



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI VRFABRIC S.A.

ZA OKRES
01.01.2024 - 31.12.2024

Warszawa 5 maja 2025

Spis treści

1. Charakterystyka spółki	3
1.1. Informacje podstawowe	3
1.1.1 Dane jednostki	3
1.1.2. Przedmiot działalności	4
1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu	6
1.1.4. Zarząd spółki	6
1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki	7
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalności spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania	8
3. Przewidywany rozwój spółki	13
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	13
5. Czynniki ryzyka	14
6. Pozostałe informacje	28

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje podstawowe

1.1.1 Dane jednostki

VRFabric S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie portowania i wydawania gier (przerabiania gry z jednej platformy na inną) na okulary wirtualnej rzeczywistości (VR). Jednym z założycieli oraz głównym akcjonariuszem Spółki jest SimFabric S.A., studio specjalizujące się w produkcji oraz dystrybucji gier na konsole Xbox, PlayStation, Nintendo Switch oraz komputery stacjonarne. SimFabric S.A. od 07.04.2020r. notowane było na rynku NewConnect, a od 12.08.2022 r. na głównym rynku GPW.

Model działalności Emitenta opiera się głównie na portowaniu i wydawaniu kilku, nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier VR produkowanych przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Emitent podejmuje również zlecenia na realizację e-materiałów dydaktycznych w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego oraz Funduszu Spójności na lata 2014 - 2020.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent przeznaczył do sprzedaży 2 gry VR o tytułach: Train Mechanic Simulator VR oraz Gardenia VR. W grze Train Mechanic Simulator VR gracz wciela się w rolę mechanika lokomotyw i pociągów. Z kolei gra Gardenia VR oferuje graczom relaksujący symulator ogrodnictwa typu FPP z elementami platformówki oraz baśniowej przygody, gdzie gracz może odkrywać miejsca pełne spokoju, a także aranżować przestrzeń ogrodową według własnego uznania. Spółka VRFabric S.A. odpowiadała za port oraz wydanie omawianych gier za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych tj.: SteamVR będącej jednym z największych dystrybutorów gier na okulary wirtualnej rzeczywistości na świecie, a także platformy Viveport i Meta Quest.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu działalność Emitenta realizowana jest w następujących obszarach:

I DZIAŁALNOŚĆ PORTOWO-WYDAWNICZA

Emitent portuje gry na gogle wirtualnej rzeczywistości (VR) w oparciu o umowy o współpracy na projekty otrzymane od SimFabric S.A., z tytułów których staje się właścicielem praw majątkowych do nowych gier oraz wydawcą gier. W zamian za to, licencjodawcy przysługuje wynagrodzenie prowizyjne wynoszące 50% należne od zysku ze sprzedaży gry powyżej 2 mln zł. Z uwagi na duże zainteresowanie takimi usługami Spółka zakłada, że w przyszłości będzie realizowała więcej tego typu projektów, w tym przede wszystkim wobec podmiotów niepowiązanych z Emitentem. W dniu 12 lipca 2023 r. VRFabric S.A. podpisał umowę z zagranicznym wydawcą, związaną z dystrybucją wszystkich gier Emitenta na gogle wirtualnej rzeczywistości na terytorium Azji w tym w szczególności: Chiny, Hong Kong, Japonia, Korea Południowa, Singapur, Indonezja oraz Tajwanu.

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	VRFabric S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	Aleja Jana Pawła II 27, 00-867 Warszawa
Telefon:	+48 519 486 720
Adres poczty elektronicznej:	contact@vrfabric.com
Adres strony internetowej:	www.vrfabric.com
NIP:	9512506026
REGON:	386817087
KRS:	0000855316

Źródło: Emitent

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki, wg klasyfikacji PKD, obejmuje:

58. Działalność wydawnicza

58.2 Działalność wydawnicza w zakresie oprogramowania

58.21 Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

58.21.Z **Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych**

58.29 Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania

58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania

58.1 Wydawanie książek i periodyków oraz pozostała działalność wydawnicza, z wyłączeniem w zakresie oprogramowania

58.19 Pozostała działalność wydawnicza

58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza

62. Oprogramowanie i doradztwo w zakresie informatyki

62.0 Oprogramowanie i doradztwo w zakresie informatyki

62.01 Działalność związana z oprogramowaniem

62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem

62.02 Działalność związana z doradztwem w zakresie informatyki

62.02.Z Działalność związana z doradztwem w zakresie informatyki

63. Zarządzanie stronami WWW, przetwarzanie danych i hosting

63.1 Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność; działalność portali internetowych

63.12 Działalność portali internetowych

63.12.Z Działalność portali internetowych

32. Pozostała produkcja wyrobów

32.4 Produkcja gier i zabawek

32.40 Produkcja gier i zabawek

32.40.Z Produkcja gier i zabawek

47. Handel detaliczny (bez pojazdów samochodowych)

47.6 Sprzedaż detaliczna wyrobów związanych z kulturą i rekreacją prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach

47.65 Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach

47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach

77. Wynajem i dzierżawa

77.4 Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim

77.40 Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim

77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim

72. Badania naukowe i prace rozwojowe

72.1 Badania naukowe i prace rozwojowe w dziedzinie nauk przyrodniczych i technicznych

72.19 Badania naukowe i prace rozwojowe w dziedzinie pozostałych nauk przyrodniczych i technicznych

72.19.Z Badania naukowe i prace rozwojowe w dziedzinie pozostałych nauk przyrodniczych i technicznych

1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 grudnia 2024 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosi 160.581,40 zł i dzieli się na 1.605.814 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Seria	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	1.000.000	62,27%	1.000.000	62,27%
B	203.000	12,64%	203.000	12,64%
C	66.000	4,11%	66.000	4,11%
D	336.814	20,98%	336.814	20,98%
Suma	1 605 814	100,00%	1 605 814	100,00%

Źródło: Emitent

Akcjonariat, stan na 31.12.2024

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
SimFabric S.A.	620 000	620 000	38,61%	38,61%
Emil Leszczyński	109 000	109 000	6,79%	6,79%
Julia Leszczyńska	95 000	95 000	5,92%	5,92%
Pozostali*	781 814	781 814	48,68%	48,68%
Suma	1 605 814	1 605 814	100,00%	100,00%

Źródło: Emitent

Akcjonariat, stan na dzień sporządzenia sprawozdania (30.04.2025)

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
SimFabric S.A.	620 000	620 000	38,61%	38,61%
Emil Leszczyński	109 000	109 000	6,79%	6,79%
Julia Leszczyńska	95 000	95 000	5,92%	5,92%
Pozostali*	781 814	781 814	48,68%	48,68%
Suma	1 605 814	1 605 814	100,00%	100,00%

Źródło: Emitent

1.1.4. Zarząd spółki

Na dzień 1 stycznia 2024 r. skład Zarządu VRFabric S.A. był następujący:

- Pani Julia Leszczyńska - Prezes Zarządu.

30 kwietnia 2025r.

- Pani Aleksandra Tryduńska – Członek Zarządu

W trakcie 2024 roku obrotowego zaszły następujące zmiany. W dniu 8 stycznia 2024 r. Pani Aleksandra Tryduńska przestała pełnić obowiązki Członka Zarządu Spółki.

W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Pani Julia Leszczyńska – Prezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2024 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania, skład Rady Nadzorczej Spółki kształtował się następująco:

- Pan Emil Leszczyński – Przewodniczący Rady Nadzorczej i Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Tadeusz Leszczyński - Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Marcin Woszczak - Członek Rady Nadzorczej,
- Pani Kamila Woszczak - Członek Rady Nadzorczej,
- Pani Monika Hieropolitańska - Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

VRFabric S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie portowania i wydawania gier (przerabiania gry z jednej platformy na inną) na okulary wirtualnej rzeczywistości (VR). Jednym z założycieli oraz głównym akcjonariuszem Spółki jest SimFabric S.A., studio specjalizujące się w produkcji oraz dystrybucji gier na konsole Xbox, PlayStation, Nintendo Switch oraz komputery stacjonarne. Model działalności Emitenta opiera się głównie na portowaniu i wydawaniu kilku, nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier VR produkowanych przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie.

1.2.2. Zrealizowane premiery gier

lp	Gra	Rodzaj gry	Data wydania	Właściciel praw majątkowych	Platforma
1.	Gardenia VR	Przygodowa	4.09.2024r.	SimFabric	Meta Quest Store (Quest 3)
2.	Gardenia VR	Przygodowa	20.11.2024r.	SimFabric	Meta Quest (Rift) - Tajwan
3.	Gardenia VR	Przygodowa	20.11.2024r.	SimFabric	Meta Quest (Quest 3) Tajwan
4.	Train Mechanic Simulator VR	Symulator	20.11.2024r.	SimFabric	Meta Quest (Rift) - Tajwan
5.	My Demon Wife VR	Symulator	14.03.2025r.	SimFabric	Meta Quest (Quest 3)
6.	My Demon Wife VR	Symulator	21.03.2025r.	SimFabric	SimFabric.store (Quest 3)
7.	My Demon Wife VR	Symulator	28.03.2025r.	SimFabric	Meta Quest (Rift)
8.	My Demon Wife VR	Symulator	2.04.2025r.	SimFabric	SimFabric.store (Rift)

Źródło: Emitent

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Lp.	Gra	Rodzaj gry	Planowany termin ukończenia*	Właściciel praw majątkowych	Platforma
1.	Sport Shooter VR	Symulator	Q4 2025*	VRFabric	Quest 3
2.	Gardenia VR	Symulator	Q4 2025*	SimFabric	PS VR2
4.	My Demon Wife VR	Symulator	Q4 2025*	SimFabric	PS VR2
5.	Train Mechanic Simulator VR	Symulator	Q4 2025*	SimFabric	PS VR2
6.	My Demon Wife VR	Symulator	Q4 2025*	SimFabric	PS VR2
7.	Flipper Mechnic Simulator VR	Symulator	Q1 2026*	SimFabric	Quest 3/PS VR2
8.	Moon Village VR	Symulator	Q1 2026*	SimFabric	Quest 3/PS VR2
9.	Cthulhu: Books of Ancients VR	Symulator	Q2 2026*	SimFabric	Quest 3/PS VR2
10.	Tennis VR	Symulator	2026*	VRFabric	Quest 3/PS VR2

* szacunkowe terminy – mogą ulec zmianie

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalności spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania

Do ważnych wydarzeń mających miejsce w 2024 roku zaliczyć należy otrzymanie w dniu **2 stycznia 2024 r.** kolejnego zamówienie od partnera wydawniczego. Zamówienie jest kontynuacją umowy wydawniczej podpisanej przez Emitenta z Wydawcą w dniu 30 czerwca 2023 roku. Przedmiotem Umowy jest określenie współpracy pomiędzy Emitentem a Wydawcą przy dystrybucji wszystkich gier na gogle wirtualnej rzeczywistości na terytorium Azji w tym w szczególności: Chin, Hong Kongu, Japonii, Korei Południowej, Singapuru, Indonezji, Tajwanu. Umowa została zawarta na czas nieokreślony z założeniem regularnych kwartalnych zamówień ze strony Wydawcy na kody cyfrowe do Gier Emitenta. Kolejne zamówienie obejmuje tytuły Emitenta w łącznym nakładzie 50.000 sztuk, za łączną sumę 250.000 USD.

Kolejnym ważnym wydarzeniem mającym miejsce **17 stycznia 2024 roku** było podpisanie umowy ze spółką MobileFabric S.A. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotem Umowy było określenie współpracy pomiędzy Emitentem a MobileFabric przy produkcji, portowaniu i wydaniu dwóch gier: Gardenia VR oraz My Demon Wife VR na urządzenia Apple Vision Pro z systemem visionOS w sklepie AppStore. W ramach Umowy powstaną dwie nowe Gry, które będą wydane na zasadach wyłączności w sklepie AppStore. Gry będą wykorzystywać najnowszą technologię Apple Vision Pro oraz system visionOS. Wynagrodzenie należne Emitentowi wynosi 50% zysku ze sprzedaży produktów, gdzie zysk rozumiany jest jako przychód ze sprzedaży produktów pomniejszony o koszt marketingu. Wynagrodzenie płatne będzie w terminach szczegółowo określonych w Umowie.

W dniu **22 marca 2024 r.** Emitent otrzymał kolejne zamówienie od partnera wydawniczego. Zamówienie jest kontynuacją umowy wydawniczej podpisanej przez Emitenta z Wydawcą w dniu 30 czerwca 2023 roku. Przedmiotem Umowy jest określenie współpracy pomiędzy Emitentem a Wydawcą przy dystrybucji wszystkich gier na gogle wirtualnej rzeczywistości na terytorium Azji w tym w szczególności: Chin, Hong Kongu, Japonii, Korei Południowej, Singapuru, Indonezji, Tajwanu. Umowa została zawarta na czas nieokreślony z założeniem regularnych kwartalnych zamówień ze strony Wydawcy na kody cyfrowe do Gier Emitenta. Kolejne zamówienie obejmuje tytuły Emitenta w łącznym nakładzie 50.000 sztuk, za łączną sumę 250.000 USD.

Otrzymanie w dniu **1 lipca 2024 r.** kolejnego zamówienie od partnera wydawniczego. Zamówienie jest kontynuacją umowy wydawniczej podpisanej przez Emitenta z Wydawcą w dniu 30 czerwca 2023 roku. Przedmiotem Umowy jest określenie współpracy pomiędzy Emitentem a Wydawcą przy dystrybucji wszystkich gier na gogle wirtualnej rzeczywistości na terytorium Azji w tym w szczególności: Chin, Hong Kongu, Japonii, Korei Południowej, Singapuru, Indonezji, Tajwanu. Umowa została zawarta na czas nieokreślony z założeniem regularnych kwartalnych zamówień ze strony Wydawcy na kody cyfrowe do Gier Emitenta. Kolejne zamówienie obejmuje tytuły Emitenta w łącznym nakładzie 50.000 sztuk, za łączną sumę 250.000 USD.

W dniu **19 sierpnia 2024 roku** Emitent podpisał umowę z amerykańskim koncernem NVIDIA Corporation z siedzibą w Santa Clara, California, USA. Umowa określa zasady współpracy pomiędzy NVIDIA a Emitentem w ramach wsparcia tworzenia rozwiązań developerskich w grach w oparciu o technologię Sztucznej Inteligencji oraz Uczenia Maszynowego. Emitent w oparciu o podpisaną Umowę planuje wdrożyć do gier Emitenta rozwiązania NVIDIA, w tym: chatboty, algorytmy naśladujące zachowania i mowę ludzką oraz rozwiązania rozpoznające mowę ludzką,

a także cyfrowe postacie, budujące narrację na żywo w trakcie interakcji z graczem. Na mocy Umowy Spółka otrzymała dostęp do narzędzi i rozwiązań technologicznych NVIDIA w wysokości 100.000 USD. Równocześnie w ramach Umowy Emitent przystąpił do programu NVIDIA Developer Program [dalej: Program]. Przystąpienie do Programu otworzyło Spółce dostęp do programu grantowego, w którym poprzez system NVIDIA, złożony został wniosek o grant w wysokości 1.000.000 USD. W przypadku pozyskania grantu, Emitent planuje stworzenie wirtualnego asystenta sprzedaży w oparciu o technologię AR/VR i technologię NVIDIA. Wirtualny asystent sprzedaży AR/VR będzie generował przychód dla NVIDIA oraz Emitenta.

W dniu **4.09.2024 r.** miała miejsce premiera gry Gardenia VR na urządzenia wirtualnej rzeczywistości Meta Quest 3 w sklepie Meta Horizon Store. Cena Gry została ustalona na 19,99 USD. Gra została wydana przez Emitenta, który jest odpowiedzialny za porting i wydanie Gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości, na podstawie umowy licencyjnej zawartej z SimFabric S.A. w dniu 10 lipca 2020 r. Na podstawie niniejszej umowy Spółka odpowiedzialna jest za wydanie oraz portowanie Gry na urządzenie wirtualnej rzeczywistości VR. Z tytułu umowy licencyjnej spółce VRFabric S.A. przysługuje 100% wpływów ze sprzedaży Gry po odliczeniu prowizji sklepu Meta Quest, kształtującej się na poziomie 20%. Właścicielem autorskich praw majątkowych do Gry jest spółka SimFabric S.A., która udzieliła Emitentowi wyłącznej licencji na jej portowanie na technologię VR.

Otrzymanie w dniu **7 października 2024 r.** kolejnego zamówienie od partnera wydawniczego. Zamówienie jest kontynuacją umowy wydawniczej podpisanej przez Emitenta z Wydawcą w dniu 30 czerwca 2023 roku. Przedmiotem Umowy jest określenie współpracy pomiędzy Emitentem a Wydawcą przy dystrybucji wszystkich gier na gogle wirtualnej rzeczywistości na terytorium Azji w tym w szczególności: Chin, Hong Kongu, Japonii, Korei Południowej, Singapuru, Indonezji, Tajwanu. Umowa została zawarta na czas nieokreślony z założeniem regularnych kwartalnych zamówień ze strony Wydawcy na kody cyfrowe do Gier Emitenta. Kolejne zamówienie obejmuje tytuły Emitenta w łącznym nakładzie 50.000 sztuk, za łączną sumę 250.000 USD.

W dniu **5 listopada 2024 r.** podpisał ze spółką SimFabric S.A. umowę, określającą zasady dystrybucji cyfrowej gier i aplikacji z portfolio Spółki w sklepie cyfrowym SimFabric - simfabric.store. Do oferty Sklepu zostało dodanych łącznie 5 produktów VRFabric, przeznaczonych na trzy platformy (Viveport, Meta Rift, Meta Quest). Wynagrodzenie przysługujące Emitentowi z tytułu produktów sprzedanych w Sklepie będzie potrącane o należne podatki oraz koszty ponoszone przez Dystrybutora, związane z dystrybucją i sprzedażą gier w Sklepie oraz 15% z zysku, będącego wynagrodzeniem Dystrybutora. Dodatkowo Dystrybutor będzie przekazywał Spółce co kwartał od dnia uruchomienia sprzedaży produktów w Sklepie raport ze sprzedaży. Umowa określa zasady współpracy dystrybucji cyfrowej na czas nieokreślony. W ramach Umowy kolejne gry Spółki również będą przekazywane do sprzedaży w Sklepie simfabric.store. Pozostałe postanowienia Umowy nie odbiegają od standardowych zapisów występujących w tego rodzaju umowach.

W dniu **20 listopada 2024 r.** na urządzenia wirtualnej rzeczywistości: Oculus Rift oraz Meta Quest 3 w sklepie Meta Horizon Store w Tajwanie. Cena Gry została ustalona na 19,99 USD. Gry zostały wydane przez Emitenta, który jest odpowiedzialny za porting i wydanie Gier na urządzenia

wirtualnej rzeczywistości, na podstawie umowy licencyjnej zawartej z SimFabric S.A. w dniu 10 lipca 2020 r.. Z tytułu Umowy Emitentowi przysługuje 100% wpływów ze sprzedaży Gry po odliczeniu prowizji sklepu Meta Horizon Store, kształtującej się na poziomie 20%. Właścicielem autorskich praw majątkowych do Gier jest spółka SimFabric S.A., która udzieliła Emitentowi wyłącznej licencji na jej portowanie na technologię VR.

ISTOTNE ZDARZENIA PO OKRESIE SPRAWOZDAWCZYM:

Otrzymanie w dniu **7 stycznia 2025** r. kolejnego zamówienie od partnera wydawniczego. Zamówienie jest kontynuacją umowy wydawniczej podpisanej przez Emitenta z Wydawcą w dniu 30 czerwca 2023 roku. Przedmiotem Umowy jest określenie współpracy pomiędzy Emitentem a Wydawcą przy dystrybucji wszystkich gier na gogle wirtualnej rzeczywistości na terytorium Azji w tym w szczególności: Chin, Hong Kongu, Japonii, Korei Południowej, Singapuru, Indonezji, Tajwanu. Umowa została zawarta na czas nieokreślony z założeniem regularnych kwartalnych zamówień ze strony Wydawcy na kody cyfrowe do Gier Emitenta. Kolejne zamówienie obejmuje tytuły Emitenta w łącznym nakładzie 50.000 sztuk, za łączną sumę 250.000 USD.

W dniu **21 lutego 2025** r. Emitent przystąpił do programu Meta Horizon Creator Program uruchomionego przez Meta Platforms Inc. z siedzibą w Menlo Park w stanie Karolina Północna. Przyjęcie do Programu odbywa się według wyłącznego uznania Meta. W ramach Programu Emitent uzyskuje dostęp do narzędzi, zasobów oraz wsparcia technicznego Meta, co pozwoli na efektywniejsze projektowanie i implementację pomysłów, a także daje możliwość monetyzowania assetów i światów z portfolio Emitenta w sklepie Meta Quest Store na najnowsze gogle Meta Quest 3 oraz urządzenia mobilne i rozwiązania sieciowe. Dodatkowo Emitent może korzystać z możliwości współpracy z innymi twórcami oraz ekspertami w dziedzinie VR i AR. Przystąpienie do Programu rozszerza dotychczasową możliwość wydawania gier Emitenta na urządzenia Meta Quest w ramach Meta Quest Store o możliwość wydawania assetów i światów Emitenta bezpośrednio w sklepie Meta Quest Store.

W dniu **13 marca 2025 roku**, Emitent uzyskał informację, iż gra Emitenta My Demon Wife VR przeszła pozytywnie ocenę sklepu Meta Quest [dalej jako: Sklep]. Data wydania Gry na gogle Meta Quest 3 została ustalona na 14 marca 2025 roku na godzinę 17:00 czasu warszawskiego. Cena Gry będzie wynosić 19,99 USD za sztukę. W procesie powstawania Gry Emitent odpowiedzialny był za portowanie, optymalizację i przygotowanie Gry pod obsługę gogli Meta Quest 3. Gra została wydana przez Emitenta, który jest odpowiedzialny za porting i wydanie Gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości, na podstawie umowy licencyjnej zawartej z SimFabric S.A. w dniu 25 lipca 2022 r. Z tytułu Umowy Emitentowi przysługuje 100% wpływów ze sprzedaży Gry po odliczeniu prowizji sklepu Meta Horizon Store, kształtującej się na poziomie 20%. Właścicielem autorskich praw majątkowych do Gier jest spółka SimFabric S.A., która udzieliła Emitentowi wyłącznej licencji na jej portowanie na technologię VR.

W dniu **21 marca 2025 r.** do dystrybucji cyfrowej trafiła gra My Demon Wife VR sprzedawana w sklepie cyfrowym SimFabric S.A. z siedzibą w Warszawie, tj. simfabric.store. Cena Gry w Sklepie wynosi 19.99 USD. Podpisana umowa pomiędzy Emitentem i Dystrybutorem, określa zasady współpracy dystrybucji cyfrowej na czas nieokreślony. W ramach Umowy kolejne gry Spółki również będą przekazywane do sprzedaży w Sklepie. Wynagrodzenie przysługujące Emitentowi z tytułu produktów sprzedawanych w Sklepie będzie potrącane o należne podatki oraz koszty ponoszone przez Dystrybutora, związane z dystrybucją i sprzedażą gier w Sklepie oraz 15% z zysku, będącego wynagrodzeniem Dystrybutora. Dodatkowo Dystrybutor będzie przekazywał Spółce co kwartał, od dnia uruchomienia sprzedaży produktów w Sklepie, raport ze sprzedaży. W dniu 24 marca 2025 r. Spółka otrzymała raporty sprzedażowe od partnerów wydawniczych, z którymi ma podpisane umowy na dystrybucję gry My Demon Wife VR na gogle Meta Quest 3, z których wynika, że całkowite koszty produkcji, portowania i wydania Gry zostały zwrócone.

W dniu **26 marca 2025 roku**, Emitent uzyskał informację, iż gra Emitenta My Demon Wife VR przeszła pozytywnie ocenę sklepu Meta Quest. Data wydania Gry na gogle Oculus Rift oraz Oculus Rift S została ustalona na 28 marca 2025 roku na godzinę 17:00 czasu warszawskiego. Cena Gry będzie wynosić 19,99 USD za sztukę. W procesie powstawania Gry Emitent odpowiedzialny był za portowanie, optymalizację i przygotowanie Gry pod obsługę gogli Oculus Rift i Oculus Rift S. Gra została wydana przez Emitenta, który jest odpowiedzialny za porting i wydanie Gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości, na podstawie umowy licencyjnej zawartej z SimFabric S.A. w dniu 25 lipca 2022 r. Z tytułu Umowy Emitentowi przysługuje 100% wpływów ze sprzedaży Gry po odliczeniu prowizji sklepu Meta Horizon Store, kształtującej się na poziomie 20%. Właścicielem autorskich praw majątkowych do Gier jest spółka SimFabric S.A., która udzieliła Emitentowi wyłącznej licencji na jej portowanie na technologię VR.

Otrzymanie w dniu **31 marca 2025 r.** kolejnego zamówienie od partnera wydawniczego. Zamówienie jest kontynuacją umowy wydawniczej podpisanej przez Emitenta z Wydawcą w dniu 30 czerwca 2023 roku. Przedmiotem Umowy jest określenie współpracy pomiędzy Emitentem a Wydawcą przy dystrybucji wszystkich gier na gogle wirtualnej rzeczywistości na terytorium Azji w tym w szczególności: Chin, Hong Kongu, Japonii, Korei Południowej, Singapuru, Indonezji, Tajwanu. Umowa została zawarta na czas nieokreślony z założeniem regularnych kwartalnych zamówień ze strony Wydawcy na kody cyfrowe do Gier Emitenta. Kolejne zamówienie obejmuje tytuły Emitenta w łącznym nakładzie 50.000 sztuk, za łączną sumę 250.000 USD.

W dniu **2 kwietnia 2025 r.** do dystrybucji cyfrowej trafiła gra My Demon Wife VR przeznaczona na okulary Oculus Rift sprzedawana w sklepie cyfrowym SimFabric - simfabric.store. Cena gry w Sklepie simfabric.store wynosi 19.99 USD. Na chwilę obecną do oferty Sklepu zostało dodanych łącznie 7 produktów VRFabric, przeznaczonych na trzy platformy [Viveport, Meta Rift, Meta Quest]. Wynagrodzenie przysługujące Emitentowi z tytułu produktów sprzedanych w Sklepie będzie potrącane o należne podatki oraz koszty ponoszone przez Dystrybutora, związane z dystrybucją i sprzedażą gier w Sklepie oraz 15% z zysku, będącego wynagrodzeniem Dystrybutora. Dodatkowo Dystrybutor będzie przekazywał Spółce co kwartał od dnia uruchomienia sprzedaży produktów w Sklepie raport ze sprzedaży. Podpisana Umowa pomiędzy Emitentem i SimFabric S.A. określa zasady współpracy dystrybucji cyfrowej na czas nieokreślony. W ramach Umowy kolejne gry Spółki również będą przekazywane do sprzedaży w Sklepie

simfabric.store. Pozostałe postanowienia Umowy nie odbiegają od standardowych zapisów występujących w tego rodzaju umowach.

3. Przewidywany rozwój spółki

W przyjętej strategii rozwoju Emitent zakłada dalszy rozwój działalności poprzez portowanie i wydawanie dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier na gogle wirtualnej rzeczywistości (VR) przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Według wiedzy Zarządu Emitenta, takie podejście zapewnia minimalizację ryzyka inwestycyjnego związanego z produkcją pojedynczej gry.

Cele strategiczne Spółki zostaną zrealizowane poprzez m.in.:

- i. Rozwój studia portującego;
- ii. Dywersyfikację portfolio gier poprzez portowanie i wydawanie przynajmniej kilku produkcji w ujęciu rocznym;
- iii. Prowadzenie działalności badawczo-rozwojowej;

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży, w okresie od stycznia do grudnia 2024 r., wyniosła 4 070 583,81 zł, co w porównaniu z analogicznym okresem roku 2023, gdy wartość niniejszych przychodów wyniosła 6 529 505,26 zł, oznacza spadek o 37,66% r/r. Strata ze sprzedaży Spółki w 2024 r. wyniosła 44 794,01 zł, a w roku poprzednim Spółka wykazała zysk ze sprzedaży na poziomie 738 113,71 zł.. Strata netto Spółki za 2024 rok wyniósł 30 756,90 zł. W 2023 r. Spółka odnotowała zysk netto na poziomie 412 264,44 zł.

Suma aktywów Spółki, według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2024 r., wynosi 14 116 777,27 zł i jest wyższa o 16,73% r/r od wartości aktywów Spółki wykazanych na dzień 31 grudnia 2023 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 12 093 011,76 zł. Kapitał własny Spółki na koniec 2024 r. wyniósł 9 343 509,70 zł, a tym samym był wyższy o 33,16% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2023 r., tj. 7 016 568,60 zł.

Spółka, na dzień 31 grudnia 2024 r., posiadała środki pieniężne w wysokości 19.000,78 zł. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju.

Sytuacja finansowa Spółki nie stanowi zagrożenia dla Spółki. Spółka na dzień bilansowy spełniała wymogi kapitałowe wynikające z art. 397 Kodeksu spółek handlowych.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania z działalności nie są znane zdarzenia, które mogłyby zagrażać kontynuowaniu przez Spółkę działalności w okresie najbliższych 12 miesięcy.

W Spółce nie stwierdzono naruszeń prawa ani nie toczą się postępowania sądowe wobec Spółki.

5. Czynniki ryzyka

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z celami strategicznymi

VRFabric S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez portowanie i wydawanie dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier na gogle wirtualnej rzeczywistości (VR). Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier VR, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki VRFabric S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz kluczowego doświadczenia w jej zakresie operacyjnym. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość portu danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta, w tym m.in. Pani Julia Leszczyńska, będąca Prezesem Zarządu jest jednocześnie akcjonariuszem Spółki i deklaruje chęć dalszego zaangażowania w rozwój VRFabric S.A., a także złożyła zobowiązanie ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

Ryzyko związane ze współpracą z SimFabric S.A.

Emitent współpracuje z powiązanim podmiotem SimFabric S.A., prowadzącym działalność na rynku gier wideo będącym jednym z założycieli oraz największym akcjonariuszem Spółki. Na dzień sporządzenia Sprawozdania zarządu SimFabric S.A. w ramach współpracy z Emitentem udziela mu licencji do korzystania z komputerowych wersji gier na PC, a Emitent zobowiązuje się do portowania i wydania gier na okulary wirtualnej rzeczywistości (VR). Taki sposób współpracy na dzień sporządzenia Sprawozdania Zarządu istotnie wpływa na działalność Spółki, ponieważ rodzi ryzyko uzależnienia od jednego podmiotu. Warto jednak zwrócić uwagę, że dominującym modelem świadczenia usług portowania gier jest działalność w oparciu o umowy o współpracy, w których to Emitent staje się właścicielem praw majątkowych oraz wydawcą do nowo powstałej wersji gry na okulary wirtualnej rzeczywistości (VR). SimFabric S.A. przysługiwać będzie wynagrodzenie prowizyjne wynoszące 50% należne od zysku ze sprzedaży gry powyżej 2 mln zł. Spółka SimFabric S.A. jest największym akcjonariuszem Emitenta, a VRFabric S.A. pozostaje w bardzo dobrych relacjach z jednostką dominującą. Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku konkurowania w obszarze gier wideo, współpraca z SimFabric S.A. ulegnie pogorszeniu, co może mieć w krótkim terminie wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Emitenta z tyt. działalności portowej i wydawniczej. Jednakże długoterminowy brak

współpracy z ww. podmiotem zostanie zastąpiony współpracą z innymi, niepowiązanymi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo. Należy nadmienić, że Spółka jest zainteresowana realizacją większej ilości portów i wydawania gier VR, w tym przede wszystkim dla podmiotów niepowiązanych z Emitentem.

Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych portów gier

Zdolność Emitenta do generowania przychodów ze sprzedaży zależy od powodzenia sprzedaży portowanych przez Spółkę gier. Charakterystyka branży gamingowej oraz prowadzonej przez Emitenta działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji portów gier na gogle wirtualnej rzeczywistości, który może trwać od 12 do 36 miesięcy. Nieosiągnięcie przez Emitenta przychodów ze sprzedaży nowych portów gier lub osiągnięcie znacząco niższych przychodów niż pierwotnie zakładano może mieć m.in. negatywny wpływ sytuację Emitenta oraz wycenę jego akcji, a inwestorzy, którzy objęli lub nabyli akcje Emitenta mogą ponieść straty i nie odzyskać zainwestowanych środków. Jednocześnie, ewentualne niepowodzenie przy próbie pozyskania przez Spółkę kapitału, w tym akcyjnego może uniemożliwić kontynuowanie prowadzonej działalności. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent zakłada dalszy rozwój segmentu produkcji portów gier VR w oparciu o umowy o współpracy, która w ocenie Zarządu Spółki stanowi stabilne źródło przychodów.

Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży

Charakterystyczną cechą rynku gier jest sezonowość ich sprzedaży. Największe przychody ze sprzedaży odnotowywane są w okresach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu na rynek nowego portu gry oraz po wprowadzeniu portu gry na kolejną platformę dystrybucyjną, natomiast w okresach pomiędzy premierami kolejnych gier obroty są znacznie niższe. Skutkiem sezonowości są znaczne różnice w wartościach przychodów oraz dysproporcje w osiąganym wynikach finansowych w poszczególnych okresach sprawozdawczych.

Ryzyko związane z pełnieniem przez Członków Rady Nadzorczej obowiązków w konkurencyjnych podmiotach

Na dzień Sprawozdania Zarządu wszyscy Członkowie Rady Nadzorczej Emitenta zgodnie ze złożonymi oświadczeniami są członkami Rad Nadzorczych w konkurencyjnych podmiotach, tj. podmiotach należących do Grupy Kapitałowej SimFabric S.A., do której należy Emitent. W ocenie Zarządu Emitenta obecność w organie nadzorczym Spółki ww. osób pomimo ich obecności w organach nadzorczych innych podmiotów z GK SimFabric S.A., nie stanowi realnego ryzyka dla Spółki z punktu widzenia prowadzonej działalności. Dodatkowo istotne znaczenie dla Emitenta ma fakt, że wskazane osoby posiadają duże doświadczenie w wykonywaniu zadań Członka Rady Nadzorczej, a także mają dużą wiedzę na temat działalności Emitenta oraz całej Grupy. Należy wskazać, iż Zarząd Spółki unika zawierania umów sprzecznych z interesem Emitenta, a działalność Spółki prowadzona jest w taki sposób, aby ograniczyć konflikty interesów oraz ich ewentualne negatywne skutki. Dopuszcza się zawieranie transakcji z podmiotami powiązanymi, jeśli są to transakcje typowe ze względu na specyfikę biznesu oraz zawierane są na warunkach rynkowych. Pomiędzy Emitentem, SimFabric S.A. zawarty zostały umowy o współpracy. Na ich podstawie SimFabric S.A. udziela Spółce licencji do korzystania z komputerowych wersji gier na PC, a Emitent jest zobowiązany do portowania i wydania gier na gogle wirtualnej rzeczywistości (VR). Licencjodawcy przysługiwać będzie wynagrodzenie prowizyjne

wynoszące 50% należne od zysku ze sprzedaży gry powyżej 2 mln zł. Ponadto Emitent dostrzega pozytywne efekty synergii wynikające z kooperacji pomiędzy podmiotami, w których ww. Członkowie Rady Nadzorczej pełnią funkcje nadzorcze w postaci dopływu licencji gier do portowania i wydania na VR oraz w postaci szeroko pojętego know-how jakie wnoszą do Spółki w tym m.in. relacje biznesowe, doświadczenie sprzedażowe oraz marketingowe.

Ryzyko związane z relatywnie gorszymi wynikami finansowymi

Poziom przychodów i zysków Emitenta uzależniony jest przede wszystkim od odbioru rynkowego danej gry przez graczy, a co za tym idzie, końcowej ilości sprzedanych egzemplarzy. W związku z tym należy wziąć pod uwagę możliwość braku wystąpienia poprawy wyników finansowych lub nawet pogarszania się wyników finansowych Spółki w przyszłych okresach sprawozdawczych. Jest to ryzyko typowe dla spółek na tym samym etapie rozwoju co Emitent oraz dla spółek zajmujących się portowaniem i wydawaniem gier na gogle wirtualnej rzeczywistości (VR), których wynik jest mocno uzależniony od odbioru przez konsumentów kolejnych produktów. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent zakłada dalszy rozwój segmentu portowania gier w oparciu o umowy o współpracy z SimFabric S.A. oraz jest otwarta na współpracę przy portowaniu i wydawaniu gier VR z innymi niepowiązanymi podmiotami.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji portów gier

Produkcja portów gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad portem gry, lecz także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji portu możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnień na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu portu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery portu gry, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami premier portów gier

Zgodnie z wiedzą Zarządu Spółki na sukces sprzedażowy danego portu gry istotnie wpływa odpowiedni termin jej premiery, dlatego Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wszystkie znane mu czynniki warunkujące optymalną datę startu sprzedaży. W związku z tym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji danego portu gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery, co pozwoli na: lepsze dopracowanie portu gry, przeprowadzenie efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej listy graczy oczekujących na jej premierę. W takim wypadku, opóźnienie premiery portu gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż co będzie miało pozytywny wpływ na sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja portów gier na gogle wirtualnej rzeczywistości jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). W trakcie roku

obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję portów gier na gogle wirtualnej rzeczywistości, trwające od 12 do 36 miesięcy (terminy wynikające z dotychczasowych doświadczeń Emitenta, w przyszłości mogą one ulec zmianie). Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji portów, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jeden bądź kilka z produkowanych portów gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do późniejszej dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych portów gier

Celem Spółki jest portowanie i wydawanie dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier na gogle wirtualnej rzeczywistości (VR). Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję portu, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowany port gry 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 zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier na gogle wirtualnej rzeczywistości (VR) cechuje się szerokim wachlarzem możliwości rozwoju oraz wysoką dynamiką wzrostu. Rynek ten jest wynikiem zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych, jak i globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Jednakże rynek ten jest obciążony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności, zatem nie można wykluczyć, iż jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź nawet wejdzie w stan regresji. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zamierza portować i wydawać dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier na gogle wirtualnej rzeczywistości (VR), co jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy mogą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia sprawozdania zarządu dystrybucja gier odbywać się będzie głównie za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych Steam VR, Viveport, Meta Quest, PlayStation Store VR oraz Epic Games Store będących największymi dystrybutorami gier na gogle wirtualnej rzeczywistości na świecie. Każda z ww. platform dystrybucyjnych ma teoretycznie prawo odmówić sprzedaży dowolnie wskazanych gier bez szczegółowego uzasadnienia. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta. Najważniejszymi platformami sprzedażowymi gier przeznaczonych na gogle wirtualnej rzeczywistości są sklepy specjalizujące się w takiej dystrybucji i są to: Oculus/Meta Store, Vive Port, Oculus/Meta Quest Store oraz PlayStation Store i na sprzedaży produktów na tych platformach głównie zamierza skupiać się Emitent.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez dystrybutora gier, tj. platformy Steam VR, Viveport, Meta Quest, PlayStation Store VR oraz Epic Games Store. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień, poleceń, kuponów rabatowych oraz zniżek itp. poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na mniejszy od oczekiwanego poziom sprzedaży określonego produktu. Najważniejszymi platformami sprzedażowymi gier przeznaczonych na gogle wirtualnej rzeczywistości są sklepy specjalizujące się w takiej dystrybucji i są to: Oculus/Meta Store, Vive Port, Oculus/Meta Quest Store oraz PlayStation Store i na sprzedaży produktów na tych platformach głównie zamierza skupiać się Emitent.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Na dzień sporządzenia Sprawozdania Zarządu Spółka prowadzić będzie sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej na okulary wirtualnej rzeczywistości (VR), za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Najważniejszymi platformami sprzedażowymi gier przeznaczonych na gogle wirtualnej rzeczywistości są sklepy specjalizujące się w takiej dystrybucji i są to: Oculus/Meta Store, Vive Port, Oculus/Meta Quest Store oraz PlayStation Store i na sprzedaży produktów na tych platformach głównie zamierza skupiać się Emitent.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. 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. Najważniejszymi platformami sprzedażowymi gier przeznaczonych na gogle wirtualnej rzeczywistości są sklepy specjalizujące się w takiej dystrybucji i są to: Oculus/Meta Store,

Vive Port, Oculus/Meta Quest Store oraz PlayStation Store i na sprzedaży produktów na tych platformach głównie zamierza skupiać się Emitent.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne tj. 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 czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności. Emitent w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność operacyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie portowania gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki. Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji portów gier

Portowanie gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych członków zespołu

Kluczowym zasobem Emitenta jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem i portowaniem 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.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Emitenta i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier na gogle wirtualnej rzeczywistości (VR) cechuje się wysoką dynamiką wzrostu. Rynek ten jest wynikiem zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych, jak i globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Jednakże rynek ten jest obciążony wysokim ryzykiem zmienności oraz nieprzewidywalności. Istnieje więc 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.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych

rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier na gogle wirtualnej rzeczywistości (VR) jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast część przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Na dzień sporządzenia Sprawozdania Zarządu Emitent prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

5.2. Czynniki związane z rynkiem kapitałowym i obrotem akcjami spółki

Ryzyko niedostatecznej płynności rynku i wahań cen akcji

Istnieje ryzyko, że obrót akcjami na rynku NewConnect będzie się charakteryzował niską płynnością. Tym samym mogą występować trudności w sprzedaży dużej ilości akcji w krótkim okresie, co może powodować dodatkowo znaczne obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu, a nawet czasami brak możliwości sprzedaży akcji.

Ryzyko związane z zawieszeniem obrotu akcjami

Na podstawie §11 ust. 1 z zastrzeżeniem innych przepisów Regulaminu ASO Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi: na wniosek emitenta, jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników lub jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie. Zgodnie z §11 ust. 1a Regulaminu ASO Organizator Alternatywnego Systemu zawieszając obrót instrumentami finansowymi może określić termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, odpowiednio, na wniosek emitenta lub jeżeli w ocenie Organizatora Alternatywnego Systemu zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu upływu tego terminu będą zachodziły przesłanki tzn., jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników lub jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie. Ponadto zgodnie z §11 ust. 2 w przypadkach określonych przepisami prawa Organizator Alternatywnego Systemu zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres wynikający z tych przepisów lub określony w decyzji właściwego organu. Wymienione powyżej przypadki zawieszenia notowań Akcji w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla Akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji.

Ryzyko związane z wykluczeniem z obrotu na NewConnect

Zgodnie z § 12 Regulaminu NewConnect, z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator ASO 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,
- 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.

Z zastrzeżeniem innych przepisów niniejszego Regulaminu, Organizator Alternatywnego Systemu wyklucza instrumenty finansowe z obrotu w Alternatywnym Systemie:

- w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności:
- w przypadku udzielenia przez Komisję Nadzoru Finansowego zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w alternatywnym systemie obrotu
- w przypadku akcji - 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 emitenta akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie kosztów postępowania,
- jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów.

Zgodnie z § 12 ust. 3 przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu, oraz do czasu takiego wykluczenia, Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi.

Wymienione powyżej przypadki wykluczenia akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu mogą skutkować dla Akcjonariuszy utrudnieniami w sprzedaży akcji Emitenta.

Ryzyko związane z zawieszeniem lub wykluczeniem z obrotu akcjami na podstawie ustawy o obrocie instrumentami finansowymi

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

a) w przypadku gdy wymaga tego bezpieczeństwo obrotu w alternatywnym systemie obrotu lub jest zagrożony interes inwestorów Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego wstrzymuje wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w tym alternatywnym systemie obrotu lub wstrzymuje rozpoczęcie obrotu wskazanymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 10 dni,

b) w przypadku gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów, Komisja Nadzoru Finansowego może zażądać od firmy inwestycyjnej organizującej alternatywny system obrotu zawieszenia obrotu tymi instrumentami finansowymi. W żądaniu, o którym mowa powyżej, 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 stanowiące podstawę zawieszenia. Komisja Nadzoru Finansowego uchyla decyzję zawierającą żądanie, 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. Komisja Nadzoru Finansowego podaje niezwłocznie do publicznej wiadomości informację o wystąpieniu z takim żądaniem do Organizatora Alternatywnego Systemu Obrotu.

Ponadto zgodnie z art. 78 ust. 4 ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, Na żądanie KNF Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję 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 lub powoduje naruszenie interesów inwestorów.

Na podstawie art. 78 ust. 4a Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu może podjąć decyzję o zawieszeniu lub wykluczeniu papierów wartościowych lub instrumentów finansowych niebędących papierami wartościowymi z obrotu, w przypadku gdy instrumenty te przestały spełniać warunki obowiązujące na tym rynku, pod warunkiem że nie spowoduje to znaczącego naruszenia interesów inwestorów lub zagrożenia prawidłowego funkcjonowania rynku. Organizator ASO informuje Komisję o podjęciu decyzji o zawieszeniu lub wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu i podaje tę informację do publicznej wiadomości.

Na podstawie art. 78 ust. 4d w przypadku zawieszenia lub wykluczenia z obrotu w ASO na podstawie ust. 4a lub 4c Komisja występuje do spółek prowadzących rynek regulowany, innych podmiotów prowadzących ASO oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na

terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, w przypadku gdy takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu związane jest z podejrzeniem wykorzystania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym zgodnie z przepisami art. 7 informacje poufne i art. 17 podawanie informacji poufnych do wiadomości publicznej Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Na podstawie art. 78 ust. 4e w przypadku otrzymania od właściwego organu nadzoru innego państwa członkowskiego sprawującego w tym państwie nadzór nad ASO informacji o wystąpieniu przez ten organ z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu określonego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego Komisja występuje do spółek prowadzących rynek regulowany, podmiotów prowadzących ASO, oraz podmiotów systematycznie internalizujących transakcje z siedzibą na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, organizujących obrót tymi samymi instrumentami finansowymi lub powiązanymi z nimi instrumentami pochodnymi, z żądaniem zawieszenia lub wykluczenia z obrotu tego instrumentu finansowego lub powiązanego z nim instrumentu pochodnego, jeżeli takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku, ogłoszenia wezwania do zapisywania się na sprzedaż lub zamianę akcji spółki publicznej lub podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym zgodnie z przepisami art. 7 informacje poufne i art. 17 podawanie informacji poufnych do wiadomości publicznej Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie lub wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Ryzyko związane z możliwością nałożenia kary upomnienia lub kary pieniężnej

Na podstawie § 17c Regulaminu ASO w przypadku nieprzestrzegania przez Emitenta zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu, bądź w przypadku nie wykonywania, lub nienależytego wykonania obowiązków określonych w Rozdziale V Regulaminu NewConnect, Organizator ASO może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- 1) upomnieć Emitenta,
- 2) nałożyć na Emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000,00 zł.

Organizator ASO, 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 nienależyście wykonuje obowiązki określone w niniejszym rozdziale, lub też nie wykonuje

obowiązków nałożonych na niego na podstawie §17c ust. 2 Regulaminu ASO, 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 50.000,00 zł.

W przypadku nałożenia kary pieniężnej na podstawie §17c ust. 3 Regulaminu ASO, postanowienia §17c ust. 2 Regulaminu ASO stosuje się odpowiednio.

Zgodnie z §17c ust. 10 Regulaminu ASO Emitent jest zobowiązany wpłacić pieniądze z tytułu nałożonej kary pieniężnej na wyodrębnione 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 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 Organizatorowi Alternatywnego Systemu.

Ryzyko dotyczące możliwości nałożenia na Emitenta kar administracyjnych przez KNF za niewykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa

Emitent, jako spółka publiczna w rozumieniu Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi podlega obowiązkom wynikającym z Rozporządzenia MAR, Ustawy o ofercie publicznej i Ustawy o obrocie. Komisja Nadzoru Finansowego uprawniona jest do nałożenia na Emitenta kar administracyjnych za niewykonywanie lub niewłaściwe wykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa, a w szczególności obowiązków wynikających powyższych regulacji. Na podstawie art. 10 ust. 5 Ustawy o ofercie publicznej, Emitent jest zobowiązany w terminie 14 dni od dnia:

- przydziału papierów wartościowych będących przedmiotem oferty publicznej,
- wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu papierów wartościowych,

do przekazania zawiadomienia do Komisji o wprowadzeniu papierów wartościowych celem dokonania wpisu do ewidencji, o której mowa w art. 10 ust. 1 Ustawy o ofercie publicznej. W przypadku, gdy Emitent nie wykonuje albo wykonuje nienależycie wskazany powyżej obowiązek, Komisja Nadzoru Finansowego może na podstawie art. 96 ust. 13 Ustawy o Ofercie Publicznej nałożyć karę pieniężną do wysokości 100.000 zł.

Zgodnie art. 96 Ustawy o Ofercie, w przypadku, gdy Emitent nie wykonuje lub nienależycie wykonuje obowiązki wynikające z Ustawy o Ofercie 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. 1-6, art. oraz art. 96 ust. 1c. Ustawy o Ofercie - do 1.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1b. Ustawy o Ofercie - do 5.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1e. Ustawy o Ofercie - 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, 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, KNF 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.

Przy wymierzaniu kary za naruszenia, Komisja bierze w szczególności pod uwagę:

- wagę naruszenia oraz czas jego trwania;
- przyczyny naruszenia;
- sytuację finansową podmiotu, na który nakładana jest kara;
- skalę korzyści uzyskanych lub strat unikniętych przez podmiot, który dopuścił się naruszenia, lub podmiot, w którego imieniu lub interesie działał podmiot, który dopuścił się naruszenia, o ile można tę skalę ustalić;
- straty poniesione przez osoby trzecie w związku z naruszeniem, o ile można te straty ustalić;
- gotowość podmiotu dopuszczającego się naruszenia do współpracy z Komisją podczas wyjaśniania okoliczności tego naruszenia;
- uprzednie naruszenia przepisów niniejszej ustawy, a także bezpośrednio stosowanych aktów prawa Unii Europejskiej, regulujących funkcjonowanie rynku kapitałowego, popełnione przez podmiot, na który jest nakładana kara.

Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o Obrocie w przypadku gdy Emitent nie wykonuje lub nienależyście 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, KNF 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) KNF 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. KNF, 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 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 KNF może mieć istotny wpływ na pogorszenie wyniku finansowego za dany rok obrotowy.

Ryzyko związane z dokonywaniem inwestycji w akcje Emitenta

Inwestorzy przed nabyciem akcji Emitenta na rynku kapitałowym, powinni wziąć pod uwagę, iż ryzyko w tego typu papiery wartościowe jest większe od inwestycji w papiery skarbowe czy też jednostki uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych. Trudno także przewidzieć, jak będzie kształtował się kurs akcji Emitenta w krótkim i długim okresie. Kurs i płynność akcji spółek notowanych na rynku NewConnect zależy od liczby oraz wielkości zleceń kupna i sprzedaży składanych przez inwestorów. Na zachowania inwestorów mają wpływ rozmaite czynniki, także niezwiązane bezpośrednio z sytuacją finansową Spółki, takie jak ogólna sytuacja makroekonomiczna Polski, czy też sytuacja na rynkach światowych. Ponieważ Emitent nie jest w stanie przewidzieć poziomu podaży i popytu swoich akcji po ich wprowadzeniu do obrotu, nie ma więc pewności, że osoba nabywająca akcje Emitenta będzie mogła je zbyć w dowolnym terminie i po satysfakcjonującej cenie. Emitent jednak jest spółką innowacyjną i dynamicznie się rozwijającą, i mając na uwadze planowaną sprzedaż stopa zwrotu z inwestycji w akcje Emitenta może zatem być bardzo satysfakcjonująca dla inwestorów.

6. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 Ustawy o rachunkowości Sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2024 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2024 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W okresie od 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Nr 1404/2023 Zarządu Giełdy z dnia 18 grudnia 2023 r. „Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect 2024”, stanowi element raportu rocznego Spółki za 2024 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu ASO.

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.