

**SPRAWOZDANIE
ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
ULTIMATE VR S.A.**

za okres od 01 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022



Warszawa, 6 czerwiec 2023 roku

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Spis treści

<u>Spis treści</u>	2
1. <u>Charakterystyka spółki</u>	3
1.1. <u>Informacje Podstawowe</u>	3
1.1.1. <u>Dane jednostki</u>	3
1.1.2. <u>Grupa Kapitałowa Ultimate Games S.A.</u>	4
1.1.3. <u>Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu</u>	5
1.1.4. <u>Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania</u>	6
1.1.5. <u>Zarząd Spółki</u>	6
1.1.6. <u>Rada Nadzorcza Spółki</u>	6
1.2. <u>Zakres działalności Spółki</u>	6
1.2.1. <u>Profil działalności Spółki</u>	6
1.2.2. <u>Produkty przeznaczone do sprzedaży</u>	7
1.2.3. <u>Produkty planowane do sprzedaży</u>	7
2. <u>Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego</u>	7
3. <u>Przewidywany rozwój Spółki</u>	8
4. <u>Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki</u>	9
5. <u>Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki</u>	9
6. <u>Pozostałe informacje</u>	15

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

ULTIMATE VR S.A.

Spółka ULTIMATE VR S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: Spółka) została zawiązana 4 października 2021 roku. Przedmiotem przeważającej działalności Spółki jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych, w ramach której spółka produkuje i wydaje własne gry komputerowe na różne platformy.

Spółka jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier lub posiada stosowne licencje, a dotychczasowy model przychodowy zakładał, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Największym akcjonariuszem Spółki jest spółka Ultimate Games S.A. oraz Gaming Factory S.A. – jedni z czołowych producentów gier komputerowych, notowanych na rynku głównym GPW.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania i nie tworzy własnej grupy kapitałowej.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (t.j. Dz. U. z 2022 r. poz. 1467 z późn. zm.).

Podstawowe dane o Spółce

Firma:	ULTIMATE VR S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Powązkowska 15 01-797 Warszawa
Adres poczty elektronicznej:	contact@ultimatevr.pl
Adres strony internetowej:	https://ultimatevr.pl/
NIP:	5252808230
REGON:	384960314
KRS:	0000924630

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

1.1.2. Grupa Kapitałowa Ultimate Games S.A. oraz Gaming Factory S.A.

Spółka nie tworzy własnej Grupy Kapitałowej. Na dzień 31 grudnia 2022 roku ULTIMATE VR S.A. wchodziła w skład grupy kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A., jako jednostka stowarzyszona z ULTIMATE GAMES S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą ULTIMATE GAMES S.A. oraz w skład Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. jako jednostka stowarzyszona z GAMING FACTORY S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą GAMING FACTORY S.A. Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. oraz GAMING FACTORY jest nieograniczony.

1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 grudnia 2022 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 530.000,00 zł (pięćset trzydzieści tysięcy złotych) i dzielił się na 5.300.000,00 (słownie: pięć milionów trzysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 530.000,00 zł (słownie: pięćset trzydzieści tysięcy złotych) i dzielił się na 5.300.000,00 (słownie: pięć milionów trzysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda.

Kapitał zakładowy Spółki

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Seria A	5 300 000	100,00%	5 300 000	100,00%

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania:

Akcjonariusz	Liczba akcji Na dzień 31.12.22	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba akcji na dzień sporządzenia sprawozdania	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)
ULTIMATE GAMES S.A.	1.133.000	21,38%	0	0,00%
GAMING FACTORY S.A.	1.150.000	21,70%	1.150.000	21,70%
Dawid Sulkowski	265.000	5,00%	1.398.000	26,38%
Pozostali*	2.752.000	51,92%	2.752.000	51,92%
Suma	5.300.000	100,00%	5.300.000	100,00%

* inne osoby fizyczne lub prawne posiadające poniżej 5% w kapitale zakładowym Spółki lub niepełniące funkcji w organach Spółki.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

1.1.4. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania

Na dzień 31.12.2022 r. Spółka należała do Grupy Kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie oraz GAMING FACTORY S.A. z siedzibą w Warszawie. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka należy do Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. z siedzibą w Warszawie, która posiada 21,7% udziału w kapitale zakładowym Spółki. Ponadto GAMING FACTORY S.A. i Spółkę łączą powiązania majątkowe i organizacyjne.

Spółka nie posiada akcji lub udziałów w kapitale zakładowym, w tym głosów na zgromadzeniach, innych spółek kapitałowych wchodzących w skład Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. czy Gaming Factory S.A.

Gry należące do Spółki przeznaczone na platformy inne niż do wirtualnej rzeczywistości są wydawane przez ULTIMATE GAMES S.A.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała istotnych inwestycji w środki trwałe, ani w wartości niematerialne i prawne, ani inwestycji zagranicznych.

1.1.5. Zarząd Spółki

Na dzień zawiązania Spółki, na 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu Spółki był następujący:

- Dawid Sulkowski - Prezes Zarządu

1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 31.12.2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej Spółki jest następujący:

- Grzegorz Misztal - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Tomasz Supeł - Członek Rady Nadzorczej,
- Anna Wróbel - Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Misztal - Członek Rady Nadzorczej,
- Paweł Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Przeważającym przedmiotem działalności Spółki jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych, w ramach której Spółka prowadzi działalność polegającą na produkcji własnych gier komputerowych na platformy wirtualnej rzeczywistości, oraz przenoszeniu gier innych twórców na platformy wirtualnej rzeczywistości.

Spółka jest jedynym właścicielem lub współwłaścicielem praw do produkowanych gier lub posiada stosowne licencje do gier, a obecny model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier jest samodzielnym wydawcą lub współpracuje w tym zakresie z innym podmiotem.

Spółka sprzedaje gry na całym świecie za pośrednictwem platform internetowych. Podstawowym rynkiem zbytu są platformy SteamVR, AppLab (Meta/Facebook) oraz inne platformy internetowe.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Spółka aktywnie poszukuje partnerów celem rozszerzenia działalności o świadczenie usług portingowych na konsole NintendoSwitch, Xbox One, Xbox Series S/X oraz PlayStation 4/5.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka wydała (tzn. rozpoczęła sprzedaż) łącznie 2 gier. Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 01 stycznia 2022 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Termin wydania
Fishing Adventure VR	SteamVR	07.01.2022
Pangeon VR	AppLab	22.08.2022

Źródło: Spółka

**w chwili nabycia praw do gry, gra była już w sprzedaży*

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Niniejszy punkt przedstawia tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on niewiążący charakter i może ulec zmianie. Jednocześnie, z uwagi na obowiązujące Spółkę umowy, w tym zawarte w nich klauzule poufności, przedstawiony poniżej plan wydawniczy, nie zawiera wszystkich tytułów. Poniższe projekty są w fazie obserwacji potencjału rynkowego i ostateczna decyzja w kwestii ich kontynuowania zostanie podjęta do grudnia 2023 r.

Planowane premiery gier

Gra	Platforma	Planowany termin premiery gry
Realm Protector	AppLab SteamVR	Q3/Q4 2023 w formule Early Access
House Warming Slice (daw. Slicer)	AppLab	Q4 2023 - Q1 2024 w formule Early Access
Sorcery Encounter	AppLab	Faza Obserwacji

Źródło: Spółka

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

- 7 Styczeń 2022 r. – Premiera "Fishing Adventure VR" na platformie SteamVR;
- Luty 2022 r. – rozpoczęcie procesu produkcji gry House Warming Slice we współpracy z podwykonawcami Spółki;
- Luty 2022 r. – Umowa z Gaming Factory S.A. na port do VR gry Pangeon;
- Luty 2022 r. – Umowa z Autoryzowanym Doradcą – Q Securities S.A.
- Sierpień 2022 r. – Umowa z Gaming Factory S.A. na Produkcję Gry Realm Protector na headsety MetaQuest2;
- Sierpień 2022 r. – Premiera "Pangeon VR" na platformie AppLab;
- Styczeń 2023 r. – Podpisanie NDA z 2 zagranicznymi wydawcami celem negocjacji wydania Realm Protector;
- Kwiecień 2023 r. – Zawarcie Aneksu z Gaming Factory S.A. do umowy na Produkcję gry Realm Protector. Celem zwiększenia budżetu;

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

- Maj 2023 r. – Umowa z Frozen Way S.A. na wykonanie prac przy House Flipper VR na PSVR,

3. Przewidywany rozwój Spółki

Strategia rozwoju Spółki, opracowana przez Zarząd na rok 2023 oraz najbliższe lata zakłada rebranding oraz rozszerzenie działalności o usługi portingowe na konsole NintendoSwitch, Xbox One, Xbox Series S/X, PlayStation 4/5 oraz PSVR/PSVR2 oraz produkcję własną na PC.

Spółka dalej będzie świadczyć usługi portingowe na platformy dedykowane Wirtualnej Rzeczywistości z tym, że jej główną działalnością będzie porting na wymienione wyżej konsole.

Na dzień sporządzenia sprawozdania spółka jest w trakcie negocjacji dotyczących wykonania portu na Konsole nowej generacji, spółka ma pełnić rolę podwykonawcy. Ponadto jest w trakcie negocjacji z kolejnymi zagranicznymi wydawcami w sprawie gry Realm Protector oraz negocjacji z Pico Interactive w sprawie portów VR. Spółka obecnie jest w trakcie rekrutacji nowych pracowników w celu poszerzenia zespołu oraz możliwości obsługi kilku zleceń jednocześnie. Trwają także rozmowy z Frozen Way S.A. celem rozszerzenia współpracy.

W ocenie Zarządu rebranding oraz rozszerzenie działalności o nowe konsole i headsety VR pozytywnie przełoży się na wyniki finansowe Spółki co zapewni w przyszłości środki finansowe na produkcję własnej gry na platformę PC przy współfinansowaniu z zewnętrznym podmiotem.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Przychody netto ze sprzedaży Spółki i zrównane z nimi w 2022 r. wyniosły: 811 662,21 zł.

Koszty działalności operacyjnej Spółki w 2022 r. wyniosły: 999 048,12 zł.

Strata netto Spółki za rok obrotowy 2022 wyniosła: 585 649,35 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2022 r. wynosi: 1 254 858,61 zł.

Kapitały własne Spółki na koniec 2022 r. wyniosły: 811 590,11 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2022 r. posiadała środki pieniężne w wysokości: 81 056,80 zł.

W opinii Zarządu, Spółka posiada odpowiednie środki finansowe umożliwiające kontynuację działalności gospodarczej. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju, której jednym z filarów jest działalność produkcyjna i wydawnicza.

Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. W większości współpracuje jednak z osobami na umowy cywilnoprawne oraz na działalności gospodarcze, a łącznie nad produktami Spółki na dzień 31.12.2022 r. pracowało 9 osób. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Spółka minimalizuje wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych, opartych np. na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do kilkudziesięciu miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu, a w przypadku niektórych konsol, także przejściu procesu certyfikacji. Spółka dokłada należytej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji na międzynarodowym rynku kilku gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiąganego wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dystrybucja gier odbywa się głównie przez platformy SteamVR, prowadzoną przez Valve Corporation., oraz AppLab, prowadzoną przez Meta Platforms Inc., będące jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie na platformy wirtualnej rzeczywistości. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier - w tym w szczególności na platformach SteamVR oraz AppLab. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jego reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Spółka w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Spółkę, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką jego kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych zespołów deweloperskich

Kluczowym zasobem Spółki jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, 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.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Spółki podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Spółkę interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Spółkę usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Spółki, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Spółka prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19

Uznanie przez Światową Organizację Zdrowia epidemii koronawirusa za pandemię, a także wprowadzenie przez polski rząd stanu epidemii oraz szeregu ograniczeń i zakazów mających na celu spowolnienie rozprzestrzeniania się choroby, w ocenie Zarządu, nie zagrażają działalności operacyjnej Spółki, niemniej nie można w sposób jednoznaczny ocenić wpływu pandemii na działalność Spółki w przyszłości.

Sprzedaż gier Spółki odbywa się przede wszystkim za pośrednictwem dystrybucji cyfrowej, dzięki czemu potencjalni klienci mają zapewniony stały dostęp do portfolio Spółki. Ponadto, warto zaznaczyć, iż gry sprzedawane są głównie w walutach obcych (euro i dolar amerykański), a utrzymujący się korzystny dla eksporterów kurs walutowy może przyczynić się do wyższych przychodów ze sprzedaży.

Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku ewentualnego przedłużania się epidemii i związanych z nią ograniczeń może dojść do pogorszenia się ogólnej koniunktury gospodarczej, co w konsekwencji wpłynie na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Spółkę.

Zarząd Spółki stale monitoruje potencjalny wpływ i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić jej negatywne skutki.

Ryzyko związane z agresją Rosji na Ukrainę

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowuje poważnych skutków związanych z rosyjską agresją przeciwko narodowi ukraińskiemu. Brak znaczącego wpływu pozostaje także w obszarze sankcji nałożonych na Federację Rosyjską oraz Republikę Białoruś. Nie występują problemy związane z utrzymaniem stabilnego poziomu produkcji gier oraz ich dystrybucji. Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi, a także stale analizuje potencjalny wpływ na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

6. Pozostałe informacje

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2022 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2022 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów) samobilansujących w rozumieniu Ustawy o rachunkowości.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W 2022 roku obrotowym Spółka nie posiadała instrumentów finansowych nabytych na rynku regulowanym. Spółka na dzień bilansowy 31.12.2022 r. nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów długo- lub krótkoterminowych.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji Jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

Zatrudnienie

Spółka w 2022 przeciętnie współpracowała z 7 osobami w oparciu o umowy cywilnoprawne oraz 2 w oparciu o umowy o pracę. Zarząd otrzymywał wynagrodzenie z tytułu powołania.

W strukturach Spółki w 2022 r. pozostawał 1-osobowy Zarząd oraz 5-osobowa Rada Nadzorcza.

Podpisy Zarządu:

Dawid Sulkowski

Prezes Zarządu ULTIMATE VR S.A.