



VRFACTORY

VR FACTORY GAMES
SPÓŁKA AKCYJNA

RAPORT ZA III KWARTAŁ 2024 r.

tj. za okres od 1 lipca 2024 r. do 30 września 2024 r.
sporządzony dnia 14 listopada 2024 roku

Raport za III kwartał 2024 roku został sporządzony zgodnie z przepisami Ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości oraz w oparciu o Załącznik Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

Spis treści

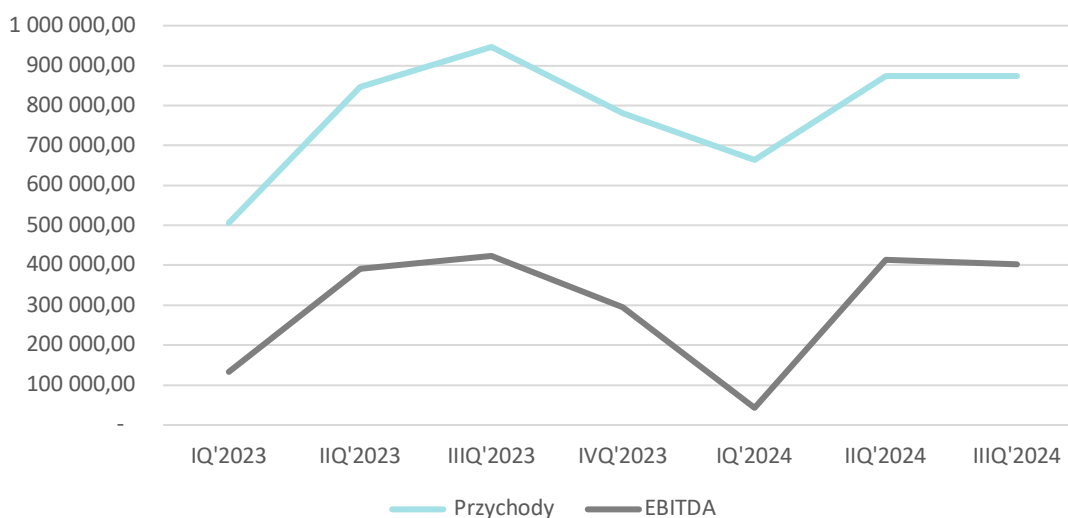
I. KOMENTARZ ZARZĄDU NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JEJ SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W KWARTALE SPRAWOZDAWCZYM	2
II. SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.....	6
III. POZOSTAŁE INFORMACJE O EMITENCIE	12
IV. PROGNOZY FINANSOWE	14
V. PRZYNALEŻNOŚĆ DO GRUPY KAPITAŁOWEJ	14
VI. INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI W OBSZARZE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH WPROWADZANYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE	14
VII. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU.....	15



I. KOMENTARZ ZARZĄDU NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JEJ SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W KWARTALE SPRAWOZDAWCZYM

Wyłączając koszt amortyzacji wartości firmy przejętej w drodze połączenia, który jest kosztem niemającym związku z bieżącą działalnością operacyjną, w trzecim kwartale 2024 r. Spółka osiągnęła zysk z działalności operacyjnej w kwocie 313 630,08 zł oraz zysk netto 290 099,68 zł. Koszt tej amortyzacji, tj. wyceny majątku przejętej spółki VR Factory Games sp. z o.o., w okresie sprawozdawczym wyniósł 533 095,89 zł.

W minionym, trzecim kwartale 2024 r. Spółka wypracowała **873 788,64 zł** przychodów ze sprzedaży. **Wartość tych przychodów** jest zatem porównywalna do analogicznego kwartału ubiegłego roku, **wykazując przy tym stabilizację** w odniesieniu do okresów wcześniejszych. Należy przy tym zaznaczyć, że w kwartale sprawozdawczym (a w zasadzie od początku 2024 r.) nie było żadnej nowej premiery gry Spółki, podczas gdy w czerwcu 2023 r., premiery na Meta Quest - najpopularniejszej platformie VR - miały dwie gry Spółki: „Bartender VR Simulator” oraz „Zombie Bar Simulator” (wtedy jeszcze pod nazwą „Horror Bar VR”). Zdaniem Zarządu, takie kształtowanie się przychodów w okresie sprawozdawczym świadczy o wysokiej jakości gier Spółki, potwierdzonej pozytywnymi opiniami graczy, jak również prawidłowością podjętych przez Zarząd działań w zakresie kierunków ich dalszego rozwoju, w drodze systematycznych aktualizacji, z których każda wdraża nowe funkcje, mechaniki i ulepszenia. Trzeci kwartał 2024 r. jest to również kolejny okres z rzędu, który Spółka zakończyła z dodatnimi wynikami finansowymi na poziomie podstawowej działalności operacyjnej, z wyłączeniem całego kosztu amortyzacji ewidencjonowanego w Spółce, w którym EBITDA wyniosła blisko pół miliona złotych (402 126,77 zł).



Wykres 1: Wartość przychodów i EBITDA w ujęciu kwartalnym w latach 2023 i 2024

Źródło: Spółka

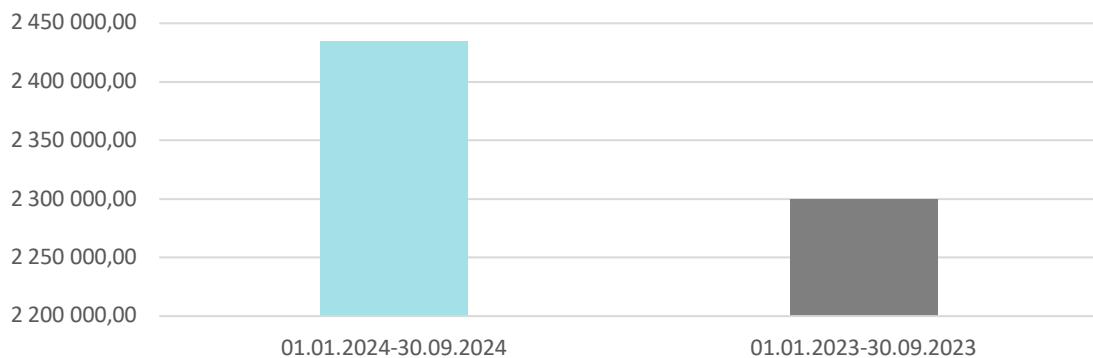
Zarząd przez cały czas świadomie kontroluje poziom przychodów i kosztów, z wyprzedzeniem reagując na pojawiające się sygnały popytowe zarówno w zakresie sprzedaży gier Spółki, jak też nastrojów społecznych, dostosowując poziom kosztów tak, by w każdym czasie utrzymywać rezerwę środków pieniężnych. Potwierdza to kształtowanie się wartości EBITDA (zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację), który wykazuje analogiczną do przychodów tendencję, co de facto wprost obrazuje trafność dokonywanych prognoz na potrzeby zarządcze oraz w konsekwencji podejmowanych przez Zarząd decyzji w zakresie zarządzania kosztami Spółki oraz jej bieżącą płynnością. Warto również wskazać, że w III



kwartale 2024 r. rentowność EBITDA wyniosła 46,02%, względem 44,72% w analogicznym kwartale 2023 r.

W III kwartale 2024 r. koszty związane z podstawową działalnością operacyjną wyniosły 1 088 946,94 zł. Pomimo rozwoju działalności, koszty te poprzez odpowiednie racjonalizujące działania Zarządu, w okresie sprawozdawczym zostały utrzymane na optymalnym poziomie. Struktura kosztów operacyjnych Spółki jest typowa dla podmiotów prowadzących działalność w zakresie produkcji gier. Koszty działalności operacyjnej, zwłaszcza w odniesieniu do usług obcych czy wynagrodzeń, generowane były w związku z intensywnym rozwojem Spółki.

W ujęciu sprawozdawczym, w III kwartale 2024 r. Spółka wykazała stratę z działalności operacyjnej w wysokości -219 465,81 zł oraz stratę netto w wysokości -242 996,21 zł. W analogicznym okresie roku ubiegłego, wyniki te wynosiły odpowiednio -145 755,35 zł na poziomie wyniku z działalności operacyjnej oraz -141 250,02 zł na poziomie wyniku netto. Tak jak w poprzednich okresach sprawozdawczych, wysokość tych strat wynika przede wszystkim z ponoszonego przez Spółkę kosztu amortyzacyjnego, będącego konsekwencją zrealizowanego procesu połączenia, tj. wyceny majątku przejętej spółki VR Factory Games sp. z o.o., który kwartalnie wynosi 533 095,89 zł.



Wykres 2: Wartość przychodów w okresie trzech kwartałów lat 2023 i 2024

Źródło: Spółka

W ujęciu narastającym za pierwsze trzy kwartały 2024 r. wyraźnie widoczny jest wzrost przychodów wobec analogicznego okresu 2023 r. **Za trzy kwartały 2024 r. Spółka wypracowała 2 434 315,09 zł przychodów, podczas gdy w analogicznym okresie roku poprzedniego przychody wyniosły 2 299 885,80 zł, jest to więc wzrost o blisko 6%.**

Wypracowane środki z działalności operacyjnej, pozwalają na funkcjonowanie w Spółce od 2023 r. dwóch niezależnych zespołów deweloperskich, z których jeden zajmuje się produkcją nowego tytułu „Workshop Simulator VR”, drugi z kolei produkcją tytułów „Omnivorous VR” i „Freaky Lab” oraz rozwojem wcześniej wydanych gier („Bartender VR Simulator” i „Zombie Bar Simulator”).

Suma bilansowa Spółki na dzień 30 września 2024 r. pozostaje na zbliżonym poziomie jak w poprzednich okresach i wyniosła 31 039 861,81 zł, przy czym po stronie majątku Spółki zasadniczą pozycję stanowiła zarachowana wartość majątku spółki przejętej w procesie połączenia, tj. VR Factory Games sp. z o.o., w kwocie 27 484 943,03 zł. Ponadto, Spółka posiadała środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego w kwocie 389 024,49 zł. Krótkoterminowe należności Spółki na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 576 101,83 zł (Spółka nie posiada należności długoterminowych), a zobowiązania wraz z rezerwami 217 919,14 zł.

Obecnie Spółka pracuje nad nowymi projektami, tj. grą o roboczym tytule „Freaky Lab”, mającą zapewnić humorystyczną rozrywkę VR, w fabule osadzonej w gabinecie medycznym, a także „Omnivorous VR”, który jest na etapie skończonej preprodukcji i posiada prototyp grywalny.

Pierwotnie fabuła „Omnivorous VR” skupiała się na historii o międzygwiazdowym statku naukowym, podróżującym przez tysiąc lat i zbierającym próbki DNA. Gracz musi zmierzyć się robotami, strażnikami i armią boga-maszyny, a poprzez umiejętne korzystanie z różnych próbek DNA umożliwiającą mutowanie postaci, a tym samym dodawanie nowych mocy, pokonać przeciwnika. Wraz z rozwojem tej gry, Spółka rozważa wprowadzenie do niej alternatywnej historii.

Spółka nieustannie koncentruje się nad dalszym rozwojem swoich wiodących tytułów „Bartender VR Simulator” i „Zombie Bar Simulator”, które zapewniają Spółce stabilne przychody, chcąc maksymalnie wykorzystać potencjał tych dwóch gier, zarówno wprowadzając aktualizacje do wersji obecnie już wydanych na platformach dystrybucyjnych, jak również przygotowywać wersje na nowe urządzenia VR.

W II kwartale br. minął rok od debiutu „Bartender VR Simulator” w głównym sklepie Meta Quest. Od czasu swojej premiery w Meta Quest, tj. 8 czerwca 2023 r., gra ta przeszła jednak znaczący rozwój i rozbudowę, oferując graczom wciągające i dynamiczne doświadczenie barmańskie. Łącznie od czasu tej premiery zostało wydanych kilkanaście aktualizacji, z których każda wdrażała nowe funkcje, mechaniki i ulepszenia, w szczególności: **Localization and Measurement Units, Hand Tracking czy Mixed Reality**. Wprowadzane są również regularne aktualizacje obejmujące wydarzenia tematyczne, takie jak Halloween i Boże Narodzenie, dodające nowe mapy, postaci i specjalne osiągnięcia, utrzymując grę świeżą i angażującą.

Zaangażowanie Spółki w zapewnienie wysokiej jakości i doświadczeń dla graczy, odzwierciedla się w wysokich ocenach gry. **W III kwartale 2024 roku „Bartender VR Simulator” cieszył się średnią oceną 4,7 gwiazdek, z 83% recenzji ocenionych na pięć gwiazdek i kolejnymi 12% na cztery gwiazdki, co daje łącznie 95% bardzo pozytywnych i dobrych recenzji. Tak pozytywny odbiór tej gry przekłada się na realizowaną jej sprzedaż, która odnotowuje wzrosty.** Świadczy to o prawidłowych i odpowiedzialnych decyzjach podejmowanych przez Zarząd w zakresie rozwoju tej gry, a także skutecznych działaniach w obszarach wprowadzanych aktualizacji i modyfikacji, celem zwiększenia monetyzacji.

Dostrzegając bardzo dobre przyjęcie gry „Bartender VR Simulator” w głównym sklepie Meta Quest, Spółka nieustannie mocno pracuje nad rozwojem tej gry, wprowadzając do niej najnowsze technologie VR, a także zwiększając jej objętość w wersji dystrybuowanej na tej platformie, dążąc tym samym do stworzenia silnej, rozpoznawalnej marki wśród graczy i środowiska deweloperskiego. Do tej pory wszystkie aktualizacje, zwłaszcza te wprowadzające nową zawartość, były całkowicie darmowe dla graczy, aczkolwiek obok dodatków darmowych, obecnie Spółka będzie również udostępniała do tej gry dodatki płatne. Spółka prowadzi obecnie prace nad wprowadzeniem nowych mechanik i funkcji, a także nową wizualizacją baru, nowymi postaciami czy aspektami ekonomii gry, dodając do tej gry takie dodatkowe elementy jak wypożyczalnia skuterów czy leżaków.

W celu dotarcia do szerszego grona odbiorców, skupionych wokół innych platform sprzętowych, zarówno „Bartender VR Simulator”, jak również „Zombie Bar Simulator” w pierwszym półroczu bieżącego roku miały swoje premiery na nową generację okularów PSVR2, współpracujących z konsolą PlayStation 5. Decyzja o przygotowaniu tych gier w wersji na tą platformę sprzętową, była konsekwencją pozytywnego ich przyjęcia przez społeczność skupioną wokół platformy Meta Quest.

W bieżącym roku Spółka planuje również premierę „Workshop Simulator VR”, gry, która pierwotnie została wydana na ekrany płaskie, a która została dostosowana przez Spółkę do urządzeń VR. Od sierpnia 2023 r. gra ta przechodziła playtesty, które przyniosły wiele wartościowych wniosków. W oparciu o te wnioski, Spółka przygotowała odpowiednie modyfikacje gry, w tym przede wszystkim przeprojektowana została sceneria warsztatu. Spółka zdecydowała również o podjęciu prac nad dostosowaniem jej grafiki do możliwości



urządzeń Meta Quest 3. We współpracy z agencją reklamową specjalizującą się w promocji gier VR, została również opracowana nowa strategia promocji i rozwoju tej gry, w tym przesunięcie jej premiery na czwarty kwartał 2024 r. Dla tej gry Spółka uruchomiła już dedykowaną stronę, która dostępna jest pod adresem: www.workshopsimulatorvr.com.

Nieustannie Spółka aktywnie poszukuje również innych tytułów oraz prowadzi rozmowy z wydawcami i właścicielami IP gier wydanych na ekrany płaskie, które mają potencjał do przeniesienia ich na VR. Po premierze „Workshop Simulator VR”, Spółka będzie dysponowała potencjałem do podjęcia prac nad kolejnym tytułem.

Do istotnych zdarzeń minionego kwartału należy również zaliczyć podpisanie 6 września br. Term-sheet, w sprawie nabycia 100% udziałów spółki Skillmersion sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Nabycie tych udziałów miałyby nastąpić w zamian za objęcie akcji w podwyższonym kapitale zakładowym Spółki (aport), w oparciu o wycenę udziałów Skillmersion sporządzoną przez niezależny podmiot. Skillmersion specjalizuje się w digitalizacji procesów szkoleniowych w oparciu o technologię wirtualnej (VR) i rozszerzonej (AR) rzeczywistości. W ramach projektu badawczo-rozwojowego dofinansowanego przez NCBiR kwotą 3,2 mln zł, Skillmersion rozwinęło SaaS'ową VR-learningową platformę szkoleniowo-testową przygotowaną w oparciu o technologie wirtualnej rzeczywistości (VR) z wykorzystaniem analityki bazującej na sztucznej inteligencji (AI). Swoje rozwiązania Skillmersion wdrożyło między innymi w pięciu krajach w firmie Skanska oraz w Sodexo. W obu przypadkach Skillmersion otrzymała referencje wysoko oceniające zarówno efektywność wdrożonych rozwiązań, jakość, jak i niezawodność. Kompetencje posiadane przez Skillmersion pozwolą Spółce na dywersyfikację działalności w ramach tożsamej przestrzeni technologicznej, w oparciu o perspektywiczny biznes jakim są szkolenia w zakresie technologii VR i AR, w tym wzmocnienie kompetencji posiadanych przez oba podmioty poprzez wymianę wzajemnych doświadczeń.

Pomimo zahamowania rozwoju rynku gamingowego, w III kwartale 2024 roku rynek wirtualnej rzeczywistości (VR) kontynuował rozwój, napędzany przez kilka kluczowych trendów i innowacji. Przede wszystkim istotnie zwiększyła się dostępność technologii VR dla użytkowników. Popularność samodzielnych zestawów VR, takich jak Meta Quest 3, umożliwiła graczom korzystanie z VR bez potrzeby posiadania mocnych komputerów. Zarówno ten aspekt, jak również większa dostępność cenowa urządzeń VR, znacząco wpłynęły na poszerzenie bazy użytkowników. Ponadto, dzięki postępom w technologii, gry VR stają się coraz bardziej realistyczne. Nowe urządzenia pozwalają na odwzorowanie detali graficznych, a także bardziej zaawansowane efekty dźwiękowe i haptyczne, co zwiększa immersję graczy. Odnotować należy również rozwój gier multiplayer i social VR. Użytkownicy coraz częściej korzystają z tych platform do wspólnego spędzania czasu, uczestniczenia w koncertach, czy wirtualnych spotkaniach. Potencjał rynku gier VR dostrzegany jest również przez globalnych graczy jak Meta, który rozwija własne platformy sprzedażowe gry VR, zwiększając jednocześnie dostępność gier VR. W dn. 22 kwietnia 2024 r. Meta ogłosiła, że ekosystem Quest stanie się bardziej otwarty. Wprowadzony został Meta Horizon OS, który zasilili Meta Quest z otwartym dostępem do zewnętrznych producentów sprzętu. Dzięki temu Quest Store został przemianowany na Meta Horizon Store i stał się bardziej inkluzywny dzięki lepszej integracji App Lab, przez co wszystkie aplikacje będą bardziej dostępne i wykrywalne na różnych urządzeniach. W konsekwencji, do ekosystemu Meta dołączają partnerzy tacy jak ASUS, Lenovo i Xbox. Finalnie ma to ułatwić wydawanie gier na tej platformie, a także usprawnić deweloperom powiększenie grona odbiorców. Od 5 sierpnia br. całą zawartość dostarczoną wcześniej w App Lab można znaleźć w sklepie Meta Horizon. Dodatkowo, aplikacje Meta Horizon udostępniło w swoim sklepie Apple.

II. SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

BILANS - AKTYWA	Na dzień 30.09.2024 r. (w zł)	Na dzień 30.09.2023 r. (w zł)
A. Aktywa trwałe	30 074 735,49	31 234 045,70
I. Wartości niematerialne i prawne	30 070 669,62	31 225 752,96
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	1 529 430,73	1 100 451,38
2. Wartość firmy	451 408,96	468 006,89
3. Inne wartości niematerialne i prawne	27 484 943,03	29 614 212,82
4. Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
5. Koszty prac rozwojowych w trakcie realizacji	604 886,90	43 081,87
II. Rzeczowe aktywa trwałe	1 556,87	4 670,74
1. Środki trwałe	1 556,87	4 670,74
2. Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3. Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	3 000,00
1. Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Od pozostałych jednostek	0,00	3 000,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1. Nieruchomości	0,00	0,00
2. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4. Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 509,00	622,00
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	2 509,00	622,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	965 126,32	1 351 905,54
I. Zapasy	0,00	0,00
1. Materiały	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	0,00	0,00
3. Produkty gotowe	0,00	0,00
4. Towary	0,00	0,00
5. Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności krótkoterminowe	576 101,83	545 308,41
1. Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Należności od pozostałych jednostek	576 101,83	545 308,41
III. Inwestycje krótkoterminowe	389 024,49	806 459,13
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	389 024,49	806 459,13
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	138,00
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	31 039 861,81	32 585 951,24

BILANS - PASywa	Na dzień 30.09.2024 r. (w zł)	Na dzień 30.09.2023 r. (w zł)
A. Kapitał (fundusz) własny	30 821 942,67	32 361 079,40
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	3 284 736,60	32 847 366,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	7 527 627,80	7 527 627,80
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	29 562 629,40	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-8 567 503,24	-7 297 986,64
VI. Zysk (strata) netto	-985 547,89	-715 927,76
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	217 919,14	224 871,84
I. Rezerwy na zobowiązania	19 060,00	0,00
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	60,00	0,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3. Pozostałe rezerwy	19 000,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
1. Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	198 859,14	224 871,84
1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	198 859,14	224 871,84
4. Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
PASYWA RAZEM	31 039 861,81	32 585 951,24

Rachunek zysków i strat (wariant porównawczy)	Za okres od 01.01.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2023 r. do 30.09.2023 r. (w zł)	Za okres od 01.07.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.07.2023 r. do 30.09.2023 r. (w zł)
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	2 434 315,09	2 299 885,80	873 788,64	946 655,58
I. Przychody ze sprzedaży produktów	2 434 315,09	2 299 885,80	873 788,64	946 655,58
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	3 379 972,47	2 982 218,51	1 088 946,94	1 088 260,34
I. Amortyzacja	1 842 988,23	1 646 226,99	621 592,58	569 094,38
II. Zużycie materiałów i energii	15 259,27	46 442,64	4 755,59	9 413,04
III. Usługi obce	1 111 605,20	1 046 490,78	325 722,07	442 661,15
IV. Podatki i opłaty	25 415,85	22 773,47	11 327,00	9 535,00

V. Wynagrodzenia	355 138,87	146 714,33	118 756,99	26 305,61
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	12 852,36	8 779,47	4 454,28	8 047,77
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	16 712,69	64 790,83	2 338,43	23 203,39
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-945 657,38	-682 332,71	-215 158,30	-141 604,76
D. Pozostałe przychody operacyjne	493,31	3,48	186,59	0,53
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	493,31	3,48	186,59	0,53
E. Pozostałe koszty operacyjne	16 184,67	12 556,78	4 494,10	4 151,12
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	16 184,67	12 556,78	4 494,10	4 151,12
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-961 348,74	-694 886,01	-219 465,81	-145 755,35
G. Przychody finansowe	0,00	126,85	0,00	4 505,33
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	126,85	0,00	4 505,33
H. Koszty finansowe	24 199,15	21 168,60	23 530,40	0,00
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata ze tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	24 199,15	21 168,60	23 530,40	0,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-985 547,89	-715 927,76	-242 996,21	-141 250,02
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	-985 547,89	-715 927,76	-242 996,21	-141 250,02

Rachunek przepływów pieniężnych (wariant pośredni)	Za okres od 01.01.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2023 r. do 30.09.2023 r. (w zł)	Za okres od 01.07.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.07.2023 r. do 30.09.2023 r. (w zł)
--	---	---	---	---

A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej

I. Zysk (strata) netto	-985 547,89	-715 927,76	-242 996,21	-141 250,02
II. Korekty razem	1 767 243,66	1 857 629,67	461 597,78	735 714,77
1. Amortyzacja	1 855 436,68	1 658 675,43	625 742,06	573 243,86
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00

3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Zmiana stanu należności	-131 082,69	69 759,98	-128 624,77	113 665,50
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	39 500,25	129 194,26	-35 519,51	48 805,41
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	0,00	0,00	0,00	0,00
10. Inne korekty	3 389,42	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	781 695,77	1 141 701,91	218 601,57	594 464,75

B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej

I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	1 023 342,86	1 190 472,57	356 456,00	475 103,45
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	1 023 342,86	1 190 472,57	356 456,00	475 103,45
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-1 023 342,86	-1 190 472,57	-356 456,00	-475 103,45

C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej

I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00

8. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	0,00	0,00	0,00	0,00
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-241 647,09	-48 770,66	-137 854,43	119 361,30
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-241 647,09	-48 770,66	-137 854,43	119 361,30
F. Środki pieniężne na początek okresu	630 671,58	855 229,79	526 878,92	687 097,83
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	389 024,49	806 459,13	389 024,49	806 459,13

Zestawienie zmian w kapitale własnym	Za okres od 01.01.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2023 r. do 30.09.2023 r. (w zł)	Za okres od 01.07.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.07.2023 r. do 30.09.2023 r. (w zł)
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	31 807 490,56	33 077 007,16	31 064 938,88	32 502 329,42
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	31 807 490,56	33 077 007,16	31 064 938,88	32 502 329,42
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	32 847 366,00	32 847 366,00	3 284 736,60	32 847 366,00
1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	-29 562 629,40	0,00	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	3 284 736,60	32 847 366,00	3 284 736,60	32 847 366,00
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	7 527 627,80	7 527 627,80	7 527 627,80	7 527 627,80
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	7 527 627,80	7 527 627,80	7 527 627,80	7 527 627,80
3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00	0,00	0,00
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	29 562 629,40	0,00
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	29 562 629,40	0,00	0,00	0,00
4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	29 562 629,40	0,00	29 562 629,40	0,00
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-8 567 503,24	-7 297 986,64	-9 310 054,92	-7 872 664,38
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-8 567 503,24	-7 297 986,64	-9 310 054,92	-7 872 664,38
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-8 567 503,24	-7 297 986,64	-9 310 054,92	-7 872 664,38
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-8 567 503,24	-7 297 986,64	-9 310 054,92	-7 872 664,38



5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-8 567 503,24	-7 297 986,64	-9 310 054,92	-7 872 664,38
6. Wynik netto	-985 547,89	-715 927,76	-242 996,21	-141 250,02
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	30 821 942,67	32 361 079,40	30 821 942,67	32 361 079,40
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	30 821 942,67	32 361 079,40	30 821 942,67	32 361 079,40



III. POZOSTAŁE INFORMACJE O EMITENCIE

Dane podstawowe

VR FACTORY GAMES Spółka Akcyjna

adres siedziby	ul. Rakowiecka 34/5, 02-532 Warszawa
numer telefonu	+48 502 63 73 63
numer faksu	-----
adres poczty elektronicznej	hello@vrfactory.pro
adres strony internetowej	www.vrfactory.pro
sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
data rejestracji	13 sierpnia 2001 r.
numer krs	0000023205
regon	931153964
nip	8951592263
zarząd	Sławomir Matul – Prezes Zarządu

Organy statutowe

Zarząd:

W okresie sprawozdawczym nie było zmian w składzie Zarządu Spółki. Wobec powyższego, na dzień 30 września 2024 roku oraz na dzień sporządzenia raportu, skład Zarządu Spółki przedstawia się następująco:

- Sławomir Matul – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

W dniu 18 września 2024 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki odwołało z Rady Nadzorczej Panią Agnieszkę Zielińską i powołało do Rady Nadzorczej, w tym do pełnienia funkcji Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej Pana Macieja Teliszewskiego, na wspólną kadencję, kończącą się 31 grudnia 2029 r. Wobec powyższego, na dzień 30 września 2024 roku oraz na dzień sporządzenia raportu, skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawia się następująco:

- Łukasz Błażejczyk - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Maciej Teliszewski - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
- Robert Skolimowski - Członek Rady Nadzorczej
- Tomasz Rutkowski - Członek Rady Nadzorczej
- Jakub Łukomski - Członek Rady Nadzorczej

Akcjonariat

Na dzień 30 września 2024 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 3 284 736,60 zł i dzielił się na:

- 1 099 400 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja,
- 11 400 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja,
- 11 400 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja,
- 1 433 966 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja,
- 80 000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja,
- 250 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja,



- g) 475 000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja,
- h) 200 000 akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja,
- i) 566 200 akcji zwykłych na okaziciela serii J, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja,
- j) 800 000 akcji zwykłych na okaziciela serii K, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja,
- k) 27 920 000 akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja.

W okresie sprawozdawczym oraz do dnia sporządzenia niniejszego raportu, do Spółki nie wpłynęły zawiadomienia w trybie art. 69 Ustawy o ofercie.

Na dzień sporządzenia raportu skład akcjonariatu powyżej 5% przedstawia się następująco:

Akcjonariusze	Liczba akcji	Udział w kapitale (%)	Liczba głosów	Udział w głosach (%)
Sławomir Matul	20 373 044	62,02%	20 373 044	62,02%
Pozostali (rozproszeni)	17 396 438	37,98%	17 396 438	37,98%
Razem	32 847 366	100,00%	32 847 366	100,00%

Zatrudnienie

W okresie od 1 lipca 2024 roku do 30 września 2024 roku Spółka nie zatrudniała osób w oparciu o umowy o pracę. Współpraca realizowana była na zasadach typowych dla branży gameingowej, tj. na zasadach umów zleceń, umów o dzieło oraz stałych współprac B2B. W okresie sprawozdawczym Spółka współpracowała łącznie z 17 osobami na zasadach umów cywilno-prawnych oraz 6 na zasadzie B2B.

Informacje o prowadzonej działalności

W wyniku połączenia, obecnie prowadzona przez VR Factory Games S.A. działalność skupia się na projektowaniu, produkcji, wydawaniu i wsparciu sprzedaży gier i aplikacji na najbardziej popularne platformy VR. Spółka posiada umowy z wiodącymi globalnymi platformami dystrybucyjnymi takimi jak Sony Corporation (właściciel PlayStation VR), Meta Platforms Technologies, Inc. (wcześniej Facebook, Inc. - właściciel Meta Quest i App Lab), Valve Corporation (właściciela Steam), Vive Port (właściciel HTC) czy Pico VR (spółka nabyta przez właściciela platformy Tik-Tok). Spółka podpisała również umowę wyrażającą chęć współpracy z producentem zestawów VR Pimax, który tworzy swój własny sklep z grami na wzór sklepów Vive Port czy Oculus Store.

W dniu 2 grudnia 2022 r. Spółka podpisała z Meta Platforms Technologies, LLC, umowy wydawnicze, na dystrybucję autorskich gier stworzonych przez Spółkę, tj. „Zombie Bar Simulator” i „Bartender VR Simulator”. Wersje gier na Meta Quest różnią się od wersji dotychczas wydanych na takie platformy jak PlayStation VR, Steam czy Oculus Rift. W konsekwencji ustaleń realizowanych do celów podpisania tych umów, Spółka wraz z menadżerami z Meta Platforms Technologies, LLC, wypracowała katalog prac ukierunkowany na znaczący rozwój tych gier. W ramach umów wydawniczych, Spółka uzyskała od Meta Platforms Technologies, LLC, m.in. finansowanie bezzwrotne na prace rozwojowe gier, rozbudowany program QA oraz działania marketingowe wspierające sprzedaż tych gier. Dystrybucja „Zombie Bar Simulator” i „Bartender VR Simulator” w głównym sklepie Meta Quest, który jest zarazem najpopularniejszą platformą dystrybucyjną gier VR na świecie, zapewnia Spółce znacznie szerszy zasięg dystrybucyjny tych gier wśród potencjalnych graczy.

W portfolio Spółki na dzień sporządzenia niniejszego raportu znajdują się gry już wydane, jak i te, które są w fazie rozwoju, testowania gameplay czy fazy prototypowania. Do tej pory Spółka wydała na zasadach self publishingu następujące gry:

- „**Bartender VR Simulator**” - na takie platformy jak: Steam, Vive Port, Oculus Store Rift, PlayStation VR, PlayStation PSVR2, Pico VR; gra uzyskała wiele międzynarodowych nagród, w tym na GDC czy przyznawaną przez VRARA; gra ta w drugim kwartale 2022 roku miała również premierę na urządzenia Oculus Quest, za pośrednictwem platformy sprzedażowej App Lab należącej do Meta Platforms, Inc. Z kolei w dn. 8 czerwca 2023 r. „Bartender VR Simulator” miał premierę na urządzenia Oculus Quest w głównym sklepie Meta Quest, a 8 i 9 lutego 2024 r. miał premiery na nową generację okularów PSVR2, współpracujących z konsolą nowej generacji PlayStation 5;
- „**Zombie Bar Simulator**” – pierwotnie wyprodukowana i dystrybuowana pod nazwą „Horror Bar VR”; gra nominowana do tytułu „VR Game of the Year”; gra została wydana na takie platformy jak: Steam, Vive Port, Pico VR, Oculus Rift, PlayStation PSVR2; w drugim kwartale 2022 r. gra uzyskała certyfikację na platformę PlayStation VR; gra jest również gotowa do wydania na platformę Meta App Lab. Z kolei w dniu 25 maja 2023 r. „Zombie Bar Simulator” miała premierę na urządzenia Oculus Quest w głównym sklepie Meta Quest, a 19 kwietnia 2024 r. miała premierę na nową generację okularów PSVR2, współpracujących z konsolą nowej generacji PlayStation 5;
- „**Guns and Notes**” - gra wydana na Oculus Rift i Vive Port. Gra jest w końcowej fazie całkowitego przeprojektowania rozgrywki, który inspirowany jest grą odnoszącą bardzo duże sukcesy, tj. Fruit Ninja. „Guns and Notes” została zaakceptowana przez Sony Corporation do wydania na platformie PlayStation VR; zmiana zasad rozgrywki spowodowała, że gra została również zoptymalizowana pod kątem możliwości wydania jej na platformie Meta Quest.

Spółka poza wydanymi wskazanymi powyżej trzema tytułami, które na bieżąco stara się rozwijać oraz portować na najbardziej popularne platformy sprzedażowe VR i wspierać marketingowo, jest również autorem aplikacji do organizowania esportowych turniejów barmańskich „Bartender VR League” i aplikacji eventowej „VR Bar”. Sprzedaż tych produktów została wstrzymana pandemią COVID-19, a wznowienie miało miejsce we wrześniu 2022 r.

W dniu 19 sierpnia 2022 r. Spółka zawarła umowę, na mocy której otrzymała wyłączne upoważnienie do korzystania z gry „Workshop Simulator”, w tym do korzystania z kodów i plików źródłowych, w celu wykonania portingu tej gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości oraz jej wydania na platformach softwareowo-sprzętowych prowadzących dystrybucję gier w wersji VR. Gra ta została dostosowana przez Spółkę do urządzeń VR, a jej premiera na te urządzenia ma odbyć się do końca 2024 r.

IV. PROGNOZY FINANSOWE

Spółka nie publikowała prognoz finansowych.

V. PRZYNALEŻNOŚĆ DO GRUPY KAPITAŁOWEJ

Na dzień 30 września 2024 roku VR Factory Games SA nie była jednostką zależną wobec innego podmiotu. Spółka nie posiadała również jednostek zależnych od siebie.

VI. INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI W OBSZARZE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH WPROWADZANYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE

W okresie objętym niniejszym raportem, Spółka nie podejmowała działań w obszarze rozwiązań innowacyjnych, poza realizacją czynności w zakresie podstawowej działalności operacyjnej.



VII. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Od stycznia 2023 r. Spółka wybrała prezentację kosztów ponoszonych na prace rozwojowe poprzez rozszerzenie struktury bilansu o kategorię wartości niematerialnych i prawnych w budowie względnie „Koszty prac rozwojowych w toku realizacji”. Ustawa o rachunkowości w art. 50 ust. 1 zezwala jednostce na rozszerzenie struktury sprawozdania finansowego. Dopiero w momencie zakończenia prac, które dadzą w przyszłości zamierzony efekt gospodarczy będzie można je przekwalifikować do pozycji wartości niematerialnych i prawnych – koszty zakończonych prac rozwojowych i amortyzować. Od stycznia 2023 r. Spółka aktywuje nakłady na prace rozwojowe m.in. koszty wynagrodzeń wraz z narzutami jako aktywa trwałe, wartości niematerialne i prawne - „Koszty prac rozwojowych w trakcie realizacji”.

Środki pieniężne

Krajowe środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych wycenia się według wartości nominalnej:

- wpływ walut na dewizowy rachunek bankowy wycenia się wg kursów kupna walut, stosowanych na ten dzień przez bank prowadzący rachunek dewizowy,
- rozchód walut wycenia się według kursu sprzedaży banku stosowanego na dzień ich rozchodu,
- w przypadku pozostałych operacji po kursie średnim ogłoszonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski z dnia poprzedzającego ten dzień,
- na dzień bilansowy środki pieniężne wycenia się według średniego kursu ustalonego przez NBP na ten dzień,
- ustalone na koniec dnia różnice kursowe wpływają na wynik finansowy, a mianowicie:
 - dodatnie – jako przychody finansowe z operacji finansowych,
 - ujemne – jako koszty finansowe z operacji finansowych.

Do wyceny rozchodu waluty z rachunku walutowego stosuje się kurs historyczny (jako kurs faktycznie zastosowany). Kurs historyczny jest to kurs, po którym dokonano wyceny waluty w dniu jej wpływu na rachunek walutowy. Dokonując wyceny rozchodu walut z rachunku walutowego według kursu historycznego Spółka stosuje metodę FIFO, tzn. „pierwsze przyszło, pierwsze wyszło”.

Inwentaryzacja środków pieniężnych w kasie jest przeprowadzana w formie spisu z natury.

Inwentaryzacja środków pieniężnych na rachunkach bankowych jest przeprowadzana poprzez potwierdzenie sald z bankiem.

Inwentaryzacja innych środków pieniężnych oraz innych aktywów pieniężnych jest przeprowadzana poprzez porównywanie danych ewidencyjnych z dokumentami.

Należności i zobowiązania

Należności i zobowiązania (w tym z tytułu kredytów i pożyczek) w walucie polskiej wykazywane są według wartości podlegającej zapłacie.

W momencie początkowego ujęcia, kredyty bankowe i pożyczki są ujmowane według kosztu, stanowiącego wartość otrzymanych środków pieniężnych i obejmującego koszty uzyskania kredytu/pożyczki (koszty transakcyjne). Następnie, wszystkie kredyty bankowe i pożyczki, z wyjątkiem zobowiązań przeznaczonych do obrotu, są wyceniane według skorygowanej ceny nabycia (zamortyzowanego kosztu), przy zastosowaniu efektywnej stopy procentowej. Zobowiązania finansowe, wycenia się nie później niż na koniec okresu sprawozdawczego w wysokości skorygowanej ceny nabycia. Jednak ze względu na określoną w art. 4 ust. 4 ustawy



o rachunkowości zasadą istotności, Spółka stosuje uproszczenie, zgodnie z którym zobowiązania finansowe wyceniane są według wartości wymaganej zapłaty. Uproszczenie to, nie wywiera ujemnego wpływu na rzetelność i jasność sytuacji majątkowej i finansowej oraz wynik finansowy Spółki.

Należności i zobowiązania w walutach obcych w momencie powstania ujmowane są według średniego kursu ustalonego przez NBP dla danej waluty obcej.

Dodatnie lub ujemne różnice kursowe powstające w dniu płatności, wynikające z różnicy pomiędzy kursem waluty na ten dzień, a kursem waluty w dniu powstania należności lub zobowiązania odnoszone są odpowiednio na przychody lub koszty operacji finansowych.

Nierozliczone na dzień bilansowy należności i zobowiązania w walucie obcej wycenia się po obowiązującym na dany dzień średnim kursie ustalonym dla obcej waluty przez NBP.

Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego.

Odpisy aktualizujące należności spółka tworzy na:

- należności od dłużników postawionych w stan likwidacji lub upadłości do wysokości należności nie objętych gwarancją lub innym zabezpieczeniem należności zgłoszonej likwidatorowi lub sędziemu komisarzowi w postępowaniu upadłościowym,
- należności od dłużników w przypadku oddalenia wniosku o ogłoszenie upadłości, jeżeli majątek dłużnika nie wystarcza na zaspokojenie kosztów postępowania upadłościowego w wysokości 100% należności,
- należności kwestionowane przez dłużników (sporne) oraz należności skierowane do postępowania sądowego w wysokości 100% należności,
- należności, z których zapłatą dłużnik zwleka, a zapłata nie jest prawdopodobna w wysokości 100% należności.

Inwentaryzacja należności i zobowiązań następuje w drodze pisemnego potwierdzenia sald z kontrahentami.

Instrumenty finansowe

Klasyfikacja instrumentów finansowych

Instrumenty finansowe klasyfikowane są do następujących kategorii:

- aktywa finansowe przeznaczone do obrotu;
- aktywa finansowe utrzymywane do terminu zapadalności;
- pożyczki i należności;
- aktywa finansowe dostępne do sprzedaży.

Klasyfikacja opiera się na analizie charakterystyki oraz celu nabycia inwestycji. Klasyfikacji dokonuje się na moment początkowego ujęcia aktywów i zobowiązań finansowych.

Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu

Do tej kategorii instrumentów finansowych zalicza się składnik aktywów finansowych, który spełnia jeden z poniższych warunków:

- został nabyty lub powstał głównie w celu odsprzedaży w krótkim terminie (jeżeli oczekuje się jego realizacji w ciągu 12 miesięcy);



- stanowi część portfela określonych instrumentów finansowych, które są zarządzane łącznie, i dla których istnieje potwierdzenie uzyskiwania krótkoterminowych zysków w przyszłości; lub
- jest instrumentem pochodnym, o ile nie zostały spełnione wymagania dotyczące zastosowania rachunkowości zabezpieczeń.

Sprzedaż papierów wartościowych następuje wg zasady FIFO, tzn. „pierwsze przyszło, pierwsze wyszło”. Wynik na sprzedaży jest sumą sprzedaży pomniejszoną o koszt własny sprzedaży wg opisanej zasady.

Aktywa finansowe utrzymywane do terminu zapadalności

Do tej kategorii instrumentów finansowych zalicza się składnik aktywów finansowych:

- nie będący instrumentem pochodnym;
- o stałych lub możliwych do określenia płatnościach;
- o ustalonym terminie zapadalności;
- który jednostka zamierza i ma możliwość utrzymać w posiadaniu do upływu terminu zapadalności; gdzie:
 - brak zamiaru występuje wtedy, gdy jednostka:
 - zamierza utrzymać składnik aktywów finansowych przez czas nieokreślony;
 - jest gotowa dokonać sprzedaży (zmiana warunków rynkowych, potrzeby płynnościowe, alternatywne inwestycje itd.);
 - emitent posiada prawo do rozliczenia w kwocie znacznie niższej od jego zamortyzowanego kosztu;
 - brak możliwości występuje wtedy, gdy jednostka:
 - nie posiada dostępnych środków finansowych, które pozwalałyby na finansowanie inwestycji do upływu terminu zapadalności;
 - podlega ograniczeniom wynikającym z przepisów prawa lub innego typu, które mogą udaremnić jej zamiar utrzymania składnika aktywów finansowych do terminu zapadalności;
- inny niż:
 - składnik zakwalifikowany jako aktywa finansowe przeznaczone do obrotu;
 - składnik zakwalifikowany jako aktywa finansowe dostępne do sprzedaży;
 - składnik spełniający definicję pożyczek i należności.

Pożyczki i należności

Do tej kategorii instrumentów finansowych zalicza się składnik aktywów finansowych:

- nie będący instrumentem pochodnym;
- o określonych lub możliwych do określenia płatnościach;
- nienotowany na aktywnym rynku;
- inne niż:
 - składnik zakwalifikowany jako aktywa finansowe przeznaczone do obrotu;
 - składnik zakwalifikowany jako aktywa finansowe dostępne do sprzedaży;
 - składnik zakwalifikowany jako aktywa finansowe dostępne do sprzedaży;
 - aktywa finansowe, których posiadacz może nie odzyskać zasadniczo pełnej kwoty inwestycji początkowej z innego powodu niż pogorszenie obsługi kredytu, które kwalifikuje się jako dostępne do sprzedaży.

Do pożyczek udzielonych i należności własnych nie zalicza się nabytych pożyczek ani należności, a także wpłat dokonanych przez jednostkę celem nabycia instrumentów kapitałowych nowych emisji, również wtedy gdy nabycie następuje w pierwszej ofercie publicznej lub w obrocie pierwotnym, a w przypadku praw do akcji – także w obrocie wtórnym.

Do tej kategorii rachunkowości nie zalicza się należności z tytułu dostaw towarów i usług, ponieważ nie powstały na skutek przekazania drugiej stronie umowy środków pieniężnych.

Aktywa finansowe dostępne do sprzedaży

Do tej kategorii instrumentów finansowych zalicza się aktywa finansowe, które nie są instrumentami pochodnymi oraz:

- zostały jako takie zakwalifikowane (zazwyczaj na moment początkowego ujęcia); lub
- nie kwalifikują się do pozostałych kategorii.

Przy wycenie rozchodu instrumentów finansowych dostępnych do sprzedaży stosuje się metodę FIFO, tzn. „pierwsze przyszło, pierwsze wyszło”. Wynik na sprzedaży jest sumą sprzedaży pomniejszoną o koszt własny sprzedaży wg opisanej zasady.

Wartości niematerialne i prawne

Wartości niematerialne i prawne wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o dotychczasowe odpisy umorzeniowe. Odpisy amortyzacyjne są dokonywane przy zastosowaniu metody liniowej.

Od 01.2023 r. Spółka wybrała prezentację kosztów ponoszonych na prace rozwojowe poprzez rozszerzenie struktury bilansu o kategorię wartości niematerialnych i prawnych w budowie względnie „Koszty prac rozwojowych w toku realizacji”. Ustawa o rachunkowości w art. 50 ust. 1 zezwala jednostce na rozszerzenie struktury sprawozdania finansowego. Dopiero w momencie zakończenia prac, które dadzą w przyszłości zamierzony efekt gospodarczy będzie można je przekwalifikować do pozycji wartości niematerialnych i prawnych – koszty zakończonych prac rozwojowych i amortyzować. Od 01.2023 r. Spółka aktywuje nakłady na prace rozwojowe m.in. koszty wynagrodzeń wraz z narzutami jako aktywa trwałe, wartości niematerialne i prawne - „Koszty prac rozwojowych w trakcie realizacji”.

Do wartości niematerialnych i prawnych zalicza się koszty zakończonych prac rozwojowych prowadzonych przez Spółkę na własne potrzeby, poniesione przed podjęciem produkcji lub zastosowaniem technologii, jeżeli: produkt lub technologia wytwarzania są ściśle ustalone, a dotyczące ich koszty prac rozwojowych wiarygodnie określone; techniczna przydatność produktu lub technologii została stwierdzona i odpowiednio udokumentowana i na tej podstawie jednostka podjęła decyzję o wytwarzaniu tych produktów lub stosowaniu technologii; koszty prac rozwojowych zostaną pokryte, według przewidywań, przychodami ze sprzedaży tych produktów lub zastosowania technologii.

Koszty i wydatki w ramach prowadzonych prac rozwojowych do momentu ich zakończenia ujmowane są w bilansie, w pozycji „Koszty prac rozwojowych w trakcie realizacji”

Mając na uwadze zasadę istotności wynikającą z art. 4 ust. 4 Ustawy potwierdzoną postanowieniem ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych art. 16d, wartości niematerialne i prawne o wartości do 10 000 zł, traktowane jako niskocenne składniki majątku, zalicza się do materiałów i księguje bezpośrednio w zużycie materiałów z pominięciem ewidencji bilansowej.

Inwentaryzacja wartości niematerialnych i prawnych jest przeprowadzana w formie porównania danych ewidencyjnych z dokumentacją.



Rzeczowe aktywa trwałe

Środki trwałe oraz środki trwałe w budowie wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o dotychczasowe odpisy umorzeniowe. Spółka prowadzi ewidencję środków trwałych, do których zalicza się składniki mienia, przy czym środki trwałe o wartości do 10 000 zł, traktowane jako niskocenne składniki majątku, zalicza się do materiałów i księguje bezpośrednio w zużyciu materiałów z pominięciem ewidencji bilansowej, zgodnie z art. 32 ust. 6 Ustawy. Zasady amortyzacji środków trwałych są zgodne z ustawą o podatku dochodowym od osób prawnych.

Odpisy amortyzacyjne są dokonywane przy zastosowaniu metody liniowej.

Odpisy amortyzacji dokonywane są zgodnie ze sporządzonym planem amortyzacji.

Odsetki, prowizje oraz różnice kursowe dotyczące środków trwałych w budowie zwiększają wartość nabycia tych składników majątku.

Inwentaryzacja rzeczowych aktywów trwałych jest przeprowadzana w formie spisu z natury.

Rozliczenia międzyokresowe

Rozliczenia międzyokresowe czynne ustala się w wysokości kosztów przypadających na następne okresy sprawozdawcze. Jeżeli wartość otrzymanych finansowych składników majątku jest niższa niż zobowiązania na nie, w tym również z tytułu uzyskanych kredytów i pożyczek, to różnica stanowi czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów. Odpisuje się je w koszty operacji finansowych w równych ratach w ciągu okresu, na jaki zaciągnięto zobowiązanie. Do kosztów rozliczanych w czasie zalicza się przede wszystkim: zapłacone odsetki od kredytów, opłacone z góry prenumeraty, składki na ubezpieczenia majątkowe, czynsze.

Mając na uwadze zasadę istotności wynikającą z art. 4 ust. 4 Ustawy koszty dotyczące przyszłych okresów są rozliczane w miesięcznych odpisach, jeśli stanowią istotną kwotę. W przeciwnym razie nie dokonuje się ich comiesięcznego rozliczania. Za próg istotności Spółka przyjmuje niższą z dwóch wartości: 1-2% sumy bilansowej lub 0,5-1% przychodów ze sprzedaży.

Rozliczenia międzyokresowe bierne ustala się w wysokości przypadającej na bieżący okres sprawozdawczy:

- ściśle oznaczonych świadczeń wykonywanych na rzecz spółki, lecz jeszcze nie stanowiących zobowiązania,
- prawdopodobnych kosztów, których kwota bądź data powstania zobowiązania z ich tytułu nie jest jeszcze znana.

Przewidywane, lecz nie poniesione, wydatki objęte biernymi rozliczeniami międzyokresowymi zmniejszają bieżąco koszty, nie później niż do końca roku obrachunkowego następnego po roku ich ustalenia.

Spółka dokonuje biernych rozliczeń międzyokresowych kosztów w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy wynikających ze świadczeń wykonanych na rzecz Spółki przez kontrahentów oraz z obowiązku wykonania związanych z bieżącą działalnością przyszłych świadczeń wobec nieznanymi osobami, których kwotę można oszacować, choć data powstania zobowiązania z ich tytułu nie jest jeszcze znana.



Na składniki aktywów, co do których istnieje podejrzenie, że w dającej się przewidzieć przyszłości nie będą przynosić korzyści ekonomicznych, Spółka będzie dokonywała odpisu z tytułu trwałej utraty ich wartości.

W związku z przejściowymi różnicami między wykazywaną w księgach rachunkowych wartością aktywów i pasywów a ich wartością podatkową oraz stratą podatkową możliwą do odliczenia w przyszłości, jednostka ustala aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się w wysokości kwoty przewidzianej w przyszłości do odliczenia od podatku dochodowego w związku z ujemnymi różnicami przejściowymi, które spowodują w przyszłości zmniejszenie podstawy obliczenia podatku dochodowego oraz straty podatkowej możliwej do odliczenia.

Wysokość aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się przy uwzględnieniu stawek podatku dochodowego obowiązujących w roku powstania obowiązku podatkowego.

Inwentaryzacja rozliczeń międzyokresowych jest przeprowadzana w formie porównania danych ewidencyjnych z dokumentacją.

Kapitały własne

Kapitał zakładowy wykazuje się w wysokości określonej w umowie lub statucie i wpisanej w rejestrze sądowym. Zadeklarowane, lecz nie wniesione wkłady kapitałowe ujmuje się jako należne wpłaty na poczet kapitału, jako pozycja aktywów.

Kapitał zapasowy tworzony jest z odpisów z czystego zysku rocznego Spółki. Ponadto do kapitału zapasowego zalicza się również nadwyżkę powstałą w wyniku sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej po potrąceniu kosztów emisji.

Inwentaryzacja kapitałów własnych jest przeprowadzana w formie porównania danych ewidencyjnych z dokumentacją.

Rezerwy

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Spółce ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków uosabiających korzyści ekonomiczne, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania.

W związku z przejściowymi różnicami między wykazywaną w księgach rachunkowych wartością aktywów i pasywów a ich wartością podatkową oraz stratą podatkową możliwą do odliczenia w przyszłości, jednostka tworzy rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

Rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego tworzy się w wysokości kwoty podatku dochodowego wymagającej w przyszłości zapłaty w związku z występowaniem dodatnich różnic przejściowych, tj. różnic, które spowodują zwiększenie podstawy obliczenia podatku dochodowego w przyszłości.

Wysokość rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się przy uwzględnieniu stawek podatku dochodowego obowiązujących w roku powstania obowiązku podatkowego.

Inwentaryzacja rezerw jest przeprowadzana w formie porównania danych ewidencyjnych z dokumentacją.

**Przychody ze sprzedaży**

Przychodem z tytułu świadczenia usług i sprzedaży towarów jest kwota należna z tego tytułu od odbiorcy, pomniejszona o podatek od towarów i usług (VAT) oraz rabaty.

Pozostałe przychody i koszty operacyjne

Pozostałe przychody i koszty operacyjne są to przychody i koszty niezwiązane bezpośrednio z podstawową działalnością Spółki.

Przychody i koszty finansowe

Przychody finansowe są to należne przychody z operacji finansowych, natomiast koszty finansowe są to poniesione koszty operacji finansowych.

Ujemne różnice kursowe oraz odsetki od zobowiązań i kredytów inwestycyjnych po oddaniu inwestycji do użytkowania obciążają koszty operacji finansowych.

Podatek dochodowy

Podatek dochodowy wykazany w rachunku zysków i strat składa się z:

- bieżącego podatku dochodowego. Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego naliczane są zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych.

Podatek dochodowy od osób prawnych jest obliczany w oparciu o zysk brutto ustalony na podstawie przepisów o rachunkowości, skorygowany o przychody nie stanowiące przychodów podlegających opodatkowaniu oraz koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów.

- Odroczonego podatku dochodowego będącego różnicą pomiędzy wartościami aktywów i rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego na koniec i początek okresu za który sporządzane jest sprawozdanie finansowe.
Aktywa i rezerwy z tytułu podatku odroczonego tworzy się w związku z przejściowymi różnicami pomiędzy wartościami bilansowymi i podatkowymi pozycji aktywów i pasywów.

Zysk (strata) netto

Na wynik finansowy składają się: wynik na działalności podstawowej, wynik na pozostałej działalności operacyjnej, wynik na działalności finansowej, podatek dochodowy, inne obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty).