



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 2022

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.	ZDARZENIE ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, KTÓRE NASTĄPIŁY W 2022 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	7
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	9
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	10
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	11
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	12
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. 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.

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 jest dostępna na gogle Meta Quest 1 i 2 w formule ‘Free to Play’ i oferuje dodatkową, płatną zawartość. Monetyzacja gry będzie następowała poprzez mikrotransakcje dokonywane przez graczy. Gra zbiera bardzo dobre oceny ze strony użytkowników (średnia pow. 4,9 na 5 możliwych gwiazdek)

1.3. ORGANY SPÓŁKI

Zarząd

Przez cały 2022 rok Zarząd działał w składzie:

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

Rada Nadzorcza

Na dzień 31 grudnia 2021 r. skład Rady Nadzorczej kształtował się następująco:

- Piotr Baczyński - Przewodniczący,
- Dawid Sukacz,
- Zofia Lucyna Kłudka,
- Christopher Chin,
- Paul Jastrzebski,
- Jędrzej Szcześniak

W dniu 3 czerwca 2022 r. Zofia Lucyna Kłudka złożyła rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki.

Od 3 czerwca 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. skład Rady Nadzorczej kształtował się następująco:

- Piotr Baczyński - Przewodniczący,
- Dawid Sukacz,
- Christopher Chin,
- Paul Jastrzebski,
- Jędrzej Szcześniak

1.4. SKŁAD AKCJONARIATU

Na dzień 31 grudnia 2021 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	711.500	711.500	22,20%
Bartosz Rosłoński (Prezes Zarządu)	68.750	68.750	2,15%
Michał Jarecki (Członek Zarządu)	56.250	56.250	1,76%
Pozostali (poniżej 5% głosów)	493.500	493.500	15,40%
SUMA	3.205.000	3.205.000	100,00%

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%
SUMA	3.205.000	3.205.000	100,00%

2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, KTÓRE NASTĄPIŁY W 2022 R.

Premiera gry „Extreme Escape”

W dniu 24 lutego 2022 r. Spółka opublikowała grę Extreme Escape na platformie Meta App Lab. Gra dotychczas była dostępna jedynie za pośrednictwem Steam VR, natomiast wraz z premierą na platformie App Lab trafi również do użytkowników urządzeń Meta Quest. Cena bazowa Extreme Escape została ustalona na poziomie 4,99 USD.

Sprzedaż praw do gry „Tasty Brains”

W dniu 10 marca 2022 r. Spółka zawarła porozumienie z Immersion Sp. z o.o. na mocy którego odsprzedała zakupione w 2020 roku prawa do gry „Tasty Brains”. Spółka uzyskała w ten sposób środki finansowe na dalsze prowadzenie działalności i produkcję kolejnej gry VR.

Realizacja grywalizowanej aplikacji marketingowej

W dniu 14 listopada 2022 r. Spółka podpisała umowę z Immersion sp. z o.o. (podmiot dominujący Spółki) na realizację prac przy produkcji grywalizowanej aplikacji marketingowej w środowisku VR („Umowa”). Spółka była podwykonawcą Immersion sp. z o.o. przy realizacji kontraktu dla jednej z korporacji z rynku USA. Wartość Umowy wyniosła 150 tys. USD netto.

Prace nad grą „Divine Duel”

Przez cały 2022 r. Spółka kontynuowała pracę nad swoją największą dotychczasową produkcją – grą „Divine Duel” (to ostateczna nazwa projektu poprzednio nazwanego roboczo „Immortal Brawl”), której premiera w modelu „Free to play” nastąpiła w dniu 1 marca 2023 r. (więcej informacji nt. „Divine Duel” zostało przedstawionych w pkt. 3).

3. ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSOWEJ

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 zawarta na okres 12 miesięcy. 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. Na datę niniejszego Sprawozdania Spółka nie zostały zawarte dotychczas umowy objęcia akcji.

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 oferuje dodatkową, płatną zawartość. Monetyzacja gry następuje poprzez mikrotransakcje dokonywane przez graczy.

„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 300 recenzji oraz średnią ocenę w sklepie App Lab na poziomie 4.9/5.

W dniu 17 marca Spółka zaprezentowała także składającą się z trzech etapów roadmapę, która ujawnia szczegóły planowanych dodatków oraz aktualizacji:

- 1) Pierwszy etap rozpocznie specjalne wydarzenie w grze, wprowadzające nowe bronie i zadania, które umożliwią ich odblokowanie. Gracze otrzymają również dostęp do rozmaitych przedmiotów kosmetycznych. Całość wzbogaci nowa arena oraz usprawnienia dla systemu dobierania pojedynków.
- 2) W drugim etapie rozpocznie się pierwszy sezon Divine Duel, oferujący dwa poziomy nagród dla graczy – darmowy oraz premium. Sezon wprowadzi między innymi nowe uzbrojenie o nieujawnionym jeszcze motywie przewodnim. Dodatkowo gracze uzyskają możliwość celebrowania swoich zwycięstw za pomocą specjalnych emotek i tzw. cieszynek. W grze pojawią się też regularne wydarzenia z ekskluzywnymi nagrodami.
- 3) Trzeci etap zakłada premierę Divine Duel na innych platformach VR, nowy sezon, wprowadzenie nowej grywalnej postaci, broni oraz nowych przedmiotów w grze. Dodatkowo do rozgrywki trafi specjalny tryb turniejowy oraz dodatkowe usprawnienia. Premiery Divine Duel na innych platformach VR spodziewane są w nadchodzących tygodniach.

4. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI

Docelowo Spółka zamierza produkować i wydawać 2-3 gry rocznie o budżecie od 0,5 mln zł 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.

Spółka w najbliższych miesiącach planuje skoncentrować się na rozwoju gry Divine Duel, poprzez dodawanie nowego płatnego contentu w postaci skórek, nowych broni i postaci. Jednocześnie Spółka planuje wydać grę na kolejnych dostępnych platformach VR do czerwca 2023, zwiększając tym samym bazę potencjalnych graczy. Głównym celem Emitenta jest otrzymanie akceptacji na główny sklep Oculus Quest Store, poprzez stałe zwiększanie ilości graczy i animowanie już istniejącej społeczności graczy na kanał takich jak Discord czy TikTok. Spółka rozważa podjęcie współpracy z jednym z amerykańskich wydawców, której celem będzie zwiększenie rozpoznawalności gry na rynku amerykańskim i przyciągnięcie nowych graczy.

Jednocześnie Spółka prowadzi pracę nad prototypami innych gier. Decyzja o podjęciu ewentualnych prac nad nową grą zostanie podjęta nie wcześniej niż w drugiej połowie 2023 r.

5. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2022 r. Spółka nie prowadziła działalności w zakresie badań i rozwoju.

6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

Pod koniec 2020 r. Spółka pozyskała kapitał, który zapewniał jej finansowanie działalności operacyjnej i środki na produkcję gier w 2021 i w 2022 r. Spółka ukończyła i wydała w 2021 roku grę Disc Ninja, port gry Extreme Escape na urządzenia Oculus Quest i Quest 2. Przez cały 2022 r. pracowała nad największą swoją dotychczasową produkcją grą Divine Duel (dawniej Immortal Brawl). Gra została wydana 1 marca 2023 r. na platformie Meta App Lab.

W 2022 roku wpływy z dotychczas wydanych gier na razie są niższe od oczekiwanych i jest to odzwierciedlone w ujemnej rentowności Spółki.

Spółka podjęła szereg działań, które miały zapewnić dalsze finansowanie produkcji gier oraz zwiększenie sprzedaży dotychczas wydanych tytułów:

- 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
- Spółka dokonała sprzedaży praw do gry Tasty Brains za kwotę 605.000 zł
- Spółka podpisała umowę z Immersion sp. z o.o. (podmiot dominujący Spółki) na realizację prac przy produkcji grywalizowanej aplikacji marketingowej w środowisku VR („Umowa”). Spółka była podwykonawcą Immersion sp. z o.o. przy realizacji kontraktu dla jednej z korporacji z rynku USA. Wartość Umowy wyniosła 150 tys. USD netto.
- W dniu 9 lutego 2023 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki na którym podjęto m.in. uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. środki pieniężne wyniosły 111.911,55 zł., a bieżące należności z tytułu dostaw i usług 387.252,01 zł. Spółka zamierza także pozyskać środki z następnych realizowanych na zlecenie kontraktów. Rozważana jest także emisja akcji serii E, która ma być przeznaczona głównie na rozwój i marketing gry Divine Duel.

W ocenie Zarządu posiadane środki pieniężne oraz realizacja zaplanowanych działań zaspokajają zapotrzebowanie Spółki na bieżące finansowanie działalności operacyjnej do końca 2023 roku.

Struktura przychodów ze sprzedaży

<i>(dane w zł)</i>	01.01.2022 31.12.2022	01.01.2021 31.12.2021
Przychody ze sprzedaży	1 758 235,19	1 464 391,73
Przychody ze sprzedaży produktów, w tym:	1 618 993,57	232 790,00
- od jednostek powiązanych.....	1 287 661,64	40 617,25
Zmiana stanu produktów.....	- 393 918,38	401 919,00
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	533 161,00	829 682,73
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 2022 r. wyniosły 1.758,2 tys. zł, w tym:

- 331,3 tys. zł wyniosły przychody ze sprzedaży gry Disc Ninja oraz Extreme Escape,
- 1.287,7 tys. zł stanowiły wyniosły przychody od podmiotu powiązanego (Immersion sp. z o.o.) z tytułu odsprzedaży praw do gry Tasty Brains (605,0 tys. zł), realizacji kontraktu na wyprodukowanie grywalizowanej aplikacji marketingowej (673.4 tys. zł) oraz gier sprzedawanych na platformie STEAM

poprzez konto Immersion Sp. z o.o. (dotyczy gier zakupionych wydanych pierwotnie przez Immersion Sp. z o.o. a następnie odkupionych od tej Spółki);

- -393,9 tys. zł stanowiła pozycja „zmiana stanu produktów”.
- 533,2 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 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. Odpis został ujęty w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2022 r. w pozycji "Pozostałe koszty operacyjne - Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych", a tym samym wpłynął na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartości zapasów.

7. AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2022 r. ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała akcji własnych. Nie posiadała ona również takowych na koniec zarówno 2021 r. jak i 2022 r.

8. ODZIAŁY

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2022 r. ani po jego zakończeniu Spółka nie posiadała oddziałów.

9. INSTRUMENTY FINANSOWE

Spółka w 2023 r. zaciągnęła pożyczkę, 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 (poza transakcja odsprzedaży IP). Spółka otrzymuje je na ogół w przeciągu 30 dni. Na razie nie powodowało to dużego ryzyka kursowego. Istnieje ryzyko kursowe wynikające z różnic pomiędzy kursem walutowym przyjętym do budżetowania oczekiwanych przychodów, które będą realizowane w przeciągu kilku lat a kursem realizacji tych przychodów. Na razie jednak, ze względu na niemożność dokładnego oszacowania przychodów 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 przygody w „Extreme Escape”), 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, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

W przypadku „Divine Dual” 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 przyjęła strategię produkowania minimum 2-3 gier rocznie przy nakładach od 0,5 mln do 1,5 mln zł, nad którymi ma pracować zespół składający się z kilkunastu ekspertów. Dywersyfikacja inwestycji pozwoli, w opinii Zarządu, na częściowe ograniczenie potencjalnych strat wynikających z braku rentowności poszczególnych tytułów, co umożliwi również ewentualne ich pokrycie nadwyżką wynikającą ze sprzedaży innych gier.

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, Oculus 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.

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 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 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 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 pojawią 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 postępowania 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 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 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.

Emitent rozważa 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 2022 r. działalność Spółki nie wpływała w istotny sposób na środowisko naturalne.

12. ZATRUDNIENIE

Na dzień 31 grudnia 2021 r. stan zatrudnienia wynosił 1 osoba. Na dzień 31 grudnia 2022 r. Spółka nie zatrudniała pracowników na umowę o pracę.

13. KLUCZOWE FINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ JEDNOSTKI

WSKAŹNIKI RENTOWNOŚCI		Wartość pożądana	2022	2021
Zyskowność sprzedaży produktów	zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży produktów	max	-14,8%	-467,5%
Rentowność kapitałów	zysk netto / kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku	max	-16,7%	-29,1%
Rentowność aktywów	zysk netto / aktywa ogółem	max	-17,9%	-40,2%
WSKAŹNIKI PŁYNNOŚCI		Wartość pożądana	2022	2021
Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe) / zobowiązania krótkoterminowe	0,8 - 1,2	1,3	8,3
Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe) / zobowiązania krótkoterminowe	1,5 - 2,0	10,8	75,1

		Wartość pożądana	2022	2021
Współczynnik zadłużenia	kapitał obcy / kapitały ogółem	30%-50%	10,8%	2,0%
WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI		Wartość pożądana	2022	2021
Wskaźnik rotacji majątku	przychody ze sprzedaży produktów/aktywa ogółem	max	0,36	0,05
Wskaźnik rotacji należności w dniach	(należności z tytułu dostaw i usług/przychody ze sprzedaży produktów)*360	min	89,0	79,5
Wskaźnik rotacji zobowiązań w dniach	(zobowiązania z tytułu dostaw i usług/koszty operacyjne)*360	min	27,3	7,2

Wskaźniki rentowności

Na ujemną rentowność wpłynęły niższe od oczekiwanych przychody ze sprzedaży gier, które nie pozwoliły na pokrycie zyskiem ze sprzedaży kosztów ogólnych działalności. Spółka ponadto dokonała odpisów części zapasów w wyniku testu na ewentualną utratę wartości. Warto zauważyć pozytywny trend w kształtowaniu się tego wskaźnika stosunku do lat ubiegłych. Znaczący wpływ na jego wielkość miały też wpływy z kontraktów realizowanych przez Spółkę na zlecenie klientów biznesowych.

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 część majątku (głównie związana z grą Divine Duel) jeszcze nie generowała przychodów w 2022 r.

Wskaźnik rotacji należności jest zawyżony ze względu na ujęcie w należnościach na 31 grudnia 2022 r. znaczących kwot z kontraktu realizowanego w ostatnich miesiącach roku. W praktyce nie przekracza 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 2022 r. wskaźniki niefinansowe nie miały istotnego wpływu na ocenę funkcjonowania jednostki.