



MovieGames

MOVIE GAMES S.A.

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI MOVIE GAMES S.A.
W 2019 R.

20 marca 2020



SPIS TREŚCI

1.	PODSTAWOWE INFORMACJE O EMITENCIE	3
1.1.	DANE REJESTROWE	3
1.2.	PROFIL DZIAŁALNOŚCI	3
1.3.	ORGANY SPÓŁKI	3
1.4.	STRUKTURA AKCJONARIATU	4
2.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM.....	4
3.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU ROKU OBROTOWEGO	6
4.	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI.....	7
5.	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU.....	9
6.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA.....	9
7.	AKCJE WŁASNE	9
8.	POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY).....	9
9.	INFORMACJA O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE:	9
9.1.	RYZYKA	10
9.2.	CELÓW I METOD ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM, ŁĄCZNIE Z METODAMI ZABEZPIECZENIA ISTOTNYCH RODZAJÓW PLANOWANYCH TRANSAKCJI, DLA KTÓRYCH STOSOWANA JEST RACHUNKOWOŚĆ ZABEZPIECZEŃ.....	10
10.	CZYNNIKI RYZYKA	10

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O EMITENCIE

1.1. DANE REJESTROWE

FIRMA: **MOVIE GAMES S.A.**

KRAJ SIEDZIBY:	Polska
SIEDZIBA:	Warszawa
ADRES:	00-545 Warszawa, Marszałkowska 68/70 lokal 7
ADRES POCZTY ELEKTRONICZNEJ:	kontakt@moviegames.pl
STRONA INTERNETOWA:	www.moviegames.pl
SĄD REJESTROWY:	XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w Warszawie
KRS:	0000529853
REGON:	360126430
NIP:	5272723755

1.2. PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Movie Games S.A. zajmuje się produkcją oraz wydawaniem gier premium przeznaczonych na PC. Gry te są portowane również na inne konsole przez zewnętrzne podmioty oraz MD Games sp. z o. o. w którym Movie Games S.A. posiada udziały. Ponadto spółka jest inwestorem w dwóch kolejnych podmiotach: Drago Entertainment sp. z o.o. oraz Pixel Crow sp. z o.o. Emitent posiada również 70% w kapitale zakładowym spółki My Next Consols Sp. z o.o.

1.3. ORGANY SPÓŁKI

Zarząd Spółki:

Skład Zarządu spółki nie uległ zmianie w roku 2019.

Mateusz Wcześniak – Prezes Zarządu

Maciej Miąsik – Wiceprezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

W roku 2019 trzech członków Rady Nadzorczej złożyło rezygnacje z pełnienia funkcji: Tomasz Supeł, Filip Szklarzewski, Jakub Trzebiński. Na ich miejsce, w trakcie Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy,

odbywającego się 23 grudnia 2019 powołani zostali: adw. Łukasz Wądołowski, dr. Kamil Gemra, dr. Szymon Okoń.

Obecny skład Rady Nadzorczej to: adw. Łukasz Wądołowski, dr. Kamil Gemra, dr. Szymon Okoń, Jakub Wójcik, Jacek Brzeziński.

1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU

W 2019 roku struktura akcjonariatu uległa zmianie i jej stan na 31.12.2019 rok przedstawiał się w następujący sposób:

Właściciel udziału/akcji	ilość udziałów/akcji	wartość	% całej wartości
PlayWay S.A.	860 152	860 152,00	33,43%
Income Capital	765 550	765 550,00	29,75%
Jakub Trzebiński	197 175	197 175,00	7,66%
Marcin Zaleński	135 461	135 461,00	5,26%
pozostali	614 794	614 794,00	23,89%
suma	2 573 132	2 573 132	100,00%
wartość 1 udziału/akcji	1		

2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM

DZIAŁALNOŚĆ PRODUKCYJNA I WYDAWNICZA

Pierwszą z premier w roku 2019 był Plane Mechanic Simulator, który udowodnił jak istotnym elementem jest dobieranie odpowiednich dat premiery, gdyż pomimo nie posiadania znaczącej wishlisty na chwilę wydania uzyskał status najlepiej sprzedającej się polskiej gry pierwszego kwartału. Tytuł nie tylko zwrócił się w przeciągu 24h ale również w tydzień po premierze uzyskała sprzedaż na poziomie 40.000 sztuk. Premiera Plane Mechanic Simulator zapoczątkowała również daleko idącą dbałość o jakość produkcji. Emitent dostrzega, iż wysokość ocen staje się coraz bardziej kluczowym aspektem wpływającym na wolumen sprzedaży produktów.

Następnym istotnym zdarzeniem była premiera The Beast Inside, w której udało się osiągnąć bardzo zadowalający wynik oscylujący pomiędzy 87% a 94%. Przy tak dobrych ocenach tytuł nie tylko posiada potencjał pozostania longselerem na PC, ale również uzyskanie zadowalających wyników sprzedażowych na konsolach.

Gry emitenta znalazły się również na konsolach takich jak Nintendo Switch, za taki przykład może posłużyć Lust For Darkness które spotkało się z bardzo pozytywnym odbiorem potwierdzając

jednocześnie, iż horrory dobrze sprzedają się na tej konsoli. Będzie miało to wpływ w obecnym roku co do decyzji dotyczących portingu.

Emitent na przekroju roku wprowadził do swego modelu działania Prologi jako narzędzie do promocji swoich tytułów. Pierwszym z takich działań było Lust From Beyond, które uzyskało przytłaczająco pozytywne opinie na poziomie 94%.

W ubiegłym roku zaprezentowaliśmy również świetnie przyjęte tytuły, które będziemy chcieli wydać w obecnym roku, takie jak: Lust From Beyond, Myhbusters the Game, Save the forest, Car Wash Simulator, Drug Dealer Simulator. Stworzyło to istotne fundamenty do rozwoju Spółki w nadchodzącym czasie poprzez potwierdzenie zainteresowania tworzonymi przez nas grami wyrażonym w tempie budowania steam wishlist (liczby zapisów naszych tytułów do listy życzeń graczy).

INWESTYCJA W MD Games oraz Pixel Crow

W związku z realizacją strategii rozwoju Emitent aktywnie poszukuje na rynku perspektywicznych zespołów deweloperskich. Ma to na celu dodatkowe podniesienie dywersyfikacji oraz umożliwienie osiągnięcia zysków nie tylko ze sprzedaży gier w ramach omawianych podmiotów, ale również sprzedaży posiadanych w nich akcji oraz z tytułu ewentualnej dywidendy. Mając to na uwadze, Movie Games S.A. zawarła w sierpniu 2019 r. następującą umowę mającą w ocenie Zarządu Spółki istotny wpływ na działalność Emitenta:

Emitent podpisał umowę spółki MD Games sp. z o.o. z Drageus Games S.A. Spółka MD Games sp. z o.o. z tym dniem rozpoczęła swoją działalność operacyjną. Emitent i Drageus Games S.A. posiadają po 40% akcji. Pozostałe 20% posiadają 4 osoby fizyczne.

Przedmiotem działalności MD Games sp. z o.o. jest portowanie gier z portfolio Emitenta na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One oraz ich wydawnictwo. Emitent zakłada także portowanie gier podmiotów trzecich. Podstawową platformą docelową w MD Games sp. z o.o. będzie Nintendo Switch.

Zadaniem Emitenta w przedsięwzięciu będzie udostępnianie własnych produkcji i wydawanie na konsolach a także pozyskiwanie zleceń dla MD Games sp. z o.o. Z kolei Partner zajmie się portowaniem licencji i będzie odpowiedzialny za bieżącą działalność operacyjną MD Games sp. z o.o.

Strony zakładają realizację kilkunastu portów rocznie. Zamiarem stron jest aby pierwszą grą wprowadzoną do sprzedaży na konsoli Nintendo Switch był tytuł "Plane Mechanic Simulator". Emitent

zakłada również produkcje własnych gier dedykowanych konsoli Nintendo Switch przez MD Games sp. z o.o. na jej dalszym etapie rozwoju

Emitent również powołał w tym roku do życia spółkę Pixel Crow sp. z o.o., która będzie autorskim studiem Macieja Miąsika i skupi się na produkcji 3 tytułów rocznie.

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU ROKU OBROTOWEGO

W dniu 20 stycznia 2020 r. Emitent rozpoczął sprzedaż Lust for darkness w wersji na komputery mac. Jest to rozpoczęcie działań mających na celu poszerzenie portowania z dotychczasowych konsol takich jak Xbox, Playstation oraz Nintendo o te które dotychczas nie były w zakresie zainteresowania, a więc VR i komputery Mac. Nie oznacza to, że w przewidywalnym czasie Movie Games S.A. zacznie wykonywać tytuły na VR, natomiast jesteśmy zainteresowani realizacją możliwie największej ilości portów naszych tytułów.

W dniu 22 stycznia 2020 r. Zarząd Emitent podał do publicznej wiadomości informując, iż według stanu na dzień 22 stycznia 2020 r. lista graczy oczekujących na zakup gier emitenta przekroczyła poziom:

- 90 000 dla gry Alaskan Truck Simulator
- 80 000 dla gry Lust From Beyond
- 40 000 dla gry Drug Dealer Simulator
- 35 000 dla Car Wash Simulator

W dniu 31 stycznia 2019 r. nastąpiła prezentacja nowej gry Emitenta – Drug Dealer Simulator. Nowy tytuł został zaprezentowany poprzez serwis Steam. Drug Dealer Simulator to gra, w której gracz wciela się w postać człowieka zmuszonego do wejścia na złą ścieżkę życia i stawiającego czoła konsekwencją jakie za sobą niesie. W ocenie Emitenta tematyka gry popularna w popkulturze, jak i rozbudowane mechaniki gry mogą przełożyć się na wysokie zainteresowanie tytułem. Premiera gry przewidziana jest na 16 kwietnia 2020 r.

W dniu 12.03.2020 Zarząd Movie Games S.A. w nawiązaniu do wydanego oświadczenia Europejskiego Urzędu Nadzoru Giełd i Papierów Wartościowych _ESMA_ oraz komunikatu Komisji Nadzoru Finansowego niniejszym poinformował, że sytuacja związana z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się koronawirusa COVID-19 nie ma negatywnego wpływu sytuację finansową oraz

prognozy Emitenta. W ostatnim czasie Spółka w przeciwieństwie do sytuacji na rynkach krajowych oraz międzynarodowych zanotowała wręcz wyraźny wzrost sprzedaży gier.

W dniu 19.03.2020 Emitent zaprezentował swój nowy tytuł American Motorcycle Simulator. American Motorcycle Simulator to motocyklowa gra survivalowa, w której gracz wciela się w postać motocyklisty przemierzającego legendarną "Drogę 66" ("Route 66"). W trakcie podróży gracz będzie musiał stawić czoła wielu wyzwaniom, przeciwnościom, a także doświadczy rozmaitych przygód. W ocenie Emitenta tematyka gry jest silnie obecna w popkulturze, a ilość rozbudowanych mechanik gry może przełożyć się na wysokie zainteresowanie tytułem, zwłaszcza fanów gier z gatunku "symulatory". Ponadto, Emitent dostrzega wielki potencjał w zaplanowanych działaniach cross-promocyjnych gier: American Motorcycle Simulator oraz Alaskan Truck Simulator. Emitent liczy, iż olbrzymia baza fanów tej drugiej produkcji, zainteresuje się nowym tytułem, z uwagi na liczne podobieństwa tematyczne i gameplay-owe między tymi dwiema grami.

Emitent dodatkowo informuje, iż jest to pierwsza z dziesięciu nowych gier, jakimi Spółka chce wzbogacić swój model biznesowy w przeciągu roku. Nad dwiema kolejnymi produkcjami prace już trwają.

3. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI

W 2020 r. Emitent planuje kontynuację działań sprzedażowych aktualnie wyprodukowanych tytułów, kontynuację produkcji niezakończonych oraz produkcję nowych gier.

Z uwagi na znaczący wzrost liczby graczy oczekujących na zakup gier (wishista) oraz w celu uzyskania możliwie jak największej sprzedaży Zarząd Emitenta zdecydował się o sprzedaży części IP posiadających niższe poziomy zapisów na wishliste niż średnia.

Aktualny harmonogram wydawniczy powyższych został przedstawiony poniżej:

L.p. MOVIE GAMES		PREMIERA
1	Drug Dealer Simulator	Q1 2020
2	Lust from Beyond	Q1/Q2 2020
3	Plane Mechanic Simulator	Q2 2020
4	Mythbusters	Q2/Q3 2020
5	Alaskan Truck Simlulator	Q3 2020
6	Car Wash Simulator	Q3 2020
7	Restaurant Fliper	Q3/Q4 2020
8	Save The Forest	Q3/Q4 2020
9	Plastic Rebellion	Q1 2020
PIXEL CROW		PREMIERA
10	Total Alarm	Q3/Q4 2020
11	TBA 1	4Q 2020
12	TBA 2	1Q 2021
DRAGO ENTERTAINMENT		PREMIERA
13	Gas Station Simulator	Q3/Q4 2020
14	Food Track Simulator	Q3/Q4 2020
15	Frost Fall	Q3/Q4 2020
16	Detective Simulator	2021
17	Airport Contraband	2021
KONSOLE		PREMIERA
18	Lust from Beyond - Xbox, PlayStation	Q2/Q3 2020
19	Drug Dealer Simulator - Xbox, PlayStation, Nintendo Switch	Q1/Q2 2020
20	Plane Mechanic Simulator - Xbox, PlayStation, Nintendo Switch	Q2/Q3 2020
21	POSTAL i POSTAL Redux - Nintendo Switch	Q2/Q3 2020
22	The Beast Inside - Xbox, PlayStation, Nintendo Switch	2020
23	Car Wash Simulator - Xbox, PlayStation, Nintendo Switch	Q4 2020
24	Alaskan Truck Simlulator - Xbox, PlayStation, Nintendo Switch	Q1 2021
25	Restaurant Fliper - Xbox, PlayStation, Nintendo Switch	Q1 2021

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

Liczba gier w harmonogramie znacząco urosła względem roku poprzedniego z uwagi na pojawienie się Movie Games S.A. udziałów spółek takich jak MD Games Sp. z o.o., Pixel Crow Sp. z o.o., oraz liczne prezentacje nowych tytułów przez Drago Entertainment Sp. z o.o.

4. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W roku obrotowym zakończony 31 grudnia 2019 r. Emitent nie prowadził działań w dziedzinie badań i rozwoju.

5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2019 r. wyniosła 4.482.513,37 zł, co w porównaniu z 2018 r., gdy ich wartość wyniosła 3.897.272,48 zł, oznacza wzrost o 15% r/r. Spółka osiągnęła przychód netto ze sprzedaży na poziomie 4.159.122,09 zł, czyli o 120 % r/r wyższy niż w 2018 r., który wówczas wyniósł 1.885.055,72 zł. Usługi obce zwiększyły się o 64.963,47 zł i wyniosły w 2019 roku 2.196.208,38 zł w porównaniu z 2.131.244,91 zł w 2018 roku. Zysk netto Emitenta za 2019 rok wyniósł 836.678,79 zł w porównaniu do 528.754,15 zł zysku netto rok wcześniej.

Na dzień 31.12.2019 r. suma bilansowa Emitenta wyniosła 7.142.792,72 zł i była wyższa niż na dzień 31.12.2018 r. o 6,6%. Najistotniejszą kategorię w porównywanych okresach po stronie aktywów stanowiły zapasy, których wartość wyniosła odpowiednio 5.041.091,48 zł (31.12.2019 r.) oraz 4.725.091,82 zł (31.12.2018 r.). Jednocześnie istotnie spadł poziom należności krótkoterminowych, których poziom na koniec 2018 r. wynosił 959 tys. zł natomiast na koniec 2019 r. spadł do 550 tys. zł. W związku z wyższym poziomem sprzedaży i wyższym poziomem ściągальności należności zwiększeniu o 205% uległ stan środków pieniężnych na rachunku i w kasie, tj. z kwoty 214 tys. zł do 653 tys. zł. W odniesieniu do 31.12.2018 r. należy również odnotować wzrost kapitałów własnych z 6.122 tys. zł do 6.959 tys. zł (31.12.2019 r.) co jest pochodną osiągniętego na koniec 2019 r. zysku netto.

6. AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2019 r., ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała akcji (udziałów) własnych.

7. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2019 r., ani po jego zakończeniu Emitent nie posiadał oddziałów.

8. INFORMACJA O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE:

Movie Games S.A. nie korzysta z instrumentów finansowych takich jak pożyczki bądź inne formy finansowania działalności.

Niemal całe przychody spółki wpływają na rachunek w dolarach gdyż większość globalnych partnerów rozlicza się właśnie w tej walucie. Emitent poszukuje najbardziej optymalnych rozwiązań prowadzących do możliwej redukcji kosztu przewalutowania.

8.1. RYZYKA

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy korzystanych instrumentów finansowych.

8.2. CELÓW I METOD ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM, ŁĄCZNIE Z METODAMI ZABEZPIECZENIA ISTOTNYCH RODZAJÓW PLANOWANYCH TRANSAKCJI, DLA KTÓRYCH STOSOWANA JEST RACHUNKOWOŚĆ ZABEZPIECZEŃ.

Podstawowym sposobem redukcji ryzyka związanego z wahaniami kursu jest posiadanie jak największej części aktywów w walucie w której Emitent się rozlicza, aby ewentualne zmiana nie wpłynęła na stabilność finansową przedsiębiorstwa oraz zdolność do realizacji zobowiązań.

Spółka jednocześnie w celu redukcji kosztów przewalutowania korzysta z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

9. CZYNNIKI RYZYKA

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa

Pod koniec 2019 r. po raz pierwszy pojawiły się wiadomości z Chin dotyczące koronawirusa. W pierwszych miesiącach 2020 r. wirus rozprzestrzenił się na całym świecie, a jego negatywny wpływ nabrał dynamiki. Kierownictwo uważa taką sytuację za zdarzenie nie powodujące korekt w sprawozdaniu finansowym za rok 2019, lecz za zdarzenie po dacie bilansu wymagające dodatkowych ujawnień. Choć w chwili publikacji niniejszego sprawozdania finansowego sytuacja ta wciąż się zmienia, do tej pory kierownictwo jednostki nie odnotowało zauważalnego wpływu na sprzedaż lub łańcuch dostaw jednostki, jednak nie można przewidzieć przyszłych skutków. Kierownictwo będzie nadal monitorować potencjalny wpływ i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić wszelkie negatywne skutki dla jednostki.

Emitent jednocześnie w nawiązaniu do wydanego oświadczenia Europejskiego Urzędu Nadzoru Giełd i Papierów Wartościowych ESMA oraz komunikatu Komisji Nadzoru Finansowego poinformował, że sytuacja związana z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się koronawirusa COVID-19 nie ma

negatywnego wpływu sytuację finansową oraz prognozy Emitenta. W ostatnim czasie Spółka w przeciwieństwie do sytuacji na rynkach krajowych oraz międzynarodowych zanotowała wręcz wyraźny wzrost sprzedaży gier.

Jednocześnie Emitent pragnie podkreślić, iż jest świadomy konieczności przekazania jakichkolwiek informacji o faktycznych i potencjalnych zagrożeniach dla Spółki, a w przypadku zaistnienia takich okoliczności przygotować się na zastosowanie planów awaryjnych, w tym na wdrożenie środków na rzecz utrzymania ciągłości działań, aby zapewnić ciągłość operacyjną zgodnie z obowiązkami określonymi w przepisach prawa.

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 Emitenta. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Emitent. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Emitent. 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 Emitent nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmieniają swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałooby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe. Emitent dąży do minimalizacji powyższego ryzyka poprzez produkcję ok. dziesięciu gier rocznie bez ograniczeń co do platformy oraz grupy odbiorców.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta

Poziom zainteresowania produktami Emitenta zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych. Ze względu na mocno konkurencyjny charakter branży Emitenta o uwagę użytkowników zabiegają producenci różnorodnych gier i platform. Sam rynek cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje zatem realne ryzyko wydania przez Emitenta 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 dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek Emitenta skorelowany jest z rozwojem rynku nowych technologii i nośników i charakteryzuje się dużą dynamiką wprowadzania nowych rozwiązań elektronicznych, artystycznych i funkcjonalnych, a także brakiem standaryzacji. Dynamiczny rozwój nowych technologii takich jak np. rzeczywistość wirtualna i rozszerzona wymusza nieustanne dostosowywanie produkowanych gier do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie należy wykluczać sytuacji, w której gry zaproponowane przez Emitenta nie będą spełniały oczekiwań użytkowników, związanych z najnowszymi dostępnymi dla nich technologiami, a cały projekt okaże się nierentowny i w konsekwencji niekorzystnie wpłynie na wyniki finansowe Emitenta.

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. Minimalizacja ryzyka realizowana jest poprzez wykorzystywanie w procesie produkcji gier najbardziej sprawdzonych i uznanych rozwiązań dostępnych na rynku w postaci elastycznych silników takich jak Unreal Engine oraz Unity.

10. Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego

Zarząd oświadcza, iż emitent stosuje zasady ładu korporacyjnego zawarte w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2019 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.



ul. Marszałkowska 68/70 lokal 7

00-545 Warszawa

Tel.: +48 534 206 319

mail: kontakt@moviegames.pl

<http://moviegames.pl>