



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

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W ROKU OBROTOWYM 2024

podpisane elektronicznie

Bartosz Rostowski

Prezes Zarządu

podpisane elektronicznie

Michał Jarecki

Członek Zarządu

SPIS TREŚCI

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE	3
1.1. DANE REJESTROWE	3
1.2. OPIS DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	3
1.3. ORGANY SPÓŁKI	4
1.4. SKŁAD AKCJONARIATU	4
2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, KTÓRE NASTĄPIŁY W 2024 R.	5
3. ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSOWEJ	5
4. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI	6
5. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	6
6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA	6
7. AKCJE WŁASNE	8
8. ODZIAŁY	8
9. INSTRUMENTY FINANSOWE	8
10. CZYNNIKI RYZYKA	8
10.1. RYZYKO ZWIĄZANE Z TWORZENIEM GIER W TECHNOLOGII VR I AR	8
10.2. RYZYKO ZWIĄZANE Z KRÓTKIM OKRESEM DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	8
10.3. RYZYKO ZWIĄZANE ZE STRUKTURĄ PRZYCHODÓW	9
10.4. RYZYKO ZWIĄZANE Z WPROWADZENIEM NOWYCH GIER NA RYNEK	9
10.5. RYZYKO ZWIĄZANE Z UZALEŻNIENIEM DYSTRYBUCJI PRODUKTÓW SPÓŁKI OD KILKU ZAMKNIĘTYCH PLATFORM	9
10.6. RYZYKO NIEPOWODZENIA STRATEGII ROZWOJU SPÓŁKI	10
10.7. RYZYKO ZWIĄZANE Z MOŻLIWYMI OPÓŹNIENIAMI W PRODUKCJI GIER	10
10.8. RYZYKO ZWIĄZANE Z UTRATĄ KADRY ZARZĄDZAJĄCEJ ORAZ KLUCZOWYCH WSPÓŁPRACOWNIKÓW	10
10.9. RYZYKO ZWIĄZANE Z NARUSZENIEM PRAW WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ	11
10.10. RYZYKO ZWIĄZANE Z ZAWIERANYMI PRZEZ SPÓŁKI UMOWAMI CYWILNOPRAWNYMI W KONTEKŚCIE PRAW AUTORSKICH	11
10.11. RYZYKO DALSZEGO FINANSOWANIA DZIAŁALNOŚCI	11
10.12. RYZYKO ZMIENNOŚCI KURSÓW WALUTOWYCH	12
11. WPŁYW DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA NA ŚRODOWISKO NATURALNE	12
12. ZATRUDNIENIE	12
13. KLUCZOWE FINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ JEDNOSTKI	12
14. KLUCZOWE NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ JEDNOSTKI	13

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

1.1. DANE REJESTROWE

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

1.2. OPIS DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

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

Aktualnie ze względu na złą sytuację rynkową wokół gier VR, Spółka ograniczyła działalność w zakresie wydawania własnych gier do wydawania gier, które byłyby współfinansowane przez partnerów Spółki oraz produkcję gier i aplikacji na zlecenie innych podmiotów.

Gry Emitenta są projektowane w taki sposób, aby możliwe było sprzedawanie do nich dodatkowych zawartości np. nowych przygód w grze „Extreme Escape” czy dodatkowych elementów grze „Divine Duel”. Dotychczasowe produkcje Spółki powstają na bazie własnych IP, jednak w swoich planach Emitent przewiduje również realizację gier na bazie znanych IP realizowanych we współpracy z markami, do których dzięki szerokiemu portfolio klientów i partnerów Spółka posiada dostęp.

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

Dotychczas wydane gry

W dniu 5 sierpnia 2021 r. Spółka wydała swoją pierwszą autorską grę VR na platformie Oculus Quest Store pt. „Disc Ninja”. Jednocześnie w dniu 14 grudnia 2021 r. gra „Disc Ninja” pojawiła się również na platformie Oculus Store w wersji na urządzenia Oculus Rift, natomiast w dniu 20 grudnia 2021 r., gra wyszła z trybu Early Access na Steamie i zadebiutowała jako pełna wersja gry na tej platformie. Gra jest dostępna aktualnie w podstawowej cenie 9,99 USD.

W dniu 24 lutego 2022 r. miała miejsce premiera drugiego autorskiego projektu Spółki pt. „Extreme Escape”, który zadebiutował na platformie Meta App Lab z przeznaczeniem na gogle Oculus Quest/Quest 2. Aktualnie jest dostępna na platformie Meta Quest w podstawowej cenie 9,99 USD.

W dniu 1 marca 2023 r. Spółka wydała grę „Divine Duel”. Gra zadebiutowała na platformie Meta App Lab z przeznaczeniem na gogle Quest/Quest 2. Aktualnie jest dostępna na platformie Meta Quest. Gra początkowo

dostępna była w formule 'Free to Play' i oferowała dodatkową, płatną zawartość. Gra zebrała ponad 890 ocen ze średnią powyżej 4,9/5,0. Aktualnie gra jest możliwa do zakupu w podstawowej cenie \$9,99.

W dniu 30 stycznia 2025 Spółka wydała grę „Fitness Fables” z przeznaczeniem na gogle Meta Quest 2/Quest 3 i Quest Pro. Gra została wydana na platformie Meta Quest. Gra jest oferowana w podstawowej cenie 19,99 USD. Gra dotychczas zebrała ponad 170 ocen ze średnią 4,4/5,0.

1.3. ORGANY SPÓŁKI

Zarząd

Przez cały 2024 rok Zarząd działał w składzie:

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

Rada Nadzorcza

Na dzień 31 grudnia 2024 r. skład Rady Nadzorczej kształtował się następująco:

- Piotr Baczyński – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Dawid Sukacz – Członek Rady Nadzorczej,
- Christopher Chin - Członek Rady Nadzorczej,
- Paul Jastrzebski - Członek Rady Nadzorczej,
- Jędrzej Szcześniak - Członek Rady Nadzorczej.

W roku 2024 nie było zmian w składzie Rady Nadzorczej.

1.4. SKŁAD AKCJONARIATU

Na dzień 31 grudnia 2023 r. skład akcjonariatu kształtował się następująco (powyżej 5% głosów):

Akcjonariusz	Ilość akcji	Wartość akcji	% całej wartości
Immersion Sp. z o.o.	1.875.000	1.875.000	58,50%
Dawid Marek Sukacz	561.500	561.500	17,52%
Bartosz Rosłoński (Prezes Zarządu)	68.750	68.750	2,15%
Michał Jarecki (Członek Zarządu)	56.250	56.250	1,76%
Pozostali (poniżej 5% głosów)	643.500	643.500	20,08%
SUMA	3.205.000	3.205.000	100,00%

Na dzień 31 grudnia 2024 r. skład akcjonariatu kształtował się następująco (powyżej 5% głosów):

Akcjonariusz	Ilość akcji	Wartość akcji	% całej wartości
Immersion Sp. z o.o.	1.875.000	1.875.000	58,50%
Dawid Marek Sukacz	561.500	561.500	17,52%
Bartosz Rosłoński (Prezes Zarządu)	68.750	68.750	2,15%
Michał Jarecki (Członek Zarządu)	56.250	56.250	1,76%
Pozostali (poniżej 5% głosów)	643.500	643.500	20,08%
SUMA	3.205.000	3.205.000	100,00%

2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, KTÓRE NASTĄPIŁY W 2024 R.

Produkcja gry „Fitness Fables”

Przez cały rok 2024 głównym produktem, nad który pracowała Spółka była gra „Fitness Fables” przygotowywana we współpracy z Meta Platforms Inc. z siedzibą w Menlo Park, Stany Zjednoczone. W dniu 10 grudnia 2024 roku Zarząd Spółki ustalił cenę gry, która jest dostępna ekskluzywnie na platformie Meta Quest Store, na kwotę 19.99 USD, a następnie już w dniu 20 stycznia 2025 roku ustalił datę jej premiery na dzień 30 stycznia 2025 roku.

Informacja o dokonaniu odpisu z tytułu utraty wartości aktywów

W dniu 18 marca 2024 r., w toku przygotowywania rocznego sprawozdania finansowego za rok 2023 podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizującego wartość zapasów w kwocie 2.351.304,36 zł. Odpis ten dotyczy gier Divine Duel, Extreme Escape oraz Disc Ninja, przy czym większość odpisu aktualizującego w kwocie 1.663.460,08 zł stanowił odpis dotyczący gry Divine Duel. Gra Divine Duel pomimo zebrania wielu bardzo dobrych recenzji (ponad 850 recenzji ze średnia powyżej 4,9 na 5,0 na platformie Meta AppLab) na moment dokonania odpisu nie została dopuszczona do sprzedaży w głównym sklepie Meta Quest Store, co w ocenie Zarządu negatywnie wpływało na osiągnięte rezultaty sprzedażowe.

Dokonany odpis był wynikiem zastosowania zasady ostrożnej wyceny w oparciu o dotychczasowe i zakładane przychody z tych gier i stanowi część kosztów wytworzenia gier.

Odpis został ujęty w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2023 w pozycji "Pozostałe koszty operacyjne", a tym samym miał wpływ na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartości zapasów. Odpis ten był operacją księgową niemającą wpływu na przepływy finansowe ani na stan gotówki. Dokonanie ww. odpisu nie miało wpływu na bieżącą płynność finansową Spółki.

Szczegółowe informacje dotyczące sposobu ujawnienia ww. odpisów przedstawione zostały w raporcie rocznym za 2023 r. opublikowanym w dniu 20 marca 2024 r.

Walne Zgromadzenie Spółki

W dniu 26 kwietnia 2024 r. odbyło się Walne Zgromadzenie Spółki na którym podjęto uchwałę o dalszym istnieniu Spółki. Konieczność powzięcia takiej uchwały była spowodowana spełnieniem na 31 grudnia 2023 r. przesłanki z art. 397 Kodeksu Sądów Handlowych polegające na stracie bilansowej przewyższającej sumę kapitałów zapasowego i rezerwowych oraz jedną trzecią kapitału zakładowego.

3. ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSOWEJ

Informacja o dokonaniu odpisu z tytułu utraty wartości aktywów

W dniu 20 marca 2025 r., w toku przygotowywania rocznego sprawozdania finansowego za rok 2024 podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizującego wartość zapasów w kwocie 1.437,8 tys. zł. Odpis ten dotyczy gier Divine Duel, Extreme Escape oraz Disc Ninja, przy czym większość odpisu aktualizującego w kwocie 1.118,2 tys. zł stanowił odpis dotyczący gry Divine Duel. Gra Divine Duel pomimo zebrania wielu bardzo dobrych recenzji (ponad 890 recenzji ze średnia powyżej 4,9 na 5,0 na platformie Meta Quest Store) nie uzyskała oczekiwanej wielkości sprzedaży.

Odpis został ujęty w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2024 w pozycji "Pozostałe koszty operacyjne", a tym samym wpływa na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartości zapasów. Odpis ten był operacją księgową niemającą wpływu na przepływy finansowe ani na stan gotówki. Dokonanie ww. odpisu nie miało wpływu na bieżącą płynność finansową Spółki.

Szczegółowe informacje dotyczące sposobu ujawnienia ww. odpisu przedstawione są w sprawozdaniu finansowym Emitenta za 2024 rok.

Premiera gry „Fitness Fables”

W dniu 30 stycznia 2025 Spółka opublikowała grę "Fitness Fables", wyprodukowaną we współpracy z Meta Platforms Inc. z siedzibą w Menlo Park, Stany Zjednoczone, na platformie Meta Quest. Gra jest dostępna ekskluzywnie na platformie Meta Quest Store w cenie 19,99 USD.

Fitness Fables to unikalne połączenie gry przygodowej i intensywnego treningu fizycznego, stworzone z myślą o graczach, którzy chcą zadbać o swoją formę w angażujący i ekscytujący sposób. Wciel się w bohatera i wyrusz w pełną przygodę podróż przez fantastyczne światy, gdzie każdy ruch wpływa na Twoje postępy w grze. W grze ćwicząc i pokonując przeciwników gracz odblokowuje nowe poziomy i rozwija swoje umiejętności jednocześnie poprawiając swoją kondycję fizyczną.

Gra zawiera 25 różnorodnych ćwiczeń, 80 poziomów i 24 godziny gameplay-u. Gra została stworzona we współpracy z trenerami personalnymi, aby zapewnić bezpieczeństwo i skuteczność ćwiczeń.

Od czasu swojej premiery do daty niniejszego Sprawozdania gra zebrała ponad 170 ocen ze średnią na poziomie 4,4/5.0.

4. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI

Pierwotnym planem Spółki było produkowanie i wydawanie 2-3 gry rocznie o budżecie od 0,5 mln zł do 1,5 mln zł. Produkcje te miały być kierowane mają być na wszelkie dostępne platformy VR, ze szczególnym uwzględnieniem platform Meta Quest Store, Pico VR oraz Steam.

Aktualnie Spółka skupia się na szukaniu współfinansowania dla produkcji gier przez partnerów w postaci wydawców, platform sprzedażowych itp. Ma to na celu zminimalizowanie ryzyka nowych projektów oraz pozyskanie wsparcia przy sprzedaży nowych gier.

Aktualnie, ze względu na słabą dostępność finansowania dla nowych projektów gier VR Spółka w najbliższych miesiącach kupi się na pracach przy projektach usługowych, gdzie Spółka jako podwykonawca realizuje gry i grywalne aplikacje dla swoich klientów biznesowych. Środki pozyskane w ten sposób Spółka przeznaczy na finansowanie swojej bieżącej działalności.

Jednocześnie Spółka prowadzi pracę nad prototypami innych gier. Decyzja o podjęciu ewentualnych prac nad nową grą zostanie podjęta nie wcześniej niż w drugiej połowie 2025 r.

5. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2024 r. Spółka nie prowadziła działalności w zakresie badań i rozwoju.

6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

W 2024 r. główną działalnością Spółki była produkcja wydanej w styczniu 2025 r. gry Fitness Fables. Gra ta była tworzona we współpracy z Meta Platforms, Inc. z siedzibą w Menlo Park, Stany Zjednoczone. Gra została wydana 30 stycznia 2025 r. Gra jest dotychczas najlepiej sprzedającą się grą Spółki.

Niestety, tytuły wydane wcześniej: Disc Ninja, Extreme Escape i Divine Duel uzyskują aktualnie niskie wyniki sprzedaży, dużo niższe od oczekiwań Zarządu.

Aby pokryć koszty działalności Spółka współpracuje z Immersion Sp. z o.o. (podmiot dominujący Spółki) w produkcji aplikacji, które wykorzystują podobne do gier technologie. Spółka świadczy też tego typu usługi dla innych podmiotów biznesowych.

Przychody z gier oraz kontraktów dla klientów pozwalają pokryć bieżące koszty działalności.

Spółka aktywnie szuka partnerów, którzy pomogliby sfinansować nowe gry VR, jednak w ocenie Zarządu, aktualna sytuacja rynkowa na rynku gier VR powoduje spore trudności w zdobyciu takiego finansowania.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. środki pieniężne wyniosły 201,4 tys. zł., a bieżące należności z tytułu dostaw i usług 220,4 tys. zł. W ocenie Zarządu posiadane środki pieniężne, należne kwoty oraz wpływy z realizacji zaplanowanych działań zaspokajają zapotrzebowanie Spółki na bieżące finansowanie działalności operacyjnej do końca 2025 roku.

Struktura przychodów ze sprzedaży

	01.01.2024 31.12.2024	01.01.2023 31.12.2023
(dane w zł)		
Przychody ze sprzedaży.....	2 430 010,14	2 273 710,81
Przychody ze sprzedaży produktów, w tym:.....	2 971 302,89	1 269 725,93
- od jednostek powiązanych.....	346 444,20	785 127,26
Zmiana stanu produktów.....	-1 979 136,55	-1 347 319,48
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki.....	1 437 843,80	2 351 304,36
Przychody ze sprzedaży towarów.....	0,00	0,00

Zgodnie z rocznym sprawozdaniem finansowym przychody ze sprzedaży w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 r. wyniosły 2.430,0 tys. zł, w tym:

- 2 370,1 tys. zł wyniosły przychody ze sprzedaży gier Fitness Fables, Divine Duel, Disc Ninja oraz Extreme Escape. W tej kwocie 2 304,5 tys. zł wyniosły przychody z tytułu przychodów z gier otrzymanych za produkcję i portowanie gier Fitness Fables i Divine Duel.
- 257,2 tys. zł wyniosły przychody ze sprzedaży usług dla innych podmiotów produkujących gry VR,
- 344,0 tys. zł wyniosły przychody od podmiotu powiązanego (Immersion sp. z o.o.) z tytułu realizacji kontraktów dotyczących prac przy grywalizowanej aplikacji marketingowej,
- -1.979,1 tys. zł stanowiła pozycja „zmiana stanu produktów”.
- 1.437,8 tys. zł stanowiła pozycja „koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki” odpowiadająca wielkości dokonanych odpisów z tytułu utraty wartości zakończonych gier.

Spółka dokonała odpisu aktualizującego wartość zapasów w kwocie 1.437,8 tys. zł. Odpis ten dotyczy gier Divine Duel, Extreme Escape oraz Disc Ninja, przy czym większość odpisu aktualizującego w kwocie 1.118,2 tys. zł stanowi odpis dotyczący gry Divine Duel. Gra Divine Duel pomimo zebrania wielu bardzo dobrych recenzji (ponad 890 recenzji ze średnią powyżej 4,9 na 5,0 na platformie Meta App Lab) nie osiągnęła zakładanych rezultatów sprzedażowych.

Dokonany odpis jest wynikiem zastosowania zasady ostrożnej wyceny w oparciu o dotychczasowe i zakładane przychody z tych gier i stanowi część kosztów wytworzenia gier. Odpis został ujęty w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2024 r. w pozycji „Pozostałe koszty operacyjne – Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych”, a tym samym wpłynął na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartość zapasów.

Strata netto w 2024 r. w wysokości 1.439,1 tys. zł jest spowodowana głównie odpisami aktualizującymi wartość zapasów w wysokości 1.437,8 tys. zł. Podobnie było w zeszłym roku, gdy strata wyniosła 2.343,7 tys. zł i zawierała odpisy w wysokości 2.351,3 tys. zł. Spółka w 2024 r. pokryła bieżące koszty przychodami ze sprzedaży. W 2024 roku zysk ze sprzedaży był minimalny i wyniósł 4,0 tys. zł. Był to spadek do poprzedniego roku, gdy wynik ze sprzedaży wyniósł 75,5 tys. zł.

Suma aktywów na koniec 2024 r. wyniosła 1.100,6 tys. zł i spadła w stosunku do końca 2023 r., kiedy wynosiła 3.139,8 tys. zł. Spadek ten został spowodowany głównie zmniejszeniem pozycji zapasów z kwoty 2.575,3 tys. zł do kwoty 596,1 tys. zł w wyniku dokonania odpisów aktualizujących ich wartość oraz odpisania części zapasów w koszty w związku z przychodami ze sprzedaży gier.

7. AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2024 r. ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała akcji własnych. Nie posiadała ona również takowych na koniec zarówno 2023 r. jak i 2024 r.

8. ODZIAŁY

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2024 r. ani po jego zakończeniu Spółka nie posiadała oddziałów.

9. INSTRUMENTY FINANSOWE

Spółka w 2024 r. zaciągnęła pożyczkę od jednostki dominującej, której oprocentowanie oparte jest o wskaźnik WIBOR. Jest narażona z tego tytułu ryzyko stopy procentowej. Spółka ocenia ryzyko z tego tytułu jako małe. Spółka nie korzysta instrumentów finansowych służących zabezpieczeniu ryzyka kursowego i stopy procentowej. Przychody ze sprzedaży gier są denominowane w USD. Spółka otrzymuje je na ogół w przeciągu 30 dni. Na razie nie powodowało to dużego ryzyka kursowego. Istnieje jednak ryzyko kursowe wynikające z różnic pomiędzy kursem walutowym przyjętym do budżetowania oczekiwanych przychodów, które będą realizowane w przeciągu w dłuższym okresie a kursem realizacji tych przychodów. Na razie jednak, ze względu na niemożność dokładnego oszacowania przychodów ze sprzedaży gier w czasie oraz spory koszt i obciążenie płynności ewentualnym zabezpieczeniem tego ryzyka, Spółka nie zabezpiecza tego ryzyka. W przyszłości taka ewentualność brana jest pod uwagę. Poza wcześniej wymienionymi, Spółka nie identyfikuje innych ryzyk związanych z instrumentami finansowymi.

10. CZYNNIKI RYZYKA

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

Spółka tworzy i wydaje gry oraz tworzy aplikacje na zlecenie klientów w technologii VR (z ang. Virtual Reality) na platformy takie jak: Steam, Meta Quest Store oraz na potrzeby indywidualne klientów.

Pomimo 9-letniego doświadczenia zespołu Spółki z branżą VR i AR, pierwsze prace w zakresie bezpośredniej produkcji gier rozpoczęto dopiero na przełomie 2019/2020 roku. Dotychczas zespół Spółki ma na swoim koncie 3 tytuły (zrealizowane jeszcze pod firmą Immersion Sp. z o.o.) oraz 4 tytuły wydane jako Immersion Games S.A.

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

10.2. RYZYKO ZWIĄZANE Z KRÓTKIM OKRESEM DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Zespół Spółki doświadczenie w branży VR zdobywa od 2014 r., jednak dopiero na przełomie 2019/2020 r. rozpoczął produkcję własnych gier VR (zrealizowane jeszcze pod firmą Immersion sp. z o.o.). Ze względu na krótki okres działalności Spółki, Immersion Games S.A. nie zdołała jeszcze wypracować tak znaczącej rozpoznawalności w branży gier VR i AR, jaką posiada wiele innych podmiotów działających na rynku oraz posiadających w swoim portfolio

produktem kilka gier. Mimo wieloletniego doświadczenia założycieli i pracowników, ze względu na krótki okres działalności Spółki w aktualnej formie prawnej, Spółka potrzebuje czasu, aby wypracować rozpoznawalność w branży gier VR i AR. W niewielkim stopniu może to spowolnić podpisywanie niektórych kluczowych umów z platformami zamkniętymi, gdzie dużą rolę odgrywa networking. Spółka zaznacza jednak, że pomimo relatywnie krótkiego okresu działalności sam zespół składa się z kilkunastu doświadczonych ekspertów VR/AR, którzy mają na swoim koncie dziesiątki projektów zrealizowanych od 2014 roku. Ponadto, za sprawą networkingu wypracowanego wspólnie z Immersion sp. z o.o. Spółka również posiada bardzo bliskie relacje ze wszystkimi dostępnymi producentami platform VR.

Spółka aktualnie wydała już 4 gry, które dostępne są na platformie Meta Quest Store, która jest główną w ocenie Spółki platformą sprzedażową dla gier VR. Dwie z tych gier są dostępne na platformie STEAM, a jedna na platformie PICO VR. Gry zbierają dobre recenzje, co zaowocowało współpracą z Metal Platforms, Inc. przy produkcji gry „Fitness Fables”

10.3. RYZYKO ZWIĄZANE ZE STRUKTURĄ PRZYCHODÓW

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

Ze względu na specyfikę dystrybucji cyfrowej, bezpośrednim źródłem przychodów ze sprzedaży generowanych przez Emitenta są podmioty zarządzające platformami sprzedaży gier na poszczególnych rynkach i platformach sprzętowych. Przychody pochodzące od bardzo dużej liczby odbiorców końcowych będą trafiać do Spółki za pośrednictwem niewielkiej liczby operatorów platform, co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy mogą stanowić więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z takich odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiąganego wyników i sytuację finansową Spółki.

W związku z sytuacją na rynku gier VR, Spółka zaczęła rozwijać alternatywne źródło przychodów jakim jest tworzenie aplikacji i gier na zlecenie klientów. Tym samym zmniejszyła swoją ekspozycję na ryzyko opisane w tym punkcie powyżej. Jako że głównym odbiorcą usług jest podmiot dominujący o bardzo dobrej sytuacji finansowej i dużym zapotrzebowaniu na usługi Spółki, Spółka nie przewiduje problemów z utratą przychodów związanych ze świadczeniem usług dla tego podmiotu.

10.4. RYZYKO ZWIĄZANE Z WPROWADZENIEM NOWYCH GIER NA RYNEK

Wprowadzenie nowych gier na rynek wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, certyfikację, promocję i dystrybucję. Olbrzymia liczba wydawanych codziennie gier powoduje, że pomimo wysokiej jakości produktu Spółki, istnieje ryzyko, iż nie uda się osiągnąć wystarczająco dobrej lub długiej widoczności w sklepach internetowych, co w konsekwencji przełoży się na sprzedaż mniejszą od pierwotnie zakładanej. Zdarzenie to może uniemożliwić Spółce odzyskanie poniesionych nakładów produkcyjnych, a więc ograniczyć dalsze możliwości operacyjne Spółki.

W celu ograniczenia tego ryzyka, Spółka skupia się aktualnie na produkcji gier współfinansowanych przez wydawców lub platformy sprzedażowe. W opinii Zarządu ma to na celu ograniczenie ewentualnych strat wynikających z braku rentowności danego tytułu i ryzyka utraty zaangażowanych środków własnych. Spółka stara się zdywersyfikować ryzyko wprowadzania nowych gier na rynek, podejmując współpracę tego typu z różnymi podmiotami.

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

Spółka dystrybuuje swoje gry wyłącznie w formie cyfrowej poprzez wiodące platformy sprzedażowe: Steam, Meta Quest Store, PICO VR.

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

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

10.6. RYZYKO NIEPOWODZENIA STRATEGII ROZWOJU SPÓŁKI

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

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

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

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

10.7. RYZYKO ZWIĄZANE Z MOŻLIWYMI OPÓŹNIENIAMI W PRODUKCJI GIER

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

10.8. RYZYKO ZWIĄZANE Z UTRATĄ KADRY ZARZĄDZAJĄCEJ ORAZ KLUCZOWYCH WSPÓŁPRACOWNIKÓW

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

Czynnikiem ograniczającym ryzyko jest wysoki prestiż pracy w zespole Spółki, który jak wspomniano wcześniej współtworzył produkty dla największych światowych firm takich jak: Facebook, HBO, Coca-Cola, rząd USA, Discovery

i wielu innych. Istotnym elementem jest także swoboda twórcza związana z pracą w niewielkim zespole oraz szansa rozwoju w prężnie rozwijającej się branży VR i AR. Spółka podkreśla również, że w przypadku działalności Spółki nie dochodzi do tzw. „crunchy”, czyli obowiązkowych nadgodzin wynikających z dopracowywania gry mającej mieć premierę w bliskim terminie. Zjawisko to jest bardzo popularne w dużych studiach, co znacząco obniża zadowolenie pracowników, a co również często jest głównym czynnikiem ich rezygnacji z pracy w danej firmie.

10.9. RYZYKO ZWIĄZANE Z NARUSZENIEM PRAW WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

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

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

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

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

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

10.11. RYZYKO DALSZEGO FINANSOWANIA DZIAŁALNOŚCI

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

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

Spółka rozpoczęła także dywersyfikację swoich przychodów poprzez świadczenie usług na rzecz innych podmiotów w zakresie tworzenia gier i aplikacji tworzonych za pomocą tych samych technologii. Znacząco poprawiło to zdolność Spółki do pokrywania kosztów bieżącej działalności i pozwala na poszukiwanie nowych możliwości na rynku gier VR.

10.12. RYZYKO ZMIENNOŚCI KURSÓW WALUTOWYCH

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

11. WPŁYW DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA NA ŚRODOWISKO NATURALNE

W opinii Zarządu, w roku obrotowym, który zakończył się 31 grudnia 2024 r. działalność Spółki nie wpływała w istotny sposób na środowisko naturalne.

12. ZATRUDNIENIE

Na dzień 31 grudnia 2023 r. i na dzień 31 grudnia 2024 r. Spółka nie zatrudniała pracowników na umowę o pracę.

13. KLUCZOWE FINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ JEDNOSTKI

WSKAŹNIKI RENTOWNOŚCI		Wartość pożądana	2024	2023
Zyskowność sprzedaży produktów	zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży produktów	max	0,1%	5,9%
Rentowność kapitałów	zysk netto / kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku	max	wart. ujemna	wart. ujemna
Rentowność aktywów	zysk netto / aktywa ogółem	max	wart. ujemna	wart. ujemna
WSKAŹNIKI PŁYNNOŚCI		Wartość pożądana	2024	2023
Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe) / zobowiązania krótkoterminowe	0,8 - 1,2	1,1	1,1
Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe) / zobowiązania krótkoterminowe	1,5 - 2,0	2,5	6,2
		Wartość pożądana	2024	2023
Współczynnik zadłużenia	kapitał obcy / kapitały ogółem	30%-50%	82,7%	48,1%
WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI		Wartość pożądana	2024	2023
Wskaźnik rotacji majątku	przychody ze sprzedaży produktów/aktywa ogółem	max	3	0
Wskaźnik rotacji należności w dniach	(należności z tytułu dostaw i usług/przychody ze sprzedaży produktów)*360	min	27	32
Wskaźnik rotacji zobowiązań w dniach	(zobowiązania z tytułu dostaw i usług/koszty operacyjne)*360	min	23	51

Wskaźniki rentowności

Spółka w 2024 r. operowała na granicy rentowności sprzedaży, która była minimalnie na plusie obniżając się w stosunku do wartości z 2023 r. Tak, jak w poprzednim roku dokonane odpisy wartości zapasów (zakończonych gier) determinowały znaczącą stratę netto, która spowodowała ujemną rentowność kapitałów i aktywów.

Wskaźniki płynności

Spółka posiada adekwatny poziom płynności który pozwala pokryć zobowiązania bieżące.

Wskaźniki efektywności

Wskaźnik rotacji majątku urosł w stosunku do ubiegłego roku. Wynika to z faktu, iż przychody z gier wzrosły podczas gdy aktywa, w tym ich główny składnik – zapasy zmalały. Spadek zapasów z jednej strony jest wynikiem ujęcia w kosztach ich wartości związanej z osiągnięciem przychodów, z drugiej zaś dokonanyymi odpisami aktualizujących ich wartość.

Wskaźnik rotacji należności Spółki na ogół waha się w czasie, ponieważ duża część przychodów nie jest rozłożona równomiernie w czasie. Należności Spółki zazwyczaj realizowane są w terminie do 30 dni zgodnie z umowami.

Wskaźnik rotacji zobowiązań informuje, że w 2024 r. Spółka regulowała swoje zobowiązania średnio o 28 dni szybciej niż w 2023 r.

14. Kluczowe niefinansowe wskaźniki efektywności związane z działalnością jednostki

W opinii Zarządu, w roku obrotowym, który zakończył się 31 grudnia 2024 r. wskaźniki niefinansowe nie miały istotnego wpływu na ocenę funkcjonowania jednostki.