

Sprawozdanie Zarządu
z działalności gospodarczej
VARSAV VR S.A.
za okres
01.01.2016 - 31.12.2016



Warszawa, dnia 31 marca 2017 roku

1. Informacje ogólne	4
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie	4
1.2. Przedmiot działalności	4
1.3. Kapitał zakładowy	5
1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA	5
2. Rok obrotowy	6
3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki	6
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	6
3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych	7
3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych	7
3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych	7
4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce	7
4.1. Stan zatrudnienia	7
4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza	7
5. Informacje o działalności Spółki	8
5.1. Dane finansowe	8
5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	8
6. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki ..	11
7. Prognozy finansowe	11
8. Informacja o instrumentach finansowych	11
9. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki	12
9.1. Organy Spółki	15
9.1.1. Zarząd	15
9.1.2. Rada Nadzorcza	16

Szanowni Państwo,

Miniony 2016 rok to okres zmian w Spółce, które stwarzają nowe możliwości w zakresie osiągania wyników finansowych w przyszłości. Wśród kluczowych zmian należy wymienić zmianę profilu działalności Spółki oraz związaną z tym zmianę nazwy na Varsav VR SA..

W następstwie tych zmian Spółka przyjęła nową strategię, zgodnie z którą Emitent koncentruje się na działaniach w obszarze wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR) w oparciu o realizację produkcji gier oraz aplikacji poprzez realizację projektów własnych oraz inwestycje w zespoły deweloperskie.

W 2016 dokonano pierwszej inwestycji w podmiot z rynku gier VR, czyli spółkę Ovid Works sp. z o.o. co stanowi realizację nowej strategii Emitenta, która w opinii Zarządu przyczyni się do długoterminowego wzrostu wartości Spółki dla Akcjonariuszy. Dokonanie inwestycji było możliwe dzięki zmianie głównego akcjonariusza Spółki oraz wniesieniu do Spółki przedsiębiorstwa posiadającego know-how, bazę projektów oraz doświadczenia w zakresie realizacji projektów w obszarze gier komputerowych oraz VR, jak również zmianom w organach reprezentujących Spółkę. Spółka prowadziła rozmowy w zakresie kolejnych inwestycji.

Dodatkowo Spółka przeprowadziła analizę dokumentacji, w tym w szczególności dokumentacji finansowej oraz korporacyjnej Spółki otrzymanej od poprzedniego Zarządu Spółki. W wyniku przeprowadzonej analizy przeprowadzono szereg działań mających na celu zakończenie spraw związanych z uprzednią działalnością Spółki, co pozwoli na koncentrację w 2017 roku na realizacji nowej strategii działania Spółki.

Z wyrazami szacunku,

Konrad Mroczek

1. Informacje ogólne

1.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV VR S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

1.2. Przedmiot działalności

VARSAV VR S.A. koncentruje swoją działalność w obszarze inwestycji w projekty wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR). Spółka inwestuje we własne projekty gier z obszaru wirtualnej rzeczywistości, realizuje inwestycje w zewnętrzne zespoły, jak również świadczy usługi doradcze dla spółek technologicznych. Dodatkowo tworzymy zaplecze technologiczno – biznesowe dla projektów.



1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2016 roku przedstawia się następująco:

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	13,92%	4 190 400	24,44%
2	B	604 800	4,02%	604 800	3,53%
3	C	700 000	4,65%	700 000	4,08%
4	D	770 000	5,12%	770 000	4,49%
Razem		4 170 000	100,00%	6 265 200	100,00%

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia niniejszego raportu przedstawia się następująco:

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	13,92%	4 190 400	24,44%
2	B	604 800	4,02%	604 800	3,53%
3	C	700 000	4,65%	700 000	4,08%
4	D	770 000	5,12%	770 000	4,49%
5	E	10 308 571	68,49%	10 308 571	60,13%
6	F	571 428	3,80%	571 428	3,33%
Razem		15 049 999	100,00%	17 145 199	100,00%

1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2016 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Nazwa akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Vardio Investments Ltd	1 596 077	38,28%	3 192 154	50,95%
2	Iwona Rogowska	242 000	5,80%	474 000	7,57%
3	Pozostali	2 331 923	55,92%	2 599 046	41,48%
Razem		4 170 000	100,00%	6 265 200	100,00%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego raportu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Varsav SA	10 308 571	68,50%	10 308 571	60,13%
2	Varido Investment Ltd.	1 596 077	10,61%	3 192 154	18,62%
3	Pozostali	3 145 351	20,90%	3 644 474	21,26%
Razem		15 049 999	100,0%	17 145 199	100,00%

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzane za 2016 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2016 do 31 grudnia 2016. Roczne sprawozdanie finansowe Spółki podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest Kancelaria Biegłych Rewidentów Księga Sp. z o.o.

3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki

3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

Spółka nie dokonuje konsolidacji sprawozdań finansowych. Na koniec 2016 roku Emitent posiadał 23,7% udziałów w spółce Ovid Works Sp. z o.o.. Dodatkowo Emitent jest w posiadaniu m.in. 5 867 akcji The Farm 51 Group S.A. oraz 25 432 akcji Bloober Team S.A. Udział w żadnym z tych podmiotów nie przekracza 5%.

W dniu 10 listopada 2016 roku Emitent dokonał na rzecz subskrybentów akcji serii G Emitenta zwrotnego przeniesienia 2.533 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy spółki EveryFlow sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotowa czynność związana jest z niedojściem do skutku emisji 10.000.000 akcji imiennych serii G z uwagi na niezgłoszenie do rejestru przedsiębiorców przez poprzedni Zarząd Emitenta zmiany statutu Spółki związanej z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii G dokonanej na podstawie uchwały nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 23 grudnia 2015 roku w terminie 6 miesięcy od dnia jej powzięcia (zgodnie z art. 431 § 4 k.s.h.).

3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych

3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych

W 2016 roku nie dokonano inwestycji zagranicznych.

3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych

Ovid Works sp. z o.o.

Emitent powziął informacje o rejestracji przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy KRS podwyższenia kapitału zakładowego zależnej spółki Emitenta i zmian umowy spółki Ovid Works sp. z o.o. w dniu 15 grudnia 2016 roku.

W wyniku podwyższenia, kapitał zakładowy Ovid Works sp. z o.o. został podwyższony z kwoty 5.800 zł do kwoty 7.600 zł poprzez utworzenie 36 nowych udziałów w kapitale zakładowym Spółki o wartości nominalnej 50 zł każdy i łącznej wartości nominalnej 1.800 zł. Wszystkie udziały zostały objęte za wkłady pieniężne. W ramach podwyższenia kapitału zakładowego Emitent objął 36 udziałów Ovid Works sp. z o.o. za łączną kwotę 300 000 PLN.

4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

4.1. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2016 r. Spółka nie posiada pracowników zatrudnionych z tytułu umowy o pracę. Spółka wykorzystuje outsourcing do prowadzenia działalności.

4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza

Rada Nadzorcza nie pobiera wynagrodzenia. Łączne wynagrodzenie pobrane przez Zarząd wyniosło 12 708 PLN.

5. Informacje o działalności Spółki

5.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2016- 31.12.2016	1.01.2015- 31.12.2015
Przychody netto ze sprzedaży	518 500,00	685 018,18
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-204 374,15	213 427,57
Zysk (strata) brutto	-178 591,34	217 881,07
Zysk (strata) netto	-189 525,34	212 858,07
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-542 528,40	611 476,61
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-337 690,95	-170 536,58
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	759 150,50	-170 802,92
Przepływy pieniężne netto, razem	-121 068,85	270 137,11
Aktywa trwałe	4 300 480,52	753 529,72
Aktywa obrotowe	935 605,80	2 476 477,88
Kapitały własne	4 192 844,94	369 545,83
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 043 241,38	2 860 461,77
Suma bilansowa	5 236 086,32	3 230 007,60

W 2016 roku Spółka osiągnęła 518,5 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, wypracowując -204,4 tys. zł straty z działalności operacyjnej oraz 203 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2016 roku wynosiła 5 236 tys. zł, w tym 4 193 tys. zł to kapitały własne Spółki.

5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2016 roku Emitent do sierpnia 2016 roku prowadził działalność w zakresie świadczenia usług PR oraz od sierpnia 2016 roku rozwijał działalność Spółki w zakresie produkcji gier oraz aplikacji z zakresu wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości oraz dokonywał niezbędnych w tym zakresie zmian organizacyjnych, jak również prowadził działania optymalizacyjne związane z uprzednio prowadzoną działalnością Spółki.

Działalność z zakresu wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości

Emitent z dniem 14 września 2016 roku Emitent przyjął w księgi Spółki Przedsiębiorstwo Insignis Capital Łukasz Rosiński (z dniem 16 września 2016 roku złożono wniosek o rejestrację emisji do KRS). W ramach wnoszonego przedsiębiorstwa, którego wartość godziwa oszacowana została na kwotę 3 608 tys. PLN zostały wniesione:

- pakiety akcji Bloober Team (5867 akcji) oraz The Farm 51 (25 432 akcji) o wartości godziwej na dzień 30.09.2016 roku wynoszącej 621 107 zł,

- wartości niematerialne i prawne w postaci know-how, bazy projektów oraz bazy projektów w obszarze gier komputerowych oraz VR.

Po stronie pasywnej nowa emisja akcji serii E i F została zakwalifikowana do pozostałych funduszy rezerwowych (emisja w trakcie rejestracji).

W dniu 2 września 2016 roku Zarząd Spółki przyjął nową Strategię ukierunkowaną na osiągnięcie istotnej pozycji na rynku VR oraz AR. W dniu 26 października 2016 roku Emitent zawarł umowę inwestycyjną z dotychczasowymi wspólnikami spółki Ovid Works Sp. z o.o. (dalej "Ovid"), na mocy której Emitent nabędzie nie więcej niż 60% kapitału zakładowego Ovid za cenę nie wyższą niż 850 tys. PLN. Pierwsza transzę środków w wysokości 300 tys. PLN została przekazana Spółce w ramach podwyższenia kapitału po podpisaniu umowy. Emitent powziął informacje o rejestracji przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy KRS podwyższenia kapitału zakładowego zależnej spółki Emitenta i zmian umowy spółki Ovid w dniu 15 grudnia 2016 roku.

W dniu 15 grudnia 2016 Emitent powziął ponadto informacje o przyznaniu Ovid dofinansowania na realizację projektu pn. "Living Small Ethos in a Live Big Mythos: Opracowanie frameworku i wytycznych do prezentacji fabuły poprzez wykorzystanie efektu mikroskali oraz interaktywnych mechanizmów służących zaangażowaniu i skupieniu uwagi gracza na warstwie narracyjnej ", w ramach Programu sektorowego GameINN, finansowanego ze środków Działania 1.2 "Sektorowe programy B+R" POIR 2014-2020.

Przyznana spółce Ovid kwota dofinansowania na ww. projekt wynosi 953 719,99 zł, co stanowi 75% proc. całkowitej kwoty wydatków kwalifikujących się do objęcia wsparciem.

W okresie 2016 w związku z prowadzeniem nowej działalnością:

- zwiększeniu uległ poziom zobowiązań krótkoterminowych.
- rozpoczęto amortyzację przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w IV kwartale 2016 roku wyniosła 149 344,64 zł.
- przejęte aktywa w postaci pakietów akcji The Farm 51 Group S.A. oraz Bloober Team S.A. zostały zakwalifikowane jako aktywo długoterminowe, a zmiana ich wyceny została uwzględniona na poziomie kapitałów własnych (wzrost wyniku z aktualizacji wyceny o 172 551,28 zł).

Działalność doradcza

VARSAV VR S.A. po wniesieniu aportu w ramach emisji akcji serii E w postaci przedsiębiorstwa pod nazwą Insignis Capital Łukasz Rosiński, prowadzi działalność doradczą dla podmiotów (w szczególności technologicznych), zainteresowanych pozyskaniem kapitału. W ramach tej działalności Emitent wygenerował 100 000 zł przychodów. Obecnie, Emitent planuje zawarcie kilku kontraktów w zakresie pozyskania finansowania dłużnego i udziałowego dla spółek technologicznych i produkcyjnych.

Działalność zaniechana

W analizowanym okresie Emitent nie wygenerował przychodów z działalności zaniechanej oraz dokonał następujących czynności ukierunkowanych na uporządkowanie oraz zaniechanie uprzedniej działalności Emitenta (usługi z zakresu PR pod marką Your Image).

- przegląd oraz redukcja stanu zobowiązań krótkoterminowych. Redukcja dotyczyła głównie zobowiązań handlowych, w tym przeterminowanych. Zmiany w zakresie zobowiązań wpłynęły na poziom pozostałych przychodów oraz kosztów operacyjnych oraz kosztów usług obcych,
- przegląd oraz redukcja stanu należności krótkoterminowych. Dokonano przeglądu należności pod kątem możliwości ich odzyskania. Należności przeterminowane zostały spisane, zmiany zostały odzwierciedlone w pozycji pozostałych kosztów operacyjnych,
- rozwiązanie umów nie związanych z obecną działalnością Emitenta,
- wpływ na wynik finansowy miały podwyższone koszty finansowe związane z nieuregulowanymi w terminie fakturami historycznymi.

W okresie po zakończeniu 2016 roku Zarząd Emitenta nie przewiduje istotnego wpływu uprzedniej działalności emitenta na wyniki Spółki.

6. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia

Spółki

Strategia Emitenta ukierunkowana jest na osiągnięcie istotnej pozycji rynkowej na rynku VR oraz AR w oparciu o dwa główne filary działalności:

- realizacja projektów własnych w oparciu o współpracę z podmiotami z rynku wirtualnej rzeczywistości oraz rozszerzonej rzeczywistości w krajach Europy Środkowo-Wschodniej oraz docelowo w oparciu o zasoby własne Emitenta;
- realizację inwestycji w zewnętrzne zespoły deweloperskie w ramach realizacji Strategii budowy Grupy producentów gier oraz aplikacji VR oraz AR.

Strategia zakłada następujące główne obszary działalności:

- budowa portfela silnie rozwojowych projektów w fazie seed i start-up z obszaru aplikacji oraz gier VR oraz AR dla odbiorców indywidualnych,
- realizacja projektów komercyjnych z obszaru VR oraz AR,
- realizacja projektów dla segmentu VR Arcade – Spółka posiada relacje oraz analizuje możliwość oferowania produktów salonom rozrywki m.in. na rynku chińskim,
- doradztwo w pozyskiwaniu kapitału na rzecz podmiotów z rynku gier komputerowych oraz VR/AR Europy Środkowo-Wschodniej,
- wspieranie działań prowadzących do umacniania pozycji rynkowej i rozpoznawalności Spółki – współpraca z uczelniami, ośrodkami badawczymi oraz producentami urządzeń VR w celu promowania potencjału projektów realizowanych w ramach funduszu założkowego,

7. Prognozy finansowe

Emitent nie publikował prognoz jak również nie planuje publikacji prognoz na 2017 rok.

8. Informacja o instrumentach finansowych

Ryzyko związane z instrumentami finansowymi oraz przejętymi oraz przyjęte przez Spółkę cele i model zarządzania ryzykiem finansowym zostały przedstawione w informacjach dodatkowych do sprawozdania finansowego.

Spółka nie udzielała pożyczek oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek. Spółka posiada obligacje z stałą stopą procentową.

Spółka nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie zabezpieczania ryzyka walutowego, zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz płynności finansowej.

Ryzyko stopy procentowej oraz kredytowe

Spółka posiada środki na rachunkach bankowych oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej. Spółka posiada obligacje ze stałą stopą procentową.

Ryzyko stopy procentowej oraz kredytowe

W roku 2016 Spółka nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej. Spółka posiada obligacje z stałą stopą procentową.

9. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki

- Ryzyko związane z sytuacją gospodarczą na Świecie

Sytuacja gospodarcza na Świecie ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągane przez Emitenta. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktu krajowego brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą w Polsce i na Świecie z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian.

- Ryzyko wahań cen akcji oraz niedostatecznej płynności akcji

Ceny papierów wartościowych notowanych w Alternatywnym systemie obrotu 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 Emitenta. 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 Emitent podpisał umowę o pełnienie roli animatora rynku z podmiotem uprawnionym do pełnienia takiej funkcji.

- Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

W przypadku zajścia nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak np. wojny, ataki terrorystyczne lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje występujące czynniki ryzyka dla nieprzerwanej i niezakłóconej działalności Emitenta, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na dostrzegane czynniki ryzyka.

- Ryzyko związane z branżą gier oraz VR

Ze względu na globalizację branży gier, poszczególne podmioty zajmujące się bezpośrednio wytwarzaniem gier (tzw. deweloperzy gier) stosunkowo rzadko konkurują ze sobą w sposób bezpośredni lub lokalny w zakresie poszczególnych produktów. Deweloperzy gier z danego kraju lub regionu zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców bądź na różne platformy sprzętowe. Konkurencja na rynku gier ma więc charakter globalny, co oznacza, iż produkty z danego regionu konkurują z odpowiadającymi im produktami z całego świata, ponieważ klienci (gracze) mają dostęp do katalogów gier różnych wydawców i dystrybutorów, którzy te same tytuły starają się udostępniać w tym samym czasie na różnych rynkach. Gracze mają także możliwość dokonania zakupu gier przez Internet, które nigdy nie zostały wydane w rodzimym kraju klienta. Konieczny jest zatem marketing o zasięgu globalnym - posiadanie możliwości dystrybucji produktów bez ograniczeń terytorialnych.

Konsekwencją wymienionych wyżej czynników jest konieczność niezwykle starannego pozycjonowania produktów na rynku. Przenosząc to na grunt konkurencyjności i eliminowania ryzyka, najważniejsze dla wypozycjonowania nowego produktu na rynku jest znalezienie odpowiednio atrakcyjnej formy prezentacji i metod promocji dla produktu, który jest mocno osadzony w jednym z popularnych gatunków i prezentuje odpowiednio wysoką jakość wykonania.

Ponadto deweloperzy gier z danego kraju lub regionu konkurują między sobą w zakresie pozyskiwania pracowników. Bardzo wysokie wymagania odnośnie do kwalifikacji i rzadkie specjalizacje zawodowe związane ze specyfiką tworzenia gier sprawiają, że w chwili obecnej większość wytwórców gier stale poszukuje nowych specjalistów w tym zakresie celem wzmocnienia swoich zespołów produkcyjnych. Konkurencyjność w tworzeniu gier wiąże się więc także z dostępnością wykwalifikowanej kadry pracowniczej.

- Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta (ryzyko nieosiągnięcia celów strategicznych)

Działalność Emitenta narażona jest na ryzyko związane z nietrafnością przyjętych założeń strategicznych dotyczących m.in. szybkiego rozwoju rynku VR oraz przyszłego zapotrzebowania na takie produkty ze strony klientów. Powyższe wpływa także na ryzyko niezrealizowania możliwych do osiągnięcia przychodów i wyników finansowych przez spółki portfelowe Emitenta. Powyższe ryzyko ograniczone jest w związku z doskonałą znajomością rynku, na którym działa Emitent.

- Ryzyko związane ze zewnętrznymi zespołami deweloperskimi

Działalność Emitenta zakłada również inwestycje w zewnętrzne zespoły deweloperskie, czyli spółki we wczesnej fazie rozwoju, które często nie posiadają historii finansowej. Emitent ponosi zatem wysokie ryzyko związane z faktem, że tego typu spółki mogą nie osiągać zysków, a w skrajnym przypadku przychodów z prowadzonej działalności. Zarząd Spółki dokłada wszelkich starań - zarówno na etapie doboru projektów, jak i po zaangażowaniu kapitału, aby minimalizować powyższe ryzyko. Ryzyko mitygowane jest doświadczeniem Spółki i możliwością przejęcia zespołu bezpośrednio do Spółki.

- Ryzyko związane z deficytem wykwalifikowanych pracowników na rynku

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 Emitent będzie miał czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy z Emitentem

- Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier oraz opóźnień

Produkowana gra nie posiada wartości rynkowej możliwej do oceny w sposób obiektywny przed jej wydaniem i zaoferowaniem klientom. Możliwe są jedynie oszacowania biorące pod uwagę krąg potencjalnych odbiorców docelowych, jakość produktu, świadomość marki, zasięg dystrybucji i marketingu i inne elementy przyjęte jako założenia projektu. Na wysokość sprzedaży, a tym samym przychodów trafiających do producenta, może wpływać szereg trudnych do przewidzenia czynników takich jak niezapowiedziane pojawienie się konkurencyjnych produktów, zmiana zainteresowania rynku daną tematyką, zwiększające się wymagania odbiorców odnośnie do jakości produktu, bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa. Gry w trakcie realizacji podlegają licznym przeobrażeniom związanym z koniecznością dostosowywania poszczególnych ich elementów do badanych na bieżąco oczekiwań odbiorców. W cyklu produkcyjnym wymagane jest dokonywanie korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu. Dość często w trakcie produkcji danej gry okazuje się, że technologia

wykorzystana do jej realizacji wymaga uaktualnienia związanego z pojawieniem się na rynku nowych platform dystrybucyjnych bądź zmieniających się wymagań technologicznych platform dystrybucyjnych. Każdy z tych czynników stanowi potencjalne źródło opóźnienia projektu w stosunku do jego pierwotnych założeń, jednakże nieuwzględnianie tych czynników powodowałoby znaczące ograniczenie potencjału rynkowego gry, a tym samym mocno zaważyłoby na możliwości uzyskania satysfakcjonujących przychodów. Co do zasady opóźnienia pojawiające się przy produkcji gry mają negatywny wpływ na sytuację finansową spółek portfelowych. Przyczyną są także rosnące koszty wytworzenia związane z koniecznością utrzymania zespołu produkcyjnego przez dłuższy czas niż zakładano.

- Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów

Znaczna część przychodów Emitenta będzie pochodziła z produkcji gier za pośrednictwem kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz wyniki finansowe Emitenta.

- Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Grupy 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 i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną Grupy i jej wyniki finansowe.

9.1. Organy Spółki

9.1.1. Zarząd

W dniu 17 sierpnia 2016 r. Rada Nadzorcza powołała Pana Konrada Mrocza na stanowisko Prezesa Zarządu Your Image S.A. Zarządu Emitenta jest jednoosobowy.

Konrad Mroczek - Prezes Zarządu

Pan Konrad Mroczek posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe.

Posiada ponad 8-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres jego obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku.

9.1.2. Rada Nadzorcza

W dniu 11 sierpnia 2016 roku NWZ Spółki dokonało zmian w składzie Rady Nadzorczej Spółki.

Rada Nadzorcza Spółki liczy pięciu członków. W jej skład wchodzi:

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

Studiował na Politechnice Krakowskiej, Warszawskiej Szkole Filmowej i Polish Open University w Krakowie. Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Od 2006 roku sprawował funkcje zarządzające w spółkach deweloperskich tworzących gry na konsole nowej generacji. Od 2008 Prezes Zarządu Bloober Team S.A.

Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

Pan Łukasz Rosiński posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe. Ponadto, Pan Łukasz Rosiński studiował na Fachhochschule Ludwigshafen am Rhein, Hochschule für Wirtschaft, Niemcy, jest także absolwentem II edycji Akademii Liderów Rynku Kapitałowego. Posiada blisko 10-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w emisjach akcji i obligacji korporacyjnych (Prezes Zarządu Macromoney Corporate Finance Sp. z o.o.). Dodatkowo Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (wiceprezes Zarządu The Farm 51 Group S.A.). Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Huckleberry Games S.A., QubicGames S.A., Śląskie Kamienice S.A., Minox S.A., Bumech S.A., EBC Solicitors S.A, Bloober Team S.A..

Adam Osiński - Członek Rady Nadzorczej

Pan Adam Osiński jest ekspertem w zakresie rynku NewConnect, prawa cywilnego i handlowego, doradzał przy licznych projektach z zakresu M&A dla firm polskich oraz zagranicznych. Upřednio pełnił funkcję szefa działu prawnego w Dom Książki S.A. w Warszawie. Obecnie Pan Adam Osiński jest Prezesem Zarządu Świętokrzyski Inkubator Technologii S.A. z siedzibą w Kielcach, Light Side sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie oraz Grupa Proinvest sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Pełni również

funkcję Prezesa Zarządu EBC Solicitors S.A. z siedzibą w Warszawie oraz partnera zarządzającego w Kancelarii Adwokackiej Osiński i Wspólnicy spółka komandytowa.

Iwona Rogowska - Członek Rady Nadzorczej

Pani Iwona Rogowska posiada kilkunastoletnie doświadczenie w branży finansowej, m.in. jako Zastępca Dyrektora Oddziału Private Bankingu, Dyrektora Sprzedaży w Domu Maklerskim i Menadżera Regionalnego ds. Sprzedaży. Absolwentka Finansów i bankowości na Politechnice Radomskiej. Ukończyła studia podyplomowe z zakresu Zarządzania Zasobami Ludzkimi w WBS w Poznaniu oraz liczne kursy m.in. Analityka Giełdowego, organizowanego przez Gazetę Parkiet. Uczestniczyła w kilkudziesięciu projektach z zakresu bankowości inwestycyjnej oraz restrukturyzacji przedsiębiorstw. Posiada bogate doświadczenie w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w emisjach akcji i obligacji korporacyjnych. Obecnie pełni funkcję Wiceprezesa Zarządu Arionn Investment Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu oraz Prezesa Aelius Sp. z o.o. w Poznaniu, spółkach zarządzających funduszami inwestycyjnymi zamkniętymi – Arionn FIZ i Enigma FIZ AN.

Dominik Gaworecki - Członek Rady Nadzorczej

Pan Dominik Michał Gaworecki posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Szkołę Główną Handlową w Warszawie. Ponadto, Pan Dominik Michał Gaworecki posiada licencję Doradcy Inwestycyjnego (nr 236) oraz międzynarodowy certyfikat z zakresu analizy finansowej spółek CFA (Chartered Financial Analyst). W latach 2010 – 2016 Pan Dominik był Zarządzający strategiami akcyjnymi w mWealth Management (obrona strategia zwyciężyła roczny rankingi dziennika „Parkiet” w kategorii „Portfele Akcji”). Obecnie tworzy wspólnie z Panem Michałem Szpinem autorski fundusz Inwestycyjny Excalibur FIZ (w ramach OPTI TFI).

Konrad Mroczek



Prezes Zarządu