

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki
01.01.2023 – 31.12.2023

MOVIE GAMES VR SPÓŁKA AKCYJNA

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

ZA OKRES

OD DNIA 01.01.2023 R. DO DNIA 31.12.2023 R.

INFORMACJE OGÓLNE

Firma	Movie Games VR Spółka Akcyjna („Spółka”)
Skrót firmy	Movie Games VR S.A.
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa
Adres poczty elektronicznej	kontakt@vrmoviegames.pl
Strona internetowa	www.vrmoviegames.pl
Telefon	-
Faks	-
NIP	5213339423
REGON	140116441
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000351323

Spółka została zawiązana w dniu 27 stycznia 2010 roku aktem notarialnym sporządzonym przez notariusza Małgorzatę Cugowską - Grunwald, repertorium A nr 431/2010 i powstała w wyniku przekształcenia "I.P.O. - Doradztwo Strategiczne" Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w Spółkę Akcyjną na mocy Uchwały Zgromadzenia Wspólników "I.P.O. - Doradztwo Strategiczne" Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z dnia 27 stycznia 2010 roku, a następnie została wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 19 kwietnia 2010 roku.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (tj. Dz. U. z 2020 r., poz. 1526 ze zm.).

1. Organy Spółki w okresie od 01.01.2023 r. do 31.12.2023 r.:

Zarząd:

Michał Marczuk – Prezes Zarządu w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku skład Zarządu przedstawiał się następująco:
Michał Marczuk – Prezes Zarządu.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu przedstawia się następująco:
Michał Marczuk – Prezes Zarządu.

Rada Nadzorcza:

- 1) Mikołaj Janiszewski – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.;
- 2) Piotr Kubiński – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.;
- 3) Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.;
- 4) Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.;
- 5) Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.;

Na dzień 31 grudnia 2023 roku skład Rady Nadzorczej przedstawiał się następująco:

- 1) Mikołaj Janiszewski – Członek Rady Nadzorczej
- 2) Piotr Kubiński – Członek Rady Nadzorczej
- 3) Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej
- 4) Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej
- 5) Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Paweł Hekman – Członek Rady Nadzorczej
- 2) Piotr Kubiński – Członek Rady Nadzorczej
- 3) Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej
- 4) Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej
- 5) Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej

2. Przedmiot działalności

Przedmiotem działania Spółki w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. było:

- 1) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 2) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 3) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 4) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 5) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 6) PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,
- 7) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 8) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- 9) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- 10) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 11) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 12) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- 13) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 14) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.

3. Akcjonariat

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 1.074.764,60 zł (jeden milion siedemdziesiąt cztery tysiące siedemset sześćdziesiąt cztery złote 60/100) i dzieli się na 10.747.646 (dziesięć milionów siedemset czterdzieści siedem tysięcy sześćset czterdzieści sześć) akcji na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 złotych (dziesięć groszy) każda, w tym:

- a) 1.000.000 (jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii A;
- b) 100.000 (sto tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B;
- c) 100.000 (sto tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C;
- d) 30.000 (trzydzieści tysięcy) akcji imiennych serii D;
- e) 100.000 (sto tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E;
- f) 3.990.000 (trzy miliony dziewięćset dziewięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G;
- g) 183.370 (sto osiemdziesiąt trzy tysiące trzysta siedemdziesiąt) akcji zwykłych na okaziciela serii H;
- h) 4.000.000 (cztery miliony) akcji zwykłych na okaziciela serii I;
- i) 1.244.276 (słownie: jeden milion dwieście czterdzieści cztery tysiące dwieście siedemdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii M;

Na dzień 31 grudnia 2023 roku struktura akcjonariatu Spółki, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów
Movie Games S.A.	3 850 000	35,82%	3 850 000	35,82%
Szczepan Dunin-Michałowski	1 064 000	9,90%	1 064 000	9,90%
Pozostali	5 833 646	54,28%	5 833 646	54,28%
Razem	10 747 646	100,00%	10 747 646	100,00%

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania struktura akcjonariatu Spółki, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów
Movie Games S.A.	3 850 000	35,82%	3 850 000	35,82%
Szczepan Dunin-Michałowski	1 064 000	9,90%	1 064 000	9,90%
Pozostali	5 833 646	54,28%	5 833 646	54,28%
Razem	10 747 646	100,00%	10 747 646	100,00%

4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym oraz do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

Podpisanie umowy z firmą audytorską o przeprowadzanie badania sprawozdań finansowych za rok obrotowy 2022 i 2023

Spółka zawarła w dniu 28 lutego 2023 roku umowę dotyczącą przeprowadzenia badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2022 oraz 2023 z Panem Romanem Dąbrowskim prowadzącym działalność gospodarczą pod firmą Roman Dąbrowski Financial Services, NIP: 5211635904, wpisanym na listę biegłych rewidentów prowadzoną przez Krajową Radę Biegłych Rewidentów, pod numerem 10040.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie

W dniu 26 czerwca 2023 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. Podczas obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia nie odstępiono od rozpatrzenia któregokolwiek z punktów planowanego porządku obrad, nie odstępiono od przystąpienia do głosowania nad którąkolwiek z uchwał objętych porządkiem obrad.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło :

- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2022;
- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2022;
- podjąć uchwałę w sprawie pokrycia straty netto za rok obrotowy 2022;
- rozpatrzyć sprawozdanie Rady Nadzorczej z działalności za rok obrotowy 2022.

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

Spółka otrzymała w dniu 04 stycznia 2024 roku od Pana Mikołaja Janiszewskiego rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień złożenia rezygnacji. Rezygnacja nie zawierała przyczyn jej złożenia.

Następnie w dniu 15 stycznia 2024 roku Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę w sprawie powołania do składu Rady Nadzorczej Pana Pawła Hekmana, zgodnie z § 8 ust. 7 Statutu Emitenta, w drodze kooptacji.

5. Przewidywany rozwój jednostki

Strategia Spółki w perspektywie kolejnego roku opiera się w całości na budowaniu kompetencji związanych z branżą gamedev.

Jednocześnie Zarząd wskazuje, iż prowadzi rozmowy z potencjalnymi inwestorami oraz partnerami strategicznymi, których finalizacja ma na celu pozyskanie środków finansowych niezbędnych do realizowania planów Spółki stanowiących początek realizacji rozszerzonego modelu działania.

6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

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

7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2023 r. wyniosła 20.000,00 zł.

Spółka za rok 2023 wykazała stratę na poziomie 60.128,56 zł.

Na dzień 31.12.2023 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 436.867,82 zł.

Jednocześnie poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2023 r. wynosił 406.828,41 zł.

Na koniec 2023 r. kapitał własny wyniósł 15.039,41 zł

Koszty działalności operacyjnej w 2023 r. wyniosły 113.539,22 zł, w tym usługi obce 100.614,24 zł.

8. Informacje dotyczące nabycia udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia

Spółka nie nabywała akcji własnych w roku obrotowym 2023.

9. Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

10. Czynniki ryzyka dla Spółki:

Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez 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 zmienią swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miało by niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Poziom zainteresowania produktami Spółki zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych. Ze względu na mocno konkurencyjny charakter branży Spółki o uwagę użytkowników zabiegają producenci różnorodnych gier i platform. Sam rynek cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje zatem realne ryzyko wydania przez Spółkę produktu, który nie spotka się zainteresowaniem odbiorców, gdyż z różnych względów nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być np. tematyka gry nieodpowiadająca obecnym zainteresowaniom potencjalnych graczy, zbyt słaba jakość gry bądź niedostosowanie do różnych platform.

Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek Spółki 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 Spółkę 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 Spółki.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry.

Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy korzystanych instrumentów finansowych. Spółka prowadzi działalność mając na uwadze optymalne rozwiązania prowadzących do możliwej redukcji kosztu przewalutowania. Spółka podejmuje działania mające na celu redukcję ryzyka związanego z wahaniami kursu poprzez posiadanie jak największej części aktywów w walucie, w które spółka się rozlicza. Ponadto Spółka w celu redukcji kosztów przewalutowania korzysta z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

11. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:

- a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;
- b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

W okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

12. Informacje Dodatkowe:

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy

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

Sytuacja ekonomiczna

Spółka planuje uzyskiwać część przychodów ze sprzedaży gier z rynków zagranicznych. Ich wartość będzie więc zależała od sytuacji makroekonomicznej panującej na tych rynkach. Takie czynniki jak: tempo wzrostu gospodarczego, poziomu konsumpcji społeczeństwa, polityki fiskalnej i pieniężnej danego państwa, inflacji mogą mieć wpływ na popyt na produkty Spółki oraz osiągnięte wyniki finansowe. Istotną częścią obecnej działalności Spółki są usługi świadczone na rynku polskim, wobec powyższego sytuacja makroekonomiczna Polski ma wpływ na działalność, wyniki oraz perspektywy Spółki. Największe znaczenie mają czynniki kształtujące siłę nabywczą i poziom optymizmu ludności oraz poziom wynagrodzeń, poziom inflacji, wysokość stóp procentowych i dostępność kredytów. Istnieje ryzyko, że pogorszenie dostępności kredytów i optymizmu konsumentów lub pogorszenie się sytuacji gospodarczej w Polsce może mieć istotny negatywny wpływ na wysokość osiągniętych przychodów, wyników finansowych oraz perspektywy Spółki.

Michał Marczuk
Prezes Zarządu