



VRFACTORY

VR FACTORY GAMES
SPÓŁKA AKCYJNA

RAPORT ROCZNY 2024

Warszawa, dn. 30 kwietnia 2025 r.

Spis treści

- I. List Zarządu
- II. Wybrane dane finansowe, zawierające podstawowe pozycje z rocznego sprawozdania finansowego, w tym przeliczone na euro
- III. Oświadczenie Zarządu w sprawie rzetelności i kompletności sprawozdania finansowego
- IV. Oświadczenie Zarządu w sprawie wyboru podmiotu uprawnionego do badania rocznego sprawozdania finansowego
- V. Sprawozdanie biegłego rewidenta z badania Sprawozdania finansowego za rok obrotowy 2024
- VI. Sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2024
- VII. Sprawozdanie Zarządu z działalności w roku obrotowym 2024
- VIII. Sprawozdanie ze stosowania zasad ładu korporacyjnego „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”

List Zarządu

Szanowni Państwo,

Z wielką przyjemnością przedstawiam Państwu raport podsumowujący 2024 rok obrotowy.

Rok 2024 był dla VR Factory Games okresem intensywnego rozwoju, w którym konsekwentnie realizowaliśmy strategię wzmacniania pozycji na rynku gier wirtualnej rzeczywistości. O powodzeniu tych działań świadczy chociażby to, że na platformie Meta, tj. wiodącej platformie dystrybucyjnej gry VR, zbliżyliśmy się z trzema naszymi wydanymi tytułami, tj. Bartender VR Simulator, Zombie Bar Simulator oraz Workshop Simulator VR do 1 mln aktywnych graczy, przy czym bardzo zadowalające jest, że gra Workshop Simulator VR w ciągu 5 miesięcy od jej premiery, zgromadziła grono ponad 100 tysięcy graczy. Dzięki premierom naszych gier, szeregowi aktualizacji oraz istotnym decyzjom korporacyjnym, zbudowaliśmy solidne podstawy do dalszego wzrostu i dywersyfikacji przychodów.

Do najważniejszych wydarzeń ubiegłego roku zaliczamy wprowadzenie Bartender VR Simulator oraz Zombie Bar Simulator do ekosystemu PlayStation VR2. Premiery tych gier miały miejsce odpowiednio 8 i 9 lutego oraz 19 kwietnia 2024 r. Obydwie gry spotkały się z entuzjastycznym przyjęciem użytkowników, co otworzyło nam dostęp do nowej grupy odbiorców i potwierdziło wysoką jakość oferowanych doświadczeń. Równolegle rozwijaliśmy Bartender VR Simulator na platformie Meta Quest, publikując liczne aktualizacje, obejmujące m.in. tryb Mixed Reality, obsługę Hand Tracking oraz pełną lokalizację na dziewięć języków. Dzięki temu utrzymaliśmy pozycję jednego z najlepiej ocenianych symulatorów barmańskich w VR.

W dniu 21 listopada 2024 r. na Meta Horizon odbyła się premiera naszej gry Workshop Simulator VR. Gra spotkała się z bardzo ciepłym przyjęciem, uzyskując w ciągu 3 miesięcy od jej premiery średnią ocenę 4,5/5, przy 87% pozytywnych recenzji. Jest to gra, która bazuje na grze o tej samej nazwie wydanej na ekrany płaskie, aczkolwiek przeprowadziliśmy gruntowną przebudowę tej gry, aby w pełni wykorzystać potencjał wirtualnej rzeczywistości. Tytuł ten, przenosi graczy do wirtualnego warsztatu, gdzie mogą przeprowadzać renowację przedmiotów i rozwijać własną pracownię. Chcąc wykorzystać zainteresowanie tą grą na platformie Meta, a także jej potencjał, postanowiliśmy ją dostosować i następnie wprowadzić na kolejną platformę dystrybucyjną. W ślad za tą decyzją, w dniu 27 lutego 2025 r. miała miejsce jej premiera na platformie Steam VR. Tym samym Workshop Simulator VR dostępna jest dla graczy dysponujących zestawami słuchawkowymi VR, takimi jak Valve Index, HTC Vive, PICO i innymi urządzeniami zgodnymi z PCVR.

Nieustannie koncentrujemy się nad dalszym rozwojem swoich wydanych tytułów Bartender VR Simulator, Workshop Simulator VR i Zombie Bar Simulator, które zapewniają naszej Spółce stabilne przychody, chcąc maksymalnie wykorzystać potencjał tych gier, zarówno wprowadzając aktualizacje do wersji obecnie już wydanych na platformach dystrybucyjnych, jak również przygotowując wersje na nowe urządzenia VR. Warto podkreślić, że zainteresowanie starszymi tytułami VR Factory Games nie słabnie. Na dowód tego przypominam, o czym już pisaliśmy, że tylko 25 grudnia 2024 r. sprzedano 1 220 kopii gry Bartender VR Simulator. Tego samego dnia Workshop Simulator VR znalazł 630 nowych nabywców, a razem z wynikami Zombie Bar Simulator, łączna sprzedaż gier VR Factory Games tego dnia wyniosła około 2 000 egzemplarzy.

Bardzo ważnym aspektem prowadzonej przez nas działalności, jest rozwój zaplecza produkcyjnego. W 2024 r. działały równolegle dwa, a pod koniec roku już trzy zespoły deweloperskie, prowadząc prace nad nowymi tytułami: Omnivorous VR, Freaky Lab oraz kolejnymi projektami, których premiery zaplanowane są na 2025 rok. Omnivorous VR to gra wykorzystująca innowacyjną mechanikę mutacji

DNA, zaś Freaky Lab zapowiada rozrywkową, humorystyczną fabułę osadzoną w realiach gabinetu medycznego.

Obok działań produkcyjnych, skupiamy się również na opracowywaniu nowych projektów, zarówno w zakresie gier tworzonych od podstaw, jak również adaptowanych z ekranów płaskich, jak to miało miejsce z Workshop Simulator VR. Już po okresie sprawozdawczym, bo w 2025 roku zawarliśmy umowę na współfinansowanie zupełnie nowej gry, w ramach której odpowiadamy za produkcję, wydanie oraz marketing tej gry VR, a ponadto podpisaliśmy z Vivid Games SA Term Sheet, na podstawie którego rozpoczęliśmy współpracę, której celem jest opracowanie (adaptacja), wyprodukowanie i wydanie przez VR Factory Games na dedykowane platformy wirtualnej rzeczywistości gry Real Boxing 3. Poprzez realizację zupełnie nowych gier, a także nieustanne rozwijanie naszych obecnych tytułów, w 2025 roku chcemy rozbudować swoje portfolio do sześciu niezależnych tytułów, z których zakładamy uzyskać blisko 20 różnych strumieni przychodowych. To strategiczne podejście ma zapewnić stabilność finansową i dalszy wzrost VR Factory Games.

Rok 2024 przyniósł także ważne wydarzenia korporacyjne. W dniu 12 stycznia 2024 roku w wyniku zakończenia procesu upublicznienia, nasze akcje serii K zadebiutowały na rynku NewConnect. Z kolei w lutym 2024 roku, Akcjonariusze podczas Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia podjęli decyzję o obniżeniu kapitału zakładowego poprzez zmniejszenie wartości nominalnej akcji z 1,00 zł do 0,10 zł, przy niezmienionej liczbie akcji. Celem tego działania była restrukturyzacja kapitałów własnych oraz ułatwienie przyszłego pozyskania finansowania. Rejestracja zmian w KRS nastąpiła w czerwcu 2024 r.

Dnia 6 września 2024 roku podpisaliśmy Term Sheet dotyczący nabycia 100% udziałów SkillImmersion sp. z o.o. Celem nabycia SkillImmersion jest wykorzystanie kompetencji posiadanych przez tą spółkę, co z kolei pozwoli VR Factory Games na dywersyfikację działalności w ramach tożsamej przestrzeni technologicznej, w oparciu o perspektywiczny biznes jakim są szkolenia w zakresie technologii VR i AR. Obecnie jednak, żadne wiążące decyzje w tym zakresie nie zostały podjęte.

W całym 2024 r. odnotowaliśmy przychody w wysokości 3 382 423,68 zł, czyli o 10 % wyższe niż w 2023 r. Wzrost przychodów jest dla nas satysfakcjonujący, tym bardziej, że przychody te zostały głównie wypracowane poprzez wsparcie i rozwój naszych starszych tytułów, tj. Bartender VR Simulator i Zombie Bar Simulator. Oczywiście, do uzyskania tych przychodów przyczyniła się również premiera Workshop Simulator VR, aczkolwiek z uwagi na jej premierę w końcówce 2024 r., przychody z jej sprzedaży nie zaważyły znacząco na łącznych przychodach wypracowanych w 2024 r. Istotne jest również, że po wyłączeniu amortyzacji, w 2024 r. Spółka uzyskała zysk na sprzedaży w kwocie 1 422 504,82 zł, co stanowi poprawę względem wyniku roku poprzedniego na tym samym poziomie o blisko 400 tys. zł.

Na końcowe wyniki finansowe w 2024 r., bardzo istotny wpływ ma podjęta w dn. 25 kwietnia 2025 r. decyzja o dokonaniu jednorazowych odpisów aktualizujących wartości niematerialne i prawne na łączną kwotę 15,55 mln zł. Odpisy te dotyczą projektów, których obecnie nie rozwijamy. Odpisy te obciążyły wynik finansowy i spowodowały stratę operacyjną w kwocie -16,56 mln zł oraz stratę netto -16,58 mln zł. Działanie to realnie obniży jednak przyszłą amortyzację, przez co sytuacja wynikowa Spółki będzie znacznie lepiej odzwierciedlona.

W 2024 r. na otoczenie rynkowe wpłynęły dwa przełomowe wydarzenia technologiczne: głośna premiera gogli mixed-reality Apple Vision Pro, zapowiadająca przyspieszenie masowej adopcji VR, oraz otwarcie ekosystemu Meta Quest poprzez Meta Horizon OS, co ułatwia deweloperom – w tym nam – docieranie do szerszej publiczności.

Obserwując zainteresowanie graczy oraz dostrzegając potencjał w Bartender VR Simulator, Workshop Simulator VR i Zombie Bar Simulator, chcemy nadal rozwijać te gry, aby poprzez aktualizacje, wprowadzanie kolejnych update'ów i dystrybucję na jak największą liczbę platform, zainteresować nimi jak najszersze grono potencjalnych odbiorców. Skupiamy się również na poszukiwaniach kolejnych tytułów gier do przeniesienia z ekranów płaskich do VR. Kontynuujemy również inwestycje w rozwój zespołów i marketing, aby w pełni wykorzystać rosnący potencjał rynku wirtualnej rzeczywistości. Obecnie, VR Factory Games posiada trzy niezależne zespoły deweloperskie, które pracują nad zupełnie nowymi grami, w tym m.in. Omnivorous VR, Freaky Lab oraz kolejnymi projektami, których premiery planowane są jeszcze w 2025 roku.

Rok 2024 był dla VR Factory Games okresem wyraźnego przyspieszenia rozwoju. Dzięki strategicznym inwestycjom w nowe projekty, utrzymywaniu wysokiej jakości wydanych gier oraz skutecznemu wykorzystaniu trendów rynkowych, Spółka nie tylko umocniła swoją pozycję, ale także stworzyła solidne fundamenty pod dalszy wzrost. Dynamiczny rozwój rynku VR, otwarcie nowych platform dystrybucyjnych i konsekwentna praca nad rozwojem portfolio produktowego sprawiają, że perspektywy na rok 2025 są dla naszej Spółki bardzo obiecujące.

Dziękujemy Państwu za zaufanie i nieustanne wsparcie. Wierzymy, że decyzje strategiczne podjęte w 2024 r. umocnią fundamenty VR Factory Games i pozwolą nam wspólnie czerpać korzyści z dynamicznego rozwoju branży VR w kolejnych latach.

Sławomir Matul
Prezes Zarządu

Wybrane dane finansowe

	31.12.2024	31.12.2023	31.12.2024	31.12.2023
	w złotych		w euro ¹	
Aktywa trwałe	14 256 443,35	30 910 218,73	3 336 401,44	7 109 065,95
Wartości niematerialne i prawne	14 253 754,90	30 903 817,46	3 335 772,27	7 107 593,71
Rzeczowe aktywa trwałe	778,45	3 892,27	182,18	895,19
Należności długoterminowe				
Inwestycje długoterminowe				
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 910,00	2 509,00	446,99	577,05
Aktywa obrotowe	1 084 130,33	1 075 690,72	253 716,44	247 398,97
Zapasy				
Należności krótkoterminowe	690 755,41	445 019,14	161 655,84	102 350,31
Inwestycje krótkoterminowe	393 374,92	630 671,58	92 060,59	145 048,66
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe				
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktywa razem	15 340 573,68	31 985 909,45	3 590 117,88	7 356 464,91
Kapitał (fundusz) własny	15 228 699,12	31 807 490,56	3 563 936,14	7 315 430,21
Kapitał (fundusz) podstawowy	3 284 736,60	32 847 366,00	768 719,07	7 554 592,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	7 527 627,80	7 527 627,80	1 761 672,78	1 731 285,14
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)				
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny				
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej				
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	29 562 629,40		6 918 471,66	
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki				
- na udziały (akcje) własne				
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-8 567 503,24	-7 297 986,64	-2 005 032,35	-1 678 469,79
Zysk (strata) netto	-16 578 791,44	-1 269 516,60	-3 879 895,02	-291 977,14
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego				
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	111 874,56	178 418,89	26 181,74	41 034,70
Rezerwy na zobowiązania	21 063,00	19 060,00	4 929,32	4 383,62
Zobowiązania długoterminowe	8 000,00		1 872,22	
Zobowiązania krótkoterminowe	82 811,56	159 358,89	19 380,19	36 651,08
Rozliczenia międzyokresowe				
Pasywa razem	15 340 573,68	31 985 909,45	3 590 117,88	7 356 464,91

¹ dane z bilansu zostały przeliczone po średnim kursie Narodowego Banku Polskiego (Tabela A), obowiązującym odpowiednio w dniach 31.12.2024 r. oraz 29.12.2023 r.:

- 31.12.2024 r. - 4,2730 zł,
- 29.12.2023 r. - 4,3480 zł.

	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023
	w złotych		w euro ²	
Przychody netto ze sprzedaży	3 382 423,68	3 068 429,40	785 850,20	677 601,80
Koszty działalności operacyjnej	4 429 053,16	4 248 571,82	1 029 017,25	938 212,86
Zysk (strata) ze sprzedaży	-1 046 629,48	-1 180 142,42	-243 167,05	-260 611,06
Pozostałe przychody operacyjne	76 245,20	5,45	17 714,31	1,20
Pozostałe koszty operacyjne	15 594 491,54	46 501,16	3 623 122,18	10 268,86
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-16 564 875,82	-1 226 638,13	-3 848 574,92	-270 878,71
Przychody finansowe		126,85		28,01
Koszty finansowe	13 313,62	44 832,32	3 093,20	9 900,33
Zysk (strata) brutto	-16 578 189,44	-1 271 343,60	-3 851 668,12	-280 751,03
Zysk (strata) netto	-16 578 791,44	-1 269 516,60	-3 851 807,99	-280 347,57

² dane z rachunku wyników zostały przeliczone po średnim kursie Narodowego Banku Polskiego (Tabela A), przyjętym jako średnia kursów obowiązujących na ostatni dzień miesiąca odpowiednio roku 2024 oraz 2023:

- rok 2024 r. – 4,3042 zł,

- rok 2023 r. - 4,5284 zł.

OŚWIADCZENIE

w sprawie rzetelności i kompletności sprawozdania finansowego

Działając w imieniu VR Factory Games SA z siedzibą w Warszawie oświadczam, że wedle mojej najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2024 i dane porównywalne, sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę lub standardami uznawanymi w skali międzynarodowej, oraz że dane te odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy. Ponadto oświadczam, że Sprawozdanie z działalności za rok obrotowy 2024 zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Warszawa, dn. 30 kwietnia 2025 r.

Sławomir Matul - Prezes Zarządu

OŚWIADCZENIE

w sprawie wyboru firmy audytorskiej do badania rocznego sprawozdania finansowego

Działając w imieniu VR Factory Games SA z siedzibą w Warszawie oświadczam, że wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego został dokonany zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej oraz, że firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Warszawa, dn. 30 kwietnia 2025 r.

Sławomir Matul - Prezes Zarządu