



VRFACTORY

VR FACTORY GAMES
SPÓŁKA AKCYJNA

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZA ROK 2024

tj. za okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.

Warszawa, dn. 30 kwietnia 2025 r.

1. INFORMACJE PODSTAWOWE

VR Factory Games Spółka Akcyjna (wcześniej: Surfland Systemy Komputerowe Spółka Akcyjna) powstała z przekształcenia Surfland - Systemy Komputerowe spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu. Spółka ta została zawiązana 12 grudnia 1997 roku i następnie wpisana do rejestru handlowego dział B Ns Rej. H 7554 przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia - Fabrycznej VI Wydział Gospodarczy Rejestrowy w dniu 16 lutego 1998 roku. W dniu 19 czerwca 2001 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników podjęło uchwałę o przekształceniu formy prawnej działalności w spółkę akcyjną, a następnie w dniu 13 sierpnia 2001 roku została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia - Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000023205.

Spółka od 2011 roku jest spółką publiczną - pierwszym dniem notowania Spółki w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect był 5 sierpnia 2011 roku.

Realizując proces wydzielenia dotychczasowej działalności Spółki do nowo powołanego podmiotu, Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, działając na podstawie art. 393 pkt 3) Kodeksu spółek handlowych podjęło w dniu 20 sierpnia 2020 r. uchwałę nr 4 o wyrażeniu zgody na zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa, prowadzonej przez Spółkę w rozumieniu art. 55¹ Kodeksu cywilnego, w postaci „Działu Realizacji Projektów i Usług IT”. Zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa nastąpiło poprzez jej przeniesienie z dniem 01 września 2020 r. na rzecz spółki Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, wpisanej do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000849845, w formie wkładu niepieniężnego na pokrycie 4.950 (słownie: cztery tysiące dziewięćset pięćdziesiąt) nowych udziałów w kapitale zakładowym Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu o wartości nominalnej 100,00 zł (słownie: sto złotych) każdy udział i łącznej wartości nominalnej 495 000,00 zł (czterysta dziewięćdziesiąt pięć tysięcy złotych). Objęcie przez Spółkę wyżej wymienionych udziałów nastąpiło w dniu 31 sierpnia 2020 r. Przeniesione składniki majątkowe były od początku września 2020 r. wykorzystywane przez Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. do kontynuacji działalności gospodarczej związanej z oferowaniem, projektowaniem, dostawą rozwiązań i systemów IT, realizacją projektów oraz świadczeniem szerokiego wachlarza usług IT. Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. stała się więc kontynuatorem działalności prowadzonej dotychczas w tym zakresie przez Surfland Systemy Komputerowe SA.

W dniu 15 września 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Surfland Systemy Komputerowe S.A. oraz Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie podjęły uchwały, w sprawie połączenia obu podmiotów, zgodnie z uzgodnionym i przyjętym przez Zarządy obu spółek w dniu 29 grudnia 2020 r. (aneksowanym 8 kwietnia 2021 r.) planem połączenia. Następnie, w dniu 17 listopada 2021 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego postanowił zarejestrować połączenie. Połączenie nastąpiło w trybie przewidzianym w art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h. tj. przez przeniesienie całego majątku VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej) na Spółkę (jako spółkę przejmującą), w zamian za nowo wyemitowane akcje zwykłe na okaziciela serii L, które Spółka wydała wspólnikom VR Factory Games sp. z o.o. na zasadach określonych w planie połączenia. W związku z połączeniem, zmieniona została firma na VR Factory Games Spółka Akcyjna, siedziba na Warszawę oraz podwyższona została wartość kapitału zakładowego z kwoty 4 927 366,00 zł do kwoty 32 847 366,00 zł, tj. o kwotę 27 920 000,00 zł w drodze emisji 27 920 000 sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1,00 zł każda, wyemitowanych trybie subskrypcji prywatnej na rzecz wspólników VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej). Wspólnikom VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej) wydane zostały akcje serii L zgodnie ze stosunkiem wymiany akcji 1 : 2792 (tj. na jeden udział VR Factory Games sp. z o.o. - jako spółki przejmowanej, przypada 2.792 akcji nowej emisji).

W dniach 27 i 30 września 2021 r. Spółka zbyła posiadane przez siebie 100% udziałów w spółce Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu. W dniu 6 czerwca 2024 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego obniżenie kapitału zakładowego Spółki z kwoty 32 847 366,00 zł do kwoty 3 284 736,60 zł, poprzez obniżenie wartości nominalnej każdej akcji z kwoty 1,00 zł do 0,10 zł. Obniżenie kapitału zakładowego było konsekwencją podjętej przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 12 lutego 2024 r. uchwały nr 3.

Obecnie Spółka prowadzi działalność przede wszystkim w obszarze działalności prowadzonej dotychczas przez VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej), związanej z tworzeniem, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych, wykorzystujących technologię wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości.

Informacje o prowadzonej działalności

Działalność prowadzona przez VR Factory Games S.A. 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 portfolio Spółki na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania 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 przyznaną przez VRARA; gra ta w drugim kwartale 2022 roku miała również premierę na urządzeniu 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 urządzeniu 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 urządzeniu 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;
- **Workshop Simulator VR** – gra bazuje na grze o tej samej nazwie wydanej na ekrany płaskie, aczkolwiek VR Factory Games przeprowadziła gruntowną przebudowę tej gry, aby w pełni wykorzystać potencjał wirtualnej rzeczywistości. Takie działania jak przeprojektowanie układu warsztatu, ulepszenie interfejsu użytkownika, wprowadzenie zaawansowanej mechaniki, odczuć haptycznych i dźwięk przestrzenny w opinii Zarządu sprawiły, że Workshop Simulator VR oferuje graczom bardzo wysoki poziom realizmu oraz głęboką immersję. Gra została zaprojektowana z myślą o pełnym wykorzystaniu możliwości urządzeń Oculus Quest, w szczególności najnowszych modeli Quest 3 i Quest 3s. W dniu 21 listopada 2024 r. Workshop

Simulator VR miała premierę na platformie Meta na urządzenia Oculus Quest, a 27 lutego 2025 r. na platformie Steam VR;

- **Guns and Notes** - gra wydana na Oculus Rift i Steam; gra była również poddana modyfikacjom pod kątem możliwości wydania jej na platformie Meta Quest.

VR Factory Games, założona w 2016 roku, od początku swojej działalności konsekwentnie buduje pozycję lidera w sektorze gier i rozwiązań VR. W latach 2017–2021 firma została wielokrotnie nagrodzona za swoje innowacyjne produkty, m.in. jako finalista VR Awards 2021 za Horror Bar VR (obecnie pod zmienionym tytułem Zombie Bar Simulator), zdobywając również tytuł „VR Education of the Year” oraz „VR Training of the Year” za Bartender VR Simulator, na prestiżowych wydarzeniach branżowych, takich jak GDC i VR/AR European Congress.

Po trzech latach obecności na rynku kapitałowym, Spółka została zauważona także przez środowisko biznesowe, co zaowocowało nominacjami do prestiżowych wyróżnień gospodarczych. VR Factory Games otrzymała m.in. nominację do tytułu MADE IN POLAND 2025, przyznanego przez Polską Agencję Przedsiębiorczości. Wręczenie nagród odbędzie się podczas międzynarodowego kongresu w dniu 6 czerwca 2025 r. w Berlinie, a wydarzenie promowane będzie przez czołowe media biznesowe, takie jak Forbes, Onet.pl, Interia czy Wirtualna Polska.

Równolegle, Prezes Zarządu Spółki – Pan Sławomir Matul – został nominowany do ogólnopolskiej nagrody Ambasador Innowacyjności, przyznawanej za wyjątkowy wkład w rozwój nowoczesnych technologii, kreatywne myślenie i budowanie pozytywnego wizerunku polskich innowacji na arenie międzynarodowej.

Spółka została również wyróżniona nominacją do Innovative Technology Award, doceniającej pionierskie zastosowanie VR w edukacji, szkoleniach i gamifikacji procesów.



Dzięki rosnącej rozpoznawalności i jakościowym produktom VR Factory Games zbudowała silną, globalną społeczność graczy. Na platformie Meta, tj. wiodącej platformie dystrybucyjnej gry VR, liczba aktywnych użytkowników trzech wydanych przez Spółkę na tej platformie gier, tj. Bartender VR Simulator, Zombie Bar Simulator oraz Workshop Simulator VR, zbliża się do 1 mln aktywnych graczy.

Dane podstawowe**VR FACTORY GAMES Spółka Akcyjna**

adres siedziby	ul. Rakowiecka 34/5, 02-532 Warszawa
numer telefonu	+48 502 637 363
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 VR Factory Games SA**Zarząd:**

W związku z upływem kadencji Zarządu, w dniu 26 czerwca 2024 r. Rada Nadzorcza Spółki powołała Pana Sławomira Matula do Zarządu Spółki oraz do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu na nową kadencję. Wobec tego, na 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład Zarządu Spółki przedstawia się następująco:

- Sławomir Matul – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

W związku z upływem kadencji Rady Nadzorczej oraz złożeniem w dniu 26 czerwca 2024 r. oświadczenia o rezygnacji z funkcji w Radzie Nadzorczej Spółki oraz o niekandydowaniu na kolejną kadencję przez Pana Dariusza Koreckiego, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 26 czerwca 2024 r. powołało na nową wspólną kadencję do Rady Nadzorczej Panią Agnieszkę Zielińską (do funkcji Wiceprzewodniczącej) oraz Pana Roberta Skolimowskiego. Ponadto, również w dniu 26 czerwca 2024 r. Pan Sławomir Matul realizując uprawnienia osobiste wynikające z art. 12 ust. 2 lit. a Statutu Spółki w zw. z art. 354 §1 Kodeksu spółek handlowych powołał do składu Rady Nadzorczej na nową wspólną kadencję Panów Łukasza Błażejczyka (do funkcji Przewodniczącego), Tomasza Rutkowskiego i Jakuba Łukomskiego. 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. Obecna kadencja Rady Nadzorczej kończy się 31 grudnia 2029 r. Na 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawia się następująco:

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

Akcjonariat VR Factory Games SA

W dniu 6 czerwca 2024 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru

Sądowego obniżenie kapitału zakładowego Spółki z kwoty 32 847 366,00 zł do kwoty 3 284 736,60 zł, poprzez obniżenie wartości nominalnej każdej akcji z kwoty 1,00 zł do 0,10 zł. Obniżenie kapitału zakładowego było konsekwencją podjętej przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 12 lutego 2024 r. uchwały nr 3.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 3 284 736,60 zł i dzielił się na:

- a) 1 099 400 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 złotych każda akcja,
- b) 11 400 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 złoty każda akcja,
- c) 11 400 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 0,10 złoty każda akcja,
- d) 1 433 966 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 złoty każda akcja,
- e) 80 000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 złoty każda akcja,
- f) 250 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, o wartości nominalnej 0,10 złoty każda akcja,
- g) 475 000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 0,10 złoty każda akcja,
- h) 200 000 akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 0,10 złotych każda akcja,
- i) 566 200 akcji zwykłych na okaziciela serii J, o wartości nominalnej 0,10 złotych każda akcja,
- j) 800 000 akcji zwykłych na okaziciela serii K, o wartości nominalnej 0,10 złotych każda akcja,
- k) 27 920 000 akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 0,10 złotych każda akcja.

W 2024 r. nie było zmian w strukturze akcjonariatu Spółki.

Wobec powyższego, na dzień 31 grudnia 2024 r. skład akcjonariatu powyżej 5% przedstawiał się następująco:

Akcyonariusze	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%

Po dniu bilansowym do daty sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności, również nie było zmian w akcjonariacie Spółki.

2. KOMENTARZ DOTYCZĄCY AKTUALNEJ I PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI FINANSOWEJ

W pierwszym kwartale Spółka wypracowała 663 422,36 zł przychodów z działalności, tj. o 31% więcej aniżeli w analogicznym okresie roku poprzedniego. Pierwszy kwartał 2024 r. to kolejny okres z rzędu, który Spółka zakończyła z dodatnimi wynikami finansowymi na poziomie podstawowej działalności operacyjnej, z wyłączeniem amortyzacji, w którym EBITDA wyniosła 42 922,33 zł.

W I kwartale 2024 r. koszty związane z podstawową działalnością operacyjną wyniosły 1 217 934,08 zł. Pomimo rozwoju działalności, koszty te poprzez odpowiednie racjonalizujące działania Zarządu, w okresie sprawozdawczym zostały utrzymane na optymalnym poziomie zbliżonym do kosztów z podstawowej działalności operacyjnej za poprzednie okresy kwartalne. 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 analizowanym okresie, w ujęciu sprawozdawczym Spółka wykazała stratę z działalności operacyjnej w wysokości -562 050,91 zł oraz stratę netto w wysokości -563 010,44 zł. W analogicznym okresie roku ubiegłego, wyniki te wynosiły odpowiednio -399 889,22 zł na poziomie wyniku z działalności operacyjnej oraz -404 863,41 zł na poziomie wyniku netto. Wysokość tej straty wynikała 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. W ujęciu kwartalnym koszt ten w 2024 r. wynosił 533 095,89 zł. Po wyłączeniu tego kosztu, który jest kosztem niemającym związku z bieżącą działalnością operacyjną, Spółka osiągnęła zysk z działalności operacyjnej w kwocie 42 922,33 zł oraz zysk netto 41 962,80 zł.

Drugi kwartał był kolejnym okresem sprawozdawczym, w którym odnotowano poprawę wyników finansowych Spółki, zarówno na poziomie przychodowym, jak i wynikowym. Przychody w tym okresie wyniosły 874 287,82 zł, tj. o 3,2% więcej aniżeli w analogicznym okresie roku poprzedniego. Jest to również kolejny okres z rzędu, który Spółka zakończyła z dodatnimi wynikami finansowymi na poziomie podstawowej działalności operacyjnej, z wyłączeniem amortyzacji, w którym EBITDA wyniosła blisko pół miliona złotych (414 193,75 zł).

W II kwartale 2024 r. koszty związane z podstawową działalnością operacyjną wyniosły 1 072 671,82 zł. Po wyłączeniu kosztu amortyzacji wartości firmy przejętej w drodze połączenia, w II kwartale 2024 r., Spółka osiągnęła zysk z działalności operacyjnej w kwocie 330 867,23 zł oraz zysk netto 331 158,01 zł. W ujęciu sprawozdawczym, przy uwzględnieniu tej amortyzacji, Spółka wykazała stratę z działalności operacyjnej w wysokości -202 228,66 zł oraz stratę netto w wysokości -201 937,88 zł. W analogicznym okresie roku ubiegłego, wyniki te wynosiły odpowiednio -142 210,31 zł na poziomie wyniku z działalności operacyjnej oraz -160 857,96 zł na poziomie wyniku netto.

W trzecim kwartale 2024 r. Spółka wypracowała 873 788,64 zł przychodów ze sprzedaży. Wartość tych przychodów była zatem porównywalna do analogicznego kwartału ubiegłego roku, wykazując przy tym stabilizację w odniesieniu do okresów wcześniejszych. Należy przy tym zaznaczyć, że w III kwartale 2024 r. (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). Trzeci kwartał 2024 r. był 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). Wyłączając z kolei wyłącznie 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. 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.

W IV kwartale 2024 r. Spółka wypracowała przychody ze sprzedaży w wysokości 948 108,59 zł, co stanowi wzrost o 9% w stosunku do poprzedniego III kwartału 2024 r. (kiedy przychody wyniosły 873 788,64 zł) oraz wzrost o 24% w stosunku do analogicznego kwartału 2023 r., w którym przychody ze sprzedaży wyniosły 767 515,36 zł. Wzrost tych przychodów spowodowany był z jednej strony premierą gry Workshop Simulator VR, która odbyła się 21 listopada 2024 r. na platformie Meta Horizon, ale również nie słabnącym zainteresowaniem starszymi tytułami, tj. Bartender VR Simulator oraz Zombie Bar Simulator. 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. Czwarty kwartał 2024 r. był 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 (oraz wyłączeniem dokonanego 25 kwietnia 2025 r. odpisu aktualizującego wartości niematerialne i prawne w kwocie 15 547 864,45 zł, ewidencjonowanego na koniec 2024 r.), w którym EBITDA

wyniosła blisko pół miliona złotych (492 807,82 zł). W IV kwartale 2024 r. koszty związane z podstawową działalnością operacyjną wyniosły 1 051 304,83 zł.

W całym 2024 roku przychody wyniosły 3 382 423,68 zł i były o 10% wyższe, aniżeli przychody osiągnięte w 2023 r., których wartość wyniosła 3 068 429,40 zł. Z kolei koszty działalności operacyjnej wynosiły odpowiednio 4 429 053,16 zł w 2024 r. oraz 4 248 571,82 zł w 2023 r. Wynik ze sprzedaży wyniósł z kolei -1 046 629,48 zł w 2024 r., gdzie w 2023 r. wyniósł -1 180 142,42 zł, przy czym wartość amortyzacji w tych okresach wyniosła odpowiednio 2 469 134,30 zł oraz 2 220 254,86 zł. Wyłączając koszt amortyzacji, w 2024 r. Spółka osiągnęła zysk ze sprzedaży w kwocie 1 422 504,82 zł.

W 2024 r. strata z działalności operacyjnej wyniosła -16 564 875,82 zł, strata netto -16 578 791,44 zł, względem -1 226 638,13 zł straty z działalności operacyjnej w 2023 r. i straty netto -1 269 516,60 zł.

Istotnym dla zrozumienia wyników na poziomie działalności operacyjnej oraz netto w 2024 r. jest fakt dokonania przez Zarząd odpisów aktualizujących wartości niematerialne i prawne w łącznej wysokości 15 547 864,45 zł, na co składają się następujące odpisy:

- odpis pozycji prawa do gry "Guns and Notes VR" w kwocie 3 461 203,71 zł,
- odpis pozycji prawa do gry B2B - aplikacja eventowa "VR-bar" w kwocie 2 662 464,38 zł,
- odpis pozycji prawa do gry B2B - aplikacja eventowa "Bartender VR League" w kwocie 2 662 464,38 zł,
- odpis pozycji prawa do gry "Desert Dream VR" w kwocie 3 993 696,57 zł,
- odpis pozycji prawa do gry "Space Camp VR" w kwocie 2 662 464,38 zł,
- pozostałe odpisy w kwocie 105 571,03 zł, w skład których wchodzi prawa do identyfikacji marek aplikacji eventowych "VR BAR" oraz "Bartender VR league", materiały promocyjne do tych marek oraz prawo do profilu promującego grę "Guns and Notes".

Decyzja o powyższych odpisach została podjęta z uwagi na fakt, iż obecnie wskazane powyżej projekty nie są rozwijane, z uwagi na skoncentrowanie działalności Spółki na rozwoju trzech flagowych projektów, tj. Bartender VR Simulator, Zombie Bar Simulator oraz Workshop Simulator VR (którego to premiera odbyła się 21 listopada 2024 r.), a także prowadzeniem prac nad trzema zupełnie nowymi projektami, których ukończenie i premiery planowane są w bieżącym roku. Jednocześnie, decyzja o dokonaniu tych odpisów została podjęta również w świetle postępujących zmian technologicznych oraz przekształceń na rynku gier VR, które istotnie wpływają na atrakcyjność i możliwości dalszego rozwoju niektórych dotychczasowych koncepcji Spółki. Dokonanie powyższych odpisów, spowodowało ponadto istotne obniżenie wartości amortyzacji, co urealnia w odbiorze sytuację wynikową Spółki, tj. osiąganych przez Spółkę wyników finansowych.

Dokonanie odpisów aktualizujących powyższe pozycje w żadnym wypadku nie jest związane z ich likwidacją. Odpisy te w każdym czasie będą mogły zostać rozwiązane (przywrócone), po podjęciu przez Zarząd decyzji o dalszym rozwoju tych projektów. W konsekwencji tych odpisów, pozycje te w bilansie zostały zaewidencjonowane w kwocie 0,00 zł.

Wyżej wymienione odpisy aktualizujące wpłynęły na obniżenie wyniku finansowego Spółki za 2024 r. o wskazaną powyżej kwotę, przez co obniżeniu uległa również suma bilansowa Spółki na 31 grudnia 2024 r., która wyniosła 15 340 573,68 zł, względem 31 985 909,45 zł na 31 grudnia 2023 r. Po stronie majątku Spółki zasadniczą pozycję stanowią wartości niematerialne i prawne w kwocie 14 253 754,90 zł, na co składają się zarachowana wartość majątku spółki przejętej w procesie połączenia, tj. VR Factory Games sp. z o.o. oraz wartość projektów Spółki. Ponadto, Spółka posiadała środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego w kwocie 393 374,92 zł. Jednocześnie krótkoterminowe należności Spółki na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 690 755,41 zł (w tym handlowe 618 442,95 zł). Zobowiązania Spółki wraz z rezerwami na 31 grudnia 2024 roku wyniosły 111 874,56 zł, w tym zobowiązania handlowe 71 320,06 zł.

Od stycznia 2023 r., w celu lepszej prezentacji współmierności osiągniętych przychodów do ponoszonych kosztów, Spółka wprowadziła zmiany w obszarze polityki rachunkowości. Od stycznia 2023 r. agreguje wydatki związane z realizowanymi przez siebie produkcjami, jako nakłady ponoszone na prace rozwojowe, zgodnie z polityką rachunkowości, poprzez rozszerzenie struktury bilansu o kategorię wartości niematerialnych i prawnych w budowie, względnie „Koszty prac rozwojowych w toku realizacji”. 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. Powyższa zmiana sprawia, że nakłady na realizowane produkcje, nie wprowadzone jeszcze do sprzedaży, nie obciążają bieżącego wyniku finansowego Spółki.

Rachunek zysków i strat	01.01.2024-31.12.2024	01.01.2023-31.12.2023
	w złotych	
Przychody netto ze sprzedaży	3 382 423,68	3 068 429,40
Koszty działalności operacyjnej	4 429 053,16	4 248 571,82
Zysk (strata) ze sprzedaży	-1 046 629,48	-1 180 142,42
Pozostałe przychody operacyjne	76 245,20	5,45
Pozostałe koszty operacyjne	15 594 491,54	46 501,16
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-16 564 875,82	-1 226 638,13
Przychody finansowe		126,85
Koszty finansowe	13 313,62	44 832,32
Zysk (strata) brutto	-16 578 189,44	-1 271 343,60
Zysk (strata) netto	-16 578 791,44	-1 269 516,60

Bilans	31.12.2024	31.12.2023
	w złotych	
Aktywa trwałe	14 256 443,35	30 910 218,73
Wartości niematerialne i prawne	14 253 754,90	30 903 817,46
Rzeczowe aktywa trwałe	778,45	3 892,27
Należności długoterminowe		
Inwestycje długoterminowe		
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 910,00	2 509,00
Aktywa obrotowe	1 084 130,33	1 075 690,72
Zapasy		
Należności krótkoterminowe	690 755,41	445 019,14
Inwestycje krótkoterminowe	393 374,92	630 671,58
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe		
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	15 340 573,68	31 985 909,45
Kapitał (fundusz) własny	15 228 699,12	31 807 490,56
Kapitał (fundusz) podstawowy	3 284 736,60	32 847 366,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	7 527 627,80	7 527 627,80
- 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	
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki		

- na udziały (akcje) własne		
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-8 567 503,24	-7 297 986,64
Zysk (strata) netto	-16 578 791,44	-1 269 516,60
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego		
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	111 874,56	178 418,89
Rezerwy na zobowiązania	21 063,00	19 060,00
Zobowiązania długoterminowe	8 000,00	
Zobowiązania krótkoterminowe	82 811,56	159 358,89
Rozliczenia międzyokresowe		
Pasywa razem	15 340 573,68	31 985 909,45

Wskaźniki rentowności	2024	2023
Marża zysku ze sprzedaży	-30,94%	-38,46%
Wskaźnik rentowności operacyjnej	-489,73%	-39,98%
Wskaźnik rentowności sprzedaży netto	-490,15%	-41,37%
Wskaźnik rentowności sprzedaży brutto	-490,13%	-41,43%
Wskaźnik rentowności aktywów (ROA)	-108,07%	-3,97%
Wskaźnik rentowności kapitału własnego (ROE)	-108,87%	-3,99%
Wskaźniki płynności finansowej		
Wskaźnik bieżący	13,09	6,75
Wskaźniki stanu zadłużenia		
Wskaźnik ogólnego poziomu zadłużenia	0,01	0,01
Wskaźnik zadłużenia kapitału własnego	0,01	0,01

3. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ, KTÓRE WYSTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIA DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Rok 2024 był dla VR Factory Games okresem dynamicznego rozwoju, nowych premier, a także strategicznych decyzji kapitałowych i organizacyjnych. Wydarzenia te wzmocniły pozycję Spółki na rynku gier VR, przyczyniając się do budowy stabilnych źródeł przychodów oraz poszerzenia portfolio produktowego.

Najważniejszym czynnikiem wzrostu w 2024 roku było kontynuowanie rozwoju flagowych tytułów: Bartender VR Simulator oraz Zombie Bar Simulator. Pozytywne przyjęcie zarówno Zombie Bar Simulator, a przede wszystkim Bartender VR Simulator przez społeczność skupioną wokół platformy Meta Quest, a także przeprowadzone wewnętrzne analizy w zakresie weryfikacji tych gier pod kątem potencjału sprzedażowego oraz technicznych możliwości, spowodowały jeszcze w IV kwartale 2023 r. podjęcie decyzji o ich dostosowaniu do nowej generacji okularów PSVR2, współpracujących z konsolą PlayStation 5. Finalnie, premiera Bartender VR Simulator na platformie PSVR2 odbyła się w dniu 8 lutego 2024 r. w regionie SIEE (Sony Interactive Entertainment of Europe) oraz 9 lutego 2024 r. w regionie SIEA (Sony Interactive Entertainment of America), a premiera Zombie Bar Simulator miała miejsce 19 kwietnia 2024 r., równocześnie w regionach SIEA i SIEE. Premiery te stanowiły kamienie milowe w strategii dotarcia do nowych grup odbiorców. W obu przypadkach gry uzyskały bardzo dobre oceny użytkowników.

Równolegle, Spółka intensywnie rozwijała Bartender VR Simulator na platformie Meta Quest. Od czasu swojej premiery w Meta Quest, tj. 8 czerwca 2023 r., gra ta przeszła 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** (lipiec 2024): dostępność gry w 9 językach (angielski, hiszpański (europejski i latynoamerykański), niemiecki, francuski, włoski, japoński, koreański i polski) z dodatkowymi głosami i tekstami oraz wprowadzeniem jednostek miar w uncjach,
- **Hand Tracking** (czerwiec 2024): w drodze której, Gracze mogą cieszyć się bardziej intuicyjnym doświadczeniem dzięki śledzeniu rąk, umożliwiającym grę bez kontrolerów; ta aktualizacja obejmuje również dostosowanie pozycji gracza i wybór modeli rąk,
- **Mixed Reality** (maj 2024): tryb passthrough wprowadził funkcjonalność kolizji z rzeczywistością oraz pięć nowych poziomów mieszanej rzeczywistości, zwiększając wrażenia z gry, dzięki ulepszonym materiałom i haptycznej informacji zwrotnej; jednocześnie, grafika gry została poprawiona i dostosowana do możliwości okularów Meta Quest 3, które premierę miały 10 października 2023 r. i zostały bardzo dobrze przyjęte przez rynek.

Wprowadzane były również regularne aktualizacje obejmujące wydarzenia tematyczne, takie jak Halloween i Boże Narodzenie, dodające nowe mapy, postacie i specjalne osiągnięcia, utrzymując grę świeżą i angażującą.

Najważniejszym wydarzeniem czwartego kwartału 2024 r. była premiera Workshop Simulator VR, która odbyła się 21 listopada 2024 r. na platformie Meta Horizon. Po niespełna trzech miesiącach od premiery, średnia ocena użytkowników wynosiła 4,5/5, z czego 87% recenzji to oceny bardzo pozytywne i dobre, co potwierdza wysoką jakość produktu i satysfakcję odbiorców. Z kolei 27 lutego 2025 r. miała miejsce premiera tej gry na platformie Steam VR. Tym samym Workshop Simulator VR dostępna jest na kolejnej platformie dystrybucyjnej, dla graczy dysponujących zestawami słuchawkowymi VR, takimi jak Valve Index, HTC Vive, PICO i innymi urządzeniami zgodnymi z PCVR.

Workshop Simulator VR bazuje na grze o tej samej nazwie wydanej na ekrany płaskie, aczkolwiek Spółka przeprowadziła gruntowną przebudowę tej gry, aby w pełni wykorzystać potencjał wirtualnej rzeczywistości. Takie działania jak przeprojektowanie układu warsztatu, ulepszenie interfejsu użytkownika, wprowadzenie zaawansowanej mechaniki, odczuć haptycznych i dźwięk przestrzenny w opinii Zarządu sprawiły, że Workshop Simulator VR oferuje graczom bardzo wysoki poziom realizmu oraz głęboką immersję. Gra została zaprojektowana z myślą o pełnym wykorzystaniu możliwości urządzeń Oculus Quest, w szczególności najnowszych modeli Quest 3 i Quest 3s. Workshop Simulator VR to gra symulacyjna, w której gracze wcielają się we właściciela warsztatu wyposażonego w różnorodne specjalistyczne narzędzia. Celem jest odnawianie przedmiotów, podejmowanie się coraz bardziej złożonych zadań, zarabianie pieniędzy, budowanie reputacji, rozbudowa warsztatu i zarządzanie zasobami. Gra oferuje szeroki wachlarz aktywności, od precyzyjnego demontażu i montażu, po czyszczenie i kreatywne przekształcanie odrestaurowanych obiektów.

Spółka nieustannie koncentruje się nad dalszym rozwojem swoich wydanych tytułów Bartender VR Simulator, Workshop Simulator VR i Zombie Bar Simulator, które zapewniają jej 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.

Ostatni kwartał 2024 roku to także intensywny rozwój kolejnych tytułów. Trzy niezależne zespoły VR Factory Games przeszły z fazy pre-produkcji do etapu pełnej produkcji nowych gier, których premiery planowane są jeszcze w 2025 roku. Do tych nowych projektów zaliczają się gra 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 umożliwiających mutowanie postaci, a tym samym dodawanie nowych mocy, pokonać przeciwnika. Wraz z rozwojem tej gry, Spółka rozważa wprowadzenie do niej alternatywnej historii. Powyższe oznacza, że na koniec 2025 roku, w swoim portfolio Spółka będzie posiadała sześć niezależnych tytułów, które dostępne na różnych platformach dystrybucyjnych, pozwolą Spółce pod koniec 2025 roku wypracować blisko 20 niezależnych strumieni przychodowych. To strategiczne podejście zapewnia stabilność finansową i dalszy wzrost VR Factory Games. Spółka konsekwentnie inwestuje w rozwój zespołów oraz intensyfikuje działania marketingowe, aby maksymalnie wykorzystać potencjał rosnącego rynku VR.

Zaangażowanie Spółki w zapewnienie wysokiej jakości i doświadczeń dla graczy, odzwierciedla się w wysokich ocenach gier, co świadczy o prawidłowych i odpowiedzialnych decyzjach podejmowanych przez Zarząd w zakresie rozwoju tych gier, a także skutecznych działaniach w obszarach wprowadzanych aktualizacji i modyfikacji, celem zwiększenia monetyzacji. Warto podkreślić, że zainteresowanie starszymi tytułami VR Factory Games nie słabnie. 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.

Z wydarzeń korporacyjnych, które miały miejsce w 2024 r. należy wskazać na zakończenie procesu wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynek NewConnect akcji serii K Spółki, których pierwsze notowanie miało miejsce 12 stycznia 2024 r., a także na zrealizowaną procedurę obniżenia kapitału zakładowego, na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 12 lutego 2024 r. Przedmiotowe Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, postanowiło o obniżeniu wartości kapitału zakładowego o kwotę 29 562 629,40 zł, tj. z kwoty 32 847 366,00 zł do kwoty 3 284 736,60 zł poprzez obniżenie wartości nominalnej każdej akcji o kwotę 0,90 zł, tj. z kwoty 1,00 zł do kwoty 0,10 zł. Obniżenie kapitału zakładowego nastąpiło przy zachowaniu niezmienną liczby wszystkich akcji i ma na celu ułatwić Spółce w przyszłości pozyskanie finansowania udziałowego na jej rozwój. Celem obniżenia kapitału zakładowego była restrukturyzacja kapitałów własnych Spółki, w tym usunięcie dysproporcji pomiędzy wartością nominalną akcji, a ich wartością rynkową, określaną poprzez kurs notowań w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Rejestracja obniżenia kapitału zakładowego w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego nastąpiła w dn. 6 czerwca 2024 r.

Do istotnych zdarzeń minionego 2024 roku należy również zaliczyć podpisanie 6 września porozumienia 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. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, żadne wiążące decyzje w tym zakresie nie zostały podjęte.

Bardzo ważnym wydarzeniem rynkowym, mającym miejsce w okresie sprawozdawczym, była długo wyczekiwana premiera Apple Vision Pro - okularów rzeczywistości mieszanej. Zdaniem recenzentów, urządzenie to jest ważnym krokiem w rozwoju całej kategorii i może nie tylko zrewolucjonizować sposób, w jakim technologia ta jest obecnie wykorzystywana, ale przede wszystkim przyczynić się do masowej adopcji tej technologii. Oficjalny debiut w tej kategorii urządzeń, tak potężnej technologicznie i opiniotwórczej marki jaką jest marka Apple, był wielkim impulsem nie tylko od strony technologicznej, ale również biznesowej, potwierdzającej olbrzymi potencjał technologii VR.

Ponadto, 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 są 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 2024 r. całą zawartość dostarczoną wcześniej w App Lab można znaleźć w sklepie Meta Horizon. Dodatkowo, aplikacje Meta Horizon udostępniło w swoim sklepie Apple.

Istotne zdarzenia po dniu bilansowym

W dniu 4 lutego 2025 r. Spółka zawarła z Partnerem umowę, na współfinansowanie przez Partnera realizacji zupełnie nowej gry VR. Spółka odpowiedzialna jest za produkcję, wydanie oraz marketing tej gry VR. Partner z kolei zobligowany jest do zapewnienia jej współfinansowania, przez co uzyska prawo do udziału w przychodach ze sprzedaży tej gry VR. Spółka planuje wydać tę grę VR w sklepie Meta na urządzenia Quest, nie później niż do końca 2026 roku.

W dniu 27 lutego 2025 r. odbyła się premiera gry Workshop Simulator VR na platformie Steam VR. Tym samym Workshop Simulator VR od tego dnia dostępna jest na kolejnej platformie dystrybucyjnej, dla graczy dysponujących zestawami słuchawkowymi VR, takimi jak Valve Index, HTC Vive, PICO i innymi urządzeniami zgodnymi z PCVR. Była to premiera tej gry na kolejnej platformie dystrybucyjnej, po jej rynkowej premierze w dniu 21 listopada 2024 r. na platformie Meta dla urządzeń Oculus Quest.

W dniu 26 marca 2025 r. Spółka podpisała z Vivid Games SA z siedzibą w Bydgoszczy Term Sheet, na podstawie którego strony zapoczątkowały współpracę, której celem jest opracowanie (adaptacja), wyprodukowanie i wydanie przez VR Factory Games na dedykowane platformy wirtualnej rzeczywistości gry Real Boxing 3, będącej własnością Vivid Games. W pierwszej kolejności VR Factory Games dokona analizy i oceny technicznych i projektowych możliwości przeniesienia tej gry na platformy VR, a następnie strony przystąpią do ustaleń warunków biznesowych dotyczących produkcji i dystrybucji tej gry, w tym partycypacji w kosztach jej produkcji i marketingu oraz podziału przychodów z jej sprzedaży. Podpisany Term Sheet nie stanowi wiążącej umowy, natomiast określa główne warunki i kolejność działań niezbędnych do zawarcia właściwej umowy o współpracy.

4. PRZEWIDYWANIA DOTYCZĄCE ROZWOJU JEDNOSTKI

Poprzez połączenie Spółki z VR Factory Games sp. z o.o. obecnie prowadzona działalność jest związana z tworzeniem, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych wykorzystujących technologię wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości, a także portingu gier z ekranów płaskich na VR oraz publishingu. Wejście na rynek o bardzo dobrych perspektywach wzrostu i rozwoju powinno umożliwić osiągnięcie Spółce w kolejnych latach znacznie lepszych wyników finansowych oraz zwiększenie wartości Spółki. Jest to jeden z głównych celów dla Zarządu Spółki.

W 2025 r. obserwując zainteresowanie graczy oraz dostrzegając potencjał w Bartender VR Simulator, Workshop Simulator VR i Zombie Bar Simulator, Spółka będzie 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. Ponadto, Spółka będzie również dążyć do realizacji nowych projektów, zarówno w zakresie opracowania i produkcji zupełnie nowych gier, jak również adaptacji kolejnych tytułów gier wydanych dotychczas na ekrany płaskie do VR (w tym zakresie Spółka zawarła z Vivid Games SA Term Sheet, w zakresie adaptacji gry Real Boxing 3 do VR).

Kontynuowane będą również inwestycje w rozwój zespołów i marketing, aby w pełni wykorzystać rosnący potencjał rynku wirtualnej rzeczywistości. Obecnie, w Spółce funkcjonują trzy niezależne zespoły deweloperskie, pracujące nad zupełnie nowymi grami (Omnivorous VR, Freaky Lab oraz kolejnymi projektami), których premiery planowane są jeszcze w 2025 roku.

5. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W 2024 r. Spółka nie realizowała przedsięwzięć w dziedzinie badań.

6. INFORMACJE DOTYCZĄCE NABYCIA UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH, A ZWŁASZCZA O CELU ICH NABYCIA, LICZBIE I WARTOŚCI NOMINALNEJ, ZE WSKAZANIEM, JAKĄ CZĘŚĆ KAPITAŁU ZAKŁADOWEGO REPREZENTUJĄ, CENIE NABYCIA ORAZ CENIE SPRZEDAŻY TYCH UDZIAŁÓW (ALCJI) W PRZYPADKU ICH ZBYCIA

Spółka w 2024 r. nie nabywała ani nie zbywała akcji własnych.

7. POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

Spółka nie posiada oddziałów bądź zakładów.

8. OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Działalność oraz rozwój Spółki ściśle skorelowane są z sytuacją gospodarczą zarówno Polski jak również ogólnosiwiatową, w związku z międzynarodowymi dystrybucjami gier produkowanych przez Spółkę. Do głównych czynników kształtujących sytuację ekonomiczną należy zaliczyć: poziom PKB, poziom średniego wynagrodzenia brutto, poziom inflacji, poziom inwestycji podmiotów gospodarczych, stopień zadłużenia jednostek gospodarczych i gospodarstw domowych.

Dynamika wzrostu gospodarczego zależy od wartości głównych zagregowanych wskaźników makroekonomicznych, w których skład wchodzi: PKB per capita, poziom bezrobocia, efektywność pracy, wartość konsumpcji, wartość inwestycji, wartość oszczędności, wartość eksportu netto, podaż pieniądza, poziom inflacji i wartość stóp procentowych.

Sytuacja makroekonomiczna ma wpływ na działalność Spółki, przede wszystkim na jej wyniki finansowe. Czynniki takie jak dynamika wzrostu produktu krajowego brutto, poziom podstawowych stóp procentowych, czy też sytuacja finansowa konsumentów oraz ich nastroje zakupowe i inwestycyjne mogą wpłynąć na pogorszenie lub poprawę wyników finansowych Spółki.

Istnieje ryzyko, że spowolnienie tempa wzrostu gospodarczego czy wzrost zadłużenia jednostek gospodarczych może mieć negatywny wpływ na działalność oraz sytuację finansową Spółki, poprzez obniżenie zasobów finansowych osób bądź podmiotów będących klientami Spółki, co w konsekwencji może przełożyć się na pogorszenie wyników finansowych Spółki. Istnieje ryzyko, że takie zmiany wpłyną negatywnie na skalę działalności Spółki, perspektywy jej rozwoju oraz osiąganе wyniki finansowe. Wskazane czynniki, jak również kierunek ich zmian mają wpływ na realizację założonej przez Spółkę strategii.

Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą zarówno w Polsce jak i w skali makro z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię do występujących zmian. Zarząd Spółki dostrzegając zmiany, wychodzi naprzeciw oczekiwaniom różnych grup interesariuszy, dostosowując swoją ofertę, stwarzając jednocześnie różnorodne przewagi konkurencyjne.

Ryzyko związane ze zmianami przepisów prawa, w tym: podatkowego, pracy i ubezpieczeń społecznych, handlowego oraz zagranicznych systemów prawnych

W sektorze gospodarki w którym Spółka prowadzi działalność, występuje duża zmienność przepisów prawa oraz brak jednoznacznej ich interpretacji.

Spółka, jak każdy podmiot działający na terenie i w zgodzie z prawem Rzeczypospolitej Polskiej podlega zobowiązaniom podatkowym. Wysokość tych podatków uzależniona jest od sytuacji finansowej gospodarki oraz warunków politycznych. Konieczność ciągłego dostosowywania budżetu państwa do zmieniających się realiów, w szczególności w przypadku globalnego kryzysu, stwarza ryzyko częstej zmiany wysokości podatków, w tym stawki podatku VAT, podatku dochodowego czy specjalnych podatków nałożonych na Spółkę. Podatki te są ważnym czynnikiem determinującym działalność Spółki, co z kolei powoduje, iż funkcjonowanie w ciągłej niepewności może prowadzić do formułowania mylnych prognoz oraz strategii, oraz negatywnie wpłynąć na sytuację przedsiębiorstwa. Spółka stara się brać pod uwagę możliwość zmian podatkowych i implementować tę wiedzę w swoich planach.

Niekorzystny czynnik dla stabilności prowadzenia działalności stanowią zmieniające się przepisy prawa pracy, systemu ubezpieczeń społecznych, prawa gospodarczego, cywilnego czy handlowego. Niestabilność przepisów prawa i ich wykładni może utrudniać prowadzenie działalności gospodarczej. Ze względu na nieograniczony terytorialnie zakres działalności Spółki duży wpływ na jej działalność mogą mieć także zmiany przepisów prawa (w szczególności regulacji prawa autorskiego dotyczącego programów komputerowych, w tym gier) w innych państwach.

Zaistnienie powyższych czynników, może przyczynić się do możliwości wejścia w życie regulacji niekorzystnych dla Spółki, co w konsekwencji może przełożyć się na konieczność zmodyfikowania przez Spółkę procesów organizacyjnych przedsiębiorstwa, generując tym samym niespodziewane koszty. Istotne zmiany przepisów prawnych mogą zmusić Spółkę do modyfikacji oferty w celu dopasowania jej do otoczenia prawnego, co może przełożyć się na zwiększenie wydatków Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka, Spółka na bieżąco stara się monitorować zmiany przepisów prawnych, poczynawszy od projektów zmian na poziomie prac sejmowych, które dotyczą prowadzonej przez nią działalności jak i orzecznictwa dotyczącego branży oraz dodatkowo dostrzegając szanse wynikające z obowiązujących regulacji prawnych, wprowadza nowe rozwiązania. Jednocześnie Spółka stara się dostosowywać swoją ofertę i zapisy umowne do wymogów prawnych już w momencie, gdy organy ustawodawcze są na etapie pracy nad nowymi regulacjami. Ponadto, Spółka korzysta z bieżącej pomocy prawnej, co umożliwia szybkie zidentyfikowanie ryzyka wynikającego ze zmian prawnych oraz podjęcie możliwie wcześnie odpowiednich działań w celu jego minimalizacji.

Polska przystępując do Unii Europejskiej, zobowiązała się do wprowadzenia odpowiednich zmian w przepisach oraz nowych, zgodnych z prawem unijnym regulacji prawnych. Zaistnienie opisanych czynników, pojedynczo bądź łącznie, skutkować może ograniczeniem działań oraz pogorszeniem się kondycji finansowej Spółki.

Ryzyko związane z interpretacją przepisów podatkowych

Ryzyko z punktu widzenia działalności Spółki funkcjonującej w oparciu o przepisy prawa polskiego, wiąże się z częstotliwością zmian zachodzących w przepisach fiskalnych oraz ich niejednoznacznym sformułowaniem. Duży kłopot przy interpretacji przepisów stanowi brak ich spójnej wykładni.

Mogą pojawić się regulacje zwiększające obciążenia podatkowe nałożone na Spółkę, a także kolizje między interpretacją przyjętą przez Spółkę, a interpretacją wskazaną przez organy administracji skarbowej. Konsekwencją może być odmienne interpretowanie odpowiednich kwestii podatkowych w stosunku do organów podatkowych, co skutkować może nałożeniem na Spółkę znacznych zobowiązań fiskalnych. Czynnikiem zwiększającym ryzyko jest także konieczność dostosowywania polskiego prawa podatkowego do prawa Unii Europejskiej, co może przyczyniać się do dokonywania częstych zmian w jego brzmieniu oraz interpretacji.

Ponadto, Spółka oferuje swoje produkty w wielu jurysdykcjach, w których występować może dodatkowe opodatkowanie produktów cyfrowych. Spółka nie może wykluczyć zmian w przepisach podatkowych mogących mieć niekorzystny wpływ na jej działalność.

Istnieje ryzyko potencjalnego wpływu niniejszych czynników na Spółkę, w tym przede wszystkim na jej wyniki finansowe, narażając na niebezpieczeństwo związane z płynnością.

Celem ograniczenia niniejszego ryzyka Spółka korzysta z bieżącej obsługi księgowej i podatkowej, co umożliwia szybkie zidentyfikowanie ryzyka wynikającego ze zmian obowiązującego systemu podatkowego oraz podjęcie możliwie wcześniej odpowiednich działań w celu jego minimalizacji.

Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych

Sektor IT jest jednym z kluczowych sektorów gospodarki nie tylko krajowej, ale także międzynarodowej, co powoduje, iż przepisy Wspólnoty Europejskiej oraz innych organizacji międzynarodowych w znacznym stopniu regulują funkcjonowanie branży IT. To z kolei powoduje, że polskie regulacje prawne są w znacznej mierze odzwierciedleniem przepisów europejskich oraz międzynarodowych, co niesie ze sobą element niepewności, co do zmian w tych przepisach i konieczność monitorowania aktualnego stanu prawnego jak również tendencji rozwojowych europejskich regulacji prawnych. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Spółki przepisów prawa europejskiego i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać do występujących zmian.

Ponadto, z uwagi na współpracę Spółki z wydawcami będącymi podmiotami zagranicznymi, Spółka pośrednio narażona jest również na zmiany regulacji prawa w tych krajach, przede wszystkim w zakresie prowadzenia działań wydawniczych przez te podmioty. Może to mieć przełożenie na wielkość sprzedaży produkowanych przez Spółkę gier, a w konsekwencji na osiągnięte przychody.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Działalność Spółki w istotnym stopniu uzależniona jest od bieżącej i przyszłej koniunktury w branży gier, z której osiąga przychody. Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z samą branżą oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier, a w szczególności na rynku gier VR na którym działa Spółka, będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu, co może bezpośrednio przełożyć się na zainteresowanie i popyt grami oferowanymi przez Spółkę. W konsekwencji może to wpłynąć na zmniejszenie się liczby klientów zainteresowanych poszczególnymi produkcjami, co będzie miało negatywny wpływ na przychody osiągnięte z przysługujących Spółce tantiem, a w dalszej kolejności na końcowy wynik finansowy.

Zespół Spółki dysponuje doświadczeniem i znajomością rynku gier, co pozwala na minimalizację ryzyka niepowodzenia. Spółka zamierza przygotowywać i oferować gry z gatunków, których popularność nieustannie rośnie.

Ponadto, niniejsze ryzyko istnieje również z punktu widzenia dystrybuowania przez Spółkę gier poprzez globalne platformy dystrybucyjne, przez co swoją ofertę kieruje do odbiorców na całym świecie. Zróżnicowany poziom przychodów z poszczególnych regionów świata wynika m.in. z dysproporcji pomiędzy stopniem nasycenia rynków urządzeniami umożliwiającymi obsługę gier VR,

uwarunkowaniami kulturowymi, czy modelami spędzania wolnego czasu. Istotnym czynnikiem jest również poziom rozwoju danego regionu, który determinuje zdolność mieszkańców do określonych poziomów konsumpcji. W krajach wysokorozwiniętych mieszkańcy są w stanie przeznaczyć większą część dochodu rozporządzalnego na rozrywkę. Z kolei największym rynkiem pozostaje rynek chiński, z uwagi na liczbę ludności. Układ rozwoju regionów na świecie nieustannie ewoluuje. Zróżnicowane tempo wzrostu poszczególnych gospodarek może wpłynąć na zmiany w poziomie zamożności regionów, stąd głównymi odbiorcami produktów Spółki w przyszłości mogą stać się zupełnie inne kraje, co będzie wymagało od Spółki dostosowania oferty do oczekiwań odbiorców w tych krajach.

Ryzyko związane z działalnością firm konkurencyjnych

Rynek gier, na którym działa Spółka jest segmentem gospodarki, na którym występuje ryzyko walki konkurencyjnej między podmiotami poprzez konkurencję technologiczną, cenową oraz promocyjną. Prowadzić to może do trudności w pozyskiwaniu nowych graczy oraz zmniejszenia liczby graczy dotychczas zaangażowanych w gry wyprodukowane przez Spółkę. W konsekwencji, walka konkurencyjna może doprowadzić do redukcji rentowności branży.

Podjęcie błędnych decyzji w kwestii polityki konkurencyjnej może przyczynić się do obniżenia pozycji konkurencyjnej Spółki, co może mieć wpływ na osiągnięte przez nią wyniki finansowe. Dodatkowo, istnieje ryzyko wejścia na rynek nowych podmiotów. W konsekwencji może to mieć wpływ na zmniejszenie popytu na oferowane przez Spółkę produkcje, realizację założonej strategii oraz osiągnięte wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Sprzedaż gier prowadzona jest przez Spółkę za pośrednictwem globalnych internetowych platform sprzedaży oraz poprzez innych dystrybutorów co powoduje, że istotna część przychodów Spółki realizowana jest w euro i dolarach amerykańskich. Równocześnie większość kosztów ponoszona jest w Polsce i rozliczana w walucie krajowej. Taka sytuacja powoduje narażenie Spółki na zmienność przychodów z tytułu wahań kursów walut obcych wobec złotego. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Spółka nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Celem ograniczenia opisanego powyżej ryzyka, Spółka na bieżąco monitoruje wahania kursów walut obcych względem polskiego złotego. W sytuacji znacznych wahań kursów walut, Spółka rozważy możliwość stosowania strategii zabezpieczającej przed nadmiernymi wahaniami cen waluty obcej.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Działalność Spółki narażona jest na wystąpienie zdarzeń losowych, niezależnych od Spółki, do których należą czynniki pogodowe (np. powodzie), czynniki polityczne (np. konflikty zbrojne) czy też czynniki środowiskowe (np. epidemiologiczne). Wystąpienie czynników losowych może mieć wpływ na sytuację Spółki, w tym przede wszystkim na osiągnięte wyniki finansowe.

Niniejsze ryzyko jest szczególnie istotne w zaistniałej działań zbrojnych prowadzonych na terytorium Ukrainy, których zarówno rozwój jak również wynikające z nich konsekwencje Zarząd nie jest w stanie przewidzieć, w szczególności w przypadku eskalacji konfliktu. W związku z działaniami wojennymi ze strony Rosji przedstawiciele Unii Europejskiej nałożyli dotkliwe dla Rosji sankcje, które dotyczą głównie strategicznych sektorów rosyjskiej gospodarki poprzez zablokowanie dostępu do technologii i rynków. Sytuacja ta, w ocenie Zarządu, nie ma bezpośredniego wpływu na Spółkę, jednakże wywołała dużą zmienność na rynkach finansowych oraz spadki na giełdach finansowych i towarowych na całym świecie.

Zarząd na bieżąco monitoruje skutki sytuacji społeczno-politycznej spowodowanej wojną w Ukrainie, analizując wpływ tych okoliczności na działalność i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z tworzeniem i wdrożeniem nowych gier

Spółka zamierza ciągle poprawiać katalog oferowanych produktów. Rozszerzanie katalogu oraz poszerzanie bazy klientów wymaga m.in. wyprzedzenia działań konkurencji oraz skutecznego zaspokajania rosnących potrzeb klientów. Wprowadzanie gier wiąże się z kosztami, ponoszonymi na opracowanie ich koncepcji, czy wdrożenie. Nie można wykluczyć przypadku, w którym nowo wytworzone przez Spółkę tytuły przyniosą słabsze niż oczekiwane rezultaty ekonomiczne.

Nie można również wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie niedostosowany do optymalnego poziomu na danym rynku.

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

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

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

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych, w szczególności realizowanych w technologii VR i AR cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo, plany rozwoju Spółki zakładają między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produkcjami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry (a tym samym atrakcyjność Spółki jako partnera w nowych projektach) lub na dobry wynik sprzedażowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

Ryzyko to jest ograniczane poprzez bieżące monitorowanie trendów rynkowych.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka produkuje gry dystrybuowane przez siebie oraz wydawców zasadniczo kanałami cyfrowymi. Istnieje zatem ryzyko podjęcia przez Zarząd Spółki lub wydawców błędnych decyzji w zakresie wyboru platform dystrybucji danego tytułu.

Możliwość wystąpienia i intensywność wskazanego ryzyka, zależy od podejmowanych decyzji, a konsekwencje tych decyzji mogą mieć wpływ na osiągnięte przez Spółkę przychody z tytułu sprzedaży gier.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Proces rozpoczynający się od produkcji gry do jej wprowadzenia na rynek jest wieloetapowy, co wielokrotnie powoduje wydłużenie czasu wymaganego na przejście danej gry od producenta do ostatecznego użytkownika. Podyktowane jest to kontrolami jakości oraz testowaniem produktu przed wprowadzeniem go na daną platformę sprzętową. Kolejnym czynnikiem wpływającym na ten proces jest fakt, iż gry podlegają ocenie organizacji nadających kategorie wiekowe oraz dopuszczających (bądź nie) do dystrybucji w danym kraju. Należy wziąć pod uwagę fakt, że istnieje ryzyko znacznie dłuższego niż zakładano procesu certyfikacji gry Spółki. Ponadto istnieje

zagrożenie, że dana produkcja nie przejdzie takowej certyfikacji bądź otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową.

Niniejsze ryzyko związane jest również z opracowaniem planu promocji gry, która może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu. Może być to związane ze znacznie niższym budżetem na promocję niż optymalny na danym rynku.

Ryzykiem jest również fakt, że produkt może zostać wprowadzony ostatecznie na tylko jedną platformę dystrybucyjną, co może istotnie ograniczyć dostęp do rynków zbytu tej gry.

W konsekwencji przychody Spółki z tytułu sprzedaży gier mogą być niższe aniżeli założono w planach budżetowych, bądź nawet w ogóle Spółka może nie osiągnąć żadnych przychodów z tego tytułu.

Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier

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, czy 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 też zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

Spółka realizuje szereg działań minimalizujących te czynniki ryzyka:

- ryzyko konkurencyjności innych produktów ograniczane jest poprzez badania rynku i realizowanie projektów, na które istnieje wyraźne zapotrzebowanie rynkowe, a jednocześnie, co do których nie jest prognozowane nasycenie rynku w momencie premiery danego produktu; jednocześnie wysoka jakość produktów Spółki pozwala pozycjonować je w tych segmentach rynku, w których nie funkcjonują mniej doświadczone i słabsze podmioty,
- wysoka jakość produktów Spółki jest zapewniana przez doświadczony zespół produkcyjny, efektywne struktury organizacyjne, bogate know-how i dostęp do najnowszych technologii,
- ryzyko spadku zainteresowania produktami Spółki związanego z możliwym pogorszeniem się sytuacji gospodarczej na rynkach docelowych, minimalizowane jest poprzez sprzedawanie produktów po konkurencyjnych cenach.

Ryzyko związane ze zmiennością osiągania przychodów/ Ryzyko sezonowości przychodów

Cykl życia gier produkowanych przez Spółkę charakteryzuje się pewną specyfiką generowania przychodów ze sprzedaży. Najwyższe przychody odnotowywane są zasadniczo w pierwszych miesiącach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu na rynek nowej gry oraz po wprowadzeniu gry na kolejną platformę dystrybucyjną, następnie obserwowany jest stopniowy spadek sprzedaży. Sezonowość taka jest przy tym typowa dla większości producentów gier.

Sezonowość sprzedaży powiązana jest z organizacją platform sprzedażowych oraz decyzjami w zakresie dystrybucji. Ponadto, w każdym roku występują okresy zwiększonej sprzedaży, np.: Halloween, Black Friday, nowy rok chiński, początek wiosny, początek lata. Dalej, w każdym kwartale organizowane są cykliczne promocje dla klientów na zakup gier, jak również promocje powiązane z danym gatunkiem gry, czy przeznaczone na konkretne platformy do grania (Xbox, PlayStation, PC). Na występowanie ryzyka Spółka nie ma wpływu.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką

innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Niniejsze ryzyko ograniczane jest poprzez bieżący monitoring trendów rynkowych.

Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmieniają swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. W szczególności podkreślić należy, że Spółka działa na rynku gier VR, które choć zyskują bardzo w ostatnich latach na popularności, nie są w głównym nurcie produktów, jak choćby gry cyfrowe na urządzenia z płaskimi ekranami. Nie można także wykluczyć scenariusza, w którym gry cyfrowe przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałooby niekorzystne przełożenie na działalność Spółki oraz osiąganą przez nią wyniki finansowe.

Ryzyko związane z funkcjonowaniem sprzętu komputerowego i systemów informatycznych

Spółka w swojej działalności wykorzystuje sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie służące do produkcji gier zarówno w sferze wizualnej jak i programistycznej. Istnieje ryzyko nieprawidłowego funkcjonowania sprzętu komputerowego i oprogramowania (np. spowolnienia, zawieszenia pracy). Istnieje również ryzyko awarii, czasowego zatrzymania pracy lub nawet zniszczenia sprzętu komputerowego Spółki.

W przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, Spółka może zostać zmuszona do czasowego wstrzymania części swojej działalności, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad daną grą. Przerwa w działalności lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów wydawniczych, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. Wystąpienie powyższych zdarzeń może również spowodować wydłużenie realizacji prac projektowych. W konsekwencji opisywane ryzyko może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, sytuację finansową Spółki oraz osiąganą przez nią wyniki.

Ryzyko związane z błędami ludzkimi

Charakter prowadzonej przez Spółkę działalności wiąże się z potrzebą zatrudnienia bądź nawiązania współpracy z wykwalifikowanymi pracownikami. Błędy lub niedopatrzenia mogą doprowadzić z jednej strony do błędów technologicznych lub awarii wykorzystywanych systemów niezbędnych do prowadzenia podstawowej działalności operacyjnej Spółki, z drugiej z kolei do błędów na etapie projektowym czy programistycznym danej produkcji. Może to nieść za sobą ryzyko wzrostu niezadowolenia klientów, wpływając negatywnie na wizerunek Spółki, a także na osiąganą przez Spółkę przychody ze sprzedaży gier.

Nakłady finansowe poniesione przez Spółkę na odpowiednie szkolenie osób zatrudnionych i współpracujących oraz w miarę potrzeb na rozbudowę kadry pracowniczej, ograniczają do pewnego stopnia ryzyko powstawania tego typu problemów. Ponadto, Spółka przeprowadza cykliczne audyty wewnętrzne, których konsekwencją jest opracowanie procedur mających za zadanie ograniczenie możliwości występowania błędów ludzkich.

Ryzyko związane z pogorszeniem lub utratą reputacji

Rozwój prowadzonej przez Spółkę działalności, ściśle powiązany jest z jakością oferowanych gier stanowiących portfolio Spółki, a tym samym postrzeganiu Spółki przez klientów. Na wizerunek Spółki istotny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem platform dystrybuujących gry. Negatywne opinie mogą

wpłynąć na utratę zaufania klientów i partnerów biznesowych Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Utrata reputacji w tym zakresie może więc w istotnym stopniu wpłynąć na wyniki ekonomiczne Spółki. Osoby kwestionujące jakość dostarczanych treści, mogą dochodzić swoich praw i oczekiwać odszkodowania za spowodowane szkody. Niezależnie od ilości zdarzeń, pojawienie się zarzutów w stosunku do Spółki może negatywnie wpłynąć na ocenę i wizerunek Spółki, co w konsekwencji może skutkować obniżeniem jej przychodów. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z utratą klientów

Ryzyko to powiązane jest z posiadaną reputacją na rynku oraz relacjami z klientami. Odbiorcami gier Spółki są osoby indywidualne z sektora B2C. Istnieje ryzyko, iż popełnione błędy w zakresie prowadzonej działalności, w tym przede wszystkim jakość gier oferowanych przez Spółkę czy decyzje podejmowane przez osoby zarządzające, wpłyną negatywnie na postrzeganie oferty Spółki. W konsekwencji może to negatywnie wpłynąć na końcowy wynik finansowy Spółki.

Spółka zapobiega powyższym zagrożeniom poprzez systematyczny wzrost jakości produkowanych gier, czy rozszerzenie oferty o nowe tytuły.

Dodatkowo Spółka nieustannie sprawdza poziom zadowolenia klientów i dostosowuje ofertę do zgłaszanych przez nich sugestii.

Ryzyko potencjalnych roszczeń konsumentów

Działalności Spółki, związana jest z ryzykiem ewentualnych roszczeń konsumentów w kwestii jakości dostarczanych produktów, w tym przede wszystkim dostarczanych treści. Korzystający z produkcji Spółki, zgodnie z polskim prawem, mogą dochodzić roszczeń za spowodowane szkody. Niezależnie od ilości zdarzeń, pojawienie się zarzutów ze strony klientów, może negatywnie wpłynąć na ocenę i wizerunek Spółki i oferowanych przez nią gier, co w konsekwencji może skutkować obniżeniem przychodów.

Niniejsze ryzyko może dotyczyć również szkód graczy natury psychicznej lub zdrowotnej, w wyniku ponadnormatywnego zaangażowania gracza w dany tytuł wyprodukowany przez Spółkę.

Celem ograniczenia niniejszego ryzyka, każda z gier na platformach dystrybucyjnych ma przypisaną kategorię wiekową, wskazującą na minimalny wiek gracza, do którego dana gra jest skierowana. Ponadto, przed instalacją lub uruchomieniem niektórych z gier, pojawiają się dodatkowo informacje o kategorii wiekowej.

Ryzyko potencjalnych roszczeń sądowych i administracyjnych

Podmiot prowadzący działalność gospodarczą, narażony jest na postępowania sądowe na gruncie prawa gospodarczego, cywilnego, administracyjnego, prawa pracy oraz innych. Spółka może występować zarówno jako strona pozywająca, jak i pozwana. W związku z powyższym, Spółka narażona jest na ponoszenie kosztów związanych z samymi postępowaniami, jak również z ewentualnymi roszczeniami. Ryzyko ewentualnych spraw sądowych w zakresie prowadzonej działalności, oprócz możliwych przy prowadzeniu każdej działalności gospodarczej, w przypadku Spółki dotyczyć może przede wszystkim roszczeń dotyczących sporów, wynikających z umów najmu lokali, postępowania odwoławczego w stosunku do instytucji kontrolnych uprawnionych do nadzoru nad działalnością Spółki, sporów w relacji pracodawca – pracownik, czy bezpośrednio związanych z wykonywaną przez Spółkę działalnością, tj. ewentualnymi roszczeniami klientów w odniesieniu do wytworzonych gier. Spółka jest również stroną wielu umów z zewnętrznymi podmiotami, na podstawie których obie strony zobowiązane są do określonych świadczeń. Istnieje w związku z tym ryzyko powstania ewentualnych sporów i roszczeń na tle umów handlowych. Powstałe spory lub

roszczenia mogą w negatywny sposób wpłynąć na renomę Spółki, a w konsekwencji na jej wyniki finansowe.

Obecnie wobec Spółki nie toczy się żadne postępowanie sądowe, administracyjne ani sądowno-administracyjne, mogące mieć istotny wpływ na działalność Spółki. Jednak, w przypadku znaczących kwot spornych bądź dużej liczby postępowań wytoczonych przeciwko Spółce w krótkim okresie, sytuacja finansowa oraz osiąganą przez nią wyniki finansowe mogą ulec pogorszeniu.

Przestrzeganie prawa oraz wewnętrznych standardów i kultury organizacji obowiązującej w Spółce, w opinii Zarządu gwarantuje unikanie roszczeń sądowych.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne, tj. umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest precyzyjne określenie pól eksploatacji, na których przeniesienie to następuje, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na zawierane przez Spółkę, jak również poprzednika prawnego Spółki umowy, zawierające klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez Spółkę, a tym samym potencjalne istnienie ryzyka podniesienia roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko to związane jest również z potencjalnym wyciekiem danych dotyczących danej gry produkowanej przez Spółkę, a której właścicielem jest inny podmiot. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, niniejsze ryzyko identyfikowane jest w kontekście zawartej 19 sierpnia 2022 r. umowy na wykonanie portingu i wydanie gry „Workshop Simulator” na urządzenia VR (właścicielem praw do tej gry jest druga strona tej umowy).

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

Prowadzona przez Spółkę działalność wiąże się z ryzykiem, iż osoby trzecie mogą wejść w posiadanie określonych praw własności intelektualnej do wykorzystywanych rozwiązań. Spółka dąży do uniknięcia w swojej działalności takiej sytuacji, w której naruszałaby prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim poprzez wprowadzenie do sprzedaży określonych produktów. Niemożliwe jest jednak całkowite wykluczenie możliwości wnoszenia przeciwko Spółce zarzutów dotyczących naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich, w związku z wprowadzeniem nowych produktów. Konsekwencją może być konieczność zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej Spółki.

Ryzyko utraty i trudności w pozyskaniu nowych pracowników

Działalność Spółki, uzależniona jest w dużym stopniu od prawidłowego wykonywania zadań zarówno przez osoby zatrudnione w Spółce, jak również z nią współpracujące. Istotne znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Spółka, z uwagi na specyfikę swojej działalności, celem prawidłowego funkcjonowania zatrudnia oraz współpracuje z osobami specjalizującymi się w branży gier. Ważne zatem jest, aby osoby te posiadały odpowiednie kwalifikacje oraz doświadczenie. Zakres działań prowadzonych przez Spółkę wymaga zatrudnienia wykwalifikowanych specjalistów, którzy swoją wiedzą i umiejętnościami wpływają na satysfakcję społeczności internetowej.

Dynamiczny rozwój zwiększa zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników. Potencjalnie lepsze warunki pracy, zaproponowane przez konkurencyjną firmę, mogą skłonić kluczowych pracowników lub współpracowników do odejścia i w dalszej perspektywie osłabienia pozycji rynkowej Spółki. Faktyczne otwarcie rynków pracy w wyniku popularyzacji czy wręcz upowszechnienia się pracy zdalnej, zwłaszcza w szeroko rozumianym sektorze IT spowodowało, że część pracowników (lub kandydatów), w tym zwłaszcza pracowników wykwalifikowanych, może z łatwością podjąć zatrudnienie poza Polską bez fizycznej zmiany miejsca zamieszkania. W związku z powyższym, istnieje ryzyko odejścia aktualnych pracowników, a także możliwych trudności związanych z zatrudnieniem odpowiednio wykwalifikowanej kadry.

Odejście osób z wymienionych grup, może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania i produkcji gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej oddania, a przez to na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Ponadto, braki kadrowe (niekontrolowane odejścia, nieskuteczne rekrutacje) mogą powodować obniżenie zdolności produkcyjnych w odniesieniu do nowych gier Spółki. Jako konsekwencja powyższych zjawisk występuje presja płacowa ze strony pracowników.

Z uwagi na fakt, że Spółka prowadzi działalność operacyjną z Polski, tj. rynku, który z jednej strony charakteryzuje się bardzo dobrą ceną za roboczogodzinę do jakości dostarczanej pracy, rynek ten został zauważony przez rynki zagraniczne, na których często ten wskaźnik jest znacznie gorszy. Powoduje to, iż polski rynek programistów jest obciążony dużym ryzykiem zbyt niskiej dostępności programistów w stosunku do popytu na ich usługi, a przez to znacznym wzrostem pensji podstawowych zasobów, co może przełożyć się na wyniki ekonomiczne Spółki.

Powyżej opisane czynniki mogą mieć wpływ na pozycję konkurencyjną Spółki, a w konsekwencji obniżyć dynamikę jej rozwoju. Istnieje zatem ryzyko, iż w przypadku odejścia któregośkolwiek z kluczowych pracowników lub współpracowników, działalność Spółki zostanie zachwiana.

Mając na uwadze niniejsze ryzyko, w Spółce realizowana jest odpowiednia polityka zatrudnienia i współpracy, która daje bezpieczeństwo dla obu stron. Spółka stara się zapobiegać utracie kluczowej części kadry poprzez stosowanie premii motywacyjnych oraz udostępnianie możliwości uczestniczenia w dodatkowych, specjalistycznych szkoleniach.

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu wykwalifikowanych pracowników

Potencjalni pracownicy Spółki powinni posiadać odpowiednie wykształcenie oraz doświadczenie w projektowaniu oraz programowaniu gier komputerowych w technologii AR i VR. Jest to podyktowane specyficznymi wymaganiami produkowanych przez Spółkę gier video. Zapotrzebowanie rynku gier na takich specjalistów jest nieadekwatne do ilości dostępnych wykwalifikowanych pracowników. Spowodowane jest to głównie niewielką liczbą szkół wyższych w Polsce oferujących kierunki zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski.

Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką. Ryzykiem, jest brak odpowiedniej liczby pracowników, adekwatnej dla dynamiki rozwoju Spółki. Spółka wskazuje, iż od początku prowadzonej działalności, udało się wypracować procedury umożliwiające wyszukiwanie i szkolenie wartościowych pracowników posiadających odpowiednią wiedzę i doświadczenie. Dodatkowo, Spółka prowadzi stałą współpracę z wyspecjalizowanymi podmiotami odpowiedzialnymi za pozyskiwanie nowych pracowników.

Ryzyko związane z możliwością prowadzenia działalności konkurencyjnej przez pracowników oraz współpracowników Spółki

Pracownicy zatrudnieni przez Spółkę oraz podmioty z nią na stałe współpracujące, posiadają dużą wiedzę specjalistyczną i często wieloletnie doświadczenie na rynku gier, co pozwala na systematyczne wdrażanie nowych rozwiązań. Istnieje ryzyko odejścia pracowników i współpracowników uczestniczących w rozwijaniu i ulepszaniu produkcji Spółki, w celu założenia własnej działalności, konkurencyjnej wobec Spółki.

Spółka ogranicza niniejsze ryzyko poprzez indywidualne motywowanie pracowników, dbałość o atmosferę pracy, rozwój kompetencji, regularne podwyżki czy premiowanie pracy.

Ryzyko utraty płynności finansowej

Zarządzanie należnościami i zobowiązaniami jest jednym z kluczowych elementów utrzymania określonego poziomu płynności finansowej. W przypadku występowania nieprzewidzianych zdarzeń w zakresie sprzedaży produktów czy usług dla klientów, przedłużania płatności zobowiązań do dostawców, a także w przypadku podjęcia błędnych decyzji w procesie administrowania finansami Spółki, istnieje możliwość zagrożenia płynności finansowej. Zarząd w celu minimalizacji ryzyka utraty płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania bieżących zobowiązań.

Ryzyko związane z uprawnieniami osobistymi

Zgodnie z art. 12 Statutu Spółki, Pan Sławomir Matul posiada uprawnienia osobiste do powoływania członków Rady Nadzorczej, uzależnione od posiadanego udziału w głosach na walnym zgromadzeniu Spółki:

- a) tak długo jak Pan Sławomir Matul (lub podmiot przez niego kontrolowany) będzie posiadał akcje stanowiące co najmniej 25% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - (i) trzech (3) członków Rady Nadzorczej, w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób;
 - (ii) czterech (4) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyska funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

- b) tak długo, jak Pan Sławomir Matul będzie posiadał akcje stanowiące mniej niż 25%, ale nie mniej niż 10% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - (i) dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
 - (ii) trzech (3) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

- c) tak długo, jak Pan Sławomir Matul będzie posiadał akcje stanowiące mniej niż 10%, ale nie mniej niż 5% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - (iii) jednego (1) członka Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
 - (iv) dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję. Pozostałych członków Rady Nadzorczej powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie. W przypadku wygaśnięcia uprawnień wskazanych powyżej, prawo powoływania i odwoływania członka Rady Nadzorczej przysługuje Walnemu Zgromadzeniu. Walnemu Zgromadzeniu przysługuje w szczególności uprawnienie do odwołania członka Rady Nadzorczej powołanego w wykonaniu uprawnienia, które wygasło. Ponowne nabycie przez Pana Sławomira Matul akcji Spółki w liczbie przekraczającej określony próg wskazany powyżej, prowadzić będzie do odzyskania tych uprawnień.

Wobec powyższego oraz w związku z faktem, iż Pan Sławomir Matul posiada 62,02% głosów na walnym zgromadzeniu Spółki, istnieje ryzyko jego bezpośredniego wpływu na obsadzanie większości funkcji w organach korporacyjnych, tj. w Radzie Nadzorczej, a w konsekwencji w Zarządzie.

Ryzyko wpływu akcjonariuszy na działalność Spółki

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, 62,02% udziału w kapitale i głosach Spółki jest w posiadaniu jednego akcjonariusza, posiadającego powyżej 5% głosów na walnym zgromadzeniu. W związku z powyższym, pozostali akcjonariusze posiadają łącznie 37,98% udziału w kapitale i głosach Spółki. Istnieje zatem ryzyko, iż wpływ akcjonariuszy mniejszościowych na podejmowane decyzje będzie ograniczony.

Jednakże zarówno przepisy Kodeksu spółek handlowych, jak i przepisy Ustawy o ofercie przewidują instrumenty zabezpieczające interesy akcjonariuszy mniejszościowych. Każdemu z akcjonariuszy Spółki obecnemu na walnym zgromadzeniu, który głosował przeciwko danej uchwale i zgłosił sprzeciw do protokołu lub akcjonariuszowi bezzasadnie niedopuszczonemu do udziału w walnym zgromadzeniu albo nieobecnemu na walnym zgromadzeniu z powodu wadliwego zwołania walnego zgromadzenia, przysługuje prawo zaskarżenia uchwał podjętych niezgodnie z przepisami prawa lub sprzecznych ze statutem Spółki lub dobrymi obyczajami. To samo uprawnienie przysługuje akcjonariuszom nieobecnym na walnym zgromadzeniu w stosunku do uchwał, które zostały podjęte pomimo, iż nie były objęte porządkiem obrad walnego zgromadzenia.

Ponadto, niniejsze ryzyko należy rozpatrywać również z punktu widzenia istotnych zmian właścicielskich, w tym pojawienia się innego akcjonariusza dominującego posiadającego udział w głosach umożliwiający dokonanie zmian w organach Spółki. Zmiany takie mogłyby mieć wpływ na modyfikację planów rozwojowych, w tym modyfikację lub zmianę profilu działalności Spółki.

Ryzyko związane z wartością wyceny podmiotu przejmowanego

W dn. 29 grudnia 2020 r. Zarząd Spółki oraz Zarząd VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989; spółka przejmowana) podpisały plan połączenia (aneksowany 8 kwietnia 2021 r.), w którym uzgodniły sposób połączenia obu podmiotów. Strony ustaliły, że połączenie nastąpi w trybie art. 492 §1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989) jako spółki przejmowanej, na Spółkę, w zamian za akcje, które Spółka wydał wspólnikom spółki przejmowanej. Stosunek wymiany akcji ustalony został w oparciu o wyceny obu podmiotów, tj. wartość Spółki oszacowaną na 6 947 586,06 zł (wartość godziwa ustalona w oparciu o wycenę metodą rynkową 100% akcji, sporządzoną na dzień 1 listopada 2020 roku) oraz wartość VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989) jako spółki przejmowanej oszacowano na 35 596 450,00 zł (wartość godziwa ustalona na dzień 1 listopada 2020 roku w oparciu o metodę majątkową skorygowanych aktywów netto, natomiast do wyceny know-how i autorskich praw majątkowych do znaku towarowego zastosowano metodę Venture Capital z uwzględnieniem mnożników porównywalnych spółek).

Należy zaznaczyć, iż metoda dochodowa bazuje na prognozach wyników finansowych, a każde prognozowanie obarczone jest pewnym ryzykiem bądź to niedoszacowania bądź przeszacowania spodziewanych wyników finansowych.

Należy jednak wskazać, iż wycena VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989) jako spółki przejmowanej nie została zakwestionowana przez biegłego sądowego, badającego plan połączenia przyjęty przez zarządy łączących się spółek dnia 29 grudnia 2020 r. (aneksowany 8 kwietnia 2021 r.), zawierający ustalony na potrzeby połączenia parytet wymiany akcji. Wycena w żaden sposób nie została również zakwestionowana przez akcjonariuszy zarówno po podpisaniu Planu Połączenia i w konsekwencji dokonywanych przez Spółkę zgłoszeń o zamiarze połączenia (w oparciu o art. 504 ksh), a ponadto została zaakceptowana przez akcjonariuszy wyrażających zgodę na połączenie obu podmiotów i ustalony parytet wymiany akcji w procesie połączenia, podczas Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki jak również Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000787989) jako spółki przejmowanej, które odbyły się 15 września 2021 r.

W dniu 25 kwietnia 2025 r. Zarząd Spółki w rezultacie przeglądu ksiąg rachunkowych w związku ze sporządzaniem sprawozdania finansowego Spółki za 2024 rok obrotowy, podjął decyzję w formie uchwały, w sprawie dokonania odpisów aktualizujących wartości niematerialne i prawne w łącznej wysokości 15 547 864,45 zł, na co składają się następujące odpisy:

- odpis pozycji prawa do gry "Guns and Notes VR" w kwocie 3 461 203,71 zł,
- odpis pozycji prawa do gry B2B - aplikacja eventowa "VR-bar" w kwocie 2 662 464,38 zł,
- odpis pozycji prawa do gry B2B - aplikacja eventowa "Bartender VR League" w kwocie 2 662 464,38 zł,
- odpis pozycji prawa do gry "Desert Dream VR" w kwocie 3 993 696,57 zł,
- odpis pozycji prawa do gry "Space Camp VR" w kwocie 2 662 464,38 zł,
- pozostałe odpisy w kwocie 105 571,03 zł, w skład których wchodzi prawa do identyfikacji marek aplikacji eventowych "VR BAR" oraz "Bartender VR league", materiały promocyjne do tych marek oraz prawo do profilu promującego grę "Guns and Notes".

Decyzja ta została podjęta z uwagi na fakt, iż na moment jej podjęcia powyższe projekty nie były rozwijane, z uwagi na skoncentrowanie działalności Spółki na rozwoju trzech flagowych projektów Bartender VR Simulator, Zombie Bar Simulator oraz Workshop Simulator VR (którego to premiera odbyła się 21 listopada 2024 r.), a także prowadzeniem prac nad trzema zupełnie nowymi projektami, których ukończenie i premiery planowane są w bieżącym roku. Jednocześnie, decyzja o dokonaniu odpisów została podjęta również w świetle postępujących zmian technologicznych oraz przekształceń na rynku gier VR, które istotnie wpływają na atrakcyjność i możliwości dalszego rozwoju niektórych dotychczasowych koncepcji Spółki. Dokonanie powyższych odpisów, spowoduje ponadto istotne obniżenie wartości amortyzacji, co urealni w odbiorze sytuację wynikową Spółki, tj. osiągniętych przez Spółkę wyników finansowych.

Jednocześnie, dokonanie odpisów aktualizujących powyższe pozycje w żadnym wypadku nie jest związane z ich likwidacją. Odpisy te w każdym czasie będą mogły zostać rozwiązane (przywrócone), po podjęciu przez Zarząd decyzji o dalszym rozwoju tych projektów. W konsekwencji tych odpisów, pozycje te w bilansie zostaną zaewidencjonowane w kwocie 0,00 zł.

Wyżej wymienione odpisy aktualizujące wpłynęły na obniżenie pozycji Wartości niematerialnych i prawnych (obejmującą wartość projektów przyjętą do połączenia), a także wyniku finansowego Spółki za 2024 r. o wskazaną powyżej kwotę, przez co obniżeniu uległa również suma bilansowa Spółki na 31 grudnia 2024 r.

Ryzyko związane z zawieszeniem notowań lub wykluczeniem instrumentów finansowych Spółki z obrotu w alternatywnym systemie obrotu

Zgodnie z §11 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A, jako organizator alternatywnego systemu obrotu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi:

- na wniosek emitenta,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

Zawieszając obrót instrumentami finansowymi Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. jako organizator alternatywnego systemu może określić termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, odpowiednio, na wniosek emitenta lub jeżeli w ocenie Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu upływu tego terminu będą zachodziły przesłanki, o których mowa w § 11 ust. 1 pkt 2) lub 3) Regulaminu ASO.

W przypadkach określonych przepisami prawa, Giełda jako organizator alternatywnego systemu obrotu zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres wynikający z tych przepisów lub określony w decyzji właściwego organu.

Giełda, jako organizator Alternatywnego Systemu zawiesza obrót instrumentami finansowymi niezwłocznie po uzyskaniu informacji o zawieszeniu obrotu danymi instrumentami na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez BondSpot S.A., jeżeli takie zawieszenie jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku lub z podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym z naruszeniem art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Zgodnie z §12 ust. 1 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu:

- na wniosek emitenta akcji - w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym,
- na wniosek emitenta pozostałych instrumentów finansowych - z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie,
- wskutek otwarcia likwidacji emitenta,
- wskutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem podziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

Zgodnie z §12 ust. 2 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, wyklucza instrumenty finansowe z obrotu w alternatywnym systemie:

- w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności:
 - w przypadku udzielania przez Komisję Nadzoru Finansowego zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu,
 - po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta tych akcji lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie tych kosztów,

- jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów,

Przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu oraz do czasu takiego wykluczenia, Giełda jako organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi

Zgodnie z §12 ust. 4 Regulaminu ASO, Giełda jako organizator alternatywnego systemu wyklucza z obrotu instrumenty finansowe niezwłocznie po uzyskaniu informacji o wykluczeniu z obrotu danych instrumentów na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez BondSpot S.A., jeżeli takie wykluczenie jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku lub z podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym z naruszeniem art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Zgodnie z §12a Giełda, jako organizator alternatywnego systemu podejmując decyzję o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu obowiązany jest ją uzasadnić, a jej kopię wraz z uzasadnieniem przekazać niezwłocznie emitentowi i jego Autoryzowanemu Doradcy, za pośrednictwem faksu lub elektronicznie na ostatni wskazany Giełdzie, jako organizatorowi alternatywnego systemu adres e-mail tego podmiotu. W terminie 10 dni roboczych od daty przekazania emitentowi decyzji o wykluczeniu z obrotu emitent może złożyć na piśmie wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy. Wniosek przekazany w formie papierowej, uznaje się za złożony z chwilą wpłynięcia jego oryginału do kancelarii Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu, zaś wniosek przekazany elektronicznie (opatrzone kwalifikowanymi podpisami elektronicznymi lub podpisami zaufanymi), uznaje się za złożony z chwilą jego dostarczenia na co najmniej jeden z dedykowanych adresów e-mail. Giełda, jako organizator alternatywnego systemu zobowiązany jest niezwłocznie rozpatrzyć wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy, nie później jednak niż w terminie 30 dni roboczych od dnia jego złożenia, po uprzednim zasięgnięciu opinii Rady Giełdy. W przypadku gdy konieczne jest uzyskanie dodatkowych informacji, oświadczeń lub dokumentów, bieg terminu do rozpoznania tego wniosku, rozpoczyna się od dnia przekazania wymaganych informacji. Jeżeli Giełda, jako organizator alternatywnego systemu uzna, że wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy zasługuje w całości na uwzględnienie, może uchylić lub zmienić zaskarżoną uchwałę, bez zasięgnięcia opinii Rady Giełdy. Decyzja o wykluczeniu z obrotu podlega wykonaniu z upływem 5 dni roboczych po upływie terminu do złożenia wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy, a w przypadku jego złożenia - z upływem 5 dni roboczych od dnia jego rozpatrzenia i utrzymania w mocy decyzji o wykluczeniu. Do czasu upływu tych terminów obrót danymi instrumentami finansowymi podlega zawieszeniu. Ponowny wniosek o wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie tych samych instrumentów finansowych może zostać złożony nie wcześniej niż po upływie 12 miesięcy od daty doręczenia uchwały o ich wykluczeniu z obrotu, a w przypadku złożenia wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy - nie wcześniej niż po upływie 12 miesięcy od daty doręczenia emitentowi uchwały w sprawie utrzymania w mocy decyzji o wykluczeniu. Przepis ten stosuje się odpowiednio do innych instrumentów finansowych danego emitenta.

Postanowień §12a ust. 1 – 5 Regulaminu ASO (akapit powyżej) nie stosuje w przypadku wykluczenia instrumentów finansowych z obrotu na wniosek emitenta w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym lub na wniosek emitenta pozostałych instrumentów finansowych, z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków, chyba że wykluczenie z obrotu uzależnione zostało od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków oraz w przypadkach, o których mowa w § 12 ust. 2 pkt 1) - 4) Regulaminu ASO. Giełda przekazuje niezwłocznie Komisji Nadzoru Finansowego informację o zawieszeniu obrotu, wznowieniu obrotu

lub wykluczeniu z obrotu instrumentów finansowych. Informacje o zawieszeniu obrotu, wznowieniu obrotu lub wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu podawane są niezwłocznie do wiadomości publicznej w sposób określony w art. 3 ust. 1 Rozporządzenia wykonawczego Komisji (UE) 2017/1005.

Zgodnie z §17b Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, w przypadku gdy w ocenie Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu obrotu zachodzi konieczność dalszego współdziałania emitenta przy wykonywaniu obowiązków informacyjnych z podmiotem uprawnionym do wykonywania zadań Autoryzowanego Doradcy, Giełda jako organizator alternatywnego systemu obrotu może zobowiązać emitenta do zawarcia umowy w zakresie określonym w §18 ust. 2 pkt 3) i 4) Regulaminu ASO. Umowa ta powinna zostać zawarta w terminie 20 dni roboczych od dnia podjęcia przez Giełdę, jako organizatora alternatywnego systemu decyzji w tym zakresie i obowiązywać przez okres co najmniej jednego roku od dnia jej zawarcia. W przypadku rozwiązania lub wygaśnięcia umowy z Autoryzowanym Doradcą przed upływem okresu wskazanego w decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu podjętej na podstawie §17b ust. 1 (treść powyżej), emitent zobowiązany jest do zawarcia kolejnej umowy z Autoryzowanym Doradcą w terminie 20 dni roboczych od dnia rozwiązania lub wygaśnięcia poprzedniej umowy. Nowa umowa powinna obowiązywać do końca okresu wskazanego w decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu, z zastrzeżeniem, iż okres jej obowiązywania powinien być przedłużony o okres, w którym emitent nie posiadał prawnie wiążącej umowy z Autoryzowanym Doradcą, do której zawarcia zobowiązany był na podstawie decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu, o której mowa w §17b ust. 1. W przypadku niezawarcia przez emitenta umowy z Autoryzowanym Doradcą w terminie, o którym mowa w §17b ust. 1, albo w terminie 20 dni roboczych od dnia rozwiązania lub wygaśnięcia poprzedniej umowy, o którym mowa w §17b ust. 2, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi tego emitenta. Jeżeli przed upływem 3 miesięcy od rozpoczęcia zawieszenia nie zostanie zawarta i nie wejdzie w życie odpowiednia umowa z Autoryzowanym Doradcą, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może wykluczyć instrumenty finansowe tego emitenta z obrotu w alternatywnym systemie. Przepisy §12 ust. 3 i § 12a Regulaminu ASO stosuje się odpowiednio.

Zgodnie z §9 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, z zastrzeżeniem wyłączeń przewidzianych na podstawie przedmiotowego paragrafu, warunkiem notowania instrumentów finansowych w alternatywnym systemie obrotu jest istnienie ważnego zobowiązania Animatora Rynku, który w umowie o animowanie zobowiązał się do wypełniania w stosunku do tych instrumentów wymogów animowania w zakresie obecności w arkuszu zleceń, minimalnej wartości zleceń i maksymalnego spreadu, jak również dodatkowych warunków animowania - określonych w Załączniku Nr 6b do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu. Ponadto Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może postanowić o notowaniu instrumentów finansowych w alternatywnym systemie obrotu bez konieczności spełnienia warunku, o którym mowa powyżej, w szczególności z uwagi na charakter tych instrumentów finansowych, ich notowanie na rynku regulowanym albo na rynku lub w alternatywnym systemie obrotu innym niż prowadzony przez Giełdę, jako organizatora alternatywnego systemu obrotu. Jednocześnie w takim przypadku Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może wezwać emitenta do spełnienia warunku, o którym mowa powyżej, w terminie 30 dni od tego wezwania, jeżeli uzna to za konieczne dla poprawy płynności obrotu instrumentami finansowymi tego emitenta. W przypadku rozwiązania lub wygaśnięcia umowy z Animatorem Rynku, a także w przypadku zawieszenia prawa do wykonywania zadań Animatora Rynku w alternatywnym systemie, instrumenty finansowe emitenta notowane są w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego – począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu rozwiązania lub wygaśnięcia właściwej umowy lub wygaśnięcia tego prawa - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o zawieszeniu obrotu tymi instrumentami lub ich notowaniu w systemie notowań

jednolitych z jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. W przypadku zawarcia nowej umowy z Animatorem Rynku, Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może postanowić o notowaniu instrumentów finansowych danego emitenta w systemie notowań ciągłych lub w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego, jednak nie wcześniej niż od dnia wejścia w życie nowej umowy z Animatorem Rynku. Ponadto akcje zakwalifikowane do segmentu NewConnect Alert notowane są w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego - począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu podania do wiadomości uczestników obrotu informacji o dokonanej kwalifikacji - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o zawieszeniu obrotu tymi instrumentami lub ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. Akcje, które przestały być kwalifikowane do segmentu NewConnect Alert, notowane są w systemie notowań ciągłych - począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu podania do wiadomości uczestników obrotu informacji o zaprzestaniu ich kwalifikowania do tego segmentu - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym lub jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. W przypadku, gdy zmiana systemu notowań wynika z odrębnej decyzji Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu decyzja w tej sprawie powinna zostać opublikowana na stronie internetowej Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu co najmniej na 2 dni robocze przed dniem jej wejścia w życie.

Art. 78 ust. 2 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi stanowi, że w przypadku, gdy wymaga tego bezpieczeństwa obrotu w alternatywnym systemie obrotu lub jest zagrożony interes inwestorów, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego wstrzymuje wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w tym alternatywnym systemie obrotu lub wstrzymuje rozpoczęcie obrotu wskazanymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 10 dni.

Zgodnie z art. 78 ust. 3 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi w przypadku, gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów, Komisja Nadzoru Finansowego może żądać od Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu zawieszenia obrotu tymi instrumentami finansowymi. W żądaniu tym, Komisja Nadzoru Finansowego może wskazać termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, jeżeli zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu jego upływu będą zachodziły przesłanki, o których mowa w art. 78 ust. 3 tej ustawy.

Zgodnie z art. 78 ust. 3b Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, Komisja Nadzoru Finansowego uchyła decyzję zawierającą żądanie, o którym mowa w art. 78 ust. 3 tej ustawy, w przypadku, gdy po jej wydaniu stwierdza, że nie zachodzą przesłanki zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów.

Zgodnie z art. 78 ust. 4 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego, Giełda jako organizator alternatywnego systemu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję Nadzoru Finansowego instrumenty finansowe, w przypadku, gdy obrót nimi zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, albo powoduje naruszenie interesów inwestorów.

Ryzyko dotyczące możliwości nałożenia kary upomnienia lub kary pieniężnej

Zgodnie z §17c Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, jeżeli emitent nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu lub nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki określone w Rozdziale V Regulaminu ASO, w szczególności

obowiązki określone w §15a i 15b lub w §17 - 17b, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- upomnieć emitenta,
- nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000 zł.

Giełda, jako organizator alternatywnego systemu, podejmując decyzję o nałożeniu kary upomnienia lub kary pieniężnej może wyznaczyć emitentowi termin na zaniechanie dotychczasowych naruszeń lub podjęcie działań mających na celu zapobieżenie takim naruszeniom w przyszłości, w szczególności może zobowiązać emitenta do opublikowania określonych dokumentów lub informacji w trybie i na warunkach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu.

W przypadku gdy emitent nie wykonuje nałożonej na niego kary lub pomimo jej nałożenia nadal nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu bądź nie wykonuje lub nienależyte wykonuje obowiązki określone w Rozdziale V Regulaminu ASO, lub też nie wykonuje obowiązków nałożonych na niego na podstawie §17c ust. 2 Regulaminu ASO, Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może nałożyć na emitenta karę pieniężną, przy czym kara ta łącznie z karą pieniężną nałożoną na podstawie §17c ust. 1 pkt 2) Regulaminu ASO nie może przekraczać 50.000 zł.

W terminie 10 dni roboczych od daty przekazania emitentowi decyzji o nałożeniu kary pieniężnej emitent może złożyć na piśmie wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy. Wniosek przekazany w formie papierowej, uznaje się za złożony z chwilą wpłynięcia jego oryginału do kancelarii Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu, zaś wniosek przekazany elektronicznie (opatrzone kwalifikowanymi podpisami elektronicznymi lub podpisami zaufanymi), uznaje się za złożony z chwilą jego dostarczenia na co najmniej jeden z dedykowanych adresów e-mail. Do czasu upływu terminu do złożenia tego wniosku, a w przypadku złożenia wniosku - do czasu jego rozpatrzenia, decyzja o nałożeniu kary pieniężnej nie podlega wykonaniu.

Giełda, jako organizator alternatywnego systemu zobowiązany jest niezwłocznie rozpatrzyć wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy, nie później jednak niż w terminie 30 dni roboczych od dnia jego złożenia, po uprzednim zasięgnięciu opinii Rady Giełdy. W przypadku gdy konieczne jest uzyskanie dodatkowych informacji, oświadczeń lub dokumentów, bieg terminu do rozpatrzenia tego wniosku, rozpoczyna się od dnia przekazania wymaganych informacji. Decyzja podjęta na tej podstawie nie może nakładać na emitenta kary pieniężnej wyższej niż określona w decyzji, której dotyczy wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy. Jeżeli Giełda, jako organizator alternatywnego systemu uzna, że wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy zasługuje w całości na uwzględnienie, może uchylić lub zmienić zaskarżoną uchwałę, bez zasięgania opinii Rady Giełdy.

Zgodnie z §17c ust. 10 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent zobowiązany jest wpłacić pieniądze z tytułu nałożonej kary pieniężnej na wydzielone konto Fundacji GPW (numer KRS: 0000563300), dedykowane finansowaniu prowadzenia przez tę fundację działalności edukacyjnej w zakresie wspierania rozwoju rynku kapitałowego oraz promocji i upowszechniania wiedzy ekonomicznej wśród społeczeństwa. Wpłata powinna nastąpić w terminie 10 dni roboczych od dnia, od którego decyzja o jej nałożeniu podlega wykonaniu. Kopię dowodu wpłaty kwoty, o której mowa w zdaniu pierwszym, emitent zobowiązany jest niezwłocznie przekazać Giełdzie, jako organizatorowi alternatywnego systemu.

Ryzyko dotyczące możliwości nakładania na Emitenta kar administracyjnych przez Komisję Nadzoru Finansowego za niewykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa

Zgodnie z art. 10 ust. 5 Ustawy o ofercie publicznej, Emitent ma obowiązek w ciągu 14 dni licząc od dnia:

- przydziału akcji, a w przypadku niedokonywania przydziału – od dnia ich wydania,

- dopuszczenia akcji do obrotu na rynku regulowanym lub ich wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu,

do dokonania wpisu do ewidencji akcji, o której mowa w art. 10 ust. 1 Ustawy o ofercie publicznej.

Zgodnie z art. 96 ust. 13 tej ustawy, jeśli emitent nie dopełni obowiązku wynikającego z art. 10 ust. 4 i 5 tej ustawy, będzie podlegał karze pieniężnej do wysokości 100.000 zł (sto tysięcy złotych), nakładanej przez Komisję Nadzoru Finansowego.

Ponadto Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na emitenta inne kary administracyjne za niewykonanie obowiązków wynikających z powołanej powyżej Ustawy o ofercie publicznej oraz Ustawy o obrocie.

Zgodnie z art. 30 Rozporządzenia MAR, Komisja Nadzoru Finansowego posiada uprawnienia do stosowania odpowiednich sankcji administracyjnych i innych środków administracyjnych w związku m.in. z naruszeniami o których mowa w art. 14 i 15, art. 16 ust. 1 i 2, art. 17 ust. 1, 2, 4, 5 i 8, art. 18 ust. 1–6, art. 19 ust. 1, 2, 3, 5, 6, 7 i 11 oraz art. 20 ust. 1 Rozporządzenia MAR (wykorzystywanie i bezprawne ujawnianie informacji poufnych, manipulacje na rynku, nadużycia na rynku, przekazywanie informacji poufnych do publicznej wiadomości, listy osób mające dostęp do informacji poufnych, transakcje wykonywane przez osoby pełniące obowiązki zarządcze, rekomendacje inwestycyjne i statystyki).

Zgodnie z ust. 2 tego artykułu, państwa członkowskie zapewniają, zgodnie z prawem krajowym, by w razie wystąpienia naruszeń, o których mowa w art. 30 ust. 1 akapit pierwszy lit. a), właściwe organy miały uprawnienia do nakładania m.in. następujących sankcji administracyjnych:

- a) w przypadku osoby fizycznej – maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej:
 - (i). w przypadku naruszeń art. 14 i 15 – 5 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;
 - (ii). w przypadku naruszeń art. 16 i 17 – 1 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
 - (iii). w przypadku naruszeń art. 18, 19 i 20 – 500 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
- b) w przypadku osoby prawnej – maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej:
 - (i). w przypadku naruszeń art. 14 i 15 – 15 000 000 EUR lub 15 % całkowitych rocznych obrotów osoby prawnej na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;
 - (ii). w przypadku naruszeń art. 16 i 17 – 2 500 000 EUR lub 2 % całkowitych rocznych obrotów na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
 - (iii). w przypadku naruszeń art. 18, 19 i 20 – 1 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.

Zgodnie art. 96 Ustawy o ofercie publicznej, w przypadku, gdy emitent nie wykonuje lub nienależyte wykonuje obowiązki wynikające z Ustawy o ofercie publicznej oraz z Rozporządzenia

MAR, Komisja Nadzoru Finansowego może podjąć decyzję o wykluczeniu akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu, albo nałożyć karę pieniężną (w zależności od typu i wagi naruszenia):

- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1, art. 1a oraz art. 96 ust. 1c. Ustawy o ofercie publicznej - do 1.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1b. Ustawy o ofercie publicznej - do 5.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1e. Ustawy o ofercie publicznej - do 5.000.000 zł albo kwoty stanowiącej 5% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszenia obowiązków, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości dwukrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty albo zastosować wykluczenie z obrotu oraz karę pieniężną łącznie. W decyzji o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu Komisja określa termin, nie krótszy niż 14 dni, po upływie którego następuje wycofanie papierów wartościowych z obrotu.

Ponadto za niewywiązywanie się z obowiązków w zakresie określonym w art. 96 ust. 1i. Ustawy o ofercie publicznej, tj. za naruszenie przepisu dotyczącego obowiązku niezwłocznego przekazania informacji poufnej do wiadomości publicznej na podstawie art. 17 ust. 1 Rozporządzenia MAR, lub naruszenia trybu i warunków opóźnienia na własną odpowiedzialność publikacji informacji poufnej określonych w art. 17 ust. 4-8 Rozporządzenia MAR, Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na danego emitenta karę pieniężną w wysokości do 10.346.000 zł lub kwoty stanowiącej 2% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszenia tych obowiązków - karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie w przypadku, gdy emitent nie wykonuje lub nienależyte wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1-6 Rozporządzenia MAR, KNF może, w drodze decyzji, nałożyć karę pieniężną do wysokości 4.145.600 zł lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4.145.600 zł. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez emitenta w wyniku naruszeń, o których mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie przytoczonym powyżej, zamiast kary, o której mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie, Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty. W przypadku stwierdzenia naruszenia przepisów Rozporządzenia MAR w zakresie wskazanym powyżej (art. 18 ust. 1-6 Rozporządzenia MAR) Komisja Nadzoru Finansowego może nakazać emitentowi, który dopuścił się naruszenia, zaprzestania dalszego naruszania tych przepisów oraz zobowiązać go do podjęcia we wskazanym terminie działań, które mają zapobiegać naruszaniu tych przepisów w przyszłości. Środek ten może być stosowany bez względu na zastosowanie innych sankcji za naruszenie obowiązków, o których mowa w art. 176 Ustawy o obrocie wskazanych powyżej. Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na osobę, która w tym okresie pełniła funkcję członka zarządu emitenta karę pieniężną do wysokości 2 072 800 zł. Komisja Nadzoru Finansowego, nakładając sankcję, o której mowa powyżej, uwzględnia okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 Rozporządzenia MAR. Ponadto zgodnie z art. 176a Ustawy o obrocie, gdy emitent lub sprzedający nie wykonuje lub nienależyte wykonuje obowiązki wynikające z art. 5 Ustawy o obrocie, Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć karę pieniężną do wysokości 1 000 000 zł. W przypadku nałożenia takiej kary obrót instrumentami finansowymi emitenta może stać się utrudniony bądź niemożliwy. Ponadto nałożenie kary finansowej na emitenta przez Komisja Nadzoru Finansowego może mieć istotny wpływ na pogorszenie wyniku finansowego za dany rok obrotowy.

9. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W PRZYPADKU PODMIOTÓW, KTÓRYCH PAPIERY WARTOŚCIOWE ZOSTAŁY DOPUSZCZONE DO OBROTU NA JEDNYM Z RYNKÓW REGULOWANYCH EUROPEJSKIEGO OBSZARU GOSPODARCZEGO

Instrumenty finansowe Spółki, uchwałą nr 1003/2011 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie SA z dnia 1 sierpnia 2011 roku, zostały wprowadzone do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect. Wobec powyższego, akcje Spółki nie znajdują się w publicznym obrocie na rynku regulowanym. Wywiązując się jednak z obowiązku nałożonego §5 pkt. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Spółka w osobnym dokumencie przedstawia informacje na temat stosowania zasad ładu korporacyjnego, o których mowa w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”.