



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 2023

*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 2023 R.	5
3.	ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSOWEJ	7
4.	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI	7
5.	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	7
6.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA	7
7.	AKCJE WŁASNE	9
8.	ODZIAŁY	9
9.	INSTRUMENTY FINANSOWE	9
10.	CZYNNIKI RYZYKA	9
10.1.	RYZYKO ZWIĄZANE Z TWORZENIEM GIER W TECHNOLOGII VR I AR	9
10.2.	RYZYKO ZWIĄZANE Z KRÓTKIM OKRESEM DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	10
10.3.	RYZYKO ZWIĄZANE ZE STRUKTURĄ PRZYCHODÓW	10
10.4.	RYZYKO ZWIĄZANE Z WPROWADZENIEM NOWYCH GIER NA RYNEK	10
10.5.	RYZYKO ZWIĄZANE Z UZALEŻNIENIEM DYSTRYBUCJI PRODUKTÓW SPÓŁKI OD KILKU ZAMKNIĘTYCH PLATFORM	11
10.6.	RYZYKO NIEPOWODZENIA STRATEGII ROZWOJU SPÓŁKI	11
10.7.	RYZYKO ZWIĄZANE Z MOŻLIWYMI OPÓŹNIENIAMI W PRODUKCJI GIER	11
10.8.	RYZYKO ZWIĄZANE Z UTRATĄ KADRY ZARZĄDZAJĄCEJ ORAZ KLUCZOWYCH WSPÓŁPRACOWNIKÓW	12
10.9.	RYZYKO ZWIĄZANE Z NARUSZENIEM PRAW WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ	12
10.10.	RYZYKO ZWIĄZANE Z ZAWIERANYMI PRZEZ SPÓŁKI UMOWAMI CYWILNOPRAWNYMI W KONTEKŚCIE PRAW AUTORSKICH	12
10.11.	RYZYKO DALSZEGO FINANSOWANIA DZIAŁALNOŚCI	13
10.12.	RYZYKO ZMIENNOŚCI KURSÓW WALUTOWYCH	13
11.	WPŁYW DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA NA ŚRODOWISKO NATURALNE	13
12.	ZATRUDNIENIE	13
13.	KLUCZOWE FINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ JEDNOSTKI	14
14.	KLUCZOWE NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ JEDNOSTKI	15

## 1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

### 1.1. DANE REJESTROWE

Firma:	<b>Immersion Games S.A.</b>
Kraj siedziby	Polska
Siedziba	Warszawa
Adres	ul. Ciszewskiego 15, 02-777 Warszawa
Strona www:	<a href="http://www.immersion.games">www.immersion.games</a>
Adres e-mail	<a href="mailto:games@immersion.pl">games@immersion.pl</a>
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. Celem Spółki jest produkcja od 2 do 3 gier rocznie w przedziale budżetowym od 0,5 mln do 1,5 mln zł. Produkcje te kierowane mają być na wszelkie dostępne platformy VR, ze szczególnym uwzględnieniem platform Oculus Quest Store, Pico VR oraz Steam.

Gry Emitenta są projektowane w taki sposób, aby możliwe było sprzedawanie do nich dodatkowych zawartości np. nowych przygód w grze „Extreme Escape”. 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 (m.in. są to podmioty takie jak: HBO, Smithsonian Channel, Amazon, Discovery, Mattel, Warner Brothers, Paramount Pictures oraz Legendary).

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.

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.

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. Gra początkowo dostępna była w formule ‘Free to Play’ i oferowała dodatkową, płatną zawartość. Gra zebrała ponad 850 ocen ze średnią powyżej 4,9/5,0. Aktualnie gra jest możliwa do zakupu w cenie \$9,99.

### 1.3. ORGANY SPÓŁKI

#### Zarząd

Przez cały 2023 rok Zarząd działał w składzie:

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

#### Rada Nadzorcza

Na dzień 31 grudnia 2023 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 2023 nie było zmian w składzie Rady Nadzorczej.

### 1.4. SKŁAD AKCJONARIATU

Na dzień 31 grudnia 2022 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%
<b>SUMA</b>	<b>3.205.000</b>	<b>3.205.000</b>	<b>100,00%</b>

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%
<b>SUMA</b>	<b>3.205.000</b>	<b>3.205.000</b>	<b>100,00%</b>

## 2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, KTÓRE NASTĄPIŁY W 2023 R.

### Umowa z Enver Studio LLC

W styczniu 2023 r. Spółka podpisała umowę z agencją wydawniczą Enver Studio LLC z siedzibą w Sheridan w stanie Wyoming („Enver”). Przedmiotem Umowy są działania marketingowe i promocyjne budujące społeczność oraz wspierające sprzedaż dwóch gier z portfolio Emitenta tj. Disc Ninja oraz Extreme Escape na platformach wirtualnej rzeczywistości Meta Quest oraz PlayStation VR. W ramach zawartej Umowy Enver zapewnia określony budżet marketingowy, który przeznaczy na działania promocyjne obu tych gier. W związku z działaniami promocyjno-marketingowymi prowadzonymi przez Enver, Emitent nie będzie ponosił dodatkowych kosztów. Emitent pozostaje przy tym wyłącznym właścicielem praw własności intelektualnej gier Disc Ninja oraz Extreme Escape. Jednocześnie Enver będzie przysługiwał określony procent od przychodów ze sprzedaży każdej gry w wysokości proporcjonalnej do wygenerowanego wzrostu przychodów ze sprzedaży każdej gry w odniesieniu do ustalonego poziomu bazowego, przy czym nie więcej niż 20%. Rozliczenia pomiędzy Emitentem, a Enver będą dokonywane w cyklach miesięcznych. Umowa została pierwotnie zawarta na okres 12 miesięcy i przedłużona na kolejne 12 w styczniu 2024 r.. W ocenie Zarządu Emitenta przedmiotowa Umowa może przyczynić się do lepszej monetyzacji gier Disc Ninja oraz Extreme Escape oraz zwiększenia społeczności graczy VR wokół tytułów Emitenta, co może mieć istotne znaczenia w kontekście kolejnych gier.

### Emisja akcji serii E

W dniu 9 lutego 2023 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki na którym podjęto m.in. uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii E, realizowanej w ramach subskrypcji prywatnej, z pozbawieniem dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki. Zgodnie z treścią przedmiotowej uchwały Emitent zakłada podwyższenie kapitału zakładowego poprzez emisję nie mniej niż 1 (jeden) i nie więcej niż 500.000 (pięćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E, o nominalnej wartości 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja i o łącznej wartości nominalnej nie niższej niż 1,00 zł (jeden złoty) i nie wyższej niż 500.000,00 zł (pięćset tysięcy złotych). NWZ upoważniło Radę Nadzorczą Spółki do ustalenia ceny emisyjnej akcji serii E. Objęcie akcji serii E nastąpi w trybie subskrypcji prywatnej tj. w drodze złożenia oferty przez Spółkę i jej przyjęcia przez oznaczonego adresata. Oferta objęcia akcji serii E, o której mowa w zdaniu poprzedzającym, zostanie skierowana do nie więcej niż 30 (trzydziestu) osób (podmiotów) wybranych przez Zarząd Spółki.

Finalnie Spółka odstąpiła od tego pomysłu i nie wyemitowała akcji w terminie przewidzianym uchwałą.

### Premiera gry „Divine Duel”

W dniu 1 marca 2023 r. Spółka opublikowała grę „Divine Duel” (wcześniej „Immortal Brawl”) na platformie Meta App Lab. Gra została wydana w formule „Free to play” dla użytkowników gogli Meta Quest 2 i oferowała dodatkową, płatną zawartość. Monetyzacja gry następowała poprzez mikrotransakcje dokonywane przez graczy. Pod koniec roku Zarząd Spółki podjął decyzję o zmianie metody monetyzacji i aktualnie gra jest dostępna jako aplikacja płatna w cenie \$9,99.

„Divine Duel” to pojedynkowa gra multiplayer VR, w której gracz wciela się w rolę potężnego Celestiala i prowadzi epickie bitwy przeciwko innym graczom. Dzięki różnorodnemu arsenałowi broni, czarów i przywołań, gracz będzie musiał strategicznie planować swoje ataki i wykorzystać swoją zręczność, aby pokonać przeciwników. Gra oferuje obecnie, między innymi ponad 40 broni, z których każda ma swoją unikalną mechanikę, 4 grywalne postacie, 8 aren oraz dwa tryby rozgrywki.

Od czasu swojej premiery w dniu 1 marca do daty niniejszego Sprawozdania gra zebrała ponad 850 recenzji oraz średnią ocenę w sklepie App Lab na poziomie 4.9/5.

### Informacja o dokonaniu odpisu z tytułu utraty wartości aktywów

W dniu 20 marca 2023 r., w toku przygotowywania rocznego sprawozdania finansowego za rok 2022, Zarząd Spółki podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizującego wartość zapasów z tytułu gry Disc Ninja w kwocie 533.161,00 zł. Dokonany odpis jest wynikiem zastosowania zasady ostrożnej wyceny w oparciu o dotychczasowe i zakładane przychody z tej gry i stanowi część kosztów wytworzenia gry.

Odpis został ujęty w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2022 w pozycji "Pozostałe koszty operacyjne", a tym samym wpłynął na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartość zapasów.

Szczegółowe informacje dotyczące sposobu ujawnienia odpisu zostały przedstawione w raporcie rocznym za 2022 rok.

### **Produkcja grywalizowanej aplikacji marketingowej**

W dniu 29 marca 2023 r. Spółka podpisała umowę z Immersion sp. z o.o. (podmiot dominujący Spółki) na realizację prac przy produkcji kolejnego etapu grywalizowanej aplikacji marketingowej w środowisku VR („Umowa”). Spółka została podwykonawcą Immersion sp. z o.o. przy realizacji kontraktu dla jednej z korporacji z rynku USA. Wartość Umowy wynosiła 150 tys. USD netto, a jej rozliczenie nastąpiło w 2 transzach zgodnie z postępowaniem prac. Termin zakończenia prac przypadł na kwiecień 2023 roku.

### **Zawarcie umowy z Pico Immersive Pte. Ltd. na wykonanie portu gry Divine Duel**

Spółka zawarła umowę ze spółką Pico Immersive Pte. Ltd. z siedzibą w Singapurze dotyczącą stworzenia przez Emitenta portu gry „Divine Duel” przeznaczonego na gogle VR - Pico Neo 3 i Pico 4.

Umowa przewiduje pokrycie przez Pico kosztów portowania, wymaganych tłumaczeń oraz kosztów marketingowych związanych z dystrybucją gry „Divine Duel” na gogle VR - Pico Neo 3 oraz Pico 4. Zgodnie z umową, po pokryciu kosztów portowania i marketingu i innych opłat poniesionych przez Pico związanych z dystrybucją i wydaniem gry w wersji przeznaczonej na ww. gogle VR, Emitentowi przysługiwać będzie określony procent od przychodów generowanych z tytułu dystrybucji gry.

Na rynku chińskim gra będzie dystrybuowana w formie płatnej, przy czym jej cena nie została jeszcze ustalona. W przypadku pozostałych rynków gra dostępna będzie w formule „free-to-play” oraz analogicznie jak w przypadku wersji przeznaczonej na gogle Meta Quest 1 i 2 będzie oferowała dodatkową, płatną zawartość, a jej monetyzacja będzie następowała poprzez mikrotransakcje dokonywane przez graczy.

Emitent pozostaje wyłącznym właścicielem praw własności intelektualnej do gry „Divine Duel”, przy czym w związku z zawartą Umową, Emitent udzielił Pico wyłącznej licencji na dystrybucję gry na gogle VR - Pico Neo 3 i Pico 4.

### **Premiera Divine Duel na platformie Pico Digital Store**

Na dzień 15 czerwca 2023 r. została wyznaczona data premiery gry Divine Duel w wersji VR na cyfrowej platformie sprzedaży Pico Digital Store. Spółka jest deweloperem gry oraz jednocześnie pełni funkcję wydawcy.

Gra początkowo była dostępna jest na gogle Pico 4 w formule free-to-play, przy czym oferowała dodatkową, płatną zawartość. Pod koniec 2023 r. Spółka zmieniła model sprzedaży na płatny zbliżony do warunków oferowanych na Meta Quest Store.

### **Premiera Divine Duel na chińskiej platformie Pico Digital Store**

W dniu 10 sierpnia 2023 r. miała miejsce premiera gry Divine Duel w wersji VR na chińskiej cyfrowej platformie sprzedaży Pico Digital Store Emitent jest deweloperem gry oraz jednocześnie pełni funkcję wydawcy. Gra dostępna jest na gogle Pico 4 i Pico Neo 3 w cenie 50 Yuanów.

### **Zawarcie umowy z Enver Studio LLC na przygotowanie gry Shark Bait VR**

W dniu 9 listopada Spółka zawarła umowę ze spółką Enver Studio LLC z siedzibą w Sheridan w Wyoming na stworzenie gry „Shark Bait VR” przeznaczonej na gogle VR.

Umowa przewiduje pokrycie przez Enver kosztów wykonania gry „Shark Bait VR”. Zgodnie z Umową, Emitentowi przysługiwać będzie określony procent od przychodów generowanych z tytułu dystrybucji gry przez okres 5 lat. W promocję gry zaangażowany będzie popularny twórca młodego pokolenia Daybreak.

Gra będzie dystrybuowana w formie płatnej, przy czym jej cena nie została jeszcze ustalona.

Właścicielem 100% praw własności intelektualnej do gry „Shark Bait VR” po jej przygotowaniu przez Emitenta będzie Enver.

### 3. ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSOWEJ

#### 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 stanowi odpis dotyczący gry Divine Duel. Gra Divine Duel pomimo zebrania wielu bardzo dobrych recenzji (ponad 850 recenzji ze średnią powyżej 4,9 na 5,0 na platformie Meta App Lab) nadal nie została dopuszczona do sprzedaży w głównym sklepie Meta Quest Store, co negatywnie wpływa na osiągnięte rezultaty sprzedażowe. Jednocześnie Zarząd Emitenta wskazuje, że obecnie w dalszym ciągu trwają rozmowy dotyczące dopuszczenia gry Divine Duel do Meta Quest Store.

Odpis został ujęty w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2023 w pozycji "Pozostałe koszty operacyjne", a tym samym wpływa na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartości zapasów. Szczegółowe informacje dotyczące sposobu ujawnienia ww. odpisu przedstawione są w sprawozdaniu finansowym Emitenta za 2023 rok.

#### Realizacja umów zawartych w 2023

W roku 2024, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, Spółka realizowała zawarte w 2023 r. dwie umowy na produkcję gier współfinansowane przez partnerów Spółki. Produkcja ich idzie zgodnie z przyjętym harmonogramem i budżetem.

### 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 mając być na wszelkie dostępne platformy VR, ze szczególnym uwzględnieniem platform Oculus Quest Store, Pico VR oraz Steam.

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

Spółka w najbliższych miesiącach skupi się na produkcji 2 gier współfinansowanych przez Partnerów Spółki. Pierwsza z nich – Shark Bait VR jest już na ukończeniu. Produkcja drugiej – gry fitness na gogle VR - będzie realizowana przez cały 2024 r. i jej wydanie jest planowane na rok 2025.

Ponadto nadal prowadzone są prace przy projektach usługowych, gdzie Spółka jako podwykonawca realizuje gry i grywalne aplikacje dla klientów. Środki pozyskane w ten sposób Spółka przeznacza 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 2024 r.

### 5. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2023 r. Spółka nie prowadziła działalności w zakresie badań i rozwoju.

### 6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

Główną grą wydaną przez Spółkę w 2023 r. była gra Divine Duel (dawniej Immortal Brawl). Gra została wydana 1 marca 2023 r. na platformie Meta App Lab. Gra początkowo została wydana w formule free-to-play. Gra zebrała bardzo dobre oceny. Na platformie Meta App Lab dostała ponad 850 ocen ze średnią 4,9 na 5 możliwych gwiazdek. Pomimo niewątpliwego sukcesu u graczy, Spółce nie udało się przekonać właściciela głównej platformy sprzedażowej dla gier dedykowanych na gogle Oculus – Meta Oculus Store, aby umieścić grę w głównym sklepie. Ma to wpływ na dużo mniejszą widoczność gry na sklepie dla potencjalnych graczy i w ocenie Zarządu przełożyło się na

dużo mniejsze niż oczekiwane wyniki sprzedażowe gry. Aktualnie gra Divine Duel jest możliwa do kupienia na platformie Meta App Lab w cenie \$9,99. Spółka nadal podejmuje działania w celu umieszczenia gry na głównym sklepie.

Spółka wynegocjowała umowę z agencją wydawniczą Enver Studio LLC z. Umowa została zawarta w styczniu 2023 r. Jej przedmiotem są działania marketingowe i promocyjne budujące społeczność oraz wspierające sprzedaż dwóch gier z portfolio Emitenta tj. Disc Ninja oraz Extreme Escape. Niestety, pomimo pozytywnego wpływu działań agencji wydawniczej na sprzedaż gier, poziom przychodów nadal jest niższy od zakładanych. Umowa jest kontynuowana w 2024 r..

Niższe wpływy z gier i niepewność co do możliwości założenia, iż gra Divine Duel zostanie przyjęta do głównego sklepu Meta Quest Store było głównym powodem utworzenia przez Spółkę odpisu aktualizacyjnego wartość zapasów w wysokości 2.351,3 tys. zł, który był głównym powodem poniesienia przez Spółkę straty w 2023 r.

W drugiej połowie 2023 r. Spółka podjęła działania, które miały na celu utrzymanie zdolności do produkcji nowych gier przy zminimalizowaniu ryzyka związanego z ich wydaniem. Spółka podpisała 2 kontrakty na gry współfinansowane przez zewnętrzne podmioty. W tej formule tworzona jest gra Shark Bait, finansowana w dużej mierze przez wydawcę gry – firmę ENVER Studio LLC oraz gra fitness współfinansowana przez Metę.

Spółka podejmuje działania, aby pozyskać więcej tego typu kontraktów.

Spółka sprzedaje też usługi przy produkcji gier dla innych producentów gier i aplikacji wykorzystujących te same technologie dla podmiotów zainteresowanych wdrożeniem grywalizowanych aplikacji w innych niż gry VR obszarach. Kontrakty te dzięki uzyskiwanej marży pozwalają pokryć część kosztów stałych Spółki.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. środki pieniężne wyniosły 397.746,08 zł., a bieżące należności z tytułu dostaw i usług 114.432,61 zł. Spółka ma podpisane kontrakty na współfinansowanie produkcji 2 gier, planuje także pozyskać środki z następných kontraktów realizowanych na zlecenie.

W ocenie Zarządu posiadane środki pieniężne oraz realizacja zaplanowanych działań zaspokajają zapotrzebowanie Spółki na bieżące finansowanie działalności operacyjnej do końca 2024 roku.

### Struktura przychodów ze sprzedaży

<i>(dane w zł)</i>	<b>01.01.2023 31.12.2023</b>	<b>01.01.2022 31.12.2022</b>
<b>Przychody ze sprzedaży.....</b>	<b>2 273 710,81</b>	<b>1 758 235,19</b>
Przychody ze sprzedaży produktów, w tym:.....	1 269 725,93	1 618 993,57
- od jednostek powiązanych.....	785 127,26	1 287 661,64
Zmiana stanu produktów.....	-1 347 319,48	- 393 918,38
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki .....	2 351 304,36	533 161,00
Przychody ze sprzedaży towarów i materiałów.....	0,00	0,00

Zgodnie z rocznym sprawozdaniem finansowym przychody ze sprzedaży w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 r. wyniosły 2.273,7 tys. zł, w tym:

- 196,4 tys. zł wyniosły przychody ze sprzedaży gier Divine Duel, Disc Ninja oraz Extreme Escape,
- 298,2 tys. zł wyniosły przychody ze sprzedaży usług dla innych podmiotów produkujących gry VR,
- 775,1 tys. zł wyniosły przychody od podmiotu powiązanego (Immersion sp. z o.o.) z tytułu realizacji kontraktów dotyczących prac przy grywalizowanej aplikacji marketingowej.
- -1.347,3 tys. zł stanowiła pozycja „zmiana stanu produktów”.



- -2.351,3 tys. zł stanowiła pozycja „koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki” odpowiadająca wielkości dokonanych odpisów z tytułu utraty wartości oraz projektów zaniechanych.

Spółka dokonała odpisu aktualizującego wartość zapasów w kwocie 2.351,3 tys. zł. Odpis ten dotyczy gier Divine Duel, Extreme Escape oraz Disc Ninja, przy czym większość odpisu aktualizującego w kwocie 1.663,5 tys. zł stanowi odpis dotyczący gry Divine Duel. Gra Divine Duel pomimo zebrania wielu bardzo dobrych recenzji (ponad 850 recenzji ze średnią powyżej 4,9 na 5,0 na platformie Meta App Lab) nadal nie została dopuszczona do sprzedaży w głównym sklepie Meta Quest Store, co negatywnie wpływa na osiągnięte rezultaty sprzedażowe.

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 2023 r. w pozycji „Pozostałe koszty operacyjne – Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych”, a tym samym wpłynął na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartość zapasów.

## 7. AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2023 r. ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała akcji własnych. Nie posiadała ona również takowych na koniec zarówno 2022 r. jak i 2023 r.

## 8. ODZIAŁY

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2023 r. ani po jego zakończeniu Spółka nie posiadała oddziałów.

## 9. INSTRUMENTY FINANSOWE

Spółka w 2022 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.

## 10. CZYNNIKI RYZYKA

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

Spółka tworzy i wydaje gry w technologii VR (z ang. Virtual Reality) na platformy takie jak: Steam, Oculus Quest Store, czy Oculus Store.

Pomimo 8-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 3 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 produktowym 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.

Pierwsza gra Immersion Games S.A. DISC NINJA została już wydana na platformie Oculus Quest oraz na platformie PICO VR. Kolejne gry: Extreme Escape i Divine Duel zostały już wydane w ramach Laboratorium Aplikacji platformy Oculus Quest.

#### **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 najszerszej 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 zrekomensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

W przypadku „Divine Duel” Emitent wydał grę w modelu „Free to play” dla użytkowników gogli Meta Quest 2. Gra oferuje dodatkową, płatną zawartość. Monetyzacja gry następuje poprzez mikrotransakcje dokonywane przez graczy. Wobec powyższego istnieje ryzyko, że nakłady na grę pomimo bardzo dobrych ocen graczy nie zwrócą się ze względu na niską skłonność graczy do zakupów dodatkowych zawartości (mikropłatności). W skrajnym przypadku Emitent może być zmuszony do podjęcia decyzji o braku kontynuacji rozwoju projektu. Materializacja przedmiotowego ryzyka może wpłynąć istotnie negatywnie na poziom przychodów ze sprzedaży generowanych przez Emitenta.

#### **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, Oculus Store, Viveport, czy Apple Appstore).

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.

W 2023 r. ryzyko to zmaterializowało się w formie niedopuszczenia gry Divine Duel do sprzedaży w Meta Quest Store. Pomimo zebrania ponad 850 bardzo pozytywnych recenzji ze średnią oceną 4,9 na 5 i wysiłków Spółki, nie udało się przekonać właściciela sklepu do przeniesienia gry ze sklepu pobocznego MetaAppLab do sklepu głównego Meta Quest Store. Wpłynęło to znacząco na widoczność gry i jej odbiór przez użytkowników a tym samym na jej wyniki sprzedażowe. Spółka nadal podejmuje kroki, aby umieścić grę w głównym sklepie, jednak powodzenie tych działań w dużej mierze jest uzależnione od decyzji właściciela sklepu.

#### **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 niedotrzymania założonego harmonogramu przez Spółki 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 któregokolwiek 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 Spółki 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 Spółki 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 SPÓŁKI 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 Spółki.

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.

Emitent 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.

#### **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 oraz 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 hedgingu naturalnego 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 2023 r. działalność Spółki nie wpływała w istotny sposób na środowisko naturalne.

### **12. ZATRUDNIENIE**

Na dzień 31 grudnia 2022 r. i na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka nie zatrudniała pracowników na umowę o pracę.

**13. KLUCZOWE FINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ JEDNOSTKI**

<b>WSKAŹNIKI RENTOWNOŚCI</b>		<b>Wartość pożądana</b>	<b>2023</b>	<b>2022</b>
Zyskowność sprzedaży produktów	zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży produktów	max	5,9%	-14,8%
Rentowność kapitałów	zysk netto / kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku	max	-59,0%	-16,7%
Rentowność aktywów	zysk netto / aktywa ogółem	max	-74,6%	-17,9%
<b>WSKAŹNIKI PŁYNNOŚCI</b>		<b>Wartość pożądana</b>	<b>2022</b>	<b>2022</b>
Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe) / zobowiązania krótkoterminowe	0,8 - 1,2	1,1	1,3
Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe) / zobowiązania krótkoterminowe	1,5 - 2,0	6,2	10,8
Współczynnik zadłużenia	kapitał obcy / kapitały ogółem	30%-50%	48,1%	10,8%
<b>WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI</b>		<b>Wartość pożądana</b>	<b>2022</b>	<b>2022</b>
Wskaźnik rotacji majątku	przychody ze sprzedaży produktów/aktywa ogółem	max	0,40	0,36
Wskaźnik rotacji należności w dniach	(należności z tytułu dostaw i usług/przychody ze sprzedaży produktów)*360	min	32,4	89,0
Wskaźnik rotacji zobowiązań w dniach	(zobowiązania z tytułu dostaw i usług/koszty operacyjne)*360	min	50,5	27,3

**Wskaźniki rentowności**

Spółka zdołała wypracować w 2023 r. pozytywną zyskowność sprzedaży. To pozytywna zmiana w stosunku do lat ubiegłych. Niestety dokonane odpisy wartości zapasów dały w wyniku dużo wyższą stratę netto i w rezultacie dużo gorsze wskaźniki rentowności aktywów i kapitałów.

**Wskaźniki płynności**

Spółka posiada adekwatny poziom płynności który pozwala pokryć zobowiązania bieżące.

**Wskaźniki efektywności**

Wskaźnik rotacji majątku jest niski. Wynika to z faktu, iż przychody z gier, które są składnikami zapasów są rozpoznawane w okresie kilku lat oraz z faktu, że przychody te są niższe niż zakładano.

Wskaźnik rotacji należności jest zawyżony ze względu na ujęcie w należnościach na 31 grudnia 2022 r. oraz 31 grudnia 2023 r. znaczących kwot z kontraktów realizowanego w ostatnich miesiącach roku. W praktyce nie przekracza on 30 dni i jest to zgodne z modelem biznesowym sprzedaży przez platformy.

Wskaźnik rotacji zobowiązań jest niski.

---

**14. Kluczowe niefinansowe wskaźniki efektywności związane z działalnością jednostki**

W opinii Zarządu, w roku obrotowym, który zakończył się 31 grudnia 2023 r. wskaźniki niefinansowe nie miały istotnego wpływu na ocenę funkcjonowania jednostki.