

Wrocław, 31 marca 2017 r.

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZA ROK 2016

MACRO GAMES SA **z siedzibą we Wrocławiu, ul. Legnicka 56**

Spis treści:

- I. Wstęp**
- II. Podstawowe informacje o spółce**
- III. Czynniki istotne dla funkcjonowania i rozwoju spółki**
- IV. Czynniki ryzyka**
- V. Przychody, koszty i wynik finansowy**
- VI. Analiza Wskaźnikowa**
- VII. Rozwój spółki w 2016 roku**
- VIII. Plan rozwoju**

I. Wstęp

Macro Games SA to prężnie rozwijająca się Spółka z segmentu nowych technologii, której działalność opiera się głównie o rynek gier komputerowych i elektronicznej rozrywki. Spółka pozycje na swoim rynku buduje gromadząc w portfolio różne portale internetowe odnoszące się do tematyki gier komputerowych oraz realizując innowacyjne projekty przeznaczone dla społeczności graczy.

Macro Games SA swoją aktywność skupia głównie na rynku nowych technologii w segmencie gier i elektronicznej rozrywki. Emitent buduje swoją pozycję na rynku poprzez skupianie społeczności graczy wokół oferowanych przez Emitenta produktów oraz usług. W ramach prowadzonej działalności Emitent zarządza dwoma wiodącymi w branży gier portalami pierwszy w segmencie esport – CSCenter.pl drugi natomiast działający w segmencie gier dedykowanych najmłodszym - MyCraft.pl

Emitent dzięki dostępowi do rozległej społeczności graczy skutecznie prowadzi elektroniczną dystrybucję oprogramowania (sprzedaży kluczy i licencji produktów w wersji elektronicznej) oraz oferuje powierzchnię reklamową na własnych serwisach, platformach oraz w aplikacjach Emitenta. Dodatkowo Emitent oferuje również kompleksową obsługę kampanii reklamowych poprzez tworzenie dedykowanych formy reklamowych na zarządzanych przez niego portalach oraz udzielając pomocy przy kampaniach dedykowanych tworząc indywidualne oferty pod promocję danego produktu lub usługi.

Począwszy od sierpnia 2016 roku Emitent rozwija również działalność sprzedaży detalicznej oraz promocji za pomocą punktów handlowych w dwóch największych centrach handlowych w Warszawie – CH Arkadia i CH Złote Tarasy.

II. Podstawowe informacje o spółce

1. Dane teleadresowe

Nazwa:	MACRO GAMES
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Wrocław, Polska
Adres:	ul. Legnicka 56, 54-204 Wrocław
REGON:	021512442
NIP:	8943021675
KRS:	0000399351
Kapitał zakładowy:	7 341 368,70 zł
www:	http://macrogames.pl
e-mail:	biuro@macrogames.pl

2. Powstanie spółki

Spółka powstała jako spółka z ograniczoną odpowiedzialnością pod firmą: Macro Games Sp. z o.o. – została zawiązana umową spółki z dnia 11 kwietnia 2011 roku przed notariuszem Iwoną Kredzińską, Kancelaria Notarialna we Wrocławiu, ul. Św. Mikołaja 72, Repertorium A Nr 1068/2011 i po raz pierwszy wpisany do rejestru handlowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, w dniu 27 kwietnia 2011 r. pod numerem KRS: 0000384780.

Na mocy uchwały nr 1 z dnia 7 września 2011 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki Macro Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu (protokół w formie aktu notarialnego, sporządzono przez notariusza Macieja Krzysztofa Wysogład, Kancelaria Notarialna we Wrocławiu przy ul. Odkrywców 24, Repertorium A Nr 1582/2011) została przekształcona w Spółkę akcyjną działającą pod nazwą Macro Games Spółka Akcyjna. Spółka została wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, w dniu 17 października 2011 r. pod numerem KRS: 0000399351.

3. Kapitał zakładowy

Na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu, spółka posiada kapitał zakładowy w kwocie 7 341 368,70 zł, który dzieli się na:

- a) 15.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 (dziesięć groszy) złoty każda,
- b) 250.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 (dziesięć groszy) złoty każda,
- c) 406.737 akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 (dziesięć groszy) złoty każda.
- d) 46.014.410 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 (dziesięć groszy) złoty każda.
- e) 11.742.540 akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 (dziesięć groszy) złoty każda.

4. Organy, akcjonariat spółki

a) Zarząd (na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu)

Prezes Zarządu – Agnieszka Zemsta

b) Rada Nadzorcza (na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu)

Janusz Fajkowski – przewodniczący Rady Nadzorczej

Adam Tuszyński – członek Rady Nadzorczej

Jędrzej Lachowicz – członek Rady Nadzorczej

Marcin Turski – członek Rady Nadzorczej

Paweł Stachnik – członek Rady Nadzorczej

c) Akcjonariat (na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu)

Wyszczególnienie akcjonariuszy	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach na walnym zgromadzeniu
WKM Limited	32.469.498	32.469.498	44,23	44,23%
Pozostali akcjonariusze	40.944.189	40.944.189	55,77	55,77
RAZEM	73.413.687	73.413.687	100,00%	100,00%

III. Czynniki istotne dla funkcjonowania i rozwoju spółki

Polityka rozwoju spółki zmierza do ugruntowania jej pozycji na rynku nowych technologii i multimediiów, znalezienia się w ścisłej czołówce wśród firm z branży gier i elektronicznej rozrywki w Polsce oraz stanie się rozpoznawalnym podmiotem na rynku światowym.

Zespół specjalistów w swoich dziedzinach, ukierunkowany przede wszystkim na odnoszenie sukcesów, pozwoli na realizację innowacyjnych projektów dla społeczności graczy, efektywną sprzedaż powierzchni reklamowych na portalach należących do spółki, pozyskiwanie nowych partnerów strategicznych oraz ciągle podnoszenie jakości już realizowanych projektów.

IV. Czynniki ryzyka

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

MACRO GAMES SA działa na rynku nowych technologii w segmencie gier i elektronicznej rozrywki. Działalność ta uzależniona jest od siły nabywczej konsumentów, której poziom podporządkowany jest sytuacji makroekonomicznej w kraju. Dodatkowo należy zauważyć, że działalność Spółki związana jest z dostępem do Internetu. Pogorszenie sytuacji makroekonomicznej może doprowadzić do rezygnacji z dostępu do Internetu, a przez to do ograniczenia przychodów Spółki. Spółka nie jest w stanie prognozować prawdopodobieństwa pojawienia się niekorzystnych tendencji makroekonomicznych. Może natomiast starać się ograniczać ich wpływ na swoją sytuację finansową. W tym celu Spółka prowadzi dywersyfikację obszarów swojej działalności wewnątrz segmentów gier i elektronicznej rozrywki poprzez dystrybucję oprogramowania, produkcję i lokalizację gier internetowych, zarządzaniem serwisami internetowymi oraz powierzchnią reklamową, a także działalnością inwestycyjną w innowacyjne projekty.

Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

MACRO GAMES SA działa na rynku nowych technologii, który jest rynkiem nowym oraz szybko rozwijającym się w Polsce. Ryzyko związane jest z tworzeniem się na rynku nowych, oraz zwiększeniem udziałów już istniejących podmiotów, których przedmiot działalności pokrywa się z profilem działalności Spółki, może prowadzić do ewentualnego zmniejszenia udziału MACRO

GAMES SA w rynku nowych technologii, co mogłoby się przełożyć na pogorszenie jego wyników finansowych. Spółka stara się minimalizować to ryzyko poprzez stałe wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań w swojej działalności m.in. sprzedaż elektronicznych licencji do gier na zasadzie „kup, pobierz i graj”. Dodatkowo MACRO GAMES SA stale monitoruje potrzeby użytkowników i dostosowuje się do nich.

Ryzyka związane ze stabilnością systemu prawnego i podatkowego

Polski system podatkowy charakteryzuje się częstymi zmianami przepisów. Zmiany w przepisach mogą powodować, w szczególności wzrost obciążeń publiczno-prawnych MACRO GAMES SA, a tym samym zwiększyć koszty jego działalności. Negatywny wpływ na działalność MACRO GAMES SA mogą mieć także decyzje aparatu skarbowego, nawet jeżeli zostaną one uchylone w wyniku późniejszego postępowania sądowego. Dodatkowym utrudnieniem dla przedsiębiorców jest niejasność i niejednoznaczność przepisów podatkowych oraz ich niejednolite wykładnie i interpretacje. Zarówno praktyka organów skarbowych, jak i linia orzecznicza sądów administracyjnych są zmienne i często niespójne. Równocześnie duży wpływ na prawo podatkowe mają przepisy Unii Europejskiej, które zwiększają trudności związane ze stosowaniem przepisów podatkowych. Ponadto Spółka podlega następującym regulacjom: Kodeks spółek handlowych, Ustawa o rachunkowości, Ustawa o podatku dochodowym od osób prawnych, Ustawa o obrocie instrumentami finansowymi, Ustawa o ofercie publicznej, Ustawa o nadzorze nad rynkiem kapitałowym, Regulamin Alternatywnego Systemu Obrotu oraz inne przepisy obowiązujące spółki notowane na rynku NewConnect. Wewnętrzna i wzajemna niespójność tych aktów, niejednolita wykładnia ich przepisów, częsta zmienność, a także niska jakość ich nowelizacji zwiększa omawiane ryzyko.

MACRO GAMES SA stara się minimalizować to ryzyko poprzez monitorowanie i analizę przepisów prawa oraz sposobu ich interpretacji istotnych dla prowadzonej działalności. Co więcej Spółka dąży do dostosowania działalności do wymogów nowych przepisów z odpowiednim wyprzedzeniem czasowym.

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Działalność prowadzona przez MACRO GAMES SA wymaga zatrudnienia wykwalifikowanych pracowników, których wiedza i umiejętności w znacznym stopniu wpływają na satysfakcję społeczności internetowej. Spółka nie wyklucza możliwości odejścia obecnych pracowników, a także pojawienia się trudności związanych z zatrudnieniem odpowiednio wykwalifikowanej kadry. MACRO GAMES SA przeciwdziała ryzyku utraty kluczowych pracowników poprzez stosowanie dodatkowych premii motywacyjnych oraz poprzez udostępnianie możliwości uczestniczenia w dodatkowych szkoleniach.

Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii

Podstawowym celem strategicznym Spółki jest dalszy rozwój prowadzonych projektów i usług na rynku nowych technologii. Dodatkowym celem jest utworzenie własnych produktów oraz ich ekspansja na rynki zagraniczne. Realizacja nowych kierunków rozwoju ma w założeniu prowadzić do zwiększenia się liczby odbiorców usług MACRO GAMES SA, a w efekcie do osiągnięcia zakładanych

wyników finansowych. Istnieje ryzyko, iż na skutek czynników zewnętrznych, w szczególności wystąpienie kryzysu gospodarczego, pojawienie się podmiotów konkurencyjnych, czy nie wywiązanie się kontrahentów z umów, mogą pojawić się trudności w zrealizowaniu postawionych przez Spółkę celów. Spółka, aby w jak największym stopniu ograniczyć możliwość pojawienia się takiej sytuacji, w sposób bieżący monitoruje sytuację na rynku oraz bada preferencje odbiorców swoich usług. Analiza z pozyskanych informacji pozwala na dostosowanie profilu działalności do obecnych potrzeb rynkowych. Co więcej Spółka podejmując realizację projektów przeprowadza rozpoznanie rynku due diligence.

Ryzyko związane z systemem informatycznym

Działalność Spółki uzależniona jest od sprawnie działających systemów informatycznych różnego typu. MACRO GAMES SA nie wyklucza możliwości pojawienia się problemów z prawidłowym funkcjonowaniem systemów informatycznych, co może skutkować zakłóceniami w funkcjonowaniu Portali należących do Spółki lub czasowo uniemożliwić ich działanie. Spółka podejmuje czynności mające na celu zniwelowanie możliwości pojawienia się tego ryzyka. W związku z tym Spółka korzysta z wysokiej jakości sprzętu informatycznego, charakteryzującego się niskim stopniem awaryjności. Co więcej dla serwisu internetowego CSCenter.pl w 2009 roku został przygotowany nowy, dedykowany serwer, który umożliwi dalszy rozwój oraz zapewni obsługę większej ilości użytkowników. Następnie w 2011 roku udostępniono nowy serwer na potrzeby serwisu MyCraft.pl. Spółka na bieżąco monitoruje zapotrzebowanie oraz przygotowuje odpowiednie zaplecze techniczne. Ponadto MACRO GAMES SA na bieżąco aktualizuje i modyfikuje swoje oprogramowanie, a także zabezpiecza swoją działalność stosowaniem zaawansowanej polityki szyfrowania danych.

Ryzyko utraty odbiorców

Odbiorcami usług oferowanych przez MACRO GAMES SA są zarówno klienci detaliczni (35%), jak i firmy (65%). Proces sprzedaży oraz dystrybucji oprogramowania jest w dużym stopniu zautomatyzowany. Spółka musi mieć na uwadze możliwość wystąpienia awarii sprzętu, linii telekomunikacyjnych czy włamania się na serwer, które mogą zmniejszyć zaufanie użytkowników do Spółki, a także ich utratę. Istnieje również ryzyko, że pomimo dostosowania produktów Spółki do zmieniających się zapotrzebowań rynkowych, część odbiorców skorzysta z ofert konkurencji. Spadek zainteresowania witrynami zarządzanymi przez MACRO GAMES SA może negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe generowane przez Spółkę. Spółka podejmuje działania zmierzające do ograniczenia ryzyka poprzez szczegółową analizę preferencji użytkowników oraz zbieranie informacji na temat funkcjonalności stosowanych rozwiązań. Ponadto prowadzi coraz większą dywersyfikację oferty oraz monitoruje działania konkurencji.

Ryzyko spadku dynamiki rozwoju reklamy internetowej w Polsce

Dynamika rozwoju rynku reklamy internetowej oraz zwiększanie jej zasięgu uzależnione jest od wzrostu liczby użytkowników szerokopasmowego dostępu do Internetu. Brak postępu w rozwoju infrastruktury w tej dziedzinie spowodować może zahamowanie rozwoju działalności MACRO GAMES SA i w efekcie prowadzić do braku realizacji założeń inwestycyjnych. Ryzyko pojawia się także ze

strony oprogramowania blokującego wyświetlanie reklam na stronach internetowych. Rosnąca popularność takich programów może znacznie ograniczyć liczbę odbiorców, a przez to spadek ilości klientów Spółki. MACRO GAMES SA stara się zapobiegać temu ryzyku poprzez dywersyfikację źródeł dochodów. W celu minimalizowania wystąpienia w/w ryzyka Spółka zamierza zdywersyfikować źródła przychodów rozszerzając swoją ofertę o sprzedaż reklamy w innych mediach oraz rozwój własnych kanałów sprzedażowych i reklamowych - przychód MACRO GAMES SA z reklam obecnie wynosi około 50% udziału. Dodatkowo Macro Games SA stosuje również własną działalność reklamową do promocji swoich produktów i usług.

Ryzyko związane z notowaniami akcji MACRO GAMES SA na NewConnect, kształtowaniem się przyszłego kursu akcji i płynności obrotu

Ceny papierów wartościowych notowanych w ASO mogą podlegać znaczącym wahaniom, w zależności od kształtowania się relacji podaży i popytu. Relacje te zależą od wielu złożonych czynników, w tym w szczególności od niemożliwych do przewidzenia decyzji inwestycyjnych podejmowanych przez poszczególnych inwestorów. Wiele czynników wpływających na ceny papierów wartościowych notowanych w Alternatywnym Systemie Obrotu jest niezależnych od sytuacji i działań MACRO GAMES SA. Przewidzenie kierunku wahań cen papierów wartościowych notowanych w Alternatywnym Systemie Obrotu, tak w krótkim, jak i w długim terminie, jest przy tym bardzo trudne. Jednocześnie papiery wartościowe notowane w Alternatywnym Systemie Obrotu cechują się mniejszą płynnością w stosunku do papierów wartościowych notowanych na rynku regulowanym. W celu utrzymania płynności obrotu swoimi papierami wartościowymi Spółka podpisała umowę o pełnienie roli animatora rynku z podmiotem uprawnionym do pełnienia takiej funkcji.

Dodatkowo istnieje ryzyko, że posiadacz akcji MACRO GAMES SA nie będzie mógł sprzedać ich w wybranych przez siebie terminie lub ilości albo po oczekiwanej przez siebie cenie. W skrajnym przypadku istnieje ryzyko poniesienia strat na skutek sprzedaży akcji po cenie niższej od ceny ich nabycia. Podobnie istnieje ryzyko, że osoba zainteresowana nabyciem papierów wartościowych Spółki w ramach transakcji zawartej w Alternatywnym Systemie Obrotu może nie mieć możliwości zakupu tych papierów w wybranych przez siebie terminie lub ilości albo po oczekiwanej przez siebie cenie.

Należy podkreślić, iż ryzyko inwestowania w papiery wartościowe notowane w Alternatywnym Systemie Obrotu jest znacznie większe od ryzyka związanego z inwestycjami na rynku regulowanym, w papiery skarbowe czy też w jednostki uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych stabilnego wzrostu lub zrównoważonych.

Ryzyko związane z zawieszeniem obrotu akcjami

Zgodnie z § 11 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 3 miesiące, z zastrzeżeniem § 12 ust. 3 i § 17c ust. 2 Regulaminu ASO:

1. na wniosek emitenta,

2. jeżeli uzna, że wymaga tego interes i bezpieczeństwo uczestników obrotu,
3. jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

W przypadkach określonych przepisami prawa Organizator Alternatywnego Systemu zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż miesiąc.

Zgodnie z § 17c ust. 1 Regulaminu ASO, Organizator ASO może zawiesić obrót notowaniami instrumentami finansowymi emitenta, jeżeli ten nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu lub nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki ciążące na emitentach notowanych na rynku NewConnect. Obowiązki, o których mowa w przytoczonym przepisie to w szczególności:

- obowiązek przestrzegania zasad i przepisów obowiązujących w systemie (§ 14 Regulaminu ASO),
- obowiązek niezwłocznego informowania Organizatora ASO o planach związanych zemitowaniem instrumentów finansowych (§ 15 Regulaminu ASO),
- obowiązek niezwłocznego sporządzenia i przekazania na żądanie Organizatora ASO kopii dokumentów oraz do udzielenia pisemnych wyjaśnień w zakresie dotyczącym jego instrumentów finansowych, jak również dotyczącym działalności emitenta, jego organów lub ich członków (§ 15a Regulaminu ASO),
- zlecenie dokonania analizy sytuacji finansowej i gospodarczej emitenta oraz jej perspektyw na przyszłość, a także sporządzenia dokumentu zawierającego wyniki dokonanej analizy oraz opinię co do możliwości podjęcia lub kontynuowania przez emitenta działalności operacyjnej oraz perspektyw jej prowadzenia w przyszłości lub zlecenie publikacji dokumentu, o którym mowa powyżej (§ 15b Regulaminu ASO),
- obowiązki informacyjne (§ 17 Regulaminu ASO),
- obowiązek udostępniania informacji poufnej na zasadach określonych w art. 156 ust. 6 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi (§ 17a Regulaminu ASO),
- obowiązek dalszego współdziałania z Autoryzowanym Doradcą (§ 17b Regulaminu ASO).

W momencie niewykonania powyższych obowiązków, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia, Organizator ASO może:

- a) upomnieć emitenta,
- b) nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 20.000,00 zł,
- c) zawiesić obrót instrumentami finansowymi emitenta w alternatywnym systemie,
- d) wykluczyć instrumenty finansowe emitenta z obrotu w alternatywnym systemie (patrz. Ryzyko związane z wykluczeniem z obrotu na NewConnect).

Zgodnie z art. 78 ust. 2-3 ustawy o obrocie instrumentami finansowymi:

- a) W przypadku, gdy wymaga tego bezpieczeństwo obrotu w alternatywnym systemie obrotu lub jest zagrożony interes inwestorów Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu na

żądanie Komisji Nadzoru Finansowego wstrzymuje wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w tym alternatywnym systemie obrotu lub wstrzymuje rozpoczęcie obrotu wskazanymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 10 dni,

- b) w przypadku, gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego zawiesza obrót tymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż miesiąc.

Komisja Nadzoru Finansowego podaje niezwłocznie do publicznej wiadomości informację o wystąpieniu z takim żądaniem do Organizatora Alternatywnego Systemu Obrotu.

Ryzyko związane z wykluczeniem z obrotu na NewConnect

Zgodnie z § 12 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu:

- 1) na wniosek emitenta, z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków;
- 2) jeżeli uzna, że wymaga tego interes i bezpieczeństwo uczestników obrotu;
- 3) wskutek ogłoszenia upadłości emitenta albo w przypadku oddalenia przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości z powodu braku środków w majątku emitenta na zaspokojenie kosztów postępowania;
- 4) wskutek otwarcia likwidacji emitenta.

Organizator Alternatywnego Systemu wyklucza instrumenty finansowe z obrotu:

- 1) w przypadkach określonych przepisami prawa;
- 2) jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona;
- 3) w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów;
- 4) po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta, obejmującej likwidację jego majątku lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie tej upadłości z powodu braku środków w majątku emitenta na zaspokojenie kosztów postępowania.

Przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi.

Zgodnie z § 17c ust. 1 pkt 4 Regulaminu NewConnect, Organizator ASO może wykluczyć z obrotu instrumenty finansowe emitenta, jeżeli emitent nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu lub nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki ciążące na emitentach notowanych na rynku NewConnect. Obowiązki, o których mowa w przytoczonym

przepisie to w szczególności obowiązki informacyjne, przedstawione szerzej w pkt. Ryzyko związane z zawieszeniem obrotu akcjami.

Ponadto zgodnie z art. 78 ust. 4 ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, w przypadku, gdy obrót danym instrumentem finansowym zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub powoduje naruszenie interesów inwestorów Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję Nadzoru Finansowego instrumenty finansowe. Komisja Nadzoru Finansowego podaje niezwłocznie do publicznej wiadomości informację o wystąpieniu z takim żądaniem do Organizatora Alternatywnego Systemu Obrotu.

Ryzyko związane z dokonywaniem inwestycji w Akcje MACRO GAMES SA

W przypadku nabywania Akcji MACRO GAMES SA należy zdawać sobie sprawę, że ryzyko bezpośredniego inwestowania w akcje na rynku kapitałowym jest nieporównywalnie większe od ryzyka związanego z inwestycjami w papiery skarbowe czy też jednostki uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych ze względu na trudną do przewidzenia zmienność kursów akcji zarówno w krótkim jak i długim terminie. Dodatkowo należy zwrócić uwagę, iż w przypadku rynku NewConnect ryzyko to jest relatywnie większe niż na rynku regulowanym, co jest związane m.in. z krótszym okresem jego funkcjonowania oraz zmniejszonymi wymogami odnośnie obowiązków informacyjnych spółek, a także z niską płynnością występującą na tym rynku.

Ryzyko związane z możliwością nałożenia przez KNF na emitenta kar administracyjnych za niewykonywanie lub nieprawidłowe wykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa

Spółki notowane na rynku NewConnect mają status spółki publicznej w rozumieniu Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, w związku z czym Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na MACRO GAMES SA kary administracyjne za niewykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa, a w szczególności obowiązków wynikających z Ustawy o ofercie publicznej i Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi.

Wspomniane sankcje wynikają z art. 96 i 97 Ustawy o Ofercie publicznej oraz z art. 169 – 174 Ustawy o Obrocie instrumentami finansowymi. W przypadku nałożenia takiej kary obrót instrumentami finansowymi Emitenta może stać się utrudniony bądź niemożliwy. Komisja Nadzoru Finansowego może także nałożyć karę pieniężną w wyniku naruszenia przez Spółkę obowiązków ustawowych wskazanych w art. 157, 158, 160 oraz art. 5 Ustawy o Obrocie (art. 176 i 176a Ustawy o Obrocie).

Z tytułu naruszeń przez Emitenta ww. obowiązków Komisja Nadzoru Finansowego może wymierzyć Spółce karę pieniężną do wysokości 1.000.000 zł, co może stanowić znaczne obciążenie finansowe dla Emitenta.

V. Przychody, koszty i wynik finansowy

Poniżej zamieszczona tabela przedstawia wyniki spółki (w tys. zł) w okresie sprawozdawczym:

Wyszczególnienie	Rok 2015	Rok 2016
Przychody netto ze sprzedaży usług	7 387,09	4 948,76
Pozostałe przychody operacyjne	286	386
Przychody finansowe	0	10
Koszty działalności	7 501,60	3 150,72
Pozostałe koszty operacyjne	19	7,3
Koszty finansowe	76,5	124
Zysk/strata brutto	75,6	2 063
Zysk/strata netto	75,6	1 677

VI. Analiza Wskaźnikowa

Wskaźniki finansowe wyliczone zostały w oparciu o bilans i rachunek zysków i strat w układzie porównawczym.

Wskaźniki finansowe	Rok 2015	Rok 2016
Rentowność		
Wskaźnik rentowności netto	1,02%	33,89%
ROA	1,68%	11,22%
ROE	4,06%	16%
Płynność		
Wskaźnik bieżący	0,70	3,12
Wskaźnik płynności szybkiej	0,70	2,68
Aktywność		
Rotacja należności (w dniach)	45	93
Rotacja zobowiązań (w dniach)	50	145

Definicje wskaźników:

- Wskaźnik rentowności brutto = Wynik finansowy brutto / (Przychody ze sprzedaży netto - Zmiana stanu produktów)
- Wskaźnik rentowności netto = Wynik finansowy netto / (Przychody ze sprzedaży netto - Zmiana stanu produktów)
- Rentowność aktywów ogółem (ROA) = Wynik finansowy netto / Aktywa ogółem
- Rentowność kapitału własnego (ROE) = Wynik finansowy netto / Kapitały własne
- Wskaźnik bieżący = (Aktywa obrotowe – Należności przeterminowane) / (Zobowiązania +rozliczenie międzyokresowe krótkookresowe (pasywa) + raty długoterminowych kredytów przypadających do spłaty w danym okresie).
- Wskaźnik płynności szybkiej = (Aktywa obrotowe – Zapasy – Należności przeterminowane- Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe(aktywa)) / (Zobowiązania +rozliczenie międzyokresowe krótkookresowe (pasywa) + raty długoterminowych kredytów przypadających do spłaty w danym okresie).
- Rotacja należności krótkoterminowych (w dniach) = Należności z tytułu dostaw i usług / Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów * 365
- Rotacja zobowiązań krótkoterminowych (w dniach) = Zobowiązania z tytułu dostaw i usług / (Wartość sprzedanych towarów i materiałów + Koszty zużycia materiałów i energii + Koszt usług obcych + Pozostałe koszty rodzajowe)* 365

VII. Rozwój spółki w 2016 roku

W okresie sprawozdawczym inwestycje Spółki w wartości niematerialne dotyczyły głównie projektów internetowych posiadanych przez Spółkę (utrzymanie, rozbudowa oraz modernizacja) – przede wszystkim portale internetowe związane ze społecznością graczy. Dzięki portalom Spółka generuje przychody ze świadczenia usług reklamowych (reklama w Internecie) oraz wspiera marketingowo swój sklep internetowy SteamKeys.pl, na którym to sprzedaje licencje elektroniczne do gier.

Spółka kontynuowała prace związane z innowacyjnym projektem platformy B2B do elektronicznej dystrybucji oprogramowania, na którą pozyskała dofinansowanie.

W I kwartale 2016 r. Emitent przyjął nową strategię Spółki oraz podjął działania mające na celu pozyskanie finansowania założonych w strategii celów. Pierwszym krokiem była Emisja Obligacji serii A na okaziciela. Na podstawie uchwały z 26 lutego 2016r. Zarząd Spółki dokonał przydziału na rzecz inwestorów łącznie 1.571 Obligacji serii A, o wartości nominalnej i emisyjnej 1.000 zł każda i o łącznej wartości 1.571.000,00 zł. Obligacje serii A są obligacjami 2,5 – letnimi, odsetkowymi, zabezpieczonymi. Obligacje nie mają formy dokumentu. Obligacje są zabezpieczone na majątku osoby trzeciej. Celem emisji Obligacji było pozyskanie środków na realizację celów strategicznych Spółki, sfinansowanie bieżącej działalności Emitenta i jego rozwój w tym także akwizycji.

W II kwartale 2016 r. Emitent kontynuował realizację nowej strategii Spółki oraz podjął działania mające na celu pozyskanie finansowania założonych w strategii celów.

a/ W kwietniu 2016 roku Emitent poinformował o zamknięciu subskrypcji akcji serii D. Akcje Serii D zostały wyemitowane na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego poprzez emisję Akcji Serii D z zachowaniem prawa poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy z dnia 31 grudnia 2015 roku. Uchwała ta została sporządzona w formie aktu notarialnego przez notariusza Marka Hrymaka w siedzibie kancelarii notarialnej w Warszawie (Rep. A Nr 15979/2015). Cena emisyjna Akcji Serii D została ustalona na poziomie 12 gr (dwunastu groszy) za każdą poszczególną Akcję Serii D na podstawie uchwały nr 1/02/2016 Zarządu Emitenta z dnia 29 lutego 2016 roku. Liczba instrumentów finansowych objętych subskrypcją: 46.970.211 Akcji Serii D. Wartość przeprowadzonej subskrypcji (stanowiąca iloczyn akcji stanowiących przedmiot subskrypcji i ceny emisyjnej jednej akcji): 5.521.729,20 (pięć milionów pięćset dwadzieścia jeden tysięcy siedemset dwadzieścia dziewięć złotych i dwadzieścia groszy).

b/ 4 kwietnia 2016 roku Emitent w ramach realizacji strategii Spółki i rozwoju portali MyCraft.pl udostępnił pierwszy polski serwer Minecraft na platformie Microsoft Azure.

c/ 19 kwietnia 2016 roku Emitent podpisał porozumienie o współpracy z Microsoft sp. z o.o. – część koncernu Microsoft Redmond z siedzibą w Polsce w zakresie wspólnej promocji portalu MyCraft.pl, W ramach współpracy planowana jest organizacja cyklu publicznych imprez pt. Minecraft by MyCraft.pl oraz otwarcia wysp handlowych dedykowanych grze.

d/ 23 kwietnia 2016 roku Emitent nawiązał współpracę z Fundacją Aleja Gwiazd Siatkówki z siedzibą w Miliczu w zakresie popularyzacji sportu piłki siatkowej oraz działania w dziecinie e-sportu m.in. poprzez stworzenie i komercjalizację gier i aplikacji o tematyce sportowej, portalu kibica, portfelu kibica oraz Interaktywnego Muzeum Gwiazd Siatkówki

e/ 2 maja 2016 r. Emitent nabył aktywa w postaci 4 900 udziałów stanowiących 49% w kapitale zakładowym oraz tą samą ilość głosów na zgromadzeniu wspólników w Spółce Big Blue Marble Inc. (BBM) z siedzibą w Miami, Stany Zjednoczone za kwotę 1.097.600 USD. Przedmiotem działalności przejmowanej Spółki jest produkcja oprogramowania na zlecenie firm. W szczególności spółka

zajmuje się produkcją aplikacji mobilnych, gier mobilnych oraz gier video. Powyższa transakcja związana jest z realizacją celów strategicznych spółki, tj. budowy działu deweloperskiego w zakresie produkcji gier. Środki na zakup spółki BBM Emitent pozyskał z emisji Obligacji serii A, oraz z emisji akcji serii D i E.

f/ W czerwcu Emitent zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego poprzez emisję akcji serii D.

g/ 26 czerwca 2016 r. odbyło się pierwsze z cyklu wydarzeń współorganizowanych przez Emitenta i firmę Microsoft, właściciela gry Minecraft „MyCraft Arena”.

h/ 29 czerwca 2016 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które podjęło uchwały w sprawie zmian w składzie Rady Nadzorczej Spółki. Ze stanowiska Członka Rady Nadzorczej odwołani zostali Pan Krzysztof Moszkiewicz, Pan Dariusz Kossowski, zaś powołani zostali Pan Marcin Turski, Pan Andrzej Mrugała. Zatwierdzono również sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2015, sprawozdanie z działalności Zarządu oraz udzielono absolutorium Zarządowi oraz Radzie Nadzorczej za 2015 rok

W III kwartale 2016 r. Emitent podjął działania:

a/ W lipcu 2016 roku Emitent uruchomił nową odsłonę CSCenter.pl, jednego z najstarszych portali dla społeczności graczy i fanów e-sportowej gry Counter Strike: Global Offensive. CSCenter.pl, portal funkcjonować będzie jako zintegrowana platforma e-sportowa działająca na zasadzie All-In-One. Oznacza to, że gracze i fani tytułu znajdą wszystkie interesujące ich informacje i elementy w jednym miejscu w sieci. Wraz z restartem zintegrowanej platformy e-sportowej CSCenter.pl, Emitent uruchomił jednocześnie największą w polskim internecie ligę CS:GO – CSCenter League. Celem uruchomienia odświeżonej platformy i organizacji ligi było zwiększenie zasięgu w bardzo atrakcyjnej społeczności konsumenckiej. W rozwój platform należących do Emitenta, CSCenter.pl oraz MyCraft.pl, zaangażowany jest nowy zespół ludzi z doświadczeniami z zakresu zarządzania projektowego, sprzedaży i marketingu, którzy związani byli z sukcesami takich marek i przedsięwzięć, jak: EMPIK, IKEA, Lilou, Euro 2012 i Stadion Narodowy.

b/ W sierpniu 2016 roku odbyło się oficjalne otwarcie jednej z wysp handlowych utworzonych przez Emitenta w CH Złote Tarasy – pierwszego w Polsce sklepu poświęconego grze Minecraft i portalowi MyCraft.pl. Otwarcu towarzyszyła impreza promocyjna okrzyknięta przez uczestników świętem Minecraft. Na scenie MyCraft.pl działało pięć stref rozrywki. Młodzi fani mieli do dyspozycji profesjonalną strefę komputerową oraz strefę manualną, gdzie młodszy uczestnicy mogli własnoręcznie stworzyć narzędzia i przedmioty z uniwersum Minecraft. We wszystkich aktywnościach towarzyszyli graczom nie tylko animatorzy, ale również załoga MyCraft.pl. Rodzice mieli okazję dowiedzieć się więcej na temat edukacyjnych walorów gry, która rozwija kreatywność, logiczne myślenie i dzięki specjalnie stworzonym mapom staje się ciekawą pomocą naukową.

c/ We wrześniu 2016 roku Emitent poinformował o zamknięciu subskrypcji akcji serii E z wyłączeniem prawa poboru oraz o dokonaniu ich przydziału. Emisja Akcji Serii E została przeprowadzona w ramach kapitału docelowego Emitenta Uchwałą Zarządu Spółki z dnia 9 maja 2016 roku w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego w drodze emisji Akcji Serii E oraz wyłączenia prawa poboru.

d/ We wrześniu 2016 roku Emitent zawarł znaczącą umowę z organizatorem ESWC 2016 Paris Games Week. Na mocy tej umowy Emitent został Polskim oficjalnym organizatorem kwalifikacji krajowych turnieju w ramach Ligi CSCenter League poświęconej grze Counter Strike. W ramach turnieju CSCenter League została wyłoniona drużyna, która reprezentowała Polskę na Esports World

Convention 2016 Paris Games Week – mistrzostwach świata w grach komputerowych corocznie rozgrywanych we Francji. Jednocześnie Emitent uzyskał prawo do korzystania z znaku towarowego ESWC 2016 PGW w ramach promocji turnieju w Polsce.

e/ We wrześniu 2016 roku Emitent zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego poprzez emisję akcji serii E.

f/ Pod koniec września 2016 roku Emitent rozpoczął negocjacje w sprawie nawiązania współpracy z wiodącym na rynku operatorem sieci telekomunikacyjnej w zakresie wykorzystania oraz dystrybucji autorskiej gry mobilnej Emitenta. W ocenie Emitenta grę cechuje pionierski charakter w porównaniu z innymi grami tego typu na rynku, przede wszystkim ze względu na połączenie elementów social, rywalizacji i fizycznej lokalizacji oraz angażujących zarówno dzieci jak i ich rodziców. Emitent powierzył z zachowaniem pełni praw autorskich do gry jej wykonanie Big Blue Marble Incorporation (BBM) z siedzibą w Miami, Stany Zjednoczone, której Emitent posiada 49 proc. udziału w kapitale zakładowym BBM.

W IV kwartale 2016 r. Emitent podjął działania:

a/ 8 października 2016 roku odbył się finał ligi CSCenter League o największej w historii polskiego e-sportu puli nagród 80 000 zł. Dodatkowo zwycięska drużyna wywalczyła sobie zaproszenie na prestiżowy konkurs do Paryża – międzynarodowe zawody ESWC. Finały CSCenter League na warszawskim Ursynowie odwiedziło ponad tysiąc osób, kolejne czterdzieści osiem tysięcy śledziło pojedynek przez Internet.

b/ 21 października 2016 roku Emitent kontynuując współpracę z organizatorem międzynarodowych zawodów ESWC zawarł kolejną umowę uzyskując jako jedyny podmiot w Polsce możliwość transmitowania na żywo z polskim komentarzem, rozgrywek Esport World Convention 2016 Paris Games Week. Emitent posiadał wyłączne prawa do transmisji finału ESWC 2016 w języku polskim. Komentarz zapewnił dziennikarz sportowy Łukasz „Juras” Jurkowski. Finały ESWC transmitowane przez Emitenta na własnym kanale macrogames.tv cieszyły się dużą popularnością, był to drugi (po oficjalnym kanale ESWC) najpopularniejszy kanał na Świecie.

c/ W ramach realizacji współpracy z firmą Microsoft, Emitent w połowie października obecny był na II edycji targów gier w Warszawie. Zespół odpowiadający za portal MyCraft.pl poprowadził stoisko Minecraft na T-Mobile Warsaw Games Week 2016. Podczas czterodniowych spotkań z miłośnikami gier odbywały się liczne turnieje i konkursy dla uczestników oraz prezentacje autorskich mini gier dostępnych na serwerach portalu mycraft.pl. Stoisko odwiedziło kilkanaście tysięcy osób.

d/ 5 grudnia odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które podjęło uchwały w sprawie:

- zmian w składzie Rady Nadzorczej Spółki. Ze stanowiska Członka Rady Nadzorczej odwołany został Pan Mariusz Zawada, zaś powołany został Pan Paweł Stachnik.
- podjęcia uchwały Walnego Zgromadzenia w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie większą niż 3.000.000 zł (trzy miliony złotych) w trybie subskrypcji prywatnej (z pozbawieniem prawem poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy) oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki.

- zmiany Statutu Spółki w sprawie upoważnienia Zarządu Spółki do podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego i pozbawieniu akcjonariuszy prawa poboru oraz w sprawie zmiany statutu Spółki.

e/ 6 grudnia w CH Blue City odbyła się Mikołajkowa edycja MyCraft Areny. Głównymi atrakcjami wydarzenia były turnieje, konkursy z nagrodami oraz strefa plastyczna. W strefie rozrywki, na specjalnie przygotowanych stanowiskach komputerowych można było przedpremierowo przetestować najnowsze tryby gry przygotowane przez zespół MyCraft.pl. Event poprowadził komentator sportowy Łukasz „Juras” Jurkowski. Na stanowiskach z konsolami XBOX atrakcją była najnowsza wersja gry do wypróbowania. Na najmłodszych fanów Minecraft czekała strefa animacji.

f/ 7 grudnia 2016 roku Emitent zawarł umowę inwestycyjną z Polskim Związkiem Piłki Siatkowej („PZPS”). Przedmiotem umowy inwestycyjnej jest uregulowanie zasad współpracy pomiędzy Emitentem a PZPS. Na podstawie umowy strony postanowiły połączyć posiadane wiedzę, doświadczenie, kompetencje i aktywa w celu realizacji wspólnego przedsięwzięcia w postaci zaprojektowania, stworzenia oraz prowadzenia innowacyjnego portalu internetowego dedykowanego dla kibiców piłki siatkowej pod adresem www.pzps.pl. Planowany portal ma w zamierzeniu oferować usługi w obszarze e-commerce i m-commerce, w modelu e-sport oraz poprzez multiaplikację mobilną dla kibiców siatkówki. W wykonaniu umowy inwestycyjnej zostanie także zbudowany sklep internetowy, adaptujący się do bieżących wydarzeń, sympatii oraz oczekiwań kibiców siatkówki oraz wdrożone zostaną dedykowane programy lojalnościowe dla klientów. Projekt zakłada ponadto zmianę sposobu sprzedaży biletów na imprezy siatkarskie z pasywnej na aktywną. Dodatkowo spółka celowa zawiązana przez strony celem realizacji postanowień umowy inwestycyjnej ma zaprojektować aplikację mobilną – portfel kibica oraz gry komputerowe i ligę e-sportową. Współpraca z PZPS pozwoli Emitentowi na rozszerzenie zakresu działalności poprzez wdrożenie innowacyjnych rozwiązań internetowych dedykowanych do jednej z najpopularniejszych dyscyplin sportowych w Polsce. Emitent zakłada, że portal www.pzps.pl zostanie stworzony z wykorzystaniem m.in. technologii VR (virtual reality – wirtualna rzeczywistość) i AR (augmented reality – rozszerzona rzeczywistość). Model biznesowy zakłada działania między innymi na rynku reklamy internetowej, którego wartość wg raportu PWC wzrośnie w Polsce z 688 milionów USD w roku 2015 do poziomu 1.2 miliarda USD w roku 2020. W ocenie Emitenta nawiązanie współpracy z PZPS może bardzo istotnie wpłynąć na wyniki Emitenta w kolejnych okresach. Zgodnie z modelem biznesowym, spółka celowa zawiązana celem realizacji postanowień umowy inwestycyjnej powinna w trzecim pełnym roku obrotowym osiągnąć przychód w wysokości ok. 15 milionów złotych, a w kolejnych dwóch latach przychody powinny ulec podwojeniu i przekroczyć wartość 30 milionów złotych w piątym roku obrotowym. Prognozowana EBITDA w tym samym czasie to odpowiednio 2,1 miliona złotych i 7,5 miliona złotych. Jednocześnie w wykonaniu postanowień umowy inwestycyjnej, w dniu 7 grudnia 2016 roku Emitent i PZPS zawiązali spółkę celową pod firmą eSport Polska S.A., która będzie zajmować się stworzeniem i prowadzeniem innowacyjnego portalu internetowego dedykowanego dla kibiców piłki siatkowej www.pzps.pl. Kapitał zakładowy spółki celowej wynosi 600.000 zł i dzieli się na 6.000 akcji. Emitent objął 3.000 akcji spółki, reprezentujących 50 proc. kapitału zakładowego spółki w zamian za wkład pieniężny w wysokości 300.000 zł. Jednocześnie zgodnie ze statutem spółki Emitentowi przysługuje prawo do powoływania i odwoływania 2 spośród 3 członków zarządu spółki. W ocenie Emitenta nawiązanie współpracy z PZPS stanowi potwierdzenie pozycji Emitenta jako doświadczonego i wiarygodnego partnera biznesowego na rynku nowych technologii. Jednocześnie możliwość połączenia potencjału i kompetencji Emitenta z potencjałem komercyjnym siatkówki, jako jednej z najpopularniejszych dyscyplin sportowych w Polsce, stwarza dla Emitenta znakomitą okazję

biznesową. Relacja planowanych nakładów Emitenta na projekt do planowanych wyników spółki celowej stwarza przy tym Emitentowi szansę na uzyskanie w przyszłości znaczących zysków, a tym samym jest wyjątkowo korzystna zarówno dla Emitenta jak i dla jego akcjonariuszy.

g/ 15 grudnia odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które podjęło uchwały w sprawie:

- upoważnienia Zarządu Spółki do podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego i pozbawieniu akcjonariuszy prawa poboru oraz w sprawie zmiany statutu Spółki.

h/ 23 grudnia Emitent opublikował informacje nt. Big Blue Marble Incorporation. Emitent prezentuje w raporcie wybrane dane finansowe BBM, informację na temat wyceny BBM oraz informację na temat skorzystania z opcji nabycia dalszych pakietów akcji BBM. Dane wskazują na wzrost wyników BBM w stosunku do wyników roku 2015 (w szczególności przychody ze sprzedaży za dwa kwartały roku 2016 stanowią ponad 85 proc. przychodów ze sprzedaży za cały rok 2015, a zysk netto za dwa kwartały stanowi już prawie 100 proc. zysku netto osiągniętego w całym roku 2015). Emitent informuje ponadto, że według wyceny sporządzonej na dzień 8 lutego 2016 roku, wartość rynkowa przedsiębiorstwa BBM została oszacowana na kwotę 10.113.960,08 USD. Przedmiotowa wycena została oparta na wyliczeniu średniej ceny ważonej przedsiębiorstwa wynikającej z zastosowania trzech metod wyceny. Emitent poinformował, iż BBM pracuje nad przygotowaniem kilku gier. Wydanie tych gier nastąpi jednak w roku 2017, a nie w roku 2016 jak zakładano pierwotnie, co wynika m.in. z wymagających więcej czasu negocjacji prowadzonych przez Emitenta z podmiotami, na zlecenie których lub w porozumieniu z którymi Emitent zamierza wydać te gry. W związku z opóźnieniem Emitent informuje, iż w roku 2017 nie skorzysta z prawa do zakupu 3.100 akcji BBM w terminie do dnia 30 września 2017 roku (o uprawnieniu tym Emitent informował w raporcie bieżącym EBI nr 29/2016), zaś dalsze zaangażowanie Emitenta będzie przedmiotem negocjacji prowadzonych po otrzymaniu wyników BBM za cały rok 2016 i informacji o wykonaniu zakładanych planów wydawniczych, oraz przy uwzględnieniu oceny wyników współpracy Emitenta z BBM oraz sytuacji Emitenta. Emitent zwrócił uwagę, że pomimo przesunięcia planowanego wcześniej terminu wydania pierwszych gier wspólnie z BBM wyniki BBM osiągnięte dzięki realizacji samodzielnych projektów BBM są w ocenie Emitenta bardzo zadowalające i wskazują na znaczący potencjał BBM do generowania pozytywnych wyników finansowych w przyszłości.

i/ W grudniu w CH Blue City Emitent otworzył jedyną w Polsce e-Sports Academy – Macro Games CUBE. Jest to innowacyjne i jedyne w swoim rodzaju miejsce, w którym na przestrzeni 100 m2 znajdują się nowoczesne stanowiska komputerowe, wysokiej klasy projektory multimedialne oraz stanowiska kreujące VR. Nową jakość rozrywki w e-Sport Academy zapewnią udostępnione, skonfigurowane stanowiska symulacyjne wyposażone w najnowsze technologie VR, czyli wirtualną rzeczywistość. E-Sports Academy to pierwsza, Akademia gamingowo - edukacyjna w Polsce, w której fani gamingowi mogą testować najnowsze rozwiązania technologiczne oraz rozwijać swoje umiejętności. Klimatyczne wnętrze wyposażone w wysokiej jakości sprzęt audio i świetna obsługa pozwolą na relaks, rozrywkę i rozwój personalny.

j/ 30 grudnia w Macro Games e-Sports Academy (Macro Games CUBE) odbyło się pierwsze spotkanie Sferis Pride z fanami pod nazwą "PRIDE Camp". PRIDE Camp to pierwsze z cyklicznych spotkań fanów zespołu Sferis Pride przygotowane wspólnie z Macro Games. Spotkanie najpopularniejszej polskiej drużyny Counter-Strike:Global Offensive (CS:GO) Sferis Pride ze swoimi fanami było okazją do spotkania z trenerem oraz profesjonalnymi zawodnikami pierwszego składu jak również właścicielem zespołu. Podczas PRIDE Camp, sympatycy drużyny mogli wziąć udział w starciu 1vs1 z zawodnikami

zespołu oraz uczestniczyć w treningu z formacją. Dla najlepszych uczestników rozgrywek przewidziane były liczne nagrody.

VIII. Plany rozwoju

Podstawowym celem strategicznym Spółki jest dalszy rozwój aktualnie działających usług, które Spółka oferuje oraz powiększanie ich ilości, co jednocześnie doprowadzi do umocnienia pozycji Spółki na rynku. Dodatkowym celem jest utworzenie własnych produktów oraz ich ekspansja na rynki zagraniczne.

Strategia rozwoju spółki na najbliższe lata opiera się na:

- uruchomieniu nowych usług i produktów związanych ze społecznością graczy
- pozyskaniu nowych projektów dla usługi lokalizacji świadczonej przez Spółkę
- rozwoju elektronicznej dystrybucji oprogramowania, w tym sklepu internetowego SteamKeys.pl
- inwestycje w istniejące, atrakcyjne projekty oraz inkubacji nowych pomysłów
- zainteresowanie się rynkiem gier na urządzenia mobilne

Poza rozwojem bieżących projektów, Emitent pracuje również nad uruchomieniem platformy turniejowej, pozwalającej na prowadzenie e-sportowej rywalizacji, zarówno indywidualnej, jak i zespołowej w celu zapewnienie emocjonującej rozrywki na najwyższym poziomie zarówno e-sportowcom, jak i kibicom. Rozwiązanie opiera się o zaawansowany system turniejowy, wsparcie dla wielu gier, możliwość rywalizacji z czołowymi zawodnikami i drużynami z Polski i świata. Dodatkowo umożliwi ona prowadzenie rozgrywek, których uczestnicy będą konkurować o cenne nagrody.

Wrocław, dnia 31 marca 2016 r.

Agnieszka Zajączko
Prezes Zarządu