inne wplywy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	0,00	0,00	0,00
1.	Nabycie udzialow (akcji) wlasnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2.	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz wlasncieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3.	Inne, niz wypłaty na rzecz wlasncieli, wydatki z tytułu podzialu zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
4.	Splaty kredytow i pozyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
5.	Wykup dluznych papierow wartosciowych	0,00	0,00	0,00	0,00
6.	Z tytułu innych zobowiazan finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7.	Płatnosci zobowiazan z tytułu umow leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00
8.	Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
9.	Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Przeplwy pieniezne netto z dzialalnosci finansowej (I-II)	0,00	75 000,00	2 434 627,00	75 000,00
D.	Przeplwy pieniezne netto, razem (A.III ± B.III ± C.III)	-642 214,08	73 538,22	648 722,62	72 914,42
E.	Bilansowa zmiana stanu srodkow pienieznych, w tym:	-642 214,08	20 985,47	648 722,62	72 914,42
	- zmiana stanu srodkow pienieznych z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
F.	Srodki pieniezne na poczatku okresu	1 635 918,42	20 985,47	344 981,72	21 609,27
G.	Srodki pieniezne na koniec okresu (F±D), w tym:	993 704,34	94 523,69	993 704,34	94 523,69
	- o ograniczonej mozliwosci dysponowania	0,00	0,00	0,00	0,00

V. Zestawienie zmian w kapitale własnym

		okres 3 m-cy zakończony 30.09.2021	okres 3 m-cy zakończony 30.09.2020	okres 9 m-cy zakończony 30.09.2021	okres 9 m-cy zakończony 30.09.2020
		dane w PLN			
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (B0)	6 316 697,87	96 025,47	6 643 543,10	96 589,27
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00		0,00
	- korekty błędów	0,00	0,00		0,00
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (B0), po korektach	6 316 697,87	96 025,47	6 643 543,10	96 589,27
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	3 205 000,00	100 000,00	2 785 000,00	100 000,00
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	420 000,00	0,00
a)	zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	420 000,00	0,00
	- wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	0,00	420 000,00	0,00
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	3 205 000,00	100 000,00	3 205 000,00	100 000,00
2.	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 758 362,00	0,00	1 743 735,00	0,00
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	2 014 627,00	0,00
a)	zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	2 014 627,00	0,00
	- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	0,00	0,00	2 014 627,00	0,00
	- podziału zysku (ustawowo)	0,00	0,00		0,00
	- podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	0,00	0,00	0,00	0,00
	- ...	0,00	0,00		0,00
2.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	3 758 362,00	0,00	3 758 362,00	0,00
3.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
3.1.	Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
	- ...	0,00	0,00		0,00
3.2.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
4.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	2 355 727,00	0,00
4.1.	Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
a)	zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
	- niezarejestrowane a objęte i opłacone akcje serii D	0,00	0,00		0,00
	- niezarejestrowane a objęte i opłacone akcje serii B i C po pokryciu kosztów emisji	0,00	0,00	0,00	0,00
b)	zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00	2 355 727,00	0,00
	- przeniesienia na kapitał zakładowy i zapasowy wartości emisyjnej akcji serii D	0,00		2 355 727,00	
4.2.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-240 918,90	-3 410,73	0,00	0,00
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu (-)	646 664,13	3 974,53	3 410,73	1 991,50
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	646 664,13	3 974,53	3 410,73	1 991,50
a)	zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	237 508,17	1 419,23
	- strata roku obrotowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	- przeniesienie straty z lat ubiegłych do pokrycia	0,00	0,00	237 508,17	1 419,23
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	646 664,13	3 974,53	240 918,90	3 410,73
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-646 664,13	-3 974,53	-240 918,90	-3 410,73
6.	Wynik netto	-247 167,61	-1 782,78	-652 912,84	-2 346,58
a)	zysk netto	0,00	0,00	0,00	0,00
b)	strata netto (wielkość ujemna)	-247 167,61	-1 782,78	-652 912,84	-2 346,58
c)	odpisy z zysku (wielkość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	6 069 530,26	94 242,69	6 069 530,26	94 242,69
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	6 069 530,26	94 242,69	6 069 530,26	94 242,69

VI. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w danym kwartale

Premiera gry DISC NINJA

Trzeci kwartał, podobnie jak drugi kwartał, był okresem wytężonej pracy nad finalizacją tytułu Disc Ninja – gry opartej na mechanice rzutu frisbee, osadzonej w estetyce feudalnej Japonii. Gra wykorzystuje jeden z głównych atutów technologii VR, odwzorowanie ruchu rzeczywistego w świecie gry. Premiera gry na najbardziej popularnej platformie sprzedażowej, dedykowanej goglom Oculus Quest i Oculus Quest 2, miała miejsce w dniu 5 sierpnia 2021 r. Gra zebrała pozytywne oceny od szeregu największych portali recenzujących gry VR. Po premierze zespół rozpoczął pracę nad pierwszą aktualizacją, dodając nowe tryby rozgrywki i wiele pomniejszych usprawnień. Został również dodany tryb ułatwiający modyfikacje rozrywki dla wydarzeń e-sportowych. Dzięki temu Disc Ninja pojawi się jako oficjalna konkurencja w kolejnej edycji turnieju VAL – jednego z największych tego typu eventów VR na świecie.

Koniec III kwartału, to również prace nad wersją gry na inne platformy VR. Gra jeszcze w 2021 roku pojawi się na platformach Steam, Oculus Store (dla starszych modeli gogli) oraz Viveport – czyli wszystkich największych platformach PC VR. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, iż Disc Ninja został przyjęty na platformę Pico VR. Gogle Pico VR, których producent został niedawno nabyty przez ByteDance, operatora platformy TikTok, wyrastają na największą konkurencję dla gogli Facebooka. W ocenie Zarządu Emitenta rynek chiński w krótkim okresie może stać się kluczowy dla technologii VR. Gra Disc Ninja zadebiutuje na chińskiej platformie w IV kwartale br. i będzie jedną z pierwszych gier dostępnych dla graczy z Azji.

Aby ułatwić rozgrywkę w trybie gry wieloosobowej, zdecydowaliśmy się na dodanie tzw. funkcji crossplay, dzięki której gracze z różnych platform będą mogli ze sobą współzawodniczyć. W przyszłym roku planujemy dalszy rozwój gry i wprowadzanie kolejnych usprawnień.

Rozwój gry EXTREME ESCAPE

Równolegle Spółka pracuje nad kolejnym odcinkiem gry Extreme Escape. Jest to tytuł przenoszący użytkownika w ekstremalne sytuacje rodem z thrillerów, w których musi on wykorzystać swój spryt i sprawność fizyczną, aby przeżyć. Pierwszy odcinek Extreme Escape, osadzony w balonie stratosferycznym, pojawi się w sklepie AppLab na przełomie 2021 i 2022 roku. Zawarta w niej będzie także wersja demonstracyjna drugiego, bardziej rozbudowanego epizodu, którego akcja rozgrywa się w łodzi podwodnej.

Negocjacje z iFIT Inc.

Emitent prowadził negocjacje z iFIT Inc., największym na świecie producentem sprzętu fitness. Firma iFIT Inc. to amerykańska korporacja (o wycenie przekraczającej 8 mld dolarów), produkująca między innymi sprzęt marki NordicTrack. Negocjacje te zakończyły się sukcesem w postaci podpisania umowy o partnerstwie i wsparciu marketingowym Disc Ninja oraz kolejnych tytułów VR, których klimat i mechaniki powiązane będą światem sportu i fitnessu. Zarząd Emitenta zakłada, że współpraca z iFIT

Inc. otwiera przed Immersion Games S.A. nowe możliwości finansowania projektów jak również dostęp do ciekawych, światowych IP.

iFIT Inc. jest wieloletnim klientem i partnerem Immersion sp. z o.o., który to podmiot jest większościowym akcjonariuszem Emitenta.

Gra IMMORTAL BRAWL – pre-produkcja nowego projektu

Trzeci kwartał, to również wyłożona praca nad nowym projektem o roboczej nazwie „Immortal Brawl”. Jest to koncept bazujący na pojedynkach dwóch graczy, którzy walczą przeciwko sobie przy pomocy różnego rodzaju uzbrojenia i czarów. Każda z broni wykorzystuje inną mechanikę, a rozgrywkę uzupełniają specjalne karty, które gracz kolekcjonuje, a potem używa do modyfikowania rozgrywki.

Projektując mechaniki gry, kontynuujemy zapoczątkowany w Disc Ninja nacisk na fitness, dynamiczny ruch i koordynację. „Immortal Brawl” będzie tytułem wymagającym dużo zdrowego wysiłku, a oferowana w nim rozgrywka będzie połączeniem pojedynku, ćwiczeń fizycznych i gry karcianej.

Zakładamy, że w IV kwartale produkt będzie na etapie rozbudowanej wersji demonstracyjnej i spółka rozpocznie działania mające na celu umieszczenie gry na platformach Oculus Quest Store oraz Pico VR.

Debiut na NewConnect

W dniu 13 września 2021 r. Spółka zadebiutowała w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect. Do obrotu trafiło łącznie 520.000 akcji (100.000 akcji serii A oraz 420.000 akcji serii B), o wartości nominalnej 1,00 zł za każda akcja.

Pozostałe

Wraz z rozprzestrzenianiem się w 2020 oraz 2021 roku wirusa COVID-19 w Europie, w trzecim kwartale 2021 roku Spółka kontynuowała pracę w trybie hybrydowym (część personelu pracuje w trybie zdalnym). Dzięki temu zachowaliśmy ciągłość prac nad wszystkimi projektami.

Komentarz nt. wyników finansowych

Poniżej przedstawiono strukturę przychodów ze sprzedaży Spółki w okresie III kwartału 2021 r. oraz narastająco za okres od 1 stycznia 2021 r. do 30 września 2021 r.

<i>(dane w zł)</i>	01.07.2021 30.09.2021	01.01.2021 30.09.2021
Przychody ze sprzedaży	411 349,05	1 254 223,72
Przychody ze sprzedaży produktów, w tym:	106 344,32	133 899,32
- od jednostek powiązanych	0,00	27 555,00
Zmiana stanu produktów	305 004,73	1 120 324,40
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki.....	0,00	0,00
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00

Źródło: Emitent

Zgodnie z raportem za III kwartał 2021 r. przychody ze sprzedaży wyniosły 411.349,05 zł, i składały się z pozycji „przychody ze sprzedaży produktów” w wysokości 106.344,32 zł oraz „zmiana stanu produktów uwzględniające poniesione koszty rozwojowe produkowanych gier” w wysokości 305.004,73 zł. Na przychody ze sprzedaży produktów składały się głównie pierwsze przychody ze sprzedaży gry Disc Ninja, której premiera na Oculus Quest Store odbyła się dnia 5 sierpnia 2021 r.

Jednocześnie w III kwartale 2021 r. Spółka poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 686.567,30 zł, które w dużej mierze stanowiły koszty z tytułu wynagrodzeń (277.914,55 zł) oraz koszty z tytułu usług obcych w większości bezpośrednio związanych z pracami deweloperskimi (399.974,57 zł). Na poziomie wyniku netto Spółka odnotowała stratę netto w wysokości -247.161,67.

Na dzień 30 września 2021 r. środki pieniężne wyniosły 993,773,34 zł. W ocenie Zarządu, posiadane środki pieniężne zaspokajają zapotrzebowanie Spółki na bieżące finansowanie działalności operacyjnej.

VII. Prognozy wyników finansowych

Nie dotyczy. Emitent nie publikował prognoz wyników finansowych. Ze względu na specyfikę branży w ocenie Emitenta nie jest możliwe precyzyjne określenie potencjalnych poziomów liczby sprzedanych w przyszłości egzemplarzy gry, a wszelkie zakładane dane mogą mieć wyłącznie charakter orientacyjny. Dlatego też Emitent nie sporządza żadnych wiążących planów sprzedaży produktów (w zakresie liczby sprzedanych produktów).

VIII. Opis stanu realizacji działań i inwestycji emitenta oraz harmonogramu ich realizacji

Zgodnie z informacją zamieszczoną w Dokumencie Informacyjnym, środki z emisji akcji serii D mają na celu sfinansowania następujących działań:

Planowane działania	Kwota (tys. PLN)	Termin realizacji
Finalizacja produkcji gier DISC NINJA i Extreme ESCAPE	300	2021
Realizacja nowych projektów/gier	1 590	2021-2022
Wydatki marketingowe i PR	630	2021-2022
Razem	2 520	-

Źródło: Emitent

Podstawowym celem emisji Akcji Serii D było zebranie kapitału na rozwój skali działalności Emitenta. Około 75% środków z niej pozyskanych zostanie przeznaczonych na produkcję gier, dodatki i rozszerzenia do poszczególnych tytułów np. nowe przygody w grze „Extreme Escape”, nowe tryby gry w „Disc Ninja” oraz kolejne tytuły. Pozostałe 25% kapitału pozyskanego w ramach oferty akcji serii D przeznaczone zostanie na przyszłe i obecne koszty marketingowe, PR-owe oraz prawne.

W dniu 5 sierpnia 2021 r. została wydana na platformie cyfrowej Oculus Quest Store została wydana gra Disc Ninja. Po premierze zespół rozpoczął pracę nad pierwszą aktualizacją gry dodając nowe tryby rozrywki i wiele pomniejszych usprawnień. Co więcej, został dodany tryb ułatwiający modyfikacje

rozrywki pod kątem wydarzeń e-sportowych. Jeszcze w IV kwartale br. planowane jest wydanie Disc Ninja na platformach Steam, Oculus Store oraz Viveport oraz Pico VR.

Na datę Raportu trwają prace na kolejnymi dwoma grami Spółki (Extreme Escape oraz Immortal Brawl) a także planowane są również kolejne produkcje.

Na dzień 30 września 2021 r. stopień wykorzystania środków z emisji akcji serii D wynosił ok. 60%.

IX. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie podjęte w raportowanym okresie

Nie dotyczy. W okresie objętym niniejszym Raportem Spółka nie podejmowała inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie z perspektywy przedmiotowego pytania.

X. Opis organizacji grupy kapitałowej

W III kwartale 2021 r. oraz na datę raportu Immersion Games odpowiednio nie tworzyła i nie tworzy grupy kapitałowej w rozumieniu obowiązujących spółkę przepisów o rachunkowości. Jak również odpowiednio nie posiadała i nie posiada żadnych udziałów w jakichkolwiek jednostkach zależnych.

Na datę Raportu Immersion Games S.A. wchodzi w skład Grupy Kapitałowej Immersion. Większościowym akcjonariuszem Immersion Games S.A. jest spółka Immersion Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS: 0000518914), która posiada 58,50% udziału w kapitale zakładowym Emitenta oraz w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu.

XI. Informacja o strukturze akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu, co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu

W tabeli poniżej zamieszczono (w ujęciu liczbowym i procentowym) informacje dotyczące struktury akcjonariatu Emitenta na dzień 15 listopada 2021 r.:

LP	AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI I GŁOSÓW NA WZA	% AKCJI I GŁOSÓW NA WZA
1	Immersion sp. z o.o.	1 875 000	58,50%
2	Dawid Sukacz*	711 500	22,20%
3	Bartosz Rosłoński**	68 750	2,15%
4	Michał Jarecki***	56 250	1,76%
5	Pozostali akcjonariusze	493 500	15,40%
	RAZEM	3 205 000	100,00%

Źródło: Emitent

**Członek Rady Nadzorczej*

***Prezes Zarządu Spółki*

****Członek Zarządu Spółki*

XII. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty

Według stanu na koniec III kw. 2021 r. w przeliczeniu na pełne etaty w rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy Spółka zatrudniała 1 osobę. Jednocześnie Emitent na stałe współpracuje z 20 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.