



Carbon Studio Spółka Akcyjna

---

RAPORT ROCZNY  
2024

# 2024

**3,85 mln zł**

przychodów Carbon Studio

**2,06 mln zł**

straty netto Carbon Studio

## NAJWAŻNIEJSZE FAKTY

### Hunt Together

Premiera na platformie Meta Quest, PC VR

### The Wizards - Dark Times "Brotherhood"

Premiera na platformie PS VR2

### Crimen - Mercenary Tales

Premiera na platformie PS VR2

### Carbon Studio - IRON VR

Zakończenie procesu połączenia spółek

### Projekt Hermes

Realizacja projektu Hermes finansowanego przez Meta Platforms Technologies LLC.

### Projekt MAGOS

Podpisanie umowy z PARP w ramach programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG) – Ścieżka SMART

## List Prezesa Zarządu

Szanowni Państwo,

z przyjemnością przedstawiamy Państwu podsumowanie roku 2024 – roku pełnego wyzwań, przełomów technologicznych oraz dalszego rozwoju naszej działalności na globalnym rynku gier VR i XR.

Rok 2024 był dla Carbon Studio okresem intensywnych zmian organizacyjnych oraz znaczących decyzji strategicznych. Najważniejszym wydarzeniem było zakończenie procesu połączenia ze spółką zależną Iron VR S.A., dzięki któremu zyskaliśmy większą synergię operacyjną, uprościliśmy strukturę organizacyjną i zoptymalizowaliśmy koszty. To połączenie nie tylko wzmocniło nasze możliwości produkcyjne, ale również ugruntowało pozycję Carbon Studio jako jednego z czołowych deweloperów VR w Polsce.

Pomimo ogólnego spowolnienia w branży gier komputerowych oraz wyzwań jakie stawiają przed nami rynek i kluczowi partnerzy, zakończyliśmy rok z przychodami przekraczającymi 3,85 mln zł. Zrealizowaliśmy również szereg działań optymalizacyjnych, które będą procentować w kolejnych latach.

Na sukces naszej działalnościłożyły się m.in. dalszy rozwój flagowej serii The Wizards, która dzięki trybowi „Brotherhood” oraz funkcji cross-play zdobyła uznanie graczy na wszystkich głównych platformach VR; debiut gry Crimen – Mercenary Tales na platformie PS VR2 oraz znaczące aktualizacje poprawiające jakość i immersję rozgrywki; udostępnienie gry Hunt Together w bibliotece Meta Quest+, gdzie została pobrana ponad 85 000 razy w ciągu pierwszych trzech miesięcy – co przełożyło się na wzrost rozpoznawalności marki i aktywności graczy; rozpoczęcie zaawansowanych prac nad nowymi projektami: Projekt EI (shooter VR w klimacie western fantasy) oraz Projekt Hermes (symulator VR), które są współfinansowane przez Meta Platforms Technologies LLC.

Pomimo poniesionej straty netto w wysokości 2,06 mln zł, wypracowaliśmy stabilną EBITDA przekraczającą 2,68 mln zł, co świadczy o zdrowej kondycji operacyjnej Spółki. Znaczące odpisy amortyzacyjne były efektem zakończenia szeregu projektów badawczo-rozwojowych, które wkrótce zostaną wdrożone do nowych produkcji.

W 2024 roku kontynuowaliśmy nasze strategiczne zaangażowanie w rozwój innowacyjnych technologii, ze szczególnym naciskiem na integrację sztucznej inteligencji w procesach produkcyjnych. Efektem tych działań było podpisanie w grudniu umowy z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości na realizację projektu MAGOS (Multiplatform Automatic Graphic Optimisation System), który uzyskał dofinansowanie w wysokości 4 117 518,75 zł w ramach programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG) – Ścieżka SMART. Celem projektu jest opracowanie innowacyjnego systemu opartego na AI, umożliwiającego automatyczną optymalizację zasobów graficznych w grach VR dla różnych platform sprzętowych, zarówno obecnych, jak i przyszłych. Projekt MAGOS stanowi istotny krok w kierunku zwiększenia efektywności i jakości naszych produkcji, a jego realizacja wpisuje się w długofalową strategię spółki, zakładającą rozwój własnych narzędzi technologicznych oraz umacnianie pozycji lidera w segmencie VR.



Patrząc w przyszłość, jesteśmy świadomi, że przed całą branżą stoją istotne wyzwania – zarówno technologiczne, jak i rynkowe. Rosnące oczekiwania graczy, dynamiczne zmiany w obszarze sprzętu oraz rosnąca konkurencja sprawiają, że najbliższe lata nie będą należały do najłatwiejszych. Mimo to pozostajemy optymistyczni – nasze doświadczenie, elastyczność i konsekwencja w realizowaniu długofalowej strategii pozwalają nam z nadzieją patrzeć na nadchodzący czas. Nadal stawiamy na rozwój własnych technologii, wzmacnianie zespołu oraz tworzenie wysokiej jakości treści VR, które wyróżniają się innowacyjnością i głębią doświadczenia. Wierzymy, że konsekwentna realizacja naszych celów pozwoli nam nie tylko utrzymać, ale i wzmocnić naszą pozycję na globalnym rynku wirtualnej rzeczywistości.

Pragnę również wyrazić serdeczne podziękowania dla naszego Zespołu, Akcjonariuszom, Radzie Nadzorczej oraz wszystkim Partnerom Biznesowym za nieustające zaufanie i wsparcie, które mają kluczowe znaczenie dla rozwoju Carbon Studio. Wasze zaangażowanie daje nam siłę do realizacji ambitnych celów i podejmowania kolejnych wyzwań w dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości branży VR.

Zachęcam Państwa do zapoznania się z pełnym Raportem Rocznym, w którym szczegółowo przedstawiamy nasze osiągnięcia, prowadzone projekty oraz plany na przyszłość.

Z wyrazami szacunku,

Błażej Szaflik

Prezes Zarządu Carbon Studio S.A.

## Spis treści

1. Informacje ogólne	9
1.1. Nota informacyjna	9
1.2. Podstawowe informacje	9
1.3. Kapitał zakładowy Spółki	9
1.4. Władze Spółki	10
1.4.1. Zarząd Spółki	10
1.4.2. Informacje o zmianach w składzie Zarządu Spółki	10
1.4.3. Rada Nadzorcza	10
1.4.4. Informacje o zmianach w składzie Rady Nadzorczej	11
1.5. Struktura akcjonariatu	11
1.6. Akcje własne	11
1.7. Zmiany w kapitale zakładowym	12
2. Wprowadzenie do sprawozdania finansowego	12
2.1. Informacje ogólne	12
2.2. Czas trwania działalności	13
2.3. Okres objęty sprawozdaniem finansowym	14
2.4. Informacje o danych łączonych	14
2.5. Założenie kontynuowania działalności	14
2.6. Połączenie spółek handlowych	14
3. Opis przyjętych zasad polityki rachunkowości	15
4. Sprawozdanie finansowe ( * przekształcone dane porównawcze za rok 2023 )	21
4.1. Bilans	21
4.2. Rachunek zysków i strat	26
4.3. Rachunek przepływów pieniężnych	28
4.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	30
5. Dodatkowe informacje i objaśnienia według załącznika nr 1 Ustawy o Rachunkowości	32
5.1. Informacje i objaśnienia do bilansu	32
5.2. Informacje i objaśnienia do rachunku zysków i strat	40
6. Sprawozdanie Zarządu z działalności	51
6.1. Informacje ogólne	51
6.1.1. Nota informacyjna	51
6.1.2. Podstawowe informacje	51
6.1.3. Władze Spółki	51
6.1.4. Zarząd Spółki	51
6.1.5. Rada Nadzorcza	52
6.1.6. Ogólna charakterystyka działalności Spółki	52
6.1.7. Otoczenie rynkowe	52
6.1.8. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych, ujawnionych w rocznym sprawozdaniu finansowym, w szczególności opis czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających znaczący wpływ na działalność emitenta i osiągnięte przez niego zyski lub poniesione straty w roku obrotowym, a także omówienie perspektyw rozwoju działalności emitenta przynajmniej w najbliższym roku obrotowym	56
6.1.10. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony	62
6.1.11. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, z uwzględnieniem informacji w zakresie postępowania dotyczącego zobowiązań albo wierzytelności emitenta lub jednostki od niego zależnej, których wartość stanowi co najmniej 10 % kapitałów własnych emitenta	65
6.1.12. Informacje o podstawowych produktach Carbon Studio S.A.	65
6.1.13. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	74
6.1.14. Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek, z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności	74
6.1.15. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez emitenta wpływów z	

---

emisji do chwili sporządzenia sprawozdania z działalności	76
6.1.16. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym, a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok	76
6.1.17. Wszelkie umowy zawarte między emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia emitenta przez przejęcie	76
6.1.18. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty	77
6.1.19. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści, dla każdej z osób zarządzających i nadzorujących emitenta	77
6.1.20. Informacje o firmie audytorskiej	77
6.2. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego	78
6.3. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	78
6.4. Oświadczenia	81

## Wybrane dane finansowe jednostkowe oraz przekształcone dane porównawcze ( \* przekształcone dane porównawcze za rok 2023 )

BILANS		Stan na 31.12.2024 PLN	Stan na 31.12.2023 PLN	Stan na 31.12.2023 PLN *	Stan na 31.12.2024 EUR	Stan na 31.12.2023 EUR	Stan na 31.12.2023 EUR *
A.	Aktywa trwałe	8 400 576,01	10 483 721,83	10 423 721,83	1 965 966,77	2 411 159,57	2 397 360,13
I.	Wartości niematerialne i prawne	8 396 101,42	10 367 351,25	10 367 351,25	1 964 919,59	2 384 395,41	2 384 395,41
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	4 474,59	55 809,58	55 809,58	1 047,18	12 835,69	12 835,69
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	60 000,00	0,00	0,00	13 799,45	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	561,00	561,00	0,00	129,02	129,02
B.	Aktywa obrotowe	4 674 155,53	2 806 790,19	5 353 847,15	1 093 881,47	645 535,92	1 231 335,59
I.	Zapasy	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Należności krótkoterminowe	753 316,79	687 279,10	693 492,66	176 296,93	158 067,87	159 496,93
III.	Inwestycje krótkoterminowe	90 704,57	293 693,93	317 905,26	21 227,37	67 546,90	73 115,29
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 830 134,17	1 825 817,16	4 342 449,23	896 357,17	419 921,15	998 723,37
C.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
D.	Akcje własne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>AKTYWA RAZEM</b>		<b>13 074 731,54</b>	<b>13 290 512,02</b>	<b>15 777 568,98</b>	<b>3 059 848,24</b>	<b>3 056 695,50</b>	<b>3 628 695,72</b>
A.	Kapitał własny	8 120 414,12	8 802 006,15	10 130 814,20	1 900 401,15	2 024 380,44	2 329 994,07
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	194 855,00	146 625,00	191 855,00	45 601,45	33 722,40	44 124,89
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	12 058 901,15	8 217 233,90	11 623 753,90	2 822 115,88	1 889 888,20	2 673 356,46
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	3 000,00	3 000,00	0,00	689,97	689,97
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-2 070 410,95	435 147,25	-1 868 667,71	-484 533,34	100 079,86	-429 776,38
VI.	Zysk (strata) netto	-2 062 931,08	0,00	180 873,01	-482 782,84	0,00	41 599,13
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 954 317,42	4 488 505,87	5 646 754,78	1 159 447,09	1 032 315,06	1 298 701,65
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	161,00	161,00	0,00	37,03	37,03
II.	Zobowiązania długoterminowe	1 807 533,29	0,00	0,00	423 012,71	0,00	0,00
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	995 390,44	1 168 525,10	2 326 774,01	232 948,85	268 750,02	535 136,62
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	2 151 393,69	3 319 819,77	3 319 819,77	503 485,53	763 528,01	763 528,01
<b>PASYWA RAZEM</b>		<b>13 074 731,54</b>	<b>13 290 512,02</b>	<b>15 777 568,98</b>	<b>3 059 848,24</b>	<b>3 056 695,50</b>	<b>3 628 695,72</b>

<b>RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT</b>	<b>Za okres 01.01.2024- 31.12.2024 PLN</b>	<b>Za okres 01.01.2023- 31.12.2023 PLN</b>	<b>Za okres 01.01.2023- 31.12.2023 PLN *</b>	<b>Za okres 01.01.2024- 31.12.2024 EUR</b>	<b>Za okres 01.01.2023- 31.12.2023 EUR</b>	<b>Za okres 01.01.2023- 31.12.2023 EUR *</b>
A. Przychody netto ze sprzedaży	3 852 104,37	5 603 450,62	5 630 554,32	894 964,07	1 237 401,87	1 243 387,14
B. Koszt działalności operacyjnej	6 883 559,10	5 388 794,72	5 029 373,86	1 599 265,62	1 189 999,72	1 110 629,33
C. Wynik ze sprzedaży	-3 031 454,73	214 655,90	601 180,46	-704 301,55	47 402,15	132 757,81
D. Pozostałe przychody operacyjne	1 222 574,80	416 068,17	419 690,15	284 042,28	91 879,73	92 679,57
E. Pozostałe koszty operacyjne	52 820,41	80 045,57	430 107,04	12 271,83	17 676,35	94 979,91
F. Wynik z działalności operacyjnej	-1 861 700,34	550 678,50	590 763,57	-432 531,10	121 605,53	130 457,46
G. Przychody finansowe	88 640,62	2 670,62	2 672,76	20 593,98	589,75	590,22
H. Koszty finansowe	289 471,36	45 671,87	283 074,32	67 253,23	10 085,65	62 510,89
I. Wynik brutto	-2 062 531,08	507 677,25	310 362,01	-479 190,34	112 109,63	68 536,79
J. Podatek dochodowy	400,00	72 530,00	129 489,00	92,93	16 016,69	28 594,87
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszania zysku	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Wynik netto	-2 062 931,08	435 147,25	180 873,01	-479 283,28	96 092,94	39 941,92

Pozycje rachunek zysków i strat zostały przeliczone według kursu EUR, stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów ustalonych przez Narodowy Bank Polski (NBP) za ostatni dzień każdego miesiąca danego okresu sprawozdawczego.

Pozycje bilansu zostały przeliczone według kursu EUR obowiązującego na koniec danego okresu sprawozdawczego, ustalonego przez NBP.

## Średnie kursy wymiany złotego w stosunku do EURO ustalone przez NBP

	<b>31.12.2024</b>	<b>31.12.2023</b>
Średni kurs w okresie	<b>4,3042</b>	<b>4,5284</b>
Kurs na koniec okresu	<b>4,2730</b>	<b>4,3480</b>



## 1. Informacje ogólne

### 1.1. Nota informacyjna

Carbon Studio Spółka Akcyjna powstała w wyniku przekształcenia Carbon Studio spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną. Przekształcenie zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 07.06.2018 r. Carbon Studio S.A. to spółka z branży gamedev specjalizująca się w produkcji i wydawaniu gier komputerowych przeznaczonych na platformy wirtualnej rzeczywistości (VR / XR). Studio kompleksowo realizuje procesy tworzenia gier — od koncepcji, przez produkcję, aż po marketing i dystrybucję — dbając o wysoką jakość końcowego produktu przy zachowaniu efektywności kosztowej. Jako jeden z pionierów rynku VR w Polsce i Europie, Carbon Studio prowadzi również projekty na zlecenie zewnętrznych partnerów biznesowych, oferując im pełne wsparcie produkcyjne. Dodatkowo Spółka aktywnie inwestuje w działalność badawczo-rozwojową (B+R), koncentrując się na tworzeniu innowacyjnych rozwiązań technologicznych i narzędzi wykorzystywanych w procesie produkcji gier oraz nowych zastosowaniach technologii VR.

### 1.2. Podstawowe informacje

Nazwa	Carbon Studio Spółka Akcyjna
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Adres siedziby	ul. Brzozowa 30/7, 41-506 Chorzów
E-mail	<a href="mailto:contact@carbonstudio.pl">contact@carbonstudio.pl</a>
Strona internetowa	<a href="http://www.carbonstudio.pl">www.carbonstudio.pl</a>
Nr KRS	0000731999
REGON	362444676
NIP	6272742836

### 1.3. Kapitał zakładowy Spółki

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31.12.2024 r. wynosił 194.855,00 zł i dzielił się na:

- 1.167.500 akcji na okaziciela serii A,
- 107.500 akcji na okaziciela serii B,
- 63.750 akcji na okaziciela serii C,
- 127.500 akcji na okaziciela serii D,
- 30.000 akcji na okaziciela serii E,
- 452.300 akcji na okaziciela serii F

o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Emitent powziął informację o rejestracji w dniu 24 kwietnia 2024 roku przez Sąd Rejestrowy zmian Statutu Emitenta wynikających z podjętych uchwał przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku, w tym rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta związanego z połączeniem Carbon Studio ze spółką Iron VR S.A.

Połączenie Emitenta z Iron VR nastąpiło w trybie art. 492 §1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. w drodze przeniesienia całego majątku Iron VR jako spółki przejmowanej na Emitenta jako spółkę przejmującą. W związku z dokonaniem wpisu połączenia, w dniu 24 kwietnia 2024 r. nastąpiło przeniesienie całego majątku Iron VR na Emitenta.

W związku ze złożonym przez Spółkę wnioskiem o rejestrację akcji serii F (akcji połączeniowych) w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. (dalej: „KDPW”) w dniu 10 maja 2024 r. opublikowane zostało oświadczenie KDPW dot. zawarcia umowy o rejestrację akcji serii F ze Spółką, zgodnie z którym to oświadczeniem termin rejestracji akcji Spółki w depozycie KDPW został wyznaczony na dzień 21 maja 2024 r.

#### **1.4. Władze Spółki**

Organami Spółki są:

- Walne Zgromadzenie,
- Rada Nadzorcza,
- Zarząd.

##### **1.4.1. Zarząd Spółki**

Zarząd Spółki jest trzyosobowy. W jego skład, wchodzi:

- Błażej Szaflik jako Prezes Zarządu,
- Aleksander Caban jako Członek Zarządu,
- Karolina Koszuta - Caban jako Członek Zarządu.

##### **1.4.2. Informacje o zmianach w składzie Zarządu Spółki**

W okresie od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r. nie wystąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

##### **1.4.3. Rada Nadzorcza**

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki. W skład Rady Nadzorczej Spółki, wchodzi:

- Jakub Kabza jako Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Remigiusz Kopoczek jako Członek Rady Nadzorczej,
- Bartosz Zieliński jako Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Szurek jako Członek Rady Nadzorczej.
- Ani Sokołowska jako Członek Rady Nadzorczej

#### 1.4.4. Informacje o zmianach w składzie Rady Nadzorczej

W dniu 27 czerwca 2024 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały w sprawie powołania członków Rady Nadzorczej do pełnienia funkcji na okres kolejnej kadencji. Do Rady Nadzorczej Spółki powołano:

- 1) Pana Tomasza Michalika,
- 2) Pana Jakuba Kabza,
- 3) Pana Andrzeja Szurka,
- 4) Pana Bartosza Zielińskiego,
- 5) Pana Remigiusza Kopoczek.

Wyżej wymienieni członkowie Rady Nadzorczej zostali powołani na nową, wspólną, pięcioletnią kadencję.

W dniu 11 lipca 2024 roku do siedziby Spółki wpłynęło oświadczenie Pana Tomasza Michalika, informujące o jego rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej, ze skutkiem na dzień 11 lipca 2024 roku.

W dniu 04 października 2024 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie powołania Pani Ani Sokołowskiej na nowego Członka Rady Nadzorczej do pełnienia funkcji na okres wspólnej, pięcioletniej kadencji.

#### 1.5. Struktura akcjonariatu

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Błażej Szaflik	295 295	295 295	15,16%	15,16%
Aleksander Caban	299 769	299 769	15,38%	15,38%
Karolina Koszuta-Caban	298 890	298 890	15,34%	15,34%
Jolanta Falkowska*	146 810	146 810	7,53%	7,53%
Pozostali inwestorzy	907 786	907 786	46,59%	46,59%
Razem	1 948 550	1 948 550	100%	100%

\*z podmiotem zależnym

Dane na dzień 31.12.2024 r.

#### 1.6. Akcje własne

Carbon Studio S.A. posiada 6 akcji własnych na okaziciela serii F w związku z rejestracją w dniu 24 kwietnia 2024 roku przez Sąd Rejestrowy zmian Statutu Emitenta wynikających z podjętych uchwał przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku, w tym rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta związanego z połączeniem Carbon Studio ze spółką zależną Iron VR S.A.

### 1.7. Zmiany w kapitale zakładowym

W dniu 24 kwietnia 2024 roku właściwy Sąd Rejestrowy zarejestrował akcje serii F Spółki (akcje połączeniowe) i podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta związane z połączeniem Carbon Studio ze spółką Iron VR S.A. oraz zmiany Statutu Emitenta wynikające z podjętych uchwał przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku.

## 2. Wprowadzenie do sprawozdania finansowego

### 2.1. Informacje ogólne

Sprawozdanie Spółki Carbon Studio Spółka Akcyjna z siedzibą w Chorzowie, ul. Brzozowa 30/7, nr REGON 362444676, NIP 6272742836 zostało sporządzone zgodnie z ustawą o rachunkowości z dnia 29 września 1994 r. z późniejszymi zmianami (tekst jednolity Dz. U. z 2021 r. poz. 217 z późniejszymi zmianami – dalej „UoR”).

Według statutu Spółki podstawowym przedmiotem działania Spółki jest:

- ✓ PKD 73.11. Z - Działalność agencji reklamowych,
- ✓ PKD 58.21. Z - Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- ✓ PKD 58.29. Z - Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- ✓ PKD 59.11. Z - Działalność związana z produkcją filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych.
- ✓ PKD 62.01.Z. - Działalność związana z oprogramowaniem.
- ✓ PKD 62.09.Z - Pozostała działalność usługowych zakresie technologii informatycznych i komputerowych.
- ✓ PKD 63.12. Z - Przetwarzanie danych, zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność.
- ✓ PKD 73.12. Z - Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych ( internet )
- ✓ PKD 74.10. Z - Działalność w zakresie specjalistycznego projektowania.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, przedmiot działalności Spółki nie uległ zmianie. Carbon Studio Spółka Akcyjna z siedzibą w Chorzowie, 41-506 ul. Brzozowa 30/7, została utworzona Aktem Notarialnym z dnia 10 lipca 2015 roku pod nazwą „Carbon Studio Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością”, Rep. A nr 2938/2015.

W dniu 09 września 2015 roku dokonano wpisu Spółki do Krajowego Rejestru Sądowego w Rejestrze Przedsiębiorców Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000574047 w Sądzie Rejonowym w Katowicach.

Aktem notarialnym Rep. A nr 833/2017 z dnia 07 lutego 2017 roku Nadzwyczajne Zgromadzenia Wspólników Spółki Carbon Studio spółka z ograniczoną odpowiedzialnością podjęło Uchwałę w zakresie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki oraz dopuszczenia do Spółki nowych udziałowców .

Uchwałę Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników z dnia 24 stycznia 2018 roku Spółka Carbon Studio spółka z ograniczoną odpowiedzialnością została przekształcona w Spółkę Akcyjną. Dnia 7 czerwca 2018 roku została wpisana w Sądzie Rejonowym w Katowicach do Krajowego Rejestru Sądowego w Rejestrze Przedsiębiorców Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego KRS-u pod nr 731999, pod nazwą Carbon Studio Spółka Akcyjna.

Aktem notarialnym Rep. A nr 2503/2018 z dnia 6 lipca 2018 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Carbon Studio Spółka Akcyjna podjęło Uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii B. Podwyższenie kapitału zakładowego akcjami Serii B zostało wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego z dniem 8 listopada 2018 roku.

Aktem notarialnym Rep. A nr 4982/2019 z dnia 25 kwietnia 2019 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Carbon Studio Spółka Akcyjna podjęło Uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii D oraz Uchwałę w sprawie upoważnienia Zarządu Spółki do zawarcia umów z Krajowym Depozytem Papierów Wartościowych SA o rejestrację akcji serii A, B i D w depozycie papierów wartościowych oraz ubiegania się o wprowadzenie akcji serii A, B i D do obrotu na Alternatywnym Systemie Obrotu „NewConnect” prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie SA.

Aktem notarialnym Rep. 860/2020 z dnia 27 stycznia 2020 roku na podstawie Uchwały nr 1 Zarządu Spółki Carbon Studio S.A. z dnia 27 stycznia 2020 roku, została zawiązana Spółka IRON VR Spółka Akcyjna z kapitałem zakładowym 100 000,00 zł, w 40% zależna od Spółki Carbon Studio Spółka Akcyjna. W dniu 07 października 2020 roku została zawarta umowa objęcia Akcji z wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych zgodnie z Aktem Notarialnym Rep. A nr 8946/2018 z dnia 20 grudnia 2018 roku Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia na podstawie Uchwały nr 5 w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii C. Podwyższenie kapitału zakładowego akcjami Serii C zostało wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego z dniem 03 grudnia 2020 roku.

Sprawozdanie finansowe Spółki podlega badaniu w trybie art. 64 ustawy o rachunkowości.

Nadzwyczajne Zgromadzenie Spółki Carbon Studio S.A. w dniu 8 listopada 2021 roku podjęło Uchwałę nr 3 w przedmiocie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji nowych akcji na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł, w liczbie nie większej niż 80 000,00 sztuk i wartości 8 000,00 zł. W ramach programu motywacyjnego na lata 2021-2024 dla kluczowego personelu Spółki, osoby uprawnione otrzymały warranty subskrypcyjne serii B w liczbie nie większej 80 000 szt. i wartości 8 000,00 zł, z których wynika prawo do objęcia akcji Serii E.

W dniu 24 kwietnia 2024 roku właściwy Sąd Rejestrowy zarejestrował akcje serii F Spółki (akcje połączeniowe) i podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta związane z połączeniem Carbon Studio ze spółką Iron VR S.A. oraz zmiany Statutu Emitenta wynikające z podjętych uchwał przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku. Połączenie Emitenta z Iron VR nastąpiło w trybie art. 492 §1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. w drodze przeniesienia całego majątku Iron VR jako spółki przejmowanej na Emitenta jako spółkę przejmującą. W związku z dokonanym wpisem połączenia, w dniu 24 kwietnia 2024 r. nastąpiło przeniesienie całego majątku Iron VR na Emitenta. W związku ze złożonym przez Spółkę wnioskiem o rejestrację akcji serii F (akcji połączeniowych) w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. (dalej: „KDPW”) w dniu 10 maja 2024 r. opublikowane zostało oświadczenie KDPW dot. zawarcia umowy o rejestrację akcji serii F ze Spółką, zgodnie z którym to oświadczeniem termin rejestracji akcji Spółki w depozycie KDPW został wyznaczony na dzień 21 maja 2024 r.

## **2.2. Czas trwania działalności**

Czas trwania działalności zgodnie z zapisem Umowy Spółki jest nieograniczony.

### **2.3. Okres objęty sprawozdaniem finansowym**

Spółka prezentuje sprawozdanie finansowe za rok obrotowy rozpoczynający się 1 stycznia 2024 roku i kończący się 31 grudnia 2024 roku.

Zgodnie z przepisami art. 46, art. 47, art. 48a i art. 48b ustawy o rachunkowości, Spółka przedstawia w bilansie sytuację majątkową i finansową na dzień kończący bieżący i poprzedni rok obrotowy, wynik finansowy w rachunku zysków i strat, zmiany kapitału (funduszu) własnego w zestawieniu zmian w kapitale (funduszu) własnym oraz wpływy i wydatki w rachunku przepływów pieniężnych wykazuje za bieżący i poprzedni rok obrotowy.

### **2.4. Informacje o danych łączonych**

W skład jednostki nie wchodzi oddziały sporządzające samodzielne sprawozdania finansowe.

### **2.5. Założenie kontynuowania działalności**

Sprawozdanie finansowe Spółki zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Spółkę w okresie, co najmniej 12 miesięcy po dniu bilansowym, czyli po 31 grudnia 2024 roku. Zarząd Spółki nie stwierdza na dzień podpisania sprawozdania finansowego, istnienia faktów i okoliczności, które wskazywałyby na zagrożenie dla możliwości kontynuowania działalności przez Spółkę w okresie, co najmniej 12 miesięcy po dniu bilansowym na skutek zamierzonego lub przymusowego zaniechania bądź istotnego ograniczenia przez nią dotychczasowej działalności.

### **2.6. Połączenie spółek handlowych**

W dniu 25 kwietnia 2024 roku Emitent powziął informację o rejestracji przez Sąd Rejestrowy zmian statutu Emitenta wynikających z uchwał podjętych przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku, w tym rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta związanego z połączeniem Carbon Studio ze spółką Iron VR S.A. Połączenie Emitenta z Iron VR nastąpiło w trybie art. 492 §1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. w drodze przeniesienia całego majątku Iron VR jako spółki przejmowanej na Emitenta jako spółkę przejmującą. W związku z dokonaniem wpisu połączenia, 24 kwietnia 2024 roku nastąpiło przeniesienie całego majątku Iron VR na Emitenta.

W związku ze złożonym przez Spółkę wnioskiem o rejestrację akcji serii F (akcji połączeniowych) w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. (dalej: „KDPW”) w dniu 10 maja 2024 r. opublikowane zostało oświadczenie KDPW dot. zawarcia umowy o rejestrację akcji serii F ze Spółką, zgodnie z którym to oświadczeniem termin rejestracji akcji Spółki w depozycie KDPW został wyznaczony na dzień 21 maja 2024 r. Uchwałą Nr 935/2024 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 lipca 2024 r. w sprawie wyznaczenia pierwszego dnia notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii F spółki określony został dzień 26 lipca 2024 roku jako dzień pierwszego notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect 452.300 (czterysta pięćdziesiąt dwa tysiące trzysta) akcji zwykłych na okaziciela serii F spółki Carbon Studio S.A.

### 3. Opis przyjętych zasad polityki rachunkowości

#### 3.1. Przyjęte zasady (polityka) rachunkowości, w tym metody wyceny aktywów i pasywów, pomiaru wyniku finansowego oraz sposobu sporządzania sprawozdania finansowego

- 3.1.1. Przy sporządzaniu sprawozdania finansowego Spółki za 2024 rok przyjęto zasady zgodne z ustawą o rachunkowości i wydanymi na jej podstawie przepisami wykonawczymi.
- 3.1.2. W sprawach nieuregulowanych przepisami ww. ustawy, zgodnie z polityką rachunkowości Spółka stosuje Krajowe Standardy Rachunkowości.
- 3.1.3. Zasady rachunkowości przyjęte przy sporządzaniu sprawozdania finansowego Spółki za 2023 r. są zgodne z ustawą o rachunkowości z 29 września 1994 r. z późniejszymi zmianami (tekst jednolity Dz. U. z 2021 r. poz. 217 z późniejszymi zmianami - dalej "UoR", "ustawa o rachunkowości").

Emitent wskazuje, że w celu zapewnienia porównywalności danych oraz mając na uwadze połączenie Emitenta ze spółką od niego zależną tj. spółką IRON VR S.A., które to połączenie miało miejsce w 24 kwietnia 2024 r. w wyniku którego Carbon Studio S.A. przejęła całość majątku spółki IRON VR S.A., zgodnie z art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych (łączenie się przez przejęcie majątku) w niniejszym sprawozdaniu finansowym jako dane porównywalne roku poprzedniego, zaprezentowano przekształcone dane porównawcze za poprzedni rok obrotowy o którym mowa w art. 44c pkt 6 ustawy o rachunkowości. Oznacza to, że dane porównawcze za rok 2023 zostały odpowiednio przekształcone w taki sposób, jak gdyby połączenie miało miejsce już na początku roku obrotowego 2023. Zasada ta została zastosowana do wszystkich kluczowych części sprawozdania finansowego, tj. bilansu, rachunku zysków i strat, zestawienia zmian w kapitale własnym oraz rachunku przepływów pieniężnych.

#### 3.2. Do sporządzenia sprawozdania finansowego przyjęto następujące metody wyceny aktywów i pasywów.

##### Wycena aktywów i pasywów

##### 3.2.1. Wycena aktywów trwałych

##### 3.2.1.1. Wartości niematerialne i prawne

Wartości niematerialne i prawne wycenia się w cenie nabycia lub wytworzone we własnym zakresie, po koszcie wytworzenia.

Spółka zalicza składniki aktywów o wartości początkowej do 10.000 zł do WNIP, wprowadza je do ewidencji bilansowej i odnosi jednorazowo w koszty amortyzacji w miesiącu oddania do użytkowania. Składniki aktywów powyżej wartości 10.000 zł Spółka zalicza do wartości niematerialnych i prawnych jednocześnie wprowadzając je do ewidencji bilansowej i dokonując amortyzacji metodą liniową. Wartości niematerialne i prawne o niskiej wartości początkowej, to znaczy poniżej 10.000zł, odnoszone są jednorazowo w koszty i ujmowane w ewidencji



pozabilansowej. Odpisów amortyzacyjnych Spółka dokonuje metodą liniową stosując stawki amortyzacyjne wynikające z ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych.

Zakończone prace rozwojowe amortyzuje stawką 33,33%, dla pozostałych WNiP stosuje stawki amortyzacji zgodnie z ustawą o rachunkowości oraz ustawą podatkową.

Wykazane w bilansie wartości niematerialne i prawne prezentowane są w wartości netto, tzn. w wartości początkowej pomniejszonej o dokonane odpisy umorzeniowe.

Natomiast dla celów bilansowych, na dzień bilansowy Spółka każdorazowo ocenia, czy wartość bilansowa wykazanych aktywów nie przekracza wartości przewidywanych przyszłych korzyści ekonomicznych. Jeśli istnieją przesłanki, które by na to wskazywały, wartość bilansowa aktywów jest obniżana do ceny sprzedaży netto.

### **3.2.1.2. Zakończone i niezakończone prace rozwojowe**

Wycena zakończonych i niezakończonych prac rozwojowych dokonywana jest po rzeczywiście poniesionych kosztach związanych z wykonaniem prac rozwojowych zarówno we własnym zakresie, jak i siłami obcymi. Tak ustaloną wartość w bilansie wykazuje się w wielkości pomniejszonej o odpisy amortyzacyjne. Do czasu zakończenia prowadzonych prac rozwojowych jednostka nie jest w stanie określić, czy poniesione koszty zostaną zakwalifikowane do wartości niematerialnych i prawnych, dlatego też do czasu zakończenia prac rozwojowych koszty tych prac są ujmowane na koncie 64-0 "Czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów". W momencie zakończenia prac rozwojowych, które dały zamierzony efekt gospodarczy, przekwalifikowuje się do wartości niematerialnych i prawnych i ujmuje na koncie 02 "Wartości niematerialne i prawne" (w analityce: Koszty zakończonych prac rozwojowych).

Jeśli prace rozwojowe zostały zakończone niepowodzeniem, czyli nie dały zamierzonych efektów albo zakończono je pozytywnym efektem, ale nie wdrożono z różnych przyczyn, to wówczas poniesione koszty odnosi się w ciężar konta 76-1 "Pozostałe koszty operacyjne" w okresie, w którym zostały zakończone. W celu uznania kosztów zakończonych prac rozwojowych za wartości niematerialne i prawne, muszą one spełniać warunki określone w art. 33 ust. 2 ustawy o rachunkowości. Koszty zakończonych prac rozwojowych prowadzonych przez jednostkę na własne potrzeby zalicza się do wartości niematerialnych i prawnych, jeżeli:

- produkt lub technologia wytwarzania są ściśle ustalone, a dotyczące ich koszty prac rozwojowych wiarygodnie określone,
- techniczna przydatność produktu lub technologii została stwierdzona i odpowiednio udokumentowana i na tej podstawie jednostka podjęła decyzję o wytwarzaniu tych produktów lub stosowaniu technologii,
- koszty prac rozwojowych zostaną pokryte, według przewidywań, przychodami ze sprzedaży tych produktów lub zastosowania technologii.

### **3.2.1.3. Środki trwałe**

Środki trwałe wycenia się w cenie nabycia lub w koszcie wytworzenia lub wartości przeszacowanej, pomniejszonych o umorzenie oraz odpisy z tytułu trwałej utraty wartości.

Składniki aktywów o wartości początkowej do 10.000 zł Spółka zalicza do środków trwałych, wprowadza je do ewidencji bilansowej i odnosi jednorazowo w koszty amortyzacji w miesiącu oddania do użytkowania. Składniki aktywów powyżej wartości 10.000 zł zalicza do środków trwałych, jednocześnie wprowadzając je do ewidencji bilansowej i dokonując amortyzacji



metodą liniową. Środki trwałe o niskiej wartości początkowej, to znaczy poniżej 10.000 zł, odnoszone są jednorazowo w koszty i ujmowane w ewidencji pozabilansowej.

Odpisów amortyzacyjnych Spółka dokonuje metodą liniową, począwszy od miesiąca następującego po miesiącu oddania do użytkowania, stosując stawki amortyzacyjne wynikające z ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych. Wykazane w bilansie środki trwałe prezentowane są w wartości netto, tzn. w wartości początkowej pomniejszonej o dokonane odpisy umorzeniowe.

Natomiast dla celów bilansowych, na dzień bilansowy Spółka każdorazowo ocenia, czy wartość bilansowa wykazanych aktywów nie przekracza wartości przewidywanych przyszłych korzyści ekonomicznych. Jeśli istnieją przesłanki, które by na to wskazywały, wartość bilansowa aktywów jest obniżana do ceny sprzedaży netto.

#### **3.2.1.4. Środki trwałe w budowie**

Środki trwałe w budowie wycenia się w wysokości ogółu kosztów pozostających w bezpośrednim związku z ich nabyciem lub wytworzeniem, pomniejszonych o odpisy z tytułu utraty wartości.

#### **3.2.1.5. Inwestycje**

Inwestycje Spółka wycenia według ceny nabycia, z uwzględnieniem odpisów z tytułu trwałej utraty wartości.

#### **3.2.1.6. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego**

Składnik aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmowany jest w odniesieniu do wszystkich ujemnych różnic przejściowych i niewykorzystanych strat podatkowych przeniesionych na lata następne, w takiej wysokości, w jakiej jest prawdopodobne, że zostanie dochód do opodatkowania, który pozwoli wykorzystać w/w różnice i straty.

Aktywa wyceniane są z zastosowaniem stawek podatkowych, które według uchwalonych do dnia bilansowego przepisów będą obowiązywać w okresie, gdy składnik aktywów zostanie zrealizowany.

### **3.2.2. Wycena aktywów obrotowych**

Rzeczowe składniki aktywów obrotowych - specyfika prowadzonej działalności nie wymaga gromadzenia zapasów rzeczowych składników majątku obrotowego. Zakupy materiałów biurowych są dokonywane w ilościach wynikających z bieżącego zużycia i są odnoszone w koszty na podstawie ich wartości, wynikającej z faktur zakupu.

### **3.2.3. Należności długoterminowe, krótkoterminowe i roszczenia**

W walucie krajowej - wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem ostrożności, po uwzględnieniu odpisów aktualizujących.

W walucie obcej - wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty z zachowaniem ostrożności, przy uwzględnieniu odpisów aktualizujących. W trakcie roku obrotowego należności w walucie obcej przelicza się na PLN przy zastosowaniu średniego kursu NBP z dnia poprzedzającego dzień

wystawienia faktury. Na dzień bilansowy należności zostały wycenione według średniego kursu Narodowego Banku Polskiego dla danej waluty obowiązującego na ten dzień.

#### **3.2.4. Inwestycje krótkoterminowe - środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych**

Środki pieniężne w banku i w kasie wyceniane są według wartości nominalnej.

Środki pieniężne w walutach obcych zostały wycenione według średniego kursu Narodowego Banku Polskiego obowiązującego dla danej waluty na dzień bilansowy.

#### **3.2.5. Różnice kursowe**

Różnice kursowe wycenia się zgodnie z art. 30 ust. 2 ustawy o rachunkowości. Wyrażone w walutach obcych operacje gospodarcze wprowadza się do ksiąg po ich przeliczeniu według kursu średniego ogłoszonego dla danej waluty przez NBP z dnia poprzedzającego dzień ich powstania.

#### **3.2.6. Rozliczenia międzyokresowe**

- Według kosztów faktycznie poniesionych, dotyczących przyszłych okresów sprawozdawczych, odpisanych stosownie do upływu czasu.
- Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.
- Koszty poniesione dotyczące poszczególnych projektów księguje się na konto rozliczenia międzyokresowe kosztów stosownie do potrzeb działań, których projekt dotyczy.

#### **3.2.7. Kapitały wycenia się następująco**

- Kapitał podstawowy (akcyjny) — jest ujmowany w wysokości określonej w statucie i wpisanej w rejestrze sądowym.
- Kapitał zapasowy — wycenia się w wartości nominalnej.
- Kapitał rezerwowy — wycenia się w wartości nominalnej.

#### **3.2.8. Rezerwa na odroczony podatek dochodowy**

Rezerwa na odroczony podatek dochodowy wyceniana jest z zastosowaniem stawek podatkowych, które według uchwalonych do dnia bilansowego przepisów będą obowiązywać w okresie, gdy rezerwa zostanie rozwiązana.

#### **3.2.9. Zobowiązania długoterminowe i krótkoterminowe**

W walucie krajowej - w kwocie wymaganej zapłaty z uwzględnieniem odsetek za zwłokę w zapłacie zobowiązań.

W walucie obcej - wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty z uwzględnieniem odsetek za zwłokę w zapłacie zobowiązań. W trakcie roku obrotowego zobowiązania w walucie obcej przelicza się na PLN przy zastosowaniu średniego kursu NBP z dnia poprzedzającego dzień wystawienia faktury. Na dzień bilansowy zobowiązania zostały wycenione według średniego kursu Narodowego Banku Polskiego dla danej waluty obowiązującego na ten dzień.

### 3.2.10. Różnice kursowe

Zasady przeliczania transakcji wyrażonych w walutach obcych przeprowadza się zgodnie z art. 30 ust. 2 ustawy o rachunkowości. Wyrażone w walutach obcych operacje gospodarcze wprowadza się do ksiąg po ich przeliczeniu według kursu średniego ogłoszonego dla danej waluty przez NBP z dnia poprzedzającego dzień ich powstania.

### 3.2.11. Kredyty bankowe i pożyczki oraz zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu

W momencie początkowego ujęcia, kredyty bankowe i pożyczki są ujmowane według kosztu, stanowiącego wartość otrzymanych środków pieniężnych i obejmującego koszty uzyskania kredytu/pożyczki. Zobowiązania przeznaczone do obrotu są wyceniane według wartości godziwej. Zysk lub strata z tytułu przeszacowania do wartości godziwej są ujmowane w rachunku zysków i strat bieżącego okresu.

### 3.2.12. Aktywa finansowe

Aktywa finansowe Spółka wprowadza do ksiąg rachunkowych na dzień zawarcia kontraktu w cenie nabycia, to znaczy w wartości godziwej poniesionych wydatków.

Zobowiązania finansowe Spółka wprowadza do ksiąg rachunkowych na dzień zawarcia kontraktu w wartości godziwej uzyskanej kwoty lub wartości otrzymanych innych składników majątkowych. Przy ustaleniu wartości godziwej aktywów i zobowiązań finansowych uwzględnia się poniesione koszty transakcji.

Po początkowym ujęciu aktywa finansowe są zaliczane do jednej z czterech kategorii i wyceniane w następujący sposób:

- Aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności - wycenia się według skorygowanej ceny nabycia oszacowanej za pomocą efektywnej stopy procentowej. Skutki określonej wyceny zalicza się odpowiednio do kosztów lub przychodów finansowych okresu sprawozdawczego, w którym nastąpiło przeszacowanie.
- Pożyczki udzielone i należności własne - wycenia się w wysokości skorygowanej ceny nabycia oszacowanej za pomocą efektywnej stopy procentowej, niezależnie od tego, czy jednostka zamierza utrzymać je do terminu wymagalności, czy też nie. Należności o krótkim terminie wymagalności, dla których nie określono stopy procentowej wyceniane są w kwocie wymaganej zapłaty. Skutki okresowej wyceny zalicza się odpowiednio do kosztów lub przychodów finansowych okresu sprawozdawczego, w którym nastąpiło przeszacowanie.
- Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu - wycenia się w wiarygodnie ustalonej wartości godziwej, bez jej pomniejszania o koszty transakcji, jakie jednostka poniosłaby zbywając te aktywa lub wyłączając je z ksiąg rachunkowych z innych przyczyn, chyba że wysokość tych kosztów byłaby znacząca. Skutki okresowej wyceny zalicza się odpowiednio do kosztów lub przychodów finansowych okresu sprawozdawczego, w którym nastąpiło przeszacowanie.
- Aktywa finansowe dostępne do sprzedaży - wycenia się w wiarygodnie ustalonej wartości godziwej, bez jej pomniejszania o koszty transakcji, jakie jednostka poniosłaby zbywając te aktywa lub wyłączając je z ksiąg rachunkowych z innych przyczyn, chyba że wartość tych kosztów byłaby znacząca. Skutki okresowej wyceny aktywów finansowych przeznaczonych do sprzedaży zalicza się na kapitał z aktualizacji wyceny.

Zobowiązania finansowe, z wyjątkiem pozycji zabezpieczających, Spółka wycenia nie później niż na koniec roku sprawozdawczego w wysokości skorygowanej ceny nabycia, natomiast zobowiązania przeznaczone do obrotu oraz instrumenty pochodne o charakterze zobowiązań w wartości godziwej.

**3.2.13. Organizacja rachunkowości i dokumentacji księgowej związanej z realizacją projektów współfinansowanych ze środków pomocowych**

- Dla uzyskania lepszej przejrzystości i czytelności informacji o wykorzystaniu środków dotyczących projektów współfinansowanych ze środków pomocowych - dla kosztów i przychodów projektów wykorzystuje się podstawowy rachunek bankowy, chyba że wymagania umowy o współfinansowanie wymagają dla danego projektu rachunku bankowego wydzielonego tylko dla tego projektu.
- Księgi rachunkowe w zakresie projektów współfinansowanych ze środków pomocowych prowadzone są komputerowo. Wyodrębnienie ewidencji księgowej wszystkich realizowanych projektów uzyskuje się poprzez odpowiednio rozbudowane konta zespołu 6. Dokumenty dotyczące w całości poszczególnych projektów księgowane są w rejestrze zakupów i przechowywane łącznie z dokumentami do tego rejestru w dziale księgowości.
- Księgowania na poszczególne projekty dokonywane są według celu zakupu i opisu zamieszczonego na dokumencie przez osobę merytorycznie odpowiedzialną za dany projekt. Kopie dwustronne tych dokumentów przekazywaną są koordynatorom projektów, którzy następnie sporządzają kolejne kopie dołączane do wniosków o płatność — zgodnie z wymogami umowy dotyczącymi danego projektu.
- Wyodrębnieniu podlegają zapisy księgowe dotyczące realizowanych projektów, zgodnie z wymogami zawartymi w umowach lub innych dokumentach, w których określono obowiązek wydzielenia zapisów księgowych dotyczące danego projektu.
- Każdy projekt księguje się na konto rozliczenia międzyokresowe kosztów stosownie do potrzeb działań, których projekt dotyczy.
- Przychody dotyczące projektów ujmuje się w księgach rachunkowych wg metody memoriałowej; podstawą ujęcia przychodów jest wniosek o płatność, przekazany do Instytucji wdrażającej.
- Dla zachowania współmierności przychodów i kosztów, wpłaty dotyczące poszczególnych projektów ujmuje się na koncie rozliczeń międzyokresowych przychodów.

**3.2.14. Rachunek zysków i strat Spółka sporządza w wersji porównawczej.**

**3.2.15. Rachunek przepływów pieniężnych Spółka sporządza metodą pośrednią.**

**3.2.16. Spółka sporządza sprawozdanie finansowe w wersji określonej w załączniku nr 1 do Ustawy o rachunkowości.**

#### 4. Sprawozdanie finansowe ( \* przekształcone dane porównawcze za rok 2023 )

##### 4.1. Bilans

AKTYWA	Stan na	Stan na	* Stan na
	31.12.2024 PLN	31.12.2023 PLN	31.12.2023 PLN
A. Aktywa trwałe	8 400 576,01	10 483 721,83	10 423 721,83
I. Wartości niematerialne i prawne	8 396 101,42	10 367 351,25	10 367 351,25
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	8 396 101,42	10 367 351,25	10 367 351,25
2. Wartość firmy	0,00	0,00	0,00
3. Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
4. Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	4 474,59	55 809,58	55 809,58
1. Środki trwałe	4 474,59	55 809,58	55 809,58
a. grunty (w tym prawo do użytkowania wieczystego)	0,00	0,00	0,00
b. budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	0,00	0,00	0,00
c. urządzenia techniczne i maszyny	4 474,59	55 809,58	55 809,58
d. środki transportu	0,00	0,00	0,00
e. inne środki trwałe	0,00	0,00	0,00
2. Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
3. Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1. Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
2. Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3. Od pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	60 000,00	0,00
1. Nieruchomości	0,00	0,00	0,00
2. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
3. Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	60 000,00	0,00
a. w jednostkach powiązanych	0,00	60 000,00	0,00
- udziały lub akcje	0,00	60 000,00	0,00
- inne papiery wartościowe	0,00	0,00	0,00
- udzielone pożyczki	0,00	0,00	0,00
- inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00
b. w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
- udziały lub akcje	0,00	0,00	0,00
- inne papiery wartościowe	0,00	0,00	0,00

-	udzielone pożyczki	0,00	0,00	0,00
-	inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00
c.	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	0,00
-	udziały lub akcje	0,00	0,00	0,00
-	inne papiery wartościowe	0,00	0,00	0,00
-	udzielone pożyczki	0,00	0,00	0,00
-	inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00
4.	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	561,00	561,00
1.	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	561,00	561,00
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	4 674 155,53	2 806 790,19	5 353 847,15
I.	Zapasy	0,00	0,00	0,00
1.	Materiały	0,00	0,00	0,00
2.	Półprodukty i produkty w toku	0,00	0,00	0,00
3.	Produkty gotowe	0,00	0,00	0,00
4.	Towary	0,00	0,00	0,00
5.	Zaliczki na dostawy	0,00	0,00	0,00
II.	Należności krótkoterminowe	753 316,79	687 279,10	693 492,66
1.	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
a.	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	0,00	0,00
-	do 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
-	powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
b.	inne	0,00	0,00	0,00
2.	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
a.	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	0,00	0,00
-	do 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
-	powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
b.	inne	0,00	0,00	0,00
3.	Należności od pozostałych jednostek	753 316,79	687 279,10	693 492,66
a.	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	573 046,34	379 903,96	383 747,31
-	do 12 miesięcy	573 046,34	379 903,96	383 747,31
-	powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00

b.	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	150 270,45	274 230,85	276 601,06
c.	inne	30 000,01	33 144,29	33 144,29
d.	dochodzenie na drodze sądowej	0,00	0,00	0,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	90 704,57	293 693,93	317 905,26
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	90 704,57	293 693,93	317 905,26
a.	w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00
-	udziały lub akcje	0,00	0,00	0,00
-	inne papiery wartościowe	0,00	0,00	0,00
-	udzielone pożyczki	0,00	0,00	0,00
-	inne krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00
b.	w pozostałych jednostkach	0,00	11 345,81	11 345,81
-	udziały lub akcje	0,00	0,00	0,00
-	inne papiery wartościowe	0,00	0,00	0,00
-	udzielone pożyczki	0,00	0,00	0,00
-	inne krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	11 345,81	11 345,81
c.	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	90 704,57	282 348,12	306 559,45
-	środki pieniężne w kasie i na rachunkach	90 704,57	82 348,12	106 559,45
-	inne środki pieniężne	0,00	200 000,00	200 000,00
-	inne aktywa pieniężne	0,00	0,00	0,00
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 830 134,17	1 825 817,16	4 342 449,23
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00
<b>AKTYWA RAZEM</b>		<b>13 074 731,54</b>	<b>13 290 512,02</b>	<b>15 777 568,98</b>

<b>PASYWA</b>	<b>Stan na 31.12.2024 PLN</b>	<b>Stan na 31.12.2023 PLN</b>	<b>* Stan na 31.12.2023 PLN</b>
A. Kapitał (fundusz) własny	8 120 414,12	8 802 006,15	10 130 814,20
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	194 855,00	146 625,00	191 855,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	12 058 901,15	8 217 233,90	11 623 753,90
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	7 971 292,50	4 610 002,50	7 971 292,50
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej	0,00	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	3 000,00	3 000,00
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	0,00	0,00	0,00
- na udziały (akcje) własne	0,00	3 000,00	3 000,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-2 070 410,95	435 147,25	-1 868 667,71
VI. Zysk (strata) netto	-2 062 931,08	0,00	180 873,01
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 954 317,42	4 488 505,87	5 646 754,78
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	161,00	161,00
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	161,00	161,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00	0,00
- długoterminowe	0,00	0,00	0,00
- krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
3. Pozostałe rezerwy	0,00	0,00	0,00
- długoterminowe	0,00	0,00	0,00
- krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	1 807 533,29	0,00	0,00
1. Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
2. Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3. Wobec pozostałych jednostek	1 807 533,29	0,00	0,00
a. kredyty i pożyczki	1 807 533,29	0,00	0,00
b. z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00
c. inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00	0,00
d. zobowiązania wekslowe	0,00	0,00	0,00
e. inne	0,00	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	995 390,44	1 168 525,10	2 326 774,01
1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
a. z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	0,00	0,00	0,00



- do 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
b. inne	0,00	0,00	0,00
2. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
a. z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	0,00	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
b. inne	0,00	0,00	0,00
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	995 390,44	1 168 525,10	2 326 774,01
a. kredyty i pożyczki	632 562,53	888 691,05	1 980 637,87
b. z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00
c. inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00	0,00
d. z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	241 822,91	249 082,74	299 457,38
- do 12 miesięcy	241 822,91	249 082,74	299 457,38
- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00
e. zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	0,00	0,00	0,00
f. zobowiązania wekslowe	0,00	0,00	0,00
g. z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	22 683,00	28 960,25	44 887,70
h. z tytułu wynagrodzeń	98 322,00	1 237,44	0,00
i. inne	0,00	553,62	1 791,06
4. Fundusze specjalne	0,00	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	2 151 393,69	3 319 819,77	3 319 819,77
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	2 151 393,69	3 319 819,77	3 319 819,77
- długoterminowe	993 750,36	2 151 393,69	2 151 393,69
- krótkoterminowe	1 157 643,33	1 168 426,08	1 168 426,08
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>13 074 731,54</b>	<b>13 290 512,02</b>	<b>15 777 568,98</b>

#### 4.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat		Za okres 01.01.2024- 31.12.2024 PLN	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023 PLN	* Za okres 01.01.2023- 31.12.2023 PLN
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	3 852 104,37	5 603 450,62	5 630 554,32
	- od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
	I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	3 852 104,37	5 603 450,62	5 630 554,32
	II. Zmiana stanu produktów	0,00	0,00	0,00
	III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00
	IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów	0,00	0,00	0,00
B.	Koszt działalności operacyjnej	6 883 559,10	5 388 794,72	5 029 373,86
	I. Amortyzacja	4 752 840,28	2 229 162,11	2 229 162,11
	II. Zużycie materiałów i energii	76 015,44	73 926,32	85 809,08
	III. Usługi obce	1 263 784,92	1 831 838,50	1 101 494,28
	IV. Podatki i opłaty, w tym:	52 410,03	74 562,50	84 115,87
	- podatek akcyzowy	0,00	0,00	0,00
	V. Wynagrodzenia	688 470,69	840 480,64	1 134 742,96
	VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	19 991,07	54 213,59	72 041,19
	- emerytalne	1 328,04	10 618,13	16 954,00
	VII. Pozostałe koszty rodzajowe	30 046,67	284 611,06	322 008,37
	VIII. Wartość sprzedanych towarów	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-3 031 454,73	214 655,90	601 180,46
D.	Pozostałe przychody operacyjne	1 222 574,80	416 068,17	419 690,15
	I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	12 899,09	0,00	3 000,00
	II. Dotacje	1 155 982,32	290 190,73	290 190,73
	III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00
	IV. Inne przychody operacyjne	53 693,39	125 877,44	126 499,42
E.	Pozostałe koszty operacyjne	52 820,41	80 045,57	430 107,04
	I. Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00
	II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	10 378,50	72 313,41	72 313,41
	III. Inne koszty operacyjne	42 441,91	7 732,16	357 793,63
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-1 861 700,34	550 678,50	590 763,57
G.	Przychody finansowe	88 640,62	2 670,62	2 672,76
	I. Dywidendy i udziały w zyskach, w tym	0,00	0,00	0,00

-	od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
-	od jednostek pozostałych, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki, w tym:	0,00	2 666,07	2 666,07
-	od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00
-	w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00
V.	Inne	88 640,62	4,55	6,69
H.	Koszty finansowe	289 471,36	45 671,87	283 074,32
I.	Odsetki, w tym:	191 239,61	9 955,21	10 027,21
-	dla jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00
-	w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne	98 231,75	35 716,66	273 047,11
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-2 062 531,08	507 677,25	310 362,01
J.	Podatek dochodowy	400,00	72 530,00	129 489,00
I.	Bieżący	0,00	72 530,00	129 489,00
II.	Odroczony	400,00	0,00	0,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszania zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	-2 062 931,08	435 147,25	180 873,01

### 4.3. Rachunek przepływów pieniężnych

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH		Za okres 01.01.2024- 31.12.2024 PLN	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023 PLN	* Za okres 01.01.2023- 31.12.2023 PLN
<b>A PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>				
I. Zysk (strata) netto		-2 062 931,08	435 147,25	180 873,01
II. Korekty razem		3 309 232,69	6 906 189,33	6 238 678,82
1. Amortyzacja		4 752 840,28	2 229 162,11	2 229 162,11
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)		190 404,25	9 632,69	9 632,69
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		-12 899,09	78 377,70	75 377,70
5. Zmiana stanu rezerw		-161,00	-13 869,00	-13 869,00
6. Zmiana stanu zapasów		0,00	0,00	0,00
7. Zmiana stanu należności		-66 037,69	179 449,80	185 440,56
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów		82 993,86	39 473,67	-2 759,46
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych		-3 172 182,09	4 485 759,86	5 301 507,03
10. Inne korekty		1 534 274,17	-101 797,50	-1 545 812,81
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)		1 246 301,61	7 341 336,58	6 419 551,83
<b>B PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>				
I. Wpływy		12 899,09	0,00	3 000,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		12 899,09	0,00	3 000,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne		0,00	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych, w tym:		0,00	0,00	0,00
a. w jednostkach powiązanych		0,00	0,00	0,00
b. w pozostałych jednostkach		0,00	0,00	0,00
- zbycie aktywów finansowych		0,00	0,00	0,00
- dywidendy i udziały w zyskach		0,00	0,00	0,00
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych		0,00	0,00	0,00
- odsetki		0,00	0,00	0,00
- inne wpływy z aktywów finansowych		0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne		0,00	0,00	0,00
II. Wydatki		2 730 255,46	10 388 749,81	10 388 749,81
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		2 730 255,46	10 388 749,81	10 388 749,81
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne		0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:		0,00	0,00	0,00

a.	w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00
b.	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	0,00
-	nabycie aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00
-	udzielone pożyczki krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
4.	Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-2 717 356,37	-10 388 749,81	-10 385 749,81
<b>C</b>	<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>			
I.	Wpływy	3 700 000,00	2 670 284,68	3 670 284,68
1.	Wpływ netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	3 000,00	3 000,00
2.	Kredyty i pożyczki	3 700 000,00	888 691,05	1 888 691,05
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00
4.	Inne wpływy finansowe	0,00	1 778 593,63	1 778 593,63
II.	Wydatki	2 420 588,79	9 632,69	150 466,69
1.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00
2.	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00
3.	Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z podziału zysku	0,00	0,00	0,00
4.	Spłaty kredytów i pożyczek	2 138 237,72	0,00	0,00
5.	Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00
6.	Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00
7.	Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00
8.	Odsetki	282 351,07	9 632,69	9 632,69
9.	Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	140 834,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	1 279 411,21	2 660 651,99	3 519 817,99
<b>D</b>	<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM (A.III+/-B.III+C.III)</b>	<b>-191 643,55</b>	<b>-386 761,24</b>	<b>-446 379,99</b>
<b>E</b>	<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM:</b>	<b>-191 643,55</b>	<b>-386 761,24</b>	<b>-446 379,99</b>
-	zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00
<b>F</b>	<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>282 348,12</b>	<b>669 109,36</b>	<b>752 939,44</b>
<b>G</b>	<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU</b>	<b>90 704,57</b>	<b>282 348,12</b>	<b>306 559,45</b>
-	o ograniczonej możliwości dysponowania	1 491,26	40 036,00	40 036,00

#### 4.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Wyszczególnienie	Stan na 31.12.2024 PLN	Stan na 31.12.2023 PLN	* Stan na 31.12.2023 PLN
I. Kapitał własny na początek okresu (BO)	8 802 006,15	8 363 858,90	8 363 858,90
- korekty błędów	52 531,00	0,00	0,00
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	8 854 537,15	8 363 858,90	8 363 858,90
1. Kapitał podstawowy na początek okresu	146 625,00	146 625,00	146 625,00
1.1. Zmiany kapitału podstawowego	48 230,00	0,00	45 230,00
a) zwiększenia (z tytułu)	48 230,00	0,00	45 230,00
- wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	0,00	0,00
- połączenie Spółek IRON VR S.A. i CARBON STUDIO S.A.	45 230,00	0,00	45 230,00
- otrzymane wpłaty na poczet wydania akcji	3 000,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia (z tytułu)	0,00	0,00	0,00
- umorzenia udziałów (akcji)	0,00	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	194 855,00	146 625,00	191 855,00
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	8 217 233,90	7 230 155,78	7 230 155,78
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	3 841 667,25	987 078,12	4 393 598,12
a) zwiększenia (z tytułu)	3 841 667,25	987 078,12	4 393 598,12
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	0,00	0,00	0,00
- z podziału zysku (ustawowo)	435 147,25	987 078,12	987 078,12
- z podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	0,00	0,00	0,00
- agio (połączenie z IRON VR)	3 361 290,00	0,00	3 361 290,00
- połączenie z IRON VR - rozliczenie połączenia	45 230,00	0,00	45 230,00
b) zmniejszenia (z tytułu)	0,00	0,00	0,00
- pokrycia straty	0,00	0,00	0,00
- podwyższenie kapitału podstawowego	0,00	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	12 058 901,15	8 217 233,90	11 623 753,90
3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00	0,00
3.1. Zmiany kapitału z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00
a) zwiększenia (z tytułu)	0,00	0,00	0,00
- zmiany cen rynkowych akcji	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia (z tytułu)	0,00	0,00	0,00
- zbycia środków trwałych	0,00	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	0,00
4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	3 000,00	0,00	0,00

4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	-3 000,00	3 000,00	3 000,00
a) zwiększenia (z tytułu)	0,00	3 000,00	3 000,00
- otrzymane wpłaty na poczet wydania akcji	0,00	3 000,00	3 000,00
b) zmniejszenia (z tytułu)	3 000,00	0,00	0,00
- podwyższenie kapitału podstawowego	3 000,00	0,00	0,00
4.2. Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	0,00	3 000,00	3 000,00
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	435 147,25	987 078,12	987 078,12
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	435 147,25	987 078,12	987 078,12
a) zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00	0,00
b) korekty błędów	52 531,00	0,00	0,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	487 678,25	987 078,12	987 078,12
a) zwiększenia (z tytułu)	0,00	0,00	0,00
- podziału zysku z lat ubiegłych	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia (z tytułu)	435 147,25	987 078,12	987 078,12
- przeniesienie na kapitał zapasowy	435 147,25	987 078,12	987 078,12
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	52 531,00	0,00	0,00
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00
- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00	0,00
5.5 Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00
a) zwiększenia (z tytułu)	2 122 941,95	0,00	1 868 667,71
- połączenie z IRON VR	2 122 941,95	0,00	1 868 667,71
b) zmniejszenia (z tytułu)	0,00	0,00	0,00
- podziału zysku z lat ubiegłych	0,00	0,00	0,00
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	2 122 941,95	0,00	1 868 667,71
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-2 070 410,95	0,00	-1 868 667,71
6. Wynik netto	-2 062 931,08	435 147,25	180 873,01
a) zysk netto	0,00	435 147,25	180 873,01
b) strata netto	2 062 931,08	0,00	0,00
c) odpisy z zysku	0,00	0,00	0,00
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	8 120 414,12	8 802 006,15	10 130 814,20
III. Kapitał własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	8 120 414,12	8 802 006,15	10 130 814,20

## 5. Dodatkowe informacje i objaśnienia według załącznika nr 1 Ustawy o Rachunkowości

### 5.1. Informacje i objaśnienia do bilansu

#### 5.1.1. Szczegółowy zakres zmian wartości grup rodzajowych środków trwałych, wartości niematerialnych i prawnych oraz inwestycji długoterminowych, zawierający stan tych aktywów na początek roku obrotowego, zwiększenia i zmniejszenia oraz stan końcowy.

Zmiany w stanie wartości niematerialnych i prawnych

Lp.	Tytuł	Koszty zakończenia prac rozwojowych	Wartość firmy	Prawo do emisji CO2	Inne wartości niematerialne	Razem
1	Wartość brutto WNiP na początek roku obrotowego	15 659 279,02	0,00	0,00	27 803,88	15 687 082,90
2	Zwiększenia	2 730 255,46	0,00	0,00	0,00	2 730 255,46
	a. zakup	2 730 255,46	0,00	0,00	0,00	2 730 255,46
	b. inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Zmniejszenia	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	a. sprzedaż	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	b. likwidacja	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	c. inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4	Wartość brutto WNiP na koniec roku obrotowego	18 389 534,48	0,00	0,00	27 803,88	18 417 338,36

Zmiany w stanie umorzenia wartości niematerialnych i prawnych

Lp.	Tytuł	Koszty zakończenia prac rozwojowych	Wartość firmy	Prawo do emisji CO2	Inne wartości niematerialne	Razem
1	Wartość umorzenia na początek roku obrotowego	5 054 067,51	0,00	0,00	27 803,88	5 081 871,39
2	Zwiększenia	4 701 505,29	0,00	0,00	0,00	4 701 505,29
	a. amortyzacja	4 701 505,29	0,00	0,00	0,00	4 701 505,29
	b. aktualizacja wartości	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	c. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Zmniejszenia	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	a. likwidacja	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	b. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4	Wartość umorzenia na koniec roku obrotowego	9 755 572,80	0,00	0,00	27 803,88	9 783 376,68
5	Wartość netto WNiP na początek roku obrotowego	10 367 351,25	0,00	0,00	0,00	10 367 351,25
6	Wartość netto WNiP na koniec roku obrotowego	8 396 101,42	0,00	0,00	0,00	8 396 101,42



## Zmiany w stanie wartości brutto środków trwałych.

Lp.	Tytuł	Grunty (w tym prawo wieczystego użytkowani a gruntu)	Budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	Urządzenia techniczne i maszyny	Środki transportu	Inne środki trwałe	Środki trwałe w budowie	Razem
1	Wartość brutto środków trwałych na B.O.	0,00	0,00	732 816,12	0,00	426 647,72	0,00	1 159 463,84
2	Zwiększenia	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	a. zakup środków trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	b. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Zmniejszenia	0,00	0,00	37 764,42	0,00	4 349,58	0,00	42 114,00
	a. sprzedaż	0,00	0,00	37 764,42	0,00	4 349,58	0,00	42 114,00
	b. likwidacja	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	c. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4	Wartość brutto środków trwałych na B.Z.	0,00	0,00	695 051,70	0,00	422 298,14	0,00	1 117 349,84

## Zmiany w stanie umorzenia środków trwałych.

Lp.	Tytuł	Grunty (w tym prawo wieczystego użytkowani a gruntu)	Budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	Urządzenia techniczne i maszyny	Środki transportu	Inne środki trwałe	Środki trwałe w budowie	Razem
1	Umorzenie środków trwałych na B.O.	0,00	0,00	677 006,54	0,00	426 647,72	0,00	1 103 654,26
2	Zwiększenia	0,00	0,00	51 334,99	0,00	0,00	0,00	51 334,99
	a. amortyzacja	0,00	0,00	51 334,99	0,00	0,00	0,00	51 334,99
	b. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	c. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Zmniejszenia	0,00	0,00	37 764,42	0,00	4 349,58	0,00	42 114,00
	a. sprzedaż	0,00	0,00	37 764,42	0,00	4 349,58	0,00	42 114,00
	b. likwidacja	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	d. pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4	Umorzenie środków trwałych na B.Z.	0,00	0,00	690 577,11	0,00	422 298,14	0,00	1 112 875,25
5	Wartość netto środków trwałych na B.O.	0,00	0,00	55 809,58	0,00	0,00	0,00	55 809,58
6	Wartość netto środków trwałych na B.Z.	0,00	0,00	4 474,59	0,00	0,00	0,00	4 474,59

**5.1.2. Kwota dokonanych w trakcie roku obrotowego odpisów aktualizujących wartość aktywów trwałych, odrębnie dla długoterminowych aktywów niefinansowych oraz długoterminowych aktywów finansowych**

Nie dotyczy.

**5.1.3. Kwota kosztów zakończonych prac badawczo - rozwojowych oraz kwota wartości firmy, a także wyjaśnienie okresu ich odpisywania**

Spółka w 2024 roku zakończyła prace badawczo – rozwojowe na kwotę 2 730 255,46. W świetle art. 3 ust. 1 pkt 14 ustawy o rachunkowości, koszty zakończonych prac badawczo - rozwojowych Spółka zalicza do wartości niematerialnych i prawnych po spełnieniu przesłanek, o których mowa w art. 33 ust. 2 ustawy o rachunkowości.

Koszty zakończonych prac badawczo - rozwojowych Spółka odpisuje przez okres ich ekonomicznej użyteczności tj. okres 3 lat zgodnie z art. 33 ust. 3 ustawy o rachunkowości.

**5.1.4. Wartość gruntów użytkowanych wieczystość**

Nie dotyczy.

**5.1.5. Wartość nieamortyzowanych lub nieumarzanych przez jednostkę środków trwałych, używanych na podstawie umów najmu, dzierżawy i innych umów, w tym z tytułu leasingu**

Nie dotyczy.

**5.1.6. Liczba oraz wartość posiadanych papierów wartościowych lub praw, w tym świadectw udziałowych, zamiennych dłużnych papierów wartościowych, warrantów i opcji, ze wskazaniem praw, jakie przysługują**

Nie dotyczy.

**5.1.7. Dane o odpisach aktualizujących wartość należności, ze wskazaniem stanu na początek roku obrotowego, zwiększeniach, wykorzystaniem, rozwiązaniem i stanie końcowym**

Odpisy aktualizujące należności							
Grupa należności	Stan na początek roku obrotowego	Zwiększenia	Wykorzystanie	Rozwiązanie	Stan na koniec roku obrotowego 2 + 3 - (4+5)	Należności brutto na koniec roku obrotowego	Należności netto na koniec roku obrotowego
1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Należności długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Należności krótkoterminowe</b>	<b>72 313,41</b>	<b>10 378,50</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>82 691,91</b>	<b>836 008,71</b>	<b>753 316,80</b>
Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	72 313,41	10 378,50	0,00	0,00	82 691,91	836 008,71	753 316,80
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	72 313,41	10 378,50	0,00	0,00	82 691,91	655 738,25	573 046,34
do 12 miesięcy	72 313,41	10 378,50	0,00	0,00	82 691,91	655 738,25	573 046,34
powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	150 270,45	150 270,45
inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	30 000,01	30 000,01

#### 5.1.8. Dane o strukturze własności kapitału podstawowego oraz liczbie wartości nominalnej subskrybowanych akcji, w tym uprzywilejowanych

Lp	Tytuł	Seria A	Seria B	Seria C	Seria D	Seria E	Seria F	Ogółem
1	Wartość nominalna jednej akcji	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10
2	Wartość emisyjna jednej akcji	50,00	2 558,00	15,69	21,20	0,10	16,14	X
3	Ilość akcji w emisji (serii)	1 167 500	107 500	63 750	127 500	30 000	452 300	1 948 550
4	Podział akcji z danej emisji na:	1 167 500	107 500	63 750	127 500	30 000	452 300	1 948 550
	- imienne (szt.)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	- na okaziciela (szt.)	1 167 500	107 500	63 750	127 500	30 000	452 300	1 948 550
5	Rodzaj uprzywilejowania akcji:	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
6	Wartość nominalna serii	116 750,00	10 750,00	6 375	12 750,00	3 000,00	45 230,00	194 855,00
7	Sposób pokrycia kapitału, w tym:	116 750,00	10 750,00	6 375,00	12 750,00	3 000,00	45 230,00	194 855,00
	- wkład pieniężny	116 750,00	10 750,00	6 375,00	12 750,00	3 000,00	0,00	149 625,00
	- wkład niepieniężny	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	45 230,00	45 230,00

### 5.1.9. Stan na początek roku obrotowego, zwiększenia i wykorzystanie oraz stan końcowy kapitałów (funduszy) zapasowych i rezerwowych, o ile jednostka nie sporządza zestawienia zmian w kapitale (funduszu) własnym

Jednostka sporządza zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym.

### 5.1.10. Propozycja co do sposobu podziału zysku lub pokrycia straty za rok obrotowy

Lp.	Wyszczególnienie	Kwota
1	Strata netto za rok obrotowy	-2 062 931,08
2	Nierozliczona strata z lat ubiegłych (obejmująca także skutki korekty znaczącego błędu, zmian zasad (polityki) rachunkowości lub poniesienia straty na sprzedaży bądź umorzenia udziałów/akcji własnych)	-2 122 941,95
3	Zysk - korekta lat ubiegłych ulga B+R	52 531,00
4	Razem do pokrycia	-4 133 342,03
5	Możliwe źródła pokrycia:	0,00
	a. kapitał (fundusz) zapasowy	0,00
	b. kapitał (fundusz) rezerwowy	0,00
	c. obniżenie kapitału (funduszu) podstawowego	0,00
	d. dodatkowa emisja akcji lub udziałów po cenach wyższych od nominalnych	0,00
	e. inne	0,00
	g. razem	0,00
5	Niepokryta strata (3 – 4)	-4 133 342,03

Zarząd proponuje pokryć stratę netto z zysków lat przyszłych.

### 5.1.11. Dane o stanie rezerw według celu ich utworzenia na początek roku obrotowego, zwiększeniach, wykorzystaniu, rozwiązaniu i stanie końcowym

#### Rezerwy i aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego

Lp.	Stan na	Rezerwy		Aktywa	
		tworzone w korespondencji z			
		wynikiem finansowym	kapitałem (funduszem) własnym	wynikiem finansowym	kapitałem (funduszem) własnym
1	2	3	4	5	6
1	początek roku obrotowego, w tym:	161,00		560,00	
	– z tytułu strat podatkowych	0,00		0,00	
2	koniec roku obrotowego, w tym:	0,00		0,00	
	– z tytułu strat podatkowych	0,00		0,00	

**5.1.12. Podział zobowiązań długoterminowych według pozycji bilansu o pozostałym od dnia bilansowego, przewidywanym umową, okresie spłaty:**

- a. do 1 roku,
- b. powyżej 1 roku do 3 lat,
- c. powyżej 3 do 5 lat,
- d. powyżej 5 lat

Zobowiązania długoterminowe wobec	Do spłaty w roku				Stan na dzień bilansowy
	do 1 roku	powyżej 1 roku do 3 lat	powyżej 3 do 5 lat	powyżej 5 lat	
Wobec jednostek powiązanych					0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale					0,00
Wobec pozostałych jednostek	642 920,04	981 280,08	183 333,17	0,00	1 807 533,29
kredyty i pożyczki	642 920,04	981 280,08	183 333,17	0,00	1 807 533,29
z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych					0,00
inne zobowiązania finansowe					0,00
zobowiązania wekslowe					0,00
<b>Razem</b>	642 920,04	981 280,08	183 333,17	0,00	1 807 533,29

**5.1.13. Łączna kwota zobowiązań zabezpieczonych na majątku jednostki ze wskazaniem charakteru i formy tych zabezpieczeń**

Nie dotyczy.

**5.1.14. Wykaz istotnych pozycji czynnych i biernych rozliczeń międzyokresowych, w tym kwota czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów stanowiących różnicę między wartością otrzymanych finansowych składników aktywów, a zobowiązaniem zapłaty za nie**

### Rozliczenia międzyokresowe kosztów

Tytuły	Stan na	
	początek roku obrotowego	koniec roku obrotowego
<b>1. Ogółem czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów (długo- i krótkoterminowe, bez aktywów z tytułu podatku odroczonego), w tym:</b>	4 342 449,23	3 830 134,17
– Koszty projektów	4 340 201,65	3 829 310,00
– Domeny	1 042,48	314,50
– Inne	1 205,10	509,67
– Badanie bilansu	0,00	0,00

### Rozliczenia międzyokresowe przychodów

Tytuły	Stan na	
	początek roku obrotowego	koniec roku obrotowego
<b>1. Bierne rozliczenia międzyokresowe przychodów (bez ujemnej wartości firmy)</b>	3 319 819,77	2 151 393,69
– równowartość otrzymanych dotacji na budowę środków trwałych i prace rozwojowe w tym:	3 319 819,77	2 151 393,69
– długoterminowe	2 151 393,69	993 750,36
– krótkoterminowe	1 168 426,08	1 157 643,33

**5.1.15.** W przypadku, gdy składnik aktywów lub pasywów jest wykazywany w więcej niż jednej pozycji bilansu, występuje jego powiązanie między tymi pozycjami. Dotyczy to w szczególności podziału należności i zobowiązań na część długoterminową i krótkoterminową

Nazwa składnika aktywów lub pasywów	łączna kwota	Pozycja w bilansie	Kwota
1. Zobowiązania wobec jednostek pozostałych z tytułu zaciągniętych kredytów	2 450 453,33	B.II.3 lit.a)	1 807 533,29
		B.III.3 lit.a)	642 920,04
2. Rozliczenia międzyokresowe przychodów z tytułu dotacji	2 151 393,69	B.IV.2 (1)	993 750,36
		B.IV.2 (2)	1 157 643,33

**5.1.16.** łączna kwota zobowiązań warunkowych, w tym również udzielonych przez jednostkę gwarancji i poręczeń, także wekslowych, niewykazanych w bilansie, ze wskazaniem

**zobowiązań zabezpieczonych na majątku jednostki oraz charakteru i formy tych zabezpieczeń**

Łączna kwota zobowiązań warunkowych wynosi 8 043 347,67, składają się na nie :

1) Umowa nr FENG.01.01-IP.02-4304/23, z dnia 30 grudnia 2024 r. pomiędzy Spółką a Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości - zabezpieczenie w formie weksla in blanco opatrzonego klauzulą „nie na zlecenie” z podpisem notarialnie poświadczonym wraz z deklaracją wekslową. Kwota zobowiązania warunkowego 4 117 518,75 zł.

2) Umowa nr POIR.01.02.00-00-0171/20-00 z dnia 23.09.2020 roku z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju z siedzibą w Warszawie - zabezpieczenie w formie weksla in blanco opatrzonego klauzulą „nie na zlecenie” z podpisem notarialnie poświadczonym wraz z deklaracją wekslową.

Kwota zobowiązania warunkowego 2 576 923,29 zł.

3) Umowa nr POIR.01.02.00-00-0149/20-00 z dnia 23.09.2020 roku z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju z siedzibą w Warszawie- zabezpieczenie w formie weksla in blanco opatrzonego klauzulą „nie na zlecenie” z podpisem notarialnie poświadczonym wraz z deklaracją wekslową. Kwota zobowiązania warunkowego 1 348 905,63 zł.

**5.1.17. W przypadku, gdy składniki aktywów niebędące instrumentami finansowymi są wyceniane według wartości godziwej:**

- a. istotne założenia przyjęte do ustalenia wartości godziwej, w przypadku gdy dane przyjęte do ustalenia tej wartości nie pochodzą z aktywnego rynku,
- b. dla każdej kategorii składnika aktywów niebędącego instrumentem finansowym – wartość godziwą wykazaną w bilansie, jak również odpowiednio skutki przeszacowania zaliczone do przychodów lub kosztów finansowych lub odniesione na kapitał ( fundusz ) z aktualizacji wyceny w okresie sprawozdawczym,
- c. tabelę zmian w kapitale ( funduszu) z aktualizacji wyceny obejmującą stan kapitału (funduszu) na początek i koniec okresu sprawozdawczego oraz jego zwiększenia i zmniejszenia w ciągu roku obrotowego.

Nie dotyczy.

**5.1.18. Środki pieniężne zgromadzone na rachunku VAT, o którym mowa w:**

- a) art. 62a ust. 1 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. - Prawo bankowe (Dz. U. z 2017 r. poz. 1876, 2361 i 2491 oraz z 2018 r. poz. 62),
- b) art. 3b ust. 1 ustawy z dnia 5 listopada 2009 r. o spółdzielczych kasach oszczędnościowo-kredytowych (Dz. U. z 2017 r. poz. 2065, 2486 i 2491 oraz z 2018 r. poz. 62)

Środki pieniężne na rachunkach VAT na dzień 31.12.2024 roku wynosiły 1 491,26 zł.

**5.1.19. Liczba akcji obejmowanych przez akcjonariuszy w prostej spółce akcyjnej w zamian za wkłady niepieniężne, których przedmiotem jest prawo niezbywalne lub świadczenie pracy lub usług**

Nie dotyczy.

**5.2. Informacje i objaśnienia do rachunku zysków i strat**

Dodatkowe informacje i objaśnienia do rachunku zysków i strat obejmują w szczególności:

**5.2.1. Strukturę rzeczową (rodzaje działalności) i terytorialną (rynkı geograficzne) przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów, w zakresie, w jakim te rodzaje i rynki istotnie różnią się od siebie, z uwzględnieniem zasad organizacji sprzedaży produktów i świadczenia usług**

Struktura terytorialna	Rok bieżący	Rok ubiegły
Przychody ze sprzedaży produktów i usług razem, w tym	3 852 104,37	5 630 554,32
- za granicę	3 654 332,53	5 245 191,24
- do państw UE	399 520,39	1 503 007,48
Przychody ze sprzedaży towarów	0,00	0,00
- za granicę	0,00	0,00
- do państw UE	0,00	0,00

**5.2.2. Dane o kosztach wytworzenia produktów na własne potrzeby oraz o kosztach rodzajowych**

Spółka sporządza rachunek zysków i strat w wariantcie porównawczym.

**5.2.3. Wysokość i wyjaśnienie przyczyn odpisów aktualizujących środki trwałe**

Wysokość odpisów aktualizujących środki trwałe podano w punkcie 5.1.1 raportu.

**5.2.4. Wysokość odpisów aktualizujących wartość zapasów**

Nie dotyczy.

**5.2.5. Informacja o przychodach, kosztach i wynikach działalności zaniechanej w roku obrotowym lub przewidywanej do zaniechania w roku następnym**

W trakcie roku obrotowego 2024, Spółka nie zaniechała prowadzenia żadnej działalności i nie przewiduje w kolejnym roku obrotowym zaniechania prowadzonej działalności w żadnym zakresie.



### 5.2.6. Rozliczenie różnicy pomiędzy podstawą opodatkowania podatkiem dochodowym od osób prawnych, a wynikiem finansowym (zyskiem, stratą) brutto

Lp	TYTUŁ	Dane za bieżący rok obrotowy
A.	Zysk (strata) brutto za dany rok	-2 062 531,08
B.	Przychody zwolnione z opodatkowania (trwale różnice pomiędzy zyskiem/stratą dla celów rachunkowych a dochodem/stratą dla celów podatkowych), w tym:	1 178 783,59
1	Art. 31zx ustawy COVID-19 <sup>2</sup> - zwolnienie z tytułu opłacania składek ZUS	12 443,76
2	Art. 17.1. updop. dotacje otrzymane z budżetu państwa lub budżetu jednostki samorządu terytorialnego, z wyjątkiem dopłat do oprocentowania kredytów bankowych w zakresie określonym w odrębnych ustawach	1 155 982,32
3	Art. 15a. 1. niezrealizowane różnice kursowe - wycena instrumentów finansowych	10 357,51
C.	Przychody niepodlegające opodatkowaniu w roku bieżącym, w tym:	0,00
D.	Przychody podlegające opodatkowaniu w roku bieżącym, ujęte w księgach rachunkowych lat ubiegłych w tym:	0,00
E.	Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów (trwale różnice pomiędzy zyskiem/stratą dla celów rachunkowych a dochodem/stratą dla celów podatkowych), w tym:	1 281 334,00
1	Art.16.1.18 updop. kary i grzywny	7 183,28
2	Art.16.1.21 updop. odsetki za zwłokę z tytułu nieterminowych wpłat należności budżetowych	15,41
3	Art.16.1. updop. koszty reprezentacji	29 560,43
4	Art. 15a.1. updop - niezrealizowane różnice kursowe	6 375,96
5	Art.17.1.47 updop. wydatki i koszty bezpośrednio sfinansowanych z dochodów (przychodów), o których mowa w art.17.1.47 updop.	1 200 416,72
6	Art. 16.1. 51 updop wydatki z tytułu kosztów używania samochodów	11 792,19
7	Art. 16.1. 25 updop. wierzytelności odpisane jako nieściągalne	15 611,51
8	Art. 16.1 updop. odpis aktualizujący wartość należności	10 378,50
F.	Koszty nieuznawane za koszty uzyskania przychodów w bieżącym roku, w tym:	0,00
G.	Koszty uznawane za koszty uzyskania przychodów w roku bieżącym ujęte w księgach lat ubiegłych, w tym:	0,00
H.	Strata z lat ubiegłych, w tym:	0,00
I.	Inne zmiany podstawy opodatkowania, w tym:	0,00
J.	Podstawa opodatkowania podatkiem dochodowym	-1 959 980,67
K.	Podatek dochodowy	0,00

### 5.2.7. Koszt wytworzenia środków trwałych w budowie, w tym odsetki oraz różnice kursowe, które powiększyły koszt wytworzenia środków trwałych w budowie w roku obrotowym

Nie dotyczy.

### 5.2.8. Odsetki oraz różnice kursowe, które powiększyły cenę nabycia towarów lub koszt wytworzenia produktów w roku obrotowym

Nie dotyczy.

### 5.2.9. Poniesione w ostatnim roku i planowane na następny rok nakłady na niefinansowe aktywa trwałe; odrębnie wykazać poniesione i planowane nakłady na ochronę środowiska

W 2024 roku Spółka poniosła nakłady na niefinansowe aktywa trwałe:

- środki trwałe przyjęte do użytkowania kwota 0,00 zł,
- wartości niematerialne i prawne przyjęte do użytkowania kwota 2 730 255,46 zł,

natomiast w 2025 roku planuje, iż nakłady na niefinansowe aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne wyniosą 3 050 000,00 zł. Jednostka nie ponosi żadnych nakładów na niefinansowe aktywa trwałe służące ochronie środowiska, gdyż profil działalności tego nie wymaga.

### 5.2.10. Kwota i charakter poszczególnych pozycji przychodów lub kosztów o nadzwyczajnej wartości lub które wystąpiły incydentalnie

W roku 2024 jednostka poniosła dodatkowe koszty związane z procesem łączeniowym Spółki Carbon Studio S.A. z jednostką zależną IRON VR S.A. w wysokości 63 296,84 zł.

### 5.2.11. Informacje o kosztach związanych z pracami badawczymi i pracami rozwojowymi, które nie zostały zakwalifikowane zgodnie z art.33 ust 2 do wartości niematerialnych i prawnych

Nie dotyczy.

### 5.2.12. Wartość żywności przekazanej organizacjom pozarządowym, z przeznaczeniem na wykonywanie przez te organizacje zadań w zakresie określonym w art. 2 pkt 2 ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o przeciwdziałaniu marnowaniu żywności (Dz. U. z 2020 r. poz. 1645), lub kwotę opłaty za marnowanie żywności, o której mowa w art. 5 tej ustawy

Nie dotyczy.

## 5.3. Kursy przyjęte do wyceny pozycji sprawozdania finansowego, wyrażonych w walutach obcych

### 5.3.1. Dla pozycji sprawozdania finansowego, wyrażonych w walutach obcych – kursy przyjęte do ich wyceny

Lp.	Wyszczególnienie	Waluta	Pochodzenie kursu	Przyjęty kurs waluty
1	Należności i zobowiązania	EUR	Tabela nr 252/A/NBP/2024 z dnia 2024-12-31	4,2730
2	Należności krótkoterminowe	USD	Tabela nr 252/A/NBP/2024 z dnia 2024-12-31	4,1012
3	Środki pieniężne w kasie i na rachunku bankowym	EUR	Tabela nr 252/A/NBP/2024 z dnia 2024-12-31	4,2730
4	Środki pieniężne w kasie i na rachunku bankowym	USD	Tabela nr 252/A/NBP/2024 z dnia 2024-12-31	4,1012

- 5.4. Objasnienie struktury środków pieniężnych przyjętych do rachunku przepływów pieniężnych, a w przypadku gdy rachunek przepływów pieniężnych sporządzony jest metodą bezpośrednią, dodatkowo należy przedstawić uzgodnienie przepływów pieniężnych netto z działalności operacyjnej, sporządzone metodą pośrednią. W przypadku różnic pomiędzy zmianami stanu niektórych pozycji w bilansie oraz zmianami stanu niektórych pozycji w bilansie oraz zmianami tych samych pozycji wykazanymi w rachunku przepływów pieniężnych, należy wyjaśnić ich przyczyny.**

#### Struktura środków pieniężnych przyjęta do rachunku przepływów pieniężnych

Lp.	Rodzaj środków pieniężnych	Stan na początek roku obrotowego	Stan na koniec roku obrotowego
1	Środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych	106 559,45	90 704,57
2	Inne środki pieniężne	200 000,00	0,00
3	Inne aktywa pieniężne	0,00	0,00
4	Razem środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	306 559,45	90 704,57

#### Informacje i objaśnienia do rachunku przepływów pieniężnych

Lp	Treść	Środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych	Inne środki pieniężne	Inne aktywa pieniężne	Inne krótkoterminowe aktywa finansowe	Razem
1	Stan na początek roku obrotowego	106 559,45	200 000,00	0,00	0,00	306 559,45
2	Stan na koniec roku obrotowego	90 704,57	0,00	0,00	0,00	90 704,57
3	Zmiana stanu środków pieniężnych	-15 854,88	-200 000,00	0,00	0,00	-215 854,88
4	w tym o ograniczonej możliwości dysponowania	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

#### 5.5. Umowy i istotne transakcje zawarte przez jednostkę oraz niektóre zagadnienia osobowe

- 5.5.1. Informacje o charakterze i celu gospodarczym zawartych przez jednostkę umów nieuwzględnionych w bilansie w zakresie niezbędnym do oceny ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy jednostki**

Nie wystąpiły.

- 5.5.2. Informacje o transakcjach (wraz z ich kwotami) zawartych przez jednostkę na innych warunkach niż rynkowe ze stronami powiązanymi, przez które rozumie się podmioty powiązane zdefiniowane w międzynarodowych standardach rachunkowości przyjętych zgodnie z rozporządzeniem (WE) nr 1606/2002 Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 19 lipca 2002 r. w sprawie stosowania międzynarodowych standardów rachunkowości, wraz z informacjami określającymi charakter związku ze stronami powiązanymi oraz innymi informacjami dotyczącymi transakcji niezbędnymi dla zrozumienia ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy jednostki. Informacje dotyczące poszczególnych transakcji mogą być zgrupowane**

według ich rodzaju, z wyjątkiem przypadku, gdy informacje na temat poszczególnych transakcji są niezbędne dla oceny ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy jednostki

Nie wystąpiły.

#### 5.5.3. Informacje o przeciętnym w roku obrotowym zatrudnieniu, z podziałem na grupy zawodowe

Wyszczególnienie	Koniec poprzedniego roku obrotowego	Koniec bieżącego roku obrotowego
	Liczba osób	Liczba osób
Pracownicy bezpośrednio produkcyjni	0	0
Pracownicy pośrednio produkcyjni	0	0
Pozostali	0	0
Stanowiska nierobotnicze	12	0
Średnioroczne zatrudnienie	11,84	0
Razem, w tym:	12	0
mężczyźni	9	0
kobiety	3	0

#### 5.5.4. Informacje o wynagrodzeniach, łącznie z wynagrodzeniem z zysku, wypłaconych lub należnych osobom wchodzącym w skład organów zarządzających, nadzorujących albo administrujących spółek handlowych (dla każdej grupy osobno) za rok obrotowy oraz wszelkich zobowiązaniach wynikających z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych członków tych organów lub zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu

Organ	Wynagrodzenia brutto wypłacone w roku obrotowym obciążające koszty
Zarządzający	383 498,16
Nadzorujący	9 747,49

#### 5.5.5. Informacje o kwotach zaliczek, kredytów, pożyczek i świadczeń o podobnym charakterze udzielonych osobom wchodzącym w skład organów zarządzających, nadzorujących i administrujących jednostki, ze wskazaniem ich głównych warunków, wysokości oprocentowania oraz wszelkich kwot spłaconych, odpisanych lub umorzonych, a także zobowiązań zaciągniętych w ich imieniu tytułem gwarancji i poręczeń wszelkiego rodzaju, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdego z tych organów

Nie wystąpiły.

**5.5.6. Informacje o wynagrodzeniu firmy audytorskiej, wypłaconym lub należnym za rok obrotowy odrębnie za:**

- a. badanie ustawowe w rozumieniu art. 2 pkt 1 ustawy o biegłych rewidentach,
- b. inne usługi atestacyjne,
- c. usługi doradztwa podatkowego,
- d. pozostałe usługi

Badanie sprawozdania finansowego za rok 2024 zostało przeprowadzone na podstawie Umowy z dnia 25 marca 2025 r. zawartej pomiędzy Spółką Carbon Studio S.A., a KBRWP AUDYT Sp. z o.o. z siedzibą w Bielsku- Białej (43-300) przy ulicy Adama Mickiewicza 37/4, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice – Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS 0000952240, NIP: 6343006577, Regon: 521194200, kapitał zakładowy 5 000,00 zł. KBRWP AUDYT sp. z o.o. wpisana jest na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem 4334.

Wyszczególnienie	Wynagrodzenie netto ogółem	W tym	
		Wypłacone	Należne
Obowiązkowe badanie rocznego sprawozdania finansowego	24 000,00	0,00	24 000,00

**5.6. Błędy lat ubiegłych oraz zdarzenia po dniu bilansowym****5.6.1. Informacje o przychodach i kosztach z tytułu błędów popełnionych w latach ubiegłych odnoszonych w roku obrotowym na kapitał (fundusz) własny z podaniem ich kwot i rodzaju**

W 2024 roku Spółka dokonała korekt podatku dochodowego CIT za lata 2019-2023 rozliczając wydatki poniesione na działalność badawczo-rozwojową B+R. Skorygowany podatek w kwocie 52 531,00 zł odniesiono w roku 2024 na rozliczenie wyniku finansowego z lat ubiegłych.

**5.6.2. Informacje o istotnych zdarzeniach, jakie nastąpiły po dniu bilansowym, a nieuwzględnionych w sprawozdaniu finansowym oraz ich wpływie na sytuację majątkową, finansową oraz wynik finansowy jednostki**

Ważnym zdarzeniem, które miało miejsce po dniu bilansowym, była decyzja o rezygnacji z kontynuowania prac nad portem gry na platformę VR, podjęta w porozumieniu z partnerem wydawniczym Kepler Interactive. Decyzja ta była efektem pogłębionej analizy strategicznych celów Spółki i stanowi wyraz świadomego ukierunkowania zasobów oraz kompetencji zespołu na projekty o wyższym potencjale wzrostu. Zarząd Carbon Studio uznał, że skoncentrowanie działalności na realizacji autorskich tytułów pozwoli na skuteczniejsze budowanie wartości Spółki w długoterminowej perspektywie, zarówno pod względem przychodowym, jak i w kontekście wzmacniania pozycji rynkowej. Rezygnacja z mniej strategicznych przedsięwzięć umożliwia pełniejsze zaangażowanie w rozwój własnych produkcji, których jakość, oryginalność i potencjał komercyjny pozostają fundamentem modelu biznesowego Carbon Studio.

W lutym 2025 roku Spółka formalnie rozpoczęła realizację projektu pn. „MAGOS [Multiplatform Automatic Graphic Optimisation System] – Zautomatyzowane narzędzie do optymalizacji kolekcji graficznych w grach VR”, współfinansowanego w ramach programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG), w naborze Ścieżka SMART (FENG.01.01-IP.02-002/23). Projekt realizowany jest na podstawie umowy o dofinansowanie nr FENG.01.01-IP.02-4304/23, zawartej w dniu 30 grudnia 2024 r. pomiędzy Spółką a Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP).

Zgodnie z zawartą umową kwota dofinansowania Projektu wynosi 4 117 518,75 zł, a całkowity koszt realizacji Projektu wynosi 5 642 201,25 zł.

W związku z koniecznością dostosowania harmonogramu realizacji Projektu do aktualnych uwarunkowań organizacyjnych oraz operacyjnych, w lutym 2025 r. podpisany został aneks do umowy o dofinansowanie, w którym zmieniono daty rozpoczęcia i zakończenia realizacji Projektu.

Rozpoczęcie realizacji Projektu oznacza dla Spółki wejście w kluczową fazę działań badawczo-rozwojowych, których celem jest opracowanie przełomowej technologii – systemu opartego na sztucznej inteligencji, umożliwiającego automatyczną optymalizację gier VR pod kątem różnych platform sprzętowych. Projekt ten wpisuje się w strategię długofalowego rozwoju Spółki, opartą na innowacyjności, digitalizacji oraz automatyzacji procesów w branży gier wideo.

**5.6.3. Przedstawienie dokonanych w roku obrotowym zmian zasad (polityki) rachunkowości, w tym metod wyceny, jeżeli wywierają one istotny wpływ na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy jednostki, ich przyczyny i spowodowaną zmianami kwotę wyniku finansowego oraz zmian w kapitale (funduszu) własnym, oraz przedstawienie zmiany sposobu sporządzania sprawozdania finansowego wraz z podaniem jej przyczyny**

W roku obrotowym 2024 nie wprowadzono zmian zasad rachunkowości, które wpłynęłyby na wycenę i prezentację poszczególnych pozycji sprawozdania finansowego za ten okres. Sprawozdanie zostało sporządzone zgodnie z załącznikiem nr 1 do Ustawy o Rachunkowości.

**5.6.4. Informacje liczbowe zapewniające porównywalność danych sprawozdania finansowego za rok poprzedzający ze sprawozdaniem za rok obrotowy**

W 2024 roku miało miejsce połączenie Spółek CARBON STUDIO S.A. z IRON VR S.A. w trybie art. 492 §1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. w drodze przeniesienia całego majątku Spółki IRON VR S.A. jako spółki przejmowanej na CARBON STUDIO S.A. jako spółkę przejmującą. W dniu 24 kwietnia 2024 roku zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w Katowicach Wydział VIII Gospodarczy KRS połączenie Spółki Carbon Studio S.A. ze Spółką IRON VR S.A. ( przejęcie na podstawie Uchwał Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 29 grudnia 2023 roku). Przejęcie nastąpiło poprzez przeniesienie całego majątku Spółki przejmowanej (IRON VR S.A. , KRS: 0000844113) na Spółkę przejmującą (CARBON STUDIO S.A., KRS: 0000731999) za akcje, które Spółka przejmująca przyznała wspólnikom Spółki przejmowanej (łączenie się przez przejęcie) - AKT NOTARIALNY REP.A NR 5623/2023 sporządzony przez Notariusz Iwonę Samorzewską. Wszystkie informacje oraz dane porównawcze zostały przedstawione w pkt. 5.8 raportu rocznego oraz w bilansie, rachunku zysku i strat , zestawieniu zmian w kapitale oraz rachunku przepływów pieniężnych.

**5.7. Transakcje z jednostkami powiązanymi oraz zagadnienia dotyczące konsolidacji****5.7.1. Informacje o wspólnych przedsięwzięciach, które nie podlegają konsolidacji, w tym:**

- a. nazwie, zakresie działalności wspólnego przedsięwzięcia,
- b. procentowym udziale,
- c. części wspólnie kontrolowanych rzeczowych składników aktywów trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych,
- d. zobowiązaniach zaciągniętych na potrzeby przedsięwzięcia lub zakupu używanych rzeczowych składników aktywów trwałych,
- e. części zobowiązań wspólnie zaciągniętych,
- f. przychodach uzyskanych ze wspólnego przedsięwzięcia i kosztach z nimi związanych,
- g. zobowiązaniach warunkowych i inwestycyjnych dotyczących wspólnego przedsięwzięcia.

Nie dotyczy.

**5.7.2. Informacje o transakcjach z jednostkami powiązanymi**

Nie dotyczy.

**5.7.3. Wykaz spółek (nazwa, siedziba), w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale lub 20% w ogólnej liczbie głosów w organie stanowiącym spółki. Wykaz ten powinien zawierać także informacje o procencie posiadanego zaangażowania w kapitale oraz o kwocie kapitału własnego i zysku lub stracie netto tych spółek za ostatni rok obrotowy**

Nie dotyczy.

**5.7.4. Jeżeli jednostka nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego, korzystając ze zwolnienia lub wyłączeń, informacje o**

- a. podstawie prawnej wraz z danymi uzasadniającymi odstępnie od konsolidacji,
- b. nazwie i siedzibie jednostki sporządzającej skonsolidowane sprawozdanie finansowe na wyższym szczeblu grupy kapitałowej oraz miejscu jego publikacji,
- c. podstawowych wskaźnikach ekonomiczno– finansowych, charakteryzujących działalność jednostek powiązanych w danym i ubiegłym roku obrotowym,
- d. rodzaju stosowanych standardów rachunkowości przez jednostki powiązane

Nie dotyczy.

**5.7.5. Informacje o :**

- a. nazwie i siedzibie jednostki sporządzającej skonsolidowane sprawozdanie finansowe na najwyższym szczeblu grupy kapitałowej, w której skład wchodzi spółka jako jednostka zależna, oraz miejscu, w którym sprawozdanie to jest dostępne,



- b. nazwie i siedzibie jednostki sporządzającej skonsolidowane sprawozdanie finansowe na najniższym szczeblu grupy kapitałowej, w skład której wchodzi spółka jako jednostka zależna, oraz miejscu, w którym sprawozdanie to jest dostępne**

Nie dotyczy.

- 5.7.6. Nazwa, adres siedziby zarządu lub siedziby statutowej jednostki oraz formę prawną każdej z jednostek, których dana jednostka jest współnikiem ponoszącym nieograniczoną odpowiedzialność majątkową**

Nie dotyczy.

- 5.8. Połączenie spółek, w przypadku sporządzania sprawozdania finansowego za okres, w którym to połączenie nastąpiło:**

- 5.8.1. Jeżeli połączenie zostało rozliczone metodą nabycia:**

- a. firmę i opis przedmiotu działalności spółki przejętej,**
- b. liczbę, wartość nominalną i rodzaj udziałów (akcji) wyemitowanych w celu połączenia,**
- c. cenę przejęcia, wartość aktywów netto według wartości godziwej spółki na dzień połączenia, wartość firmy lub ujemną wartość firmy i opis zasad amortyzacji**

Nie dotyczy.

- 5.8.2. Jeżeli połączenie zostało rozliczone metodą łączenia udziałów**

- a. firmy i opis przedmiotu działalności spółek, które w wyniku połączenia zostały wykreślone z rejestru,**

Przedmiotem działalności przejętej Spółki IRON VR S.A. było tworzenie małych, niskobudżetowych gier modułowych tworzonych z myślą o technologii wirtualnej rzeczywistości (VR). Gry modułowe charakteryzują się nieograniczoną możliwością wspierania tytułu przez długi czas po premierze poprzez stałe zwiększanie bazy użytkowników dzięki organizacji, np. sezonowych rozgrywek. W ramach gier modułowych Iron VR tworzy gry VR w dotychczas przyjętych modelach – tj. autorskie gry, tworzenie gier opartych o rozpoznawalne IP. Emitent powziął informację o rejestracji w dniu 24 kwietnia 2024 roku przez Sąd Rejestrowy zmian Statutu Emitenta wynikających z podjętych uchwał przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku, w tym rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta związanego z połączeniem Carbon Studio ze spółką Iron VR S.A.

Połączenie Emitenta z Iron VR nastąpiło w trybie art. 492 §1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. w drodze przeniesienia całego majątku Iron VR jako spółki przejmowanej na Emitenta jako spółkę przejmującą. W związku z dokonaniem wpisu połączenia, w dniu 24 kwietnia 2024 r. nastąpiło przeniesienie całego majątku Iron VR na Emitenta.

- b. liczbę, wartość nominalną i rodzaj udziałów (akcji) wyemitowanych w celu połączenia,**



W wyniku połączenia podwyższono kapitał zakładowy Spółki CARBON STUDIO S.A. o kwotę 45 230,00 zł tj. z kwoty 149 625,00 zł do kwoty 194 855,00 zł w drodze emisji 452 300 akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W związku ze złożonym przez Spółkę wnioskiem o rejestrację akcji serii F (akcji połączeniowych) w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. (dalej: „KDPW”) w dniu 10 maja 2024 r. opublikowane zostało oświadczenie KDPW dot. zawarcia umowy o rejestrację akcji serii F ze Spółką, zgodnie z którym to oświadczeniem termin rejestracji akcji Spółki w depozycie KDPW został wyznaczony na dzień 21 maja 2024 r.

Uchwałą Nr 935/2024 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 lipca 2024 r. w sprawie wyznaczenia pierwszego dnia notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii F spółki określony został dzień 26 lipca 2024 roku jako dzień pierwszego notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect 452.300 (czterysta pięćdziesiąt dwa tysiące trzysta) akcji zwykłych na okaziciela serii F spółki Carbon Studio S.A.

**c. przychody i koszty, zyski i straty oraz zmiany w kapitałach własnych połączonych spółek za okres od początku roku obrotowego, w ciągu którego nastąpiło połączenie, do dnia połączenia**

Wartość aktywów Spółki przejmowanej IRON VR S.A. na dzień połączenia 2 685 922,20 zł, wynik finansowy Spółki przejmowanej IRON VR S.A. - zysk 1 251 230,68 zł. Rozliczenie połączenia nastąpiło metodą łączenia udziałów polegającą na sumowaniu poszczególnych pozycji aktywów i pasywów spółki przejmowanej, według ich wartości księgowej, z odpowiednimi pozycjami aktywów i pasywów spółki przejętej, według ich wartości godziwej ustalonej na dzień ich połączenia.

Wyszczególnienie ( dane od 01.01.2024 do dnia połączenia)	Dane liczbowe	
	Carbon studio S.A.	Iron VR S.A.
- przychody ze sprzedaży, operacyjne i finansowe	1 589 760,29	1 300 434,33
- koszty operacyjne i finansowe	2 273 124,05	49 203,65
- zysk/strata	-683 363,76	1 251 230,68
- zmiany w kapitale własnym	-683 363,76	1 251 230,68
- kapitał własny na początek okresu	8 802 006,15	1 388 808,05
- kapitał własny na dzień połączenia	8 118 642,39	2 640 038,73

- 5.9. W przypadku występowania niepewności co do możliwości kontynuowania działalności, opis tych niepewności oraz stwierdzenie, że taka niepewność występuje, oraz wskazanie, czy sprawozdanie finansowe zawiera korekty z tym związane: informacja powinna zawierać również opis podejmowanych bądź planowanych przez jednostkę działań mających na celu eliminację niepewności**

Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w najbliższej przyszłości tj. kolejnych dwunastu miesięcy od dnia bilansowego.

- 5.10. Pozostałe informacje i objaśnienia - inne informacje niż wymienione powyżej, jeżeli mogłyby w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej i finansowej oraz wynik finansowy jednostki.**

**5.10.1. Ujawnienia dotyczące instrumentów finansowych zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Finansów z 12 grudnia 2001 r. w sprawie szczegółowych zasad uznawania, metod wyceny, zakresu ujawniania i sposobu prezentacji instrumentów finansowych (Dz. U. z 2017, poz. 277)**

Zobowiązania finansowe	Krótkoterminowe	Długoterminowe	Podstawowa charakterystyka	Opis istotnych warunków i terminów, które mogą wpływać na wielkość, rozkład w czasie oraz pewność przyszłych przepływów pieniężnych
Pozostałe zobowiązania finansowe	300 277,87	841 180,00	Umowa kredytowa nr FT/202231215/854/0000 01/00 z dnia 15 grudnia 2023 roku o pożyczkę korporacyjną w kwocie 1 300 000,00zł zawarta z ING Bank Śląski	Okres kredytowania trwa do dnia 30 września 2028 roku. Oprocentowanie kredytu składa się z stawki WIBOR 1M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez gwarancję udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 oraz weksel in blanco.
	197 442,08	783 333,29	Umowa kredytowa nr FT/854/2023/00004917/00 zawarta z ING Bank Śląski na finansowanie działalności bieżącej. Dnia 28.11.2024 roku Spółka przedłużyła umowę kredytu z ING Bank Śląski z dnia 09 maja 2023 roku w kwocie 1 000 000,00 zł.	Okres kredytowania trwa do dnia 28 listopada 2029 roku. Oprocentowanie kredytu składa się z stawki WIBOR 1M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez weksel in blanco wystawiony przez Klienta wraz z deklaracją wekslową, a także poprzez gwarancję udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis nr 3/PLD-KFG/2018.
	134 842,58	183 020,00	Umowa o kredyt na działalność gospodarczą - Biznes Ekspres nr S1085667/01/00 z dnia 22.05.2024 roku zawarta z Santander Bank Polska S.A.	Okres kredytowania trwa do dnia 30 kwietnia 2027 roku. Oprocentowanie kredytu składa się z stawki WIBOR 3M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez weksel in blanco wystawiony przez Klienta wraz z deklaracją wekslową, a także poprzez gwarancję w wysokości 60 % kwoty kredytu udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis.

**5.10.2. Opis metod i istotnych założeń przyjętych do ustalania wartości godziwej aktywów i zobowiązań finansowych wycenianych w takiej wartości.**

Nie dotyczy.

**5.10.3. Wartość wykazanych w bilansie instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej, jak również odpowiednio skutki przeszacowania odniesione na kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny w okresie sprawozdawczym lub zaliczone do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego.**

Nie dotyczy.

## 6. Sprawozdanie Zarządu z działalności

### 6.1. Informacje ogólne

#### 6.1.1. Nota informacyjna

Carbon Studio Spółka Akcyjna powstała w wyniku przekształcenia Carbon Studio spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną. Przekształcenie zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 07.06.2018 r.

#### 6.1.2. Podstawowe informacje

Nazwa	Carbon Studio Spółka Akcyjna
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Adres siedziby	ul. Brzozowa 30/7, 41-506 Chorzów
E-mail	<a href="mailto:contact@carbonstudio.pl">contact@carbonstudio.pl</a>
Strona internetowa	<a href="http://www.carbonstudio.pl">www.carbonstudio.pl</a>
Nr KRS	0000731999
REGON	362444676
NIP	6272742836

#### 6.1.3. Władze Spółki

Organami Spółki są:

- Walne Zgromadzenie,
- Rada Nadzorcza,
- Zarząd.

#### 6.1.4. Zarząd Spółki

Zarząd Spółki jest trzyosobowy. W jego skład, wchodzi:

- Błażej Szaflik jako Prezes Zarządu,
- Aleksander Caban jako Członek Zarządu,
- Karolina Koszuta - Caban jako Członek Zarządu.

#### **6.1.5. Rada Nadzorcza**

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki. W skład Rady Nadzorczej Spółki, wchodzi:

- Jakub Kabza jako Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Remigiusz Kopoczek jako Członek Rady Nadzorczej,
- Bartosz Zieliński jako Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Szurek jako Członek Rady Nadzorczej.
- Ani Sokołowska jako Członek Rady Nadzorczej

#### **6.1.6. Ogólna charakterystyka działalności Spółki**

Carbon Studio S.A. to spółka z branży gamedev, działająca od 2015 roku, specjalizująca się w produkcji i wydawaniu gier komputerowych przeznaczonych na platformy wirtualnej rzeczywistości (VR / XR). Studio kompleksowo realizuje procesy tworzenia gier — od koncepcji, przez produkcję, aż po marketing i dystrybucję — dbając o wysoką jakość końcowego produktu przy zachowaniu efektywności kosztowej. Jako jeden z pionierów rynku VR w Polsce i Europie, Carbon Studio prowadzi również projekty na zlecenie zewnętrznych partnerów biznesowych, oferując im pełne wsparcie produkcyjne.

Dodatkowo Spółka aktywnie inwestuje w działalność badawczo-rozwojową (B+R), koncentrując się na tworzeniu innowacyjnych rozwiązań technologicznych i narzędzi wykorzystywanych w procesie produkcji gier oraz nowych zastosowaniach technologii VR.

#### **6.1.7. Otoczenie rynkowe**

##### **Obecna sytuacja rynku gier VR**

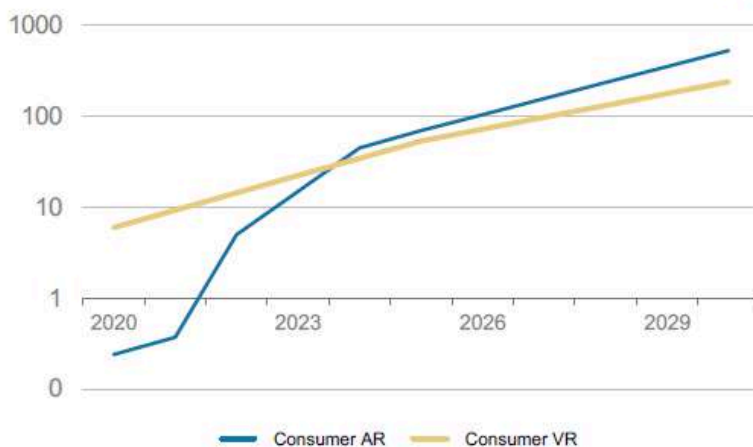
Rynek gier wirtualnej rzeczywistości (VR / XR) pozostaje jednym z najbardziej dynamicznie rozwijających się segmentów branży gier komputerowych. W ostatnich latach obserwujemy wzrost zainteresowania tą formą rozrywki zarówno wśród graczy indywidualnych, jak i w sektorze B2B, gdzie technologie immersyjne znajdują zastosowanie w szkoleniach, medycynie, edukacji oraz przemyśle kreatywnym. Kluczowymi czynnikami wspierającymi rozwój rynku to:

- postęp technologiczny w zakresie wyświetlaczy i systemów śledzenia ruchu,
- rosnąca dostępność konsumencka sprzętu VR, m.in. Meta Quest 3s,
- większe inwestycje w treści VR i XR ze strony partnerów biznesowych,
- rozwój infrastruktury wspierającej gry wieloosobowe i usługi live-service w VR.

Według prognoz rynkowych, globalny rynek gier VR będzie rósł w tempie CAGR przekraczającym 30% w perspektywie do 2030 roku. Zwiększone zaangażowanie gigantów technologicznych w rozwój platform immersyjnych, np. Meta Horizon OS dodatkowo zwiększa konkurencyjność i innowacyjność w tym segmencie.

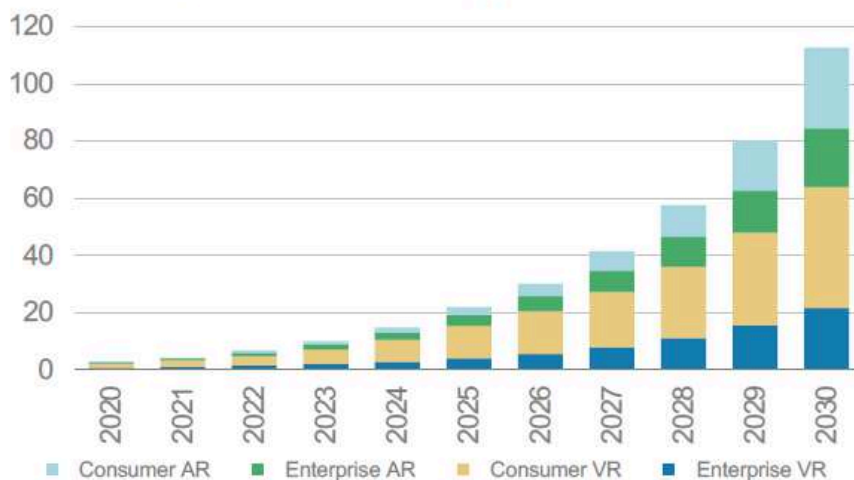
##### **Trendy i perspektywy rynku VR**

W 2024 roku rynek gier wirtualnej rzeczywistości (VR / XR) odnotował dynamiczny rozwój, napędzany premierami nowoczesnych headsetów od czołowych producentów headsetów. Intensyfikacja działań globalnych liderów potwierdza rosnące znaczenie technologii VR i XR w ekosystemie rozrywki cyfrowej oraz jej strategiczny potencjał w kształtowaniu przyszłości interaktywnych doświadczeń.

**Exhibit 11: Bull case consumer AR units sales (millions - log scale)**


Source: Morgan Stanley Research estimates

### Proгноzy sprzedaży gogli VR

**Exhibit 55: Morgan Stanley AR/VR market size estimates (\$bn)**


Source: Morgan Stanley Research estimates

### Wartość rynku VR w kolejnych latach

#### Charakterystyka gogli VR / XR dostępnych na rynku

Od premiery w 2020 roku, Oculus Quest 2 (przemianowany później na Meta Quest 2) pozostaje jednym z najpopularniejszych headsetów VR na świecie dzięki przystępnej cenie, samodzielnemu działaniu (standalone) oraz szerokiej dostępności. W 2022 roku Meta rozszerzyła swoje portfolio o Meta Quest Pro – urządzenie klasy premium, skierowane głównie do użytkowników profesjonalnych. Headset oferuje wyższą jakość wykonania, większy komfort użytkowania, zwiększoną pamięć RAM, lepszą wydajność oraz przeprojektowane kontrolery z własnym systemem zasilania. W październiku 2023 roku zadebiutował Meta Quest 3, który stanowił znaczący krok naprzód pod względem jakości

obrazu, prędkości odświeżania oraz funkcjonalności rozszerzonej rzeczywistości (MR – Mixed Reality), zacierając granice między światem wirtualnym a rzeczywistym. W 2024 roku Meta zaprezentowała nowy model – Meta Quest 3s – będący bardziej przystępną cenowo wersją flagowego Meta Quest 3. Headset został oficjalnie wprowadzony na rynek jako odpowiedź na rosnące zapotrzebowanie na tańsze, ale nadal wydajne rozwiązania VR. Meta Quest 3s zachowuje większość kluczowych funkcji swojego droższego odpowiednika, nowoczesny chipset i wysoką jakość renderowania, jednocześnie oferując uproszczoną konstrukcję i niższy koszt zakupu. Urządzenie zostało zaprojektowane z myślą o graczach oraz użytkownikach domowych, którzy oczekują wysokiej jakości immersji VR bez konieczności inwestowania w droższy sprzęt.

Kolejnym ważnym wydarzeniem była premiera PlayStation VR2, która miała miejsce 22 lutego 2023 roku. Urządzenie Sony wykorzystuje moc konsoli PS5, oferując zaawansowane funkcje sensoryczne, ulepszone śledzenie ruchu, haptyczne efekty dotykowe i ekran OLED o wysokiej rozdzielczości, co pozwala na nową jakość doznań w grach VR.

Rok 2024 przyniósł kolejne istotne premiery. Apple Vision Pro, zaprezentowany oficjalnie na początku roku, zrewolucjonizował podejście do XR (rozszerzonej rzeczywistości), łącząc elementy VR i AR w tzw. „spatial computing”. Urządzenie oferuje najwyższej klasy wyświetlacze micro-OLED, zaawansowane sterowanie wzrokiem i gestami oraz pełną integrację z ekosystemem Apple.

Z kolei HTC wprowadziło na rynek zaawansowany headset standalone – Vive XR Elite, którego oficjalna premiera odbyła się na początku 2023 roku, a sprzedaż ruszyła pod koniec lutego tego samego roku. Urządzenie łączy funkcje wirtualnej (VR) i mieszanej rzeczywistości (MR) w lekkiej, modułowej konstrukcji, oferując pełnokolorowy passthrough, wysoką rozdzielczość, śledzenie 6DoF oraz możliwość działania zarówno w trybie standalone, jak i PC VR. Dzięki zastosowaniu procesora Snapdragon XR2, 12 GB RAM i wysokiej klasy wyświetlaczy, Vive XR Elite stanowi bezpośrednią konkurencję dla Meta Quest 3, szczególnie w kontekście zastosowań profesjonalnych i mobilnych.

Samsung, we współpracy z Google i Qualcomm, oficjalnie potwierdził prace nad własnym headsetem XR nowej generacji. Premiera urządzenia spodziewana jest w 2025 roku, jednak już teraz projekt budzi duże zainteresowanie rynku jako potencjalny konkurent dla liderów branży immersyjnych technologii.

Coraz większą rolę na rynku VR odgrywa również marka Pico, należąca do chińskiego koncernu ByteDance (właściciela TikToka). W ostatnich latach Pico dynamicznie rozwija swoje portfolio headsetów standalone, stanowiąc realną konkurencję dla urządzeń Meta. Najnowszy model – Pico 4 – zadebiutował w Europie pod koniec 2022 roku, oferując lekki i ergonomiczny design, soczewki typu pancake, wysoką rozdzielczość (2160x2160 pikseli na oko) oraz zintegrowany system śledzenia 6DoF. Urządzenie skierowane jest głównie do użytkowników konsumenckich, choć znajduje również zastosowanie w sektorze edukacyjnym i biznesowym dzięki trybowi kioskowemu i rozwiniętym opcjom zarządzania flotą sprzętów. Pico aktywnie inwestuje w rozwój biblioteki treści oraz współpracę z twórcami gier i aplikacji VR, a jego ekspansja na rynki zachodnie sygnalizuje ambicje w zakresie konkurowania z dominującymi graczami, takimi jak Meta i HTC.

Obecna różnorodność i zaawansowanie technologiczne urządzeń VR/XR świadczą o dynamicznym rozwoju tego sektora oraz zaciętej rywalizacji między czołowymi globalnymi graczami. Konkurencja ta

bezpośrednio przyczynia się do podnoszenia jakości i zwiększania dostępności immersyjnych doświadczeń dla użytkowników na całym świecie.

### **Analiza użytkowników gier VR**

Analiza demografii użytkowników gier VR i XR w 2024 roku ukazuje dynamiczne zmiany w strukturze odbiorców, zarówno pod względem płci, jak i wieku. Chociaż mężczyźni nadal dominują wśród użytkowników VR, stanowiąc około 57–60% społeczności, udział kobiet systematycznie rośnie, osiągając obecnie 40–43%. Wzrost ten jest wynikiem coraz bardziej zróżnicowanej oferty gier, które uwzględniają różne preferencje i style rozgrywki. Mimo to, kobiety są nadal niedostatecznie reprezentowane w niektórych gatunkach, takich jak strzelanki czy gry strategiczne. Największą grupę użytkowników VR stanowią osoby w wieku 18–34 lata, które łącznie odpowiadają za ponad 60% społeczności. Jednakże obserwuje się znaczący wzrost zainteresowania wśród młodszych użytkowników, zwłaszcza dzieci i nastolatków. Popularność gier takich jak Gorilla Tag przyczyniła się do zwiększenia obecności młodszych graczy w wirtualnych środowiskach.

Zmieniająca się demografia użytkowników VR i XR wskazuje na potrzebę tworzenia bardziej inkluzywnych i zróżnicowanych treści, które odpowiadają na oczekiwania różnych grup odbiorców. Deweloperzy powinni uwzględniać te zmiany, projektując gry i doświadczenia VR, które są atrakcyjne zarówno dla kobiet, jak i młodszych użytkowników, zapewniając jednocześnie bezpieczne i angażujące środowisko dla wszystkich.

### **Popularność VR w poszczególnych krajach**

Popularność gier VR różni się w zależności od kraju. Niekiedy jest to związane z dostępnością sprzętu, zamożnością społeczeństwa, a także ogólnym stopniem zaawansowania technologicznego. Kilkanaście krajów, w których gry VR zyskują popularność, to między innymi:

- Stany Zjednoczone: Duży rynek, z rozwiniętą infrastrukturą technologiczną.
- Chiny: Rosnący rynek gier VR, wspierany przez rozwój technologii i dużej liczby graczy.
- Japonia: Mocny nacisk na innowacje technologiczne, co sprzyja adopcji nowych trendów w grach.
- Korea Południowa: Znane z zaawansowanego rynku technologicznego i entuzjazmu do nowych technologii.

### **Sektor gier VR:**

Rynek gier VR w 2024 roku nadal dynamicznie się rozwijał, oferując szeroką gamę tytułów dostosowanych do różnych preferencji graczy. Wśród najpopularniejszych gier znajdują się zarówno produkcje casualowe, jak i bardziej zaawansowane tytuły, co świadczy o rosnącej różnorodności i dojrzałości tego segmentu. Gorilla Tag, darmowa gra społecznościowa, osiągnęła imponujący sukces, przekraczając 12 milionów graczy i generując ponad 100 milionów dolarów przychodu. Z kolei Beat Saber, klasyk gatunku rytmicznego, sprzedał się w ponad 10 milionach egzemplarzy tylko na platformie Meta Quest, co czyni go jednym z najlepiej sprzedających się tytułów VR.



Podsumowując, rynek VR w 2025 roku wykazuje oznaki dojrzewania, z rosnącą różnorodnością gier i poprawą dostępności sprzętu. Chociaż rynek headsetów napotykał wyzwania, przewidywany wzrost w nadchodzących latach sugeruje pozytywną trajektorię dla branży VR.

**6.1.8. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych, ujawnionych w rocznym sprawozdaniu finansowym, w szczególności opis czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających znaczący wpływ na działalność emitenta i osiągnięte przez niego zyski lub poniesione straty w roku obrotowym, a także omówienie perspektyw rozwoju działalności emitenta przynajmniej w najbliższym roku obrotowym**

W roku obrotowym 2024 Carbon Studio S.A. prowadziło działalność w dynamicznie zmieniającym się otoczeniu branży gier wirtualnej rzeczywistości (VR/XR), realizując jednocześnie ambitne procesy rozwojowe oraz reorganizacyjne. Rok ten był okresem intensywnych zmian strukturalnych, inwestycji w nowe projekty oraz kontynuacji działań wydawniczych, przy jednoczesnej presji kosztowej i spadku przychodów ze sprzedaży.

W dniu 24 kwietnia 2024 r. doszło do połączenia Carbon Studio S.A. z IRON VR S.A., w wyniku czego Carbon Studio S.A. przejęła całość majątku spółki przejmowanej na zasadach określonych w art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych (łączenie się przez przejęcie).

W związku z powyższym, zgodnie z art. 44c pkt 6 ustawy o rachunkowości, sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2024 sporządzono przy zastosowaniu zasady porównywalności danych, co oznacza, że dane porównawcze za rok 2023 zostały odpowiednio przekształcone w taki sposób, jak gdyby połączenie miało miejsce już na początku roku obrotowego 2023.

Zasada ta ma zastosowanie do wszystkich kluczowych elementów sprawozdania finansowego, tj. bilansu, rachunku zysków i strat, zestawienia zmian w kapitale własnym oraz rachunku przepływów pieniężnych. W związku z powyższym, również niniejsze sprawozdanie z działalności odnosi się do danych finansowych przekształconych w sposób zapewniający ich pełną porównywalność. Z tego względu wszelkie analizy, omówienia oraz porównania prezentowane w niniejszym sprawozdaniu oparte są na danych skonsolidowanych przekształconych, obejmujących wpływ połączenia, a nie wyłącznie na danych jednostkowych Carbon Studio S.A.

W roku 2024 roku Spółka Carbon Studio S.A. osiągnęła przychód ze sprzedaży w wysokości 3 852 104,37 zł, w porównaniu do 5 630 554,32 zł w roku 2023 po przekształconych danych porównawczych. Jest to pierwsza taka sytuacja od trzech lat, w których spółka notowała systematyczny wzrost przychodów rok do roku. Głównymi czynnikami wpływającymi na niższy poziom przychodów w całym 2024 roku były zmieniające się warunki rynkowe, w tym ogólne spowolnienie w sektorze gier wideo, które przełożyło się na mniejszą liczbę aktywnych graczy niż w latach ubiegłych. Dodatkowo istotny wpływ miały zmiany zachodzące w strategii i polityce kluczowego partnera biznesowego Meta co wpłynęło na dynamikę sprzedaży oraz dostępność produkcji Spółki na platformach sprzedażowych. Spadek przychodów w roku 2024 jest również wynikiem opóźnień w realizacji kluczowych etapów projektów prowadzonych przez spółkę we współpracy z partnerami biznesowymi. Opóźnienia te są efektem konieczności dostosowania harmonogramów do wymagań partnerów oraz wyzwań organizacyjnych i technicznych, które często wpływają na tempo prac. W



branży gier komputerowych tego typu przesunięcia są powszechne, a ich przyczyną jest zarówno złożoność procesów produkcyjnych, jak i liczne współzależności pomiędzy poszczególnymi etapami realizacji projektów. Dodatkowo, dynamiczny charakter branży wymaga elastycznego reagowania na zmieniające się uwarunkowania, co czyni precyzyjne prognozowanie terminów oraz przychodów coraz większym wyzwaniem. Warto podkreślić, że choć opóźnienia mogą wpływać na bieżące wyniki finansowe, są one naturalnym elementem procesu tworzenia wysokiej jakości produktów. W szczególności w segmencie gier VR, gdzie każdy aspekt produkcji wymaga dopracowania na najwyższym poziomie, nieuniknione są modyfikacje w harmonogramach, które ostatecznie przekładają się na długoterminowy sukces projektów. Spółka pozostaje w stałym kontakcie z partnerami, aktywnie zarządzając harmonogramami i minimalizując potencjalne opóźnienia. Jednocześnie koncentruje się na realizacji strategicznych celów, które mają na celu zwiększenie przychodów w kolejnych okresach oraz umocnienie pozycji rynkowej.

W roku 2024 roku Carbon Studio odnotowało stratę netto w wysokości 2 062 931,08 zł, podczas gdy w analogicznym okresie poprzedniego roku Spółka odnotowała zysk netto według przekształconych danych porównawczych na poziomie 180 873,01 zł. Głównie źródło tej straty to wyższe koszty amortyzacji zakończonych projektów studia. Pomimo tych obciążeń, spółka w bieżącym roku osiągnęła EBITDA w wysokości 2 689 909,20 zł, co jest wynikiem lepszym od uzyskanych 2 410 035,12 zł według przekształconych danych porównawczych w analogicznym okresie roku 2023. Mimo wyzwań związanych z intensywnymi inwestycjami w nowe technologie oraz rozwój innowacyjnych projektów, osiągnięte wyniki potwierdzają stabilność operacyjną Carbon Studio. Spółka konsekwentnie realizuje swoją strategię, koncentrując się na długofalowym wzroście i umacnianiu pozycji na dynamicznie rozwijającym się rynku wirtualnej rzeczywistości.

W całym roku 2024 koszty działalności operacyjnej wzrosły w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego, co wynikało przede wszystkim ze znaczącego zwiększenia wartości w pozycji amortyzacja. W analizowanym okresie amortyzacja wyniosła 4 752 840,28 zł, podczas gdy rok wcześniej była to kwota 2 229 162,11 zł. Wzrost miesięcznych odpisów amortyzacyjnych był bezpośrednim efektem rozpoczęcia amortyzacji kilku kluczowych projektów.

Na dzień złożenia raportu rocznego amortyzowane są projekty:

- Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall Quest Edition
- Crimen - Mercenary Tales Quest Edition
- Metaverse
- Projekt Gamelnn 149
- Projekt Gamelnn 171
- Mindset
- The Wizards - Dark Times: Brotherhood
- Hunt Together
- Crimen - Mercenary Tales (HD Edition)

W roku 2024 koszty wynagrodzeń utrzymały się na niższym poziomie w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego, co było efektem skutecznej optymalizacji struktury zatrudnienia oraz racjonalnego zarządzania zasobami ludzkimi. Łączne wydatki na wynagrodzenia za cztery kwartały 2024 roku wyniosły 688 470,69 zł, podczas gdy w roku 2023 kwota ta sięgała wartości 1 134 742,96 zł przekształconych danych porównawczych Carbon Studio S.A. za poprzedni rok obrotowy.

Znaczące ograniczenie kosztów personalnych pozwoliło Spółce na poprawę elastyczności finansowej i efektywniejszą alokację środków na kluczowe obszary działalności, takie jak rozwój projektów czy inwestycje w nowe technologie. Optymalizacja ta była istotnym elementem strategii dostosowywania struktury operacyjnej do bieżących warunków rynkowych, co umożliwiło Carbon Studio dalsze wzmacnianie stabilności finansowej oraz kontynuację dynamicznego rozwoju w sposób zrównoważony. Dzięki świadomej i przemyślanej polityce zarządzania kosztami wynagrodzeń, Spółka mogła nie tylko ograniczyć wydatki operacyjne, ale także skoncentrować się na priorytetowych działaniach, które w dłuższej perspektywie przyczynią się do umacniania jej pozycji na rynku VR.

W całym 2024 roku Spółka poniosła koszty finansowe w wysokości 289 471,36 zł które w głównej mierze stanowiły odsetki w wysokości 191 239,16 zł, wynikające z pozyskanego finansowania na działalność operacyjną i inwestycyjną. Zaciągnięte zobowiązania finansowe stanowiły istotne wsparcie dla realizacji strategicznych projektów, umożliwiając ich rozwój i kontynuację zgodnie z przyjętym harmonogramem. Poniesione koszty odsetkowe były konsekwencją świadomej polityki finansowej, której celem było zapewnienie Spółce płynności finansowej, niezbędnej do skutecznej realizacji jej działań. Spółka na bieżąco monitoruje poziom zobowiązań oraz analizuje możliwości optymalizacji struktury finansowania, tak aby koszty związane z obsługą długu były jak najniższe i nie wpływały negatywnie na wyniki operacyjne.

Zarząd Spółki podtrzymuje pozytywną ocenę perspektyw rozwoju Carbon Studio w nadchodzącym roku obrotowym. W 2025 r. przewiduje się m.in. kontynuację i intensyfikację prac nad „Projektem Hermes”, komercjalizację istniejących tytułów na platformach Meta Quest, PlayStation VR2 i Steam, a także potencjalną finalizację umów z nowymi partnerami wydawniczymi. Spółka zamierza również wykorzystać doświadczenie z procesu integracji z IRON VR do dalszej optymalizacji procesów wewnętrznych oraz lepszego wykorzystania zasobów ludzkich i infrastruktury.

Pomimo trudności finansowych w 2024 roku, Zarząd Carbon Studio S.A. podtrzymuje założenie kontynuacji działalności oraz widzi potencjał odbudowy pozycji rynkowej dzięki ugruntowanej pozycji w branży VR, kompetencjom zespołu oraz strategii rozwoju skoncentrowanej na jakościowych, oryginalnych produkcjach.

Zgodnie z przyjętą strategią rozwoju, Carbon Studio planuje dalsze poszerzanie swojego portfolio gier oraz systematyczne wzmacnianie kompetencji zespołu i zasobów know-how. Spółka aktywnie obserwuje rynek technologii VR i XR, którego dynamiczny rozwój stanowi solidną podstawę do pozytywnej oceny przyszłych perspektyw. Carbon Studio spodziewa się stabilnych wyników sprzedaży obecnych tytułów, a także dalszego wzrostu w oparciu o nowe projekty realizowane we współpracy z partnerami biznesowymi. Jednocześnie Spółka prowadzi działania zmierzające do nawiązania kolejnych strategicznych współpracując z uznanymi wydawcami oraz oczekuje na rozstrzygnięcia dotyczące grantów wspierających rozwój prototypów nowych produkcji VR i XR.

#### **6.1.9. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

Na przestrzeni roku obrotowego 2024, Carbon Studio S.A. doświadczyło szeregu wydarzeń o istotnym znaczeniu dla bieżącej działalności, sytuacji finansowej oraz strategicznego ukierunkowania rozwoju

Spółki. Okres ten upłynął pod znakiem dynamicznych zmian organizacyjnych, w szczególności procesu połączeniowego, a także kontynuacji prac nad projektami rozwojowymi, które definiują przyszłość Spółki w segmencie produkcji gier VR.

Najważniejszym wydarzeniem, które wywarło bezpośredni wpływ na działalność Carbon Studio, było formalne połączenie Spółki z Iron VR S.A., które zostało zarejestrowane przez sąd rejestrowy w dniu 24 kwietnia 2024 r. W wyniku tej transakcji, przeprowadzonej w trybie art. 492 §1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, cały majątek Iron VR został przeniesiony na Carbon Studio jako spółkę przejmującą. Połączenie to miało nie tylko charakter formalno-prawny, ale również przyniosło szereg praktycznych konsekwencji operacyjnych. Z jednej strony umożliwiło ono konsolidację zespołów produkcyjnych oraz zaplecza technologicznego obu podmiotów, z drugiej zaś przełożyło się na istotne zmiany w strukturze kapitału własnego Spółki. W związku z przejęciem, Carbon Studio wyemitowało 452.300 akcji serii F, które zostały zarejestrowane w KDPW i dopuszczone do obrotu na rynku NewConnect. Reorganizacja strukturalna w naturalny sposób pociągała za sobą również integrację procesów wewnętrznych oraz konieczność wdrożenia nowych mechanizmów zarządzania projektami, co w krótkim okresie przełożyło się na dodatkowe obciążenia organizacyjne i kosztowe.

Rok 2024 był dla Carbon Studio S.A. okresem intensywnego rozwoju i dalszego umacniania pozycji na rynku gier wirtualnej rzeczywistości. Szczególnym wydarzeniem było wprowadzenie do sprzedaży gry Hunt Together, która zadebiutowała 25 stycznia 2024 roku na platformie Meta Quest, a następnie – 8 lutego – w wersji PC VR na platformach Steam oraz Meta Store (dla gogli Meta Rift). Tytuł został entuzjastycznie przyjęty przez społeczność graczy – aż 82% recenzji użytkowników platformy Meta Quest przekroczyło 4 gwiazdki, co świadczy o wysokiej jakości gry i dużym zainteresowaniu produktem. W kolejnych miesiącach gra była regularnie rozwijana – opublikowano szereg aktualizacji, które wprowadzały nowe mapy, balans rozgrywki oraz usprawnienia techniczne, przygotowane w odpowiedzi na opinie graczy. Istotnym momentem w rozwoju Hunt Together była obecność gry w bibliotece Meta Quest+ Library – subskrypcyjnej usłudze dostępnej dla użytkowników gogli Meta Quest Pro, Quest 2, Quest 3 oraz Quest 3s. Na podstawie umowy zawartej z Meta Platforms Technologies LLC, gra została udostępniona w ramach tej usługi w okresie od 1 października 2024 r. do 31 marca 2025 r. Obecność w Meta Quest+ istotnie zwiększyła widoczność tytułu w ekosystemie Meta, co bezpośrednio przełożyło się na wzrost liczby instalacji, aktywnych użytkowników oraz pozytywne efekty sprzedażowe. Dodatkową wartość dla graczy stanowiły sezonowe aktualizacje, takie jak Halloween Update oraz Christmas Update, a także udostępniony w lutym 2025 roku tryb Solo Mode. Regularne rozszerzanie zawartości i wsparcie po premierze zapewniły utrzymanie wysokiego poziomu zaangażowania społeczności. Warto również odnotować uruchomienie pierwszej cross-promocji z grą The Wizards – Dark Times Brotherhood, w ramach której gracze mogli nabyć unikalne skórki dla postaci w grze Hunt Together, co dodatkowo wspierało promocję obu tytułów.

Równolegle Carbon Studio rozpoczęło intensywne działania zmierzające do poszerzenia dostępności swoich kluczowych produkcji na nowe platformy. W lutym 2024 roku miała miejsce premiera gry The Wizards - Dark Times: Brotherhood w wersji na Sony PS VR2. Jednym z kluczowych usprawnień wprowadzonych po premierze The Wizards – Dark Times: Brotherhood na gogle Sony PS VR2 była funkcja cross-play, czyli możliwość wspólnej gry online pomiędzy użytkownikami różnych platform VR. Oznacza to, że gracze korzystający z gogli PC VR (SteamVR, VIVEPORT, Meta Rift) mogą bez przeszkód dołączyć do sesji z graczami na Meta Quest oraz PS VR2, co znacząco zwiększa dostępność trybu kooperacyjnego oraz ułatwia znajdowanie partnerów do wspólnej rozgrywki niezależnie od

używanego sprzętu.

W maju 2024 roku Spółka ogłosiła rozpoczęcie procesu certyfikacji gier Hunt Together oraz Crimen – Mercenary Tales na platformę Sony PS VR2. Proces certyfikacji dla gry Crimen został zakończony sukcesem, a jej premiera na PS VR2 miała miejsce 13 września 2024 r. – była to pierwsza produkcja, w której Carbon Studio występowało jednocześnie jako deweloper i wydawca. Wersja PS VR2 została udostępniona w regionach SIEE (Europa) i SIEA (Ameryka Północna), a także zawierała liczne ulepszenia techniczne, takie jak dynamiczne oświetlenie, tekstury 4K, efekty metaliczne na broniach oraz zagęszczone siatki modeli 3D, co znacząco zwiększyło immersję w grze.

Dodatkowo, równolegle z premierą wersji PS VR2, gra Crimen – Mercenary Tales otrzymała aktualizację również na platformach Meta Quest, Meta Rift i Steam, w tym usprawnienia w balansie walki, poprawki graficzne dla Meta Quest 3 oraz optymalizację techniczną.

Kolejnym istotnym elementem, który miał wpływ na działalność Spółki w roku 2024, była realizacja prac rozwojowych nad strategicznym projektem gry VR pt. Hermes. W kontekście dalszego rozwoju projektu, niezwykle istotnym wydarzeniem było podpisanie w 2024 roku umowy wydawniczej z zagranicznym partnerem – renomowanym wydawcą gier VR Meta Platforms Technologies LLC, który dysponuje doświadczeniem oraz siecią dystrybucyjną umożliwiającą skuteczną komercjalizację tytułu na najważniejszych platformach sprzętowych. Umowa ta obejmuje nie tylko wsparcie w zakresie marketingu i sprzedaży, ale również współpracę przy finalnych etapach produkcji gry oraz przygotowanie kampanii promocyjnej. Zawarcie tej umowy potwierdziło atrakcyjność projektu Hermes w oczach partnerów zewnętrznych i stanowiło ważny krok w kierunku zwiększenia rozpoznawalności Spółki na rynku międzynarodowym. Projekt ten, będący obecnie w fazie intensywnych prac deweloperskich, ma istotne znaczenie dla dalszego rozwoju portfolio produktowego Spółki. W oparciu o doświadczenia oraz materiały opracowane w ramach projektu „Hermes”, Spółka podjęła decyzję o przygotowaniu dwóch dem gier wideo. Oba dema mają na celu zaprezentowanie potencjału koncepcyjnego i technologicznego projektów, a także stanowią istotny element w procesie nawiązywania współpracy z potencjalnymi wydawcami. Obecnie prowadzone są rozmowy z potencjalnymi partnerami biznesowymi, zarówno krajowymi, jak i zagranicznymi, w celu pozyskania finansowania na realizację przyszłych projektów.

Carbon Studio dostrzega rosnący potencjał wykorzystania technologii wirtualnej rzeczywistości w sektorach edukacji i kultury, dlatego aktywnie analizuje możliwości zaangażowania się w projekty z tego obszaru. Spółka wykazuje szczególne zainteresowanie rozwijaniem kompetencji w tworzeniu immersyjnych doświadczeń edukacyjnych, które mogą być wykorzystywane zarówno przez instytucje kultury, jak i w inicjatywach o charakterze społecznym. Tego rodzaju działania wpisują się w strategię dywersyfikacji działalności Carbon Studio, zakładającą m.in. zacieśnianie współpracy z podmiotami publicznymi oraz jednostkami edukacyjnymi.

Ważnym zdarzeniem, które miało miejsce po dniu bilansowym, była decyzja o rezygnacji z kontynuowania prac nad portem gry na platformę VR, podjęta w porozumieniu z partnerem wydawniczym Kepler Interactive. Decyzja ta była efektem pogłębionej analizy strategicznych celów Spółki i stanowi wyraz świadomego ukierunkowania zasobów oraz kompetencji zespołu na projekty o wyższym potencjale wzrostu. Zarząd Carbon Studio uznał, że skoncentrowanie działalności na realizacji autorskich tytułów pozwoli na skuteczniejsze budowanie wartości Spółki w długoterminowej

perspektywie, zarówno pod względem przychodowym, jak i w kontekście wzmocnienia pozycji rynkowej. Rezygnacja z mniej strategicznych przedsięwzięć umożliwia pełniejsze zaangażowanie w rozwój własnych produkcji, których jakość, oryginalność i potencjał komercyjny pozostają fundamentem modelu biznesowego Carbon Studio.

Wśród pozostałych zdarzeń istotnie wpływających na działalność Spółki należy wymienić systematyczne działania optymalizacyjne podejmowane w obszarze kosztowym. W kolejnych kwartałach 2024 roku obserwowano stopniowe ograniczanie kosztów usług obcych, wynagrodzeń oraz kosztów operacyjnych niezwiązanych bezpośrednio z procesem produkcji gier. Działania te były reakcją na pogarszającą się sytuację przychodową – w całym roku Spółka odnotowała spadek wpływów ze sprzedaży, który był pochodną ograniczonej liczby premier, a także mniejszej aktywności rynkowej w zakresie promocji i sprzedaży wcześniejszych tytułów.

Zdarzenia te miały również przełożenie na sytuację finansową jednostki. W raportowanych okresach pojawiały się sygnały świadczące o wzroście zadłużenia, w tym zwiększeniu wartości zobowiązań długoterminowych z tytułu kredytów i pożyczek, jednak struktura bilansu pozostawała stabilna, a Spółka podejmowała działania mające na celu zabezpieczenie płynności. Pomimo wyzwań finansowych, Carbon Studio nie przerwało swojej działalności operacyjnej, a przyjęta strategia skupiona na realizacji jakościowych projektów VR, przy jednoczesnym racjonalizowaniu kosztów, stanowiła podstawę do dalszego funkcjonowania w wymagającym otoczeniu rynkowym.

Podsumowując, rok 2024 był dla Carbon Studio czasem istotnych przekształceń – zarówno wewnętrznych, jak i zewnętrznych. Połączenie z Iron VR S.A., rozwój projektu Hermes, działania kosztowe i reorganizacyjne oraz uzyskane wsparcie z funduszy publicznych opisane w kolejnym punkcie, to kluczowe czynniki kształtujące działalność jednostki w analizowanym okresie. Ich wpływ pozostanie zauważalny także w kolejnych latach obrotowych, determinując zarówno wyzwania, jak i szanse rozwojowe Spółki w perspektywie średnioterminowej.

### **Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju**

W lutym 2025 roku Spółka formalnie rozpoczęła realizację projektu pn. „MAGOS [Multiplatform Automatic Graphic Optimisation System] – Zautomatyzowane narzędzie do optymalizacji kolekcji graficznych w grach VR”, współfinansowanego w ramach programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG), w naborze Ścieżka SMART (FENG.01.01-IP.02-002/23). Projekt realizowany jest na podstawie umowy o dofinansowanie nr FENG.01.01-IP.02-4304/23, zawartej w dniu 30 grudnia 2024 r. pomiędzy Spółką a Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP).

Zgodnie z zawartą umową kwota dofinansowania Projektu wynosi 4 117 518,75 zł, a całkowity koszt realizacji Projektu wynosi 5 642 201,25 zł.

W związku z koniecznością dostosowania harmonogramu realizacji Projektu do aktualnych uwarunkowań organizacyjnych oraz operacyjnych, w lutym 2025 r. podpisany został aneks do umowy o dofinansowanie, w którym zmieniono daty rozpoczęcia i zakończenia realizacji Projektu.

Rozpoczęcie realizacji Projektu oznacza dla Spółki wejście w kluczową fazę działań badawczo-rozwojowych, których celem jest opracowanie przełomowej technologii – systemu opartego na sztucznej inteligencji, umożliwiającego automatyczną optymalizację gier VR pod kątem różnych

platform sprzętowych. Projekt ten wpisuje się w strategię długofalowego rozwoju Spółki, opartą na innowacyjności, digitalizacji oraz automatyzacji procesów w branży gier wideo.

#### **6.1.10. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony**

##### **6.1.10.1. Ryzyko związane ze zmianą przepisów prawa**

Emitent prowadzi działalność w otoczeniu prawnym charakteryzującym się częstymi nowelizacjami, niespójnością oraz brakiem jednolitej interpretacji przepisów, szczególnie w zakresie prawa podatkowego, prawa pracy, ubezpieczeń społecznych oraz prawa handlowego. Szczególne trudności sprawiają przepisy podatkowe, które często ulegają zmianom i są przedmiotem niejednolitej wykładni zarówno przez organy podatkowe, jak i sądy administracyjne. Zmiany przepisów lub ich odmienna interpretacja przez organy mogą skutkować dodatkowymi obciążeniami finansowymi, sankcjami, a także koniecznością korekty rozliczeń podatkowych. Ryzyko to może również przełożyć się na zmniejszenie przewidywalności prowadzenia działalności gospodarczej i mieć wpływ na wartość aktywów oraz wyniki finansowe Emitenta.

##### **6.1.10.2. Ryzyko kursowe**

Emitent osiąga większość przychodów w walutach obcych, głównie za pośrednictwem dużych zagranicznych platform dystrybucji cyfrowej, co naraża go na ryzyko kursowe. Brak polityki zabezpieczającej przed zmianami kursów walut oraz fakt, że główne koszty są ponoszone w złotych, powoduje, że każda zmiana kursu walutowego może znacząco wpłynąć na wyniki finansowe. Umocnienie złotego może obniżyć wartość przychodów w przeliczeniu na PLN, a tym samym pogorszyć rentowność działalności. Z kolei osłabienie złotego może pozytywnie wpłynąć na wyniki, jednakże towarzyszy mu zwiększona niepewność i trudność w planowaniu budżetowym.

##### **6.1.10.3. Ryzyko związane z rozwojem rynku**

Rozwój Emitenta jest bezpośrednio związany z popularyzacją technologii wirtualnej rzeczywistości. Mimo dynamicznego rozwoju, rynek VR nadal pozostaje stosunkowo niewielki w porównaniu do tradycyjnych platform do gier, jak komputery czy konsole. Istnieje ryzyko, że dalszy wzrost liczby użytkowników VR nie będzie wystarczający, aby uzasadnić poniesione przez Spółkę inwestycje. Dodatkowo, pojawienie się alternatywnych technologii może spowodować spadek zainteresowania VR i konieczność szybkiej adaptacji do nowych trendów technologicznych.

##### **6.1.10.4. Ryzyko związane z konkurencją**

Młody i rozwijający się rynek VR przyciąga coraz większą liczbę producentów gier, w tym również dużych graczy z branży gier komputerowych dysponujących znaczącymi budżetami i zasobami. Wzrost konkurencji może wymusić na Emitencie obniżkę cen, zwiększenie nakładów na marketing czy też inwestycje w bardziej zaawansowane projekty. Rynek może również ulec konsolidacji, co utrudni mniejszym podmiotom konkurowanie. Emitent przeciwdziała temu poprzez budowanie silnej marki, relacje branżowe oraz inwestycje w innowacyjność i jakość produktów.



#### **6.1.10.5. Ryzyko dotyczące instrumentów finansowych**

W związku z prowadzoną działalnością operacyjną oraz inwestycyjną, Spółka jest narażona na ryzyka finansowe wynikające z posiadanych instrumentów finansowych.

Spółka nie prowadzi działalności spekulacyjnej na rynkach finansowych i nie posiada instrumentów finansowych o charakterze rynkowym, takich jak akcje, obligacje czy instrumenty pochodne, których wartość uzależniona jest od zmian cen rynkowych. Niemniej jednak, zmienność cen surowców, usług zewnętrznych czy kosztów pracy może pośrednio wpływać na poziom kosztów działalności i rentowność Spółki.

Szczegółowe informacje dotyczące posiadanych instrumentów finansowych, zidentyfikowanych ryzyk oraz zasad zarządzania ryzykiem finansowym zostały również przedstawione w raporcie rocznym oraz sprawozdaniu finansowym, w informacji dodatkowej.

#### **6.1.10.6. Ryzyko kredytowe**

Spółka prowadzi bieżącą analizę wiarygodności kredytowej swoich kontrahentów, a transakcje są zawierane głównie z podmiotami o ustalonej pozycji rynkowej. Ryzyko niewypłacalności odbiorców jest monitorowane na bieżąco, a w przypadku opóźnień w płatnościach stosowane są działania windykacyjne. Spółka nie stosuje skomplikowanych instrumentów zabezpieczających należności, lecz stara się ograniczać ryzyko kredytowe poprzez dywersyfikację portfela klientów.

#### **6.1.10.7. Ryzyko utraty płynności finansowej**

Ryzyko związane z istotnymi zakłóceniami przepływów pieniężnych jest ograniczane poprzez bieżące monitorowanie sald środków pieniężnych oraz prognoz przepływów finansowych. Spółka dąży do utrzymania płynności finansowej, wykorzystując dostępne limity kredytowe i instrumenty bankowe w celu zapewnienia ciągłości operacyjnej.

Spółka zarządza ryzykiem płynności finansowej poprzez utrzymywanie odpowiedniego poziomu gotówki oraz dostęp do krótkoterminowych źródeł finansowania. Struktura zapadalności zobowiązań jest analizowana pod kątem dopasowania do dostępnych aktywów obrotowych i oczekiwanych wpływów pieniężnych. Na dzień bilansowy Spółka nie identyfikuje istotnego zagrożenia utraty płynności finansowej. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń w rozumieniu ustawy o rachunkowości i nie zawiera transakcji zabezpieczających przyszłe przepływy pieniężne w ramach instrumentów pochodnych.

#### **6.1.10.8. Ryzyko niezrealizowania strategii rozwoju Spółki**

Skuteczna realizacja strategii Emitenta zależy od jego zdolności do szybkiego reagowania na zmiany rynkowe, technologiczne i preferencje konsumentów. Strategie rozwoju oparte są na przewidywaniach i analizach, które mogą nie sprawdzić się w zmieniającym się otoczeniu. Nietrafne decyzje dotyczące kierunków rozwoju, produktów lub partnerstw mogą skutkować nieosiągnięciem założonych celów, co wpłynie negatywnie na pozycję rynkową, reputację oraz wyniki finansowe Spółki.

**6.1.10.9. Ryzyko związane z dalszym rozwojem rynku gier VR**

Sektor VR cechuje się dużą zmiennością i brakiem powszechnych standardów technologicznych. Każdy producent sprzętu oferuje własne rozwiązania, co zmusza Emitenta do ciągłego dostosowywania produktów. Brak szerokiego przyjęcia nowych technologii lub zbyt szybkie ich zmiany mogą oznaczać, że nakłady poniesione na rozwój nie zwrócą się w założonym czasie. Emitent ogranicza to ryzyko poprzez stosowanie uniwersalnych technologii, takich jak Unreal Engine, który obsługuje większość znaczących platform VR.

**6.1.10.10. Ryzyko utraty kadry zarządzającej lub kluczowych pracowników**

Emitent opiera się na wiedzy i doświadczeniu kluczowych członków zespołu, w tym kadry zarządzającej. Utrata specjalistów posiadających unikatowe kompetencje może zaburzyć ciągłość projektów, wpłynąć na jakość produktów i wydłużyć czas ich realizacji. Konkurencja o wykwalifikowaną kadrę w branży technologicznej jest wysoka, a Emitent, jako mniejszy podmiot, nie zawsze może konkurować wynagrodzeniami z dużymi firmami. Ryzyko to jest ograniczane przez fakt, że kluczowi członkowie zarządu są także akcjonariuszami Spółki.

**6.1.10.11. Ryzyko związane z pozyskiwaniem nowych pracowników**

Rynek pracy w obszarze tworzenia gier VR jest ograniczony pod względem dostępnych specjalistów z odpowiednim wykształceniem i doświadczeniem. Realizacja strategii rozwoju Emitenta wymaga sukcesywnego zwiększania zatrudnienia, co może być utrudnione ze względu na niedobór kadr lub konieczność zaoferowania wyższych wynagrodzeń. Emitent aktywnie współpracuje z uczelniami, a członkowie Zarządu pełnią funkcje wykładowców, co sprzyja pozyskiwaniu utalentowanych kandydatów na wczesnym etapie ich kariery.

**6.1.10.12. Ryzyko związane z pozyskiwaniem dotacji**

Emitent korzysta ze środków unijnych i innych źródeł finansowania zewnętrznego dla realizacji innowacyjnych projektów. Istnieje ryzyko, że zmiana przepisów, wytycznych lub interpretacji dotyczących przyznawania i rozliczania dotacji może spowodować utratę finansowania lub konieczność zwrotu środków. Rygorystyczne procedury kontrolne oraz rozbieżności interpretacyjne między instytucjami zarządzającymi programami mogą dodatkowo zwiększać ryzyko finansowe związane z realizacją projektów.

**6.1.10.13. Ryzyko związane z koniecznością akceptacji gry przez producenta platformy zamkniętej**

Model biznesowy Emitenta zakłada współpracę z platformami zamkniętymi, takimi jak Sony PlayStation, które wymagają przejścia procedury zatwierdzenia produktu (tzw. submission) przed jego udostępnieniem w sklepie. Mimo że odmowy zdarzają się rzadko, ryzyko ich wystąpienia istnieje i może skutkować opóźnieniem lub zablokowaniem premiery gry, co wiąże się z utratą przychodów. Koszty przygotowania produktu na daną platformę mogą nie zostać odzyskane w przypadku braku akceptacji.



**6.1.10.14. Ryzyko związane z możliwym opóźnieniem w przygotowaniu gier**

Proces produkcji gier VR jest skomplikowany i angażuje wiele zespołów na różnych etapach. Ze względu na konieczność sekwencyjnego wykonywania zadań, opóźnienia w jednym etapie mogą wpływać na cały harmonogram. Niespełnienie terminów może mieć wpływ nie tylko na wyniki finansowe, ale również na reputację Emitenta, zwłaszcza w kontekście wcześniej komunikowanych dat premier.

**6.1.10.15. Ryzyko awarii systemów informatycznych i utraty danych**

Emitent opiera działalność na nowoczesnych technologiach, co oznacza podatność na awarie systemów informatycznych, ataki hakerskie, błędy oprogramowania lub utratę danych. Pomimo wdrożonych procedur zabezpieczających, każda awaria może skutkować przerwami w działalności, opóźnieniami w produkcji czy utratą danych projektowych, co może mieć negatywny wpływ na operacje i wyniki finansowe.

**6.1.10.16. Ryzyko związane z możliwością naruszenia praw autorskich Spółki**

Produkty Emitenta są chronione prawem autorskim, jednak w środowisku globalnym ryzyko ich nieuprawnionego kopiowania lub wykorzystywania przez inne podmioty jest realne. Egzekwowanie praw autorskich, szczególnie w innych jurysdykcjach, może być kosztowne i czasochłonne. Tego rodzaju naruszenia mogą prowadzić do utraty przychodów oraz osłabienia pozycji rynkowej i reputacji Spółki.

**6.1.10.17. Ryzyko przygotowania gry niespełniającej oczekiwań graczy**

Oczekiwania graczy wobec jakości i innowacyjności produktów są wysokie. Niepowodzenie w spełnieniu tych oczekiwań, pomimo analiz i testów, może skutkować słabą sprzedażą oraz negatywnym odbiorem w mediach branżowych i społeczności graczy. Emitent podejmuje działania minimalizujące to ryzyko poprzez testy jakości, zbieranie opinii oraz śledzenie trendów rynkowych.

**6.1.10.18. Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy**

W dniu 24 lutego 2022 roku rozpoczęła się wojna na terytorium Ukrainy. Choć Emitent nie prowadzi działalności operacyjnej na terenie objętym działaniami wojennymi, konflikt zbrojny na Ukrainie wywiera wpływ na warunki makroekonomiczne w Polsce i Europie. Skutkuje to zwiększoną zmiennością rynków finansowych, podwyższonymi stopami procentowymi i niepewnością inwestycyjną. Emitent na bieżąco analizuje sytuację geopolityczną i podejmuje działania mające na celu zabezpieczenie działalności przed potencjalnymi negatywnymi skutkami.

**6.1.11. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, z uwzględnieniem informacji w zakresie postępowania dotyczącego zobowiązań albo wierzytelności emitenta lub jednostki od niego zależnej, których wartość stanowi co najmniej 10 % kapitałów własnych emitenta**

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2024 roku.

**6.1.12. Informacje o podstawowych produktach Carbon Studio S.A.**

Produkty tworzone przez Spółkę to gry wysokiej jakości tworzone z myślą o wykorzystaniu na platformach wirtualnej rzeczywistości (VR). Głównymi produktami Spółki są gry VR:

Gra	Platforma sprzętowe	Data premiery
Alice VR	Oculus Rift, HTC Vive, OSVR	27 października 2016
The Wizards	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	28 lipca 2017 (Early access) 8 marca 2018 (Full release)
The Wizards - Trails of Meliora	Oculus GO, Samsung Gear VR	5 lipca 2018
The Wizards - Enhanced Edition	Playstation VR	14 marca 2019
The Wizards - Quest Edition	Meta Quest 2, Meta Quest 3s, Meta Quest 3, Meta Quest Pro,	6 czerwiec 2019
Dreamo - Puzzle Adventure	PC	20 luty 2020
The Wizards - Dark Times	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Mixed Reality	4 czerwca 2020
Holy Chick!	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	30 marzec 2021
The Wizards - Dark Times	Meta Quest 2, Meta Quest 3s, Meta Quest 3, Meta Quest Pro,	6 maj 2021
Lust for Darkness VR	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	26 października 2021
Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall	Meta Quest 2, Meta Quest 3, Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	17 listopad 2021
Lust for Darkness VR: M edition	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	18 listopada 2021
Crimen - Mercenary Tales	Meta Quest 2, Meta Quest 3, Meta Quest 3s, Meta Quest Pro, PICO, Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index,	25 maj 2023
Mindset - Quest Edition	Meta Quest 3, Meta Quest Pro, Meta Quest 2, Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Meta Quest 3s	29 czerwca 2023
Crimen - Mercenary Tales	yVR2	24 listopada 2023
The Wizards - Dark Times "Brotherhood"	Meta Quest 2, Meta Quest 3, Meta Quest 3s, Meta Quest Pro, Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index,	28 listopada 2023
Hunt Together	Meta Quest 3, Meta Quest 3s, Meta Quest Pro, Meta Quest 2, Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index,	25 stycznia 2024
The Wizards - Dark Times "Brotherhood"	PlayStation VR2	22 lutego 2024
Crimen - Mercenary Tales	PlayStation VR2	13 września 2024

Spółka odpowiada za cały proces produkcyjny każdego wydawanego tytułu – od opracowania koncepcji, przez produkcję i testowanie, aż po finalne wprowadzenie produktu na rynek. Począwszy od serii The Wizards, zespół na etapie prac nad grą przygotowuje kompleksowy plan marketingowy. W przypadku samodzielnego wydania, Spółka realizuje go we własnym zakresie, natomiast przy współpracy z wydawcą aktywnie uczestniczy w działaniach promocyjnych, wspierając i uzupełniając strategię marketingową partnera. Doświadczona kadra menedżerska nadzoruje każdy etap produkcji, angażując się również w rozwój kompetencji zespołu oraz usprawnianie wewnętrznych procesów. Szczególny nacisk kładziony jest na automatyzację wybranych elementów produkcji, co pozwala utrzymać optymalną relację pomiędzy budżetem projektu a jego jakością.

### Alice VR



Alice VR to eksploracyjna gra science-fiction, luźno inspirowana Alicją w Krainie Czarów Lewisa Carrolla. Tytuł został zaprojektowany z myślą o technologii wirtualnej rzeczywistości i jest dostępny na platformach HTC Vive, Oculus Rift, OSVR, a także w wersji na PC bez zestawu VR.

Gracz wciela się w postać budzącą się ze snu kriogenicznego w wyniku awarii statku kosmicznego. Aby przetrwać, musi awaryjnie wylądować na obcej planecie i

odnaleźć lub zdobyć paliwo, niezbędne do dalszej podróży. Wkrótce jednak okazuje się, że wszyscy mieszkańcy planety zniknęli w tajemniczych okolicznościach, a główny cel gry komplikuje się, nabierając nowego wymiaru. Gra oferuje około sześciogodzinną kampanię fabularną, opartą na eksploracji, zagadkach logicznych i decyzjach gracza, które wpływają na przebieg historii i odkrycie tajemnic planety. Zagadki zostały zaprojektowane specjalnie z myślą o immersyjnych doświadczeniach w VR, wykorzystując mechaniki zmiennej grawitacji, zmiany rozmiaru gracza oraz interakcji z otoczeniem.

Alice VR została wydana 27 października 2016 roku we współpracy z wydawcą Klabater i jest dostępna na platformach Steam, Meta Store oraz GOG.

### The Wizards - Enhanced Edition



The Wizards to wielokrotnie nagradzana przygodowa gra akcji stworzona dla gogli VR. Gracze wcielają się w ucznia czarodzieja, który za pomocą gestów rąk rzuca potężne zaklęcia, aby chronić królestwo Meliora przed siłami zła. Unikalny system rzucania czarów eliminuje tradycyjne menu i kombinacje przycisków, oferując intuicyjne i immersyjne doświadczenie VR. Każde z sześciu podstawowych zaklęć wymaga wykonania

odpowiedniego gestu. W połączeniu z szybkim tempem walki i eksploracją środowiska, gra zapewnia zabawę i ekscytujące wrażenia dla każdego entuzjasty VR. Oprócz wyjątkowej mechaniki rzucania

zaklęć, The Wizards pochwalić się może uznaną narracją Jasona Marnochy, sześciogodzinną kampanią fabularną dla jednego gracza i dodatkowymi trybami gry, takimi jak tryb areny czy tryb stworzony specjalnie dla kafejek VR. Kampania składa się z trzech regionów podzielonych na kilka etapów. Podczas gry gracz ma możliwość zbadania takich lokacji, jak zapomniane katakumby, czy nawiedzone pustynie. Walczy z różnymi wrogami, od orków i goblinów aż po groźnego smoka. The Wizards powstała specjalnie na gogle wirtualnej rzeczywistości i wykorzystuje wszystko, co w VR najlepsze. Używając kontrolerów ruchowych, gracz może bez reszty zagłębić się w świecie magii i rzucać zaklęcia własnymi rękami w intuicyjny sposób. Twórcy gry wykorzystują silnik Unreal Engine 4, by stworzyć wciągający i klimatyczny świat fantasy, oraz w spektakularny sposób zaprezentować efekty towarzyszące rzucaniu czarów. The Wizards w wersji PC VR ukazała się na platformie dystrybucji cyfrowej Steam, Meta Store oraz VIVE PORT. Wersja konsolowa ukazała się na platformie dystrybucji cyfrowej Playstation Store oraz w wersji pudełkowej, która jest dostępna w sklepie amazon.com. Edycja dedykowana goglom Meta Quest jest dostępna na platformie dystrybucji cyfrowej Meta Store. Tym samym The Wizards - Enhanced Edition stała się jedną z nielicznych gier VR, która dostępna jest na wszystkich głównych urządzeniach VR.

### The Wizards - Trials of Meliora



The Wizards - Trials of Meliora zaprasza graczy do wzięcia magii w swoje ręce i przetestowania swoich umiejętności jako obrońcy Królestwa Meliory. Gra, oparta na nagradzanym tytule The Wizards, jest zupełnie nową przygodą osadzoną w tym samym świecie, przygotowaną na gogle Oculus Go i Samsung Gear VR. Gracze mogą doświadczyć immersyjnej mechaniki rzucania czarów poprzez gesty ręki na goglach VR niezależnych od konsol

i komputerów, oraz eksplorować pełne detale krajobrazy fantasy znane z pełnej wersji The Wizards. Trials of Meliora oferuje unikalny system magii oparty na gestach, oraz wymagające magiczne bitwy w trzech różnych lokalizacjach. Gracze zmierzą się z szeregiem złośliwych stworzeń w malowniczych krajobrazach i ciemnych lochach, dysponując czterema potężnymi zaklęciami. Gracze mogą podjąć się zrealizowania konkretnych celów w trybie wyzwania, lub przetestować swoją wytrzymałość przeciwko niekończącym się hordom wrogów. Oba tryby nagradzają utalentowanych czarodziejów doświadczeniem, które pozwala im odblokować pełen potencjał swojej magii w systemie ulepszania zaklęć.

### Dreamo - Puzzle Adventure



DREAMO - Puzzle Adventure to przygodowa gra logiczna, w której gracz eksploruje osobliwe krajobrazy i rozwiązuje interaktywne kostki-tamigłówki, by poznać tajemnice świata snu. Fabuła gry opiera się na motywach symbolizmu, moralności oraz konsekwencji wyborów życiowych, a dopełnia ją w pełni udźwiękowiona narracja. DREAMO to logiczn



gra będąca odbiciem twojej podświadomości. Gracz odblokowuje artefakty – trójwymiarowe łamigłówki kryjące wspomnienia, które bohater utracił w wyniku tragicznego wypadku. Zadaniem gracza jest odkrycie przyczyny wypadku. Dlaczego jest w śpiączce? Czy to aby na pewno była katastrofa lotnicza? Kim są ludzie, którzy zdecydowali się Tobie pomóc? Dlaczego nie jesteś im obojętny? Czy są Twoimi przyjaciółmi? A może coś ukrywają? Wspomnienia gracza spoczywają uwięzione w Artefaktach, które manifestują się w umyśle jako trójwymiarowe kostki z niedopasowanymi zębatkami. W miarę, jak zagłębiasz się w wyśniony krajobraz, maszyna zawarta w kolejnych kostkach staje się coraz bardziej skomplikowana, co znacznie utrudnia dostęp do zamkniętych części twojej podświadomości.

### Holy Chick!



Holy Chick! jest grą przeznaczoną na platformę VR opartą o znanym i lubianym modelu rozgrywki Escape Room, gdzie gracz musi uciec przed krwiożerczymi kurczakami, po drodze rozwiązując wiele zadań i łamigłówek. Zabawna rozgrywka, stylizowana oprawa graficzna oraz zagadki w pełni wykorzystujące możliwości wirtualnej rzeczywistości stanowią domenę pierwszej produkcji studia Iron VR.

Gra została wydana 30 marca 2021 na platformie dystrybucji Steam wspierająca obsługę gogli z serii Meta, HTC i Valve Index.

### The Wizards - Dark Times



The Wizards – Dark Times to kontynuacja przygodowej gry akcji The Wizards – Enhanced Edition, zaprojektowana specjalnie z myślą o technologii wirtualnej rzeczywistości. Akcja gry toczy się w świecie fantasy znanym z poprzedniej części, dekadę po wydarzeniach z oryginału. Gracze ponownie odwiedzają królestwo Meliora, by opanować żywioły i stawić czoła nowym, zróżnicowanym przeciwnikom. Mechanika rzucania

zaklęć, oparta na gestach rąk, została przebudowana, oferując intuicyjny system manipulowania magią za pomocą kontrolerów ruchowych. Środowisko gry zaprojektowano z większym naciskiem na interakcję z graczem, co pozwala w pełni wykorzystać możliwości gogli VR.

Wersja PC VR gry ukazała się 6 czerwca 2020 roku, na platformach Steam, Meta Store oraz VIVEPORT. W odpowiedzi na rosnącą popularność gogli Meta Quest, Carbon Studio stworzyło dedykowaną wersję gry, która miała swoją premierę 6 maja 2021 roku na platformie Meta Store.

### Lust for Darkness VR



Lust for Darkness VR to psychologiczny horror z elementami erotycznymi, opracowany przez studio Iron VR S.A. (od kwietnia 2024 roku wcielone do Carbon Studio S.A.) we współpracy z Movie Games S.A. Prace nad projektem rozpoczęły się w pierwszym kwartale 2021 roku. Gra została wydana 18 listopada 2021 roku i jest dostępna w wersji VR na platformie Steam oraz Viveport.

W odpowiedzi na oczekiwania graczy oraz potrzeby szerszej dostępności, wydana została również wersja Lust for Darkness VR: M Edition, zawierająca zmodyfikowaną zawartość pozbawioną najbardziej kontrowersyjnych i graficznych elementów erotycznych. Edycja ta została przygotowana z myślą o odbiorcach VR oraz platformach, na których obowiązują bardziej rygorystyczne wymagania dotyczące treści.

Wcielając się w Jonathana Moona, gracz otrzymuje list od swojej zaginionej żony, co prowadzi go do wiktoriańskiej rezydencji Yelvertonów. Tam odkrywa przerażający wymiar Lust'ghaa, pełen okultystycznych rytuałów i niepokojących istot. Gra łączy eksplorację, rozwiązywanie zagadek oraz elementy skradanki, oferując immersyjne doświadczenie w wirtualnej rzeczywistości.

### Warhammer - Age of Sigmar - Tempestfall



Warhammer - Age of Sigmar - Tempestfall jest ekskluzywną, przygodową grą akcji VR osadzoną w uniwersum Warhammer Age of Sigmar. Osadzona w uniwersum Age of Sigmar, kampania Tempestfall rozpoczyna się tuż po niszczycielskim wydarzeniu znanym jako Necroquake w Krainie Śmierci, zwanej też Shyish. Ta potężna eksplozja mrocznej magii spowodowała powstanie sił Nighthaunt we wszystkich Krainach Śmiertelników. W

odpowiedzi Wielkie Przymierze Zakonu powołało specjalny oddział Stormcast Eternals, wojowników będących ucieleśnieniem gniewu Sigmara, obdarzonych nadludzką szybkością, siłą i wytrzymałością. Zadanie dowodzenia tym oddziałem i zbadania nowego zagrożenia dla Krain Śmiertelników przypada tobie, Lordzie-Arcanum Castorze Stormscreyer. Od miast po katakumby, od bagien po więzienia – im dalej w świat Tempestfall się zapuszczasz, tym bardziej staje się on niebezpieczny. System walki wręcz i czarowania oparty na gestach, które gracz wykonuje. Rozwinięta mechanika oparta na doświadczeniach Carbonu z gier z serii The Wizards gwarantuje dobrą zabawę oraz stawia wyzwania dla graczy. Gra wydana została na platformy PC VR oraz Meta Quest.

## Crimen - Mercenary Tales



Crimen - Mercenary Tales to gra VR stworzona z myślą o goglach VR standalone, w której gracz może się sprawdzić jako nieustraszony, żądny przygód szermierz. Tytuł zaprasza do wyruszenia w niesamowitą podróż przez osiem całkowicie zwiariowanych scenariuszy pełnych chwały, bogactw i legendarnych czynów. Gracze będą musieli zmierzyć się z hordami śmiertelnie niebezpiecznych wrogów

okupujących wspaniałe twierdze, starożytne świątynie, zapomniane wraki oraz inne zapierające dech w piersiach lokacje. W tym celu do ich dyspozycji został oddany szeroki arsenał broni wprost z pól bitew XVII-wiecznej Europy. Oprócz wartkiej akcji czeka ich także urzekająca, stylizowana na komiksową oprawa graficzna, niewybredny, typowy dla najemników humor oraz podniosła atmosfera bohaterskich czynów. Crimen - Mercenary Tales miała również swoją premierę w wersji na platformę PS VR2 13 września 2024 roku. Gra została udostępniona w regionach SIEE [Europa] oraz SIEA [Ameryka Północna]. Crimen – Mercenary Tales w wersji na platformę PS VR2 jest pierwszą grą, w której Emitent pełnił rolę zarówno developera jak i wydawcy Gry. Premiera na nowej platformie otwiera przed Carbon Studio S.A. możliwości dotarcia do szerszego grona graczy oraz zwiększenia sprzedaży, co może znacząco przyczynić się do wzrostu przychodów i umocnienia pozycji Carbon Studio na rynku gier VR. Dla graczy korzystających z PC VR oraz PS VR2 przygotowano szereg usprawnień, w tym dynamiczne oświetlenie, tekstury w rozdzielczości 4K, metaliczne efekty na broniach i zagęszczenie siatek w modelach 3D, które sprawiają, że gracze w jeszcze bardziej sugestywny sposób zanurzają się w scenerię krwawych bitew toczonych w XVII-wiecznej Europie. W dniu premiery na platformie PS VR2 gra Crimen – Mercenary Tales otrzymała również aktualizację na wszystkich platformach, na których jest już dostępna dla graczy (Meta Quest, Meta Rift i Steam). Produkcja uzyskała ulepszony balans walki z przeciwnikami, tryb dla posiadaczy gogli Meta Quest 3, który poprawia ostrość obrazu dzięki zwiększeniu gęstości pikseli, ulepszoną grafikę z między innymi większą ilością roślin, korektę błędów oraz kompleksową optymalizację.

## The Wizards – Dark Times: Brotherhood



W kolejnych latach po premierze The Wizards - Dark Times, zespół rozpoczął współpracę z globalnym wydawcą i deweloperem gier VR, Vertigo Games, co zaowocowało premierą (listopad 2023 roku) aktualizacji zatytułowaną The Wizards – Dark Times: Brotherhood. Aktualizacja ta wprowadziła tryb kooperacji dla trzech graczy, umożliwiając wspólne eksplorowanie świata Meliora i



walkę z nowymi przeciwnikami. Każdy z graczy może wybrać unikalną ścieżkę rozwoju, specjalizując się w magii ognia, lodu lub burzy. Dodatkowo, kampania dla jednego gracza została odświeżona, oferując ulepszoną grafikę, nowe zaklęcia oraz przeciwników. Wprowadzono również nowe interakcje, takie jak wspinaczka, jazda na trollach czy pościgi w wózkach kopalnianych, co zwiększa immersję i różnorodność rozgrywki.

W lutym 2024 roku miała miejsce premiera gry w wersji na Sony PS VR2. Jednym z kluczowych usprawnień wprowadzonych po premierze *The Wizards – Dark Times: Brotherhood* na gogle Sony PS VR2 jest funkcja cross-play, czyli możliwość wspólnej gry online pomiędzy użytkownikami różnych platform VR. Oznacza to, że gracze korzystający z gogli PC VR (SteamVR, VIVEPORT, Meta Rift) mogą bez przeszkód dołączyć do sesji z graczami na Meta Quest oraz PS VR2, co znacząco zwiększa dostępność trybu kooperacyjnego oraz ułatwia znajdowanie partnerów do wspólnej rozgrywki niezależnie od używanego sprzętu.

Świat gry *The Wizards – Dark Times* oraz całe uniwersum *Meliory* są stale rozwijane i wzbogacane o nowe treści. Carbon Studio regularnie wprowadza aktualizacje, które nie tylko poprawiają stabilność i jakość rozgrywki, ale również dodają nowe elementy – od nowych przeciwników i map, po usprawnienia interfejsu, animacji czy immersyjnych interakcji. Studio aktywnie wsłuchuje się w opinie społeczności graczy, co przekłada się na cykliczne usprawnienia i łatki techniczne.

Na świat *Meliory* spadła mroczna plaga, która skażając jej mieszkańców, doprowadziła ich do złowrogiego szaleństwa. Gracze ponownie wcielają się w postać potężnych, władających żywiołami magów, którzy udają się w niebezpieczną podróż poprzez magiczne krainy, by stawić czoła tajemniczemu złu. Do swojej dyspozycji mają aż 11 zróżnicowanych czarów, którymi mogą razić, zamrażać, lub spopielać swoich wrogów. Akcja gry rozgrywa się dekadę po wydarzeniach znanych z podstawowej wersji gry – *The Wizards*. *The Wizards – Dark Times* oferuje barwną i angażującą kampanię fabularną z szeregiem postaci pobocznych i interaktywnych lokacji, wpisujących się w kroniki świata *Meliory*.

### Hunt Together



*Hunt Together* to sieciowa gra VR oferująca dwa tryby rozgrywki Player vs Player, w których gracze wcielają się w łowcę lub Ducha, by za pomocą licznych umiejętności, przedmiotów i możliwych do wykorzystania elementów otoczenia pokonać swojego rywala. Miejszem ich zmagają się zróżnicowane lokacje pełne niepokojących, mrocznych pomieszczeń, intrygujących szczegółów oraz możliwych

do wykorzystania elementów otoczenia, takie jak opuszczona kopalnia, nawiedzona posiadłość, czy sierociniec. Gracze, oprócz możliwości zmierzenia się ze swoimi przyjaciółmi w trybie pojedynku (1v1) lub Hide and Seek (1v3), mogą odblokowywać nowe skórki dla swoich ulubionych postaci oraz rozwijać ich umiejętności. Tytuł utrzymany jest w stylistyce znanej z horrorów, jednakże ta stanowi jedynie tło dla intensywnych potyczek. Premiera gry *Hunt Together* wersji Meta Quest miała miejsce



25 stycznia 2024 roku. W dniu 8 lutego 2024 roku gra ukazała się w wersji PCVR na platformie Steam oraz w sklepie Meta Store w wersji na gogle Rift. Premiera w wersji PCVR dodatkowo zawierała opcję cross-platform, tzn. gracze z wersji PC mają możliwość wspólnej rozgrywki z graczami z Meta Quest. 9 lutego 2024 roku został udostępniony patch, który wprowadził szereg istotnych zmian dla graczy. Nowością było dodanie czatu głosowego oraz funkcji śledzenia bieżącego statusu serwerów. Aktualizacja gry zawierała również liczne poprawki mechaniczne, eliminację błędów oraz ulepszenia, a wersja PC dodatkowo została wzbogacona o udoskonaloną szatę graficzną. W drugim kwartale 2024 roku opublikowane zostały content update'y, które wprowadził nową zawartość do gry, w tym nowe mapy oraz liczne usprawnienia, obejmujące zarówno drobne poprawki, jak i udoskonalenia balansu gry, opracowane na podstawie opinii społeczności graczy. Nowe mapy oferują graczom wiele nowych strategii na przechytrzenie przeciwników, dzięki czemu rozgrywka staje się jeszcze bardziej dynamiczna i wciągająca. Content update'y nie tylko wzbogacają grę o nowe elementy, ale także znacząco poprawia jakość i zrównoważenie rozgrywki, co sprawia, że doświadczenie gracza jest jeszcze bardziej satysfakcjonujące. Dzięki tym zmianom gra zyskuje na głębi i atrakcyjności, przyciągając zarówno nowych, jak i doświadczonych graczy.

Gra została również udostępniona subskrybentom Meta Quest+ (od 1 października 2024 roku do 31 marca 2025 roku), co znacząco zwiększyło jej widoczność i dotarcie do nowych odbiorców korzystających z gogli Meta Quest Pro, Quest 2, Quest 3 oraz Quest 3s. Dzięki obecności w Meta Quest+, Hunt Together zyskało dodatkową ekspozycję w ekosystemie Meta Platforms Technologies LLC, co przełożyło się na wzrost liczby aktywnych graczy oraz większe zainteresowanie tytułem poza samą usługą subskrypcyjną.

Każda z wymienionych produkcji została stworzona z myślą o technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) w silniku Unreal Engine. Dzięki bogatej wiedzy i doświadczeniu w wykorzystaniu technologii UE, tytuły Spółki prezentują wysoką jakość i nie odbiegają od światowej czołówki tworzącej podobne rozwiązania. W ramach tworzenia wymienionych produktów, Spółka nawiązała kontakty z wiodącymi producentami urządzeń VR, producentami sprzętu wspomagającego technologię wirtualnej rzeczywistości, twórcami gier oraz aplikacji VR z całego świata, agencjami marketingowymi oraz rynkiem inwestycyjnym.

Carbon Studio, jako pionier na polskim i globalnym rynku technologii VR, rozwija również działalność w zakresie tworzenia produktów na zamówienie, oferując kompleksowe usługi projektowania i produkcji aplikacji VR/XR dostosowanych do indywidualnych potrzeb klientów. Jednym z obszarów działalności spółki jest również współpraca przy tworzeniu rozbudowanych środowisk wirtualnych, w tym metaversów i aplikacji na potrzeby kampani marketingowych, które stanowią nowy wymiar interakcji cyfrowej i przestrzeni społecznych. Dzięki wieloletniemu doświadczeniu oraz zaawansowanym kompetencjom w pracy z silnikami Unreal Engine 4 i 5, spółka realizuje projekty na zlecenie partnerów z różnych branż, dostarczając im dedykowane rozwiązania VR. Współpraca z kluczowymi producentami sprzętu XR, takimi jak Meta, Sony czy Steam, umożliwia Carbon Studio dostęp do najnowszych technologii i trendów rynkowych, co przekłada się na wysoką jakość i innowacyjność oferowanych produktów. Dodatkowo, rozwój autorskich technologii, pozwala na automatyzację procesów produkcyjnych, zwiększając efektywność realizacji projektów na zamówienie i umacniając pozycję spółki jako lidera w sektorze rozwiązań VR na miarę potrzeb klientów.

**6.1.13. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji**

Na dzień 31 grudnia 2024 r. Emitent nie posiadał jednostek podlegających konsolidacji. W dniu 24 kwietnia 2024 roku Emitent powziął informację o rejestracji przez Sąd Rejestrowy zmian Statutu Emitenta wynikających z podjętych uchwał przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku, w tym rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta związanego z połączeniem Carbon Studio ze spółką Iron VR S.A.

Połączenie Emitenta z Iron VR nastąpiło w trybie art. 492 §1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. w drodze przeniesienia całego majątku Iron VR jako spółki przejmowanej na Emitenta jako spółkę przejmującą. W związku z dokonaniem wpisu połączenia, w dniu 24 kwietnia 2024 r. nastąpiło przeniesienie całego majątku Iron VR na Emitenta.

W związku z powyższym, zgodnie z art. 44c pkt 6 ustawy o rachunkowości, sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2024 sporządzono przy zastosowaniu zasady porównywalności danych, co oznacza, że dane porównawcze za rok 2023 zostały odpowiednio przekształcone w taki sposób, jak gdyby połączenie miało miejsce już na początku roku obrotowego 2023.

Zasada ta ma zastosowanie do wszystkich kluczowych elementów sprawozdania finansowego, tj. bilansu, rachunku zysków i strat, zestawienia zmian w kapitale własnym oraz rachunku przepływów pieniężnych. W związku z powyższym, również niniejsze sprawozdanie z działalności odnosi się do danych finansowych przekształconych w sposób zapewniający ich pełną porównywalność.

Począwszy od drugiego kwartału 2024 r., w związku z zakończonym procesem połączenia Emitenta ze spółką zależną Iron VR, Carbon Studio S.A. nie sporządza sprawozdań skonsolidowanych.

**6.1.13.1. Informacje o istotnych transakcjach zawartych przez emitenta lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe, wraz z ich kwotami oraz informacjami określającymi charakter tych transakcji**

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2024 roku.

**6.1.13.2. Informacje o udzielonych w danym roku obrotowym pożyczkach, ze szczególnym uwzględnieniem pożyczek udzielonych jednostkom powiązanym emitenta, z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności**

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2024 roku.

**6.1.14. Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek, z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności**

W dniu 5 stycznia 2024 roku Spółka podpisała umowę o kredyt korporacyjny o wartości 1.300.000,00 zł z ING Bank Śląski S.A. Zgodnie z postanowieniami umowy, kredyt będzie spłacany w

ratach, począwszy od 31 lipca 2024 roku, a okres kredytowania trwa do dnia 30 września 2028 roku. Oprocentowanie kredytu składa się ze stawki WIBOR 1M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez Weksel in blanco wystawiony przez Klienta wraz z deklaracją wekslową, a także poprzez gwarancję udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis nr 3/PLD-KFG/2018, w kwocie 780.000,00 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu. Okres gwarancji obejmuje trwałość kredytowania, wydłużony o 3 miesiące, tj. do dnia 30 grudnia 2028 roku. W pozostałym zakresie, umowa kredytowa została zawarta na warunkach typowych dla tego rodzaju transakcji, zgodnych z powszechnie przyjętymi standardami. Emitent uzyskał również wszelkie wymagane zgody korporacyjne na zaciągnięcie tego zobowiązania, zgodnie z uchwałą Rady Nadzorczej z dnia 22 listopada 2023 roku.

Dnia 5 stycznia 2024 roku zostało zawarte porozumienie o przystąpieniu do długu pomiędzy Emitentem jako przystępującym do długu a dłużnikiem Iron VR oraz wierzycielem FinGames Fund I Sp. z o.o. dotyczące umowy pożyczki podpisanej w dniu 6 lutego 2023 roku przez spółkę Iron VR. Na mocy niniejszego porozumienia Carbon Studio wyraziła wolę przystąpienia do długu, tj. wszystkich zobowiązań ciążących na Iron VR wynikających z zawartej umowy finansowania. Dnia 8 stycznia 2024 roku Carbon Studio dokonała całkowitej spłaty zadłużenia z tytułu umowy pożyczki w kwocie 1 091 946,82 zł.

W dniu 22 maja 2024 roku Spółka podpisała umowę o kredyt na działalność gospodarczą o wartości 400.000,00 zł z Santander Bank Polska S.A. Zgodnie z postanowieniami umowy, kredyt będzie spłacany w ratach, począwszy od 30 czerwca 2024 roku, a okres kredytowania trwa do dnia 30 kwietnia 2027 roku. Oprocentowanie kredytu składa się ze stawki WIBOR 3M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez Weksel in blanco wystawiony przez Klienta wraz z deklaracją wekslową, a także poprzez gwarancję udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis w kwocie 240.000,00 PLN, stanowiącej 60,00% przyznanej kwoty kredytu. Okres gwarancji obejmuje trwałość kredytowania, wydłużony o 3 miesiące, tj. do dnia 30 sierpnia 2027 roku. W pozostałym zakresie, umowa kredytowa została zawarta na warunkach typowych dla tego rodzaju transakcji, zgodnych z powszechnie przyjętymi standardami.

W związku ze złożeniem w dniu 08 listopada 2024 roku wniosku o ustalenie harmonogramu spłat zadłużenia w kwocie 1 000 000,00 zł z tytułu Umowy kredytu nr FT/854/2023/00004917/00 z dnia 09 maja 2023 roku z późniejszymi zmianami Bank ustalił harmonogram spłaty zadłużenia. Dokumenty wprowadzające zmianę kredytu z kredytu w rachunku bieżącym na kredyt spłacany ratalnie zostały podpisane 3 grudnia 2024 roku. Kredyt będzie spłacany w ratach, począwszy od 31 grudnia 2024 roku, a okres kredytowania trwa do dnia 28 listopada 2029 roku. Zadłużenie z tytułu Umowy będzie ewidencjonowane przez Bank w Rachunku Kredytowym.

Wszelkie pozostałe postanowienia Umowy pozostają bez zmian. Oprocentowanie kredytu składa się z stawki WIBOR 1M oraz marży Banku. Umowa kredytowa przewiduje zabezpieczenie spłaty kredytu poprzez Weksel in blanco wystawiony przez Klienta wraz z deklaracją wekslową, a także poprzez gwarancję udzieloną przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis nr 3/PLD-KFG/2018, w kwocie 800.000,00 PLN, stanowiącej 80,00% przyznanej kwoty kredytu.

**6.1.15. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez emitenta wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania z działalności**

Dnia 29 grudnia 2023 roku odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, którego celem było rozpatrzenie kwestii połączenia Emitenta ze spółką zależną Iron VR. Podczas tego zgromadzenia, akcjonariusze wyrazili zgodę na przyjęty i podpisany przez Zarządy obu spółek plan połączenia, datowany na 31 sierpnia 2023 roku. Dodatkowo, Walne Zgromadzenie przyjęło uchwałę dotyczącą połączenia obu firm, zgodnie z postanowieniami art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu Spółek Handlowych. Procedura połączenia obejmować będzie przeniesienie całego majątku Iron VR S.A. na Carbon Studio S.A.

W dniu 25 kwietnia 2024 roku Emitent powziął informację o rejestracji przez Sąd Rejestrowy zmian statutu Emitenta wynikających z uchwał podjętych przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku, w tym rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta związanego z połączeniem Carbon Studio ze spółką Iron VR S.A. Połączenie Emitenta z Iron VR nastąpiło w trybie art. 492 §1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. w drodze przeniesienia całego majątku Iron VR jako spółki przejmowanej na Emitenta jako spółkę przejmującą. W związku z dokonaniem wpisem połączenia, 24 kwietnia 2024 roku nastąpiło przeniesienie całego majątku Iron VR na Emitenta.

W związku ze złożonym przez Spółkę wnioskiem o rejestrację akcji serii F (akcji połączeniowych) w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. (dalej: „KDPW”) w dniu 10 maja 2024 r. opublikowane zostało oświadczenie KDPW dot. zawarcia umowy o rejestrację akcji serii F ze Spółką, zgodnie z którym to oświadczeniem termin rejestracji akcji Spółki w depozycie KDPW został wyznaczony na dzień 21 maja 2024 r.

Carbon Studio S.A. posiada 6 akcji własnych na okaziciela serii F w związku z rejestracją w dniu 24 kwietnia 2024 roku przez Sąd Rejestrowy zmian Statutu Emitenta wynikających z podjętych uchwał przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 29 grudnia 2023 roku, w tym rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta związanego z połączeniem Carbon Studio ze spółką Iron VR S.A.

**6.1.16. Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym, a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok**

Spółka nie publikowała prognoz na 2024 rok.

**6.1.17. Wszelkie umowy zawarte między emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia emitenta przez przejęcie**

Wyżej wskazane umowy nie wystąpiły w 2024 roku.

#### 6.1.18. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty

Forma zatrudnienia	Liczba zatrudnionych	Liczba pełnych etatów
Umowa o pracę	—	—
Umowa - inne	12	—

Dane na dzień 31.12.2024 r.

#### 6.1.19. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści, dla każdej z osób zarządzających i nadzorujących emitenta

##### 6.1.19.1. Wynagrodzenie Członków Zarządu

Zarząd	Za okres 01.01.2024- 31.12.2024	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023
I Wynagrodzenie	383 498,16	486 469,77
II Premie	0,00	0,00
III Razem	383 498,16	486 469,77

##### 6.1.19.2. Wynagrodzenie członków Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza	Za okres 01.01.2024- 31.12.2024	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023
I Wynagrodzenie	9 747,49	15 898,00
II Premie	0,00	0,00
III Razem	9 747,49	15 898,00

##### 6.1.19.3. Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy

Autoryzowany Doradca	Za okres 01.01.2024- 31.12.2024	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023
I Wynagrodzenie	30 000,00	29 520,00
II Razem	30 000,00	29 520,00

Podane wynagrodzenie uwzględnia podatek VAT.

#### 6.1.20. Informacje o firmie audytorskiej

Badanie sprawozdania finansowego za rok 2024 zostało przeprowadzone na podstawie Umowy z dnia 25 marca 2025 r. zawartej pomiędzy Spółką Carbon Studio S.A., a KBRWP AUDYT Sp. z o.o. z siedzibą w Bielsku- Białej (43-300) przy ulicy Adama Mickiewicza 37/4, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice – Wschód w Katowicach,

VIII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS 0000952240, NIP: 6343006577, Regon: 521194200, kapitał zakładowy 5 000,00 zł. KBRWP AUDYT sp. z o.o. wpisana jest na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem 4334.

Firma audytorska	Za okres 01.01.2024- 31.12.2024	Za okres 01.01.2023- 31.12.2023
I Obowiązkowe badanie rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego	24 000,00	17 000,00
II Obowiązkowe badanie rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego	0,00	6 000,00
III Razem	24 000,00	23 000,00

## 6.2. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego

Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego stanowi załącznik nr 1 do niniejszego raportu rocznego Spółki.

## 6.3. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Treść zasady	Stosowanie zasady TAK/NIE	Komentarz Spółki
1. Oprócz realizowania obowiązków informacyjnych określonych we właściwych przepisach prawa i regulacjach alternatywnego systemu obrotu spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej, w czytelnej formie i wyodrębnionym miejscu, oraz niezwłocznie aktualizuje:		
1.1. podstawowe informacje o spółce, opis jej działalności, a także informację na temat posiadanych spółek zależnych i przedmiocie ich działalności;	TAK	Informacje dostępne na stronie internetowej Spółki. Adres strony internetowej: <a href="http://www.carbonstudio.pl">www.carbonstudio.pl</a>
1.2. krótki opis modelu biznesowego oraz przyjętej strategii biznesowej, z uwzględnieniem zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG;	TAK	
1.3. datę wprowadzenia akcji spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect (datę debiutu) oraz wszystkie wcześniejsze nazwy spółki, jeżeli od daty debiutu firma spółki uległa zmianie;	TAK	
1.4. skład zarządu i rady nadzorczej spółki oraz życiorysy zawodowe osób wchodzących w skład tych organów;	TAK	
1.5. informacje o spełnianiu przez każdego z członków rady nadzorczej kryteriów niezależności, o których mowa w pkt 3, w tym o rzeczywistych i istotnych powiązaniach z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki;	TAK	
1.6. dokumenty korporacyjne spółki;	TAK	
1.7. udostępniane interesariuszom materiały informacyjne na temat spółki, przyjętej strategii i jej realizacji;	TAK	
1.8. wybrane dane finansowe i opublikowane prognozy;	TAK	Spółka stosuje niniejszą zasadę, jednak na dzień publikacji niniejszego oświadczenia Spółka nie publikowała prognoz. W przypadku publikacji prognoz w przyszłości, Spółka opublikuje je na

		stronie internetowej. Dane finansowe zamieszczane są raportach okresowych, dostępnych na stronie internetowej Spółki.
1.9. aktualną strukturę akcjonariatu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce;	TAK	
1.10. dokumenty informacyjne spółki, prospekty wraz z suplementami oraz inne dokumenty będące podstawą oferty publicznej akcji lub wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu;	TAK	
1.11. raporty bieżące i okresowe opublikowane przez spółkę w ciągu ostatnich 5 lat;	TAK	
1.12. kalendarium publikacji raportów finansowych, publicznie dostępnych spotkań z inwestorami, analitykami i mediami oraz innych wydarzeń istotnych z punktu widzenia inwestorów;	TAK	
1.13. sekcję pytań zadawanych spółce zarówno przez akcjonariuszy, jak i osoby niebędące akcjonariuszami, wraz z odpowiedziami udzielonymi przez spółkę;	NIE	Na dzień sporządzenia niniejszej informacji Spółka nie stosuje przedmiotowej zasady. W ocenie Zarządu Spółki dotychczasowa polityka informacyjna prowadzona za pomocą strony internetowej Spółki zapewnia akcjonariuszom efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji Spółki. Zdaniem Zarządu Spółki wszelkie istotne informacje są publikowane przez Spółkę w raportach bieżących i okresowych. W przypadku pojawienia się dużej ilości pytań od akcjonariuszy, takowa sekcja pojawi się na stronie internetowej w odpowiedniej zakładce.
1.14. informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy;	TAK	
1.15. opublikowane w ostatnim raporcie rocznym oświadczenie o stosowaniu przez spółkę zasad ładu korporacyjnego zawartych w niniejszym dokumencie;	TAK	
1.16. dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych w spółce za komunikację z inwestorami, ze wskazaniem dedykowanego adresu e-mail lub numeru telefonu.	TAK	Na stronie internetowej Spółki podane są dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych za komunikację z inwestorami. Dostępny jest numer telefonu oraz adres e-mail.
2. Zakres aktywności zawodowej osób wchodzących w skład zarządu lub rady nadzorczej powinien zapewnić sprawne i wydajne zarządzanie spółką oraz sprawowanie efektywnego nadzoru w zakresie realizacji celów strategicznych i osiągniętych wyników.	TAK	
3. Co najmniej dwóch członków rady nadzorczej powinno spełniać kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, a także wykazywać się brakiem rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.	TAK	
4. Członek zarządu lub rady nadzorczej powinien unikać podejmowania aktywności zawodowej lub pozazawodowej, która mogłaby prowadzić do powstawania konfliktu interesów lub wpływać negatywnie na jego reputację jako członka organu spółki. O zaistniałym konflikcie interesów lub możliwości jego powstania członek zarządu lub rady nadzorczej niezwłocznie informuje pozostałych członków właściwego organu spółki oraz nie bierze udziału w dyskusji i głosowaniu nad uchwałą w sprawie, w której w stosunku do jego osoby może wystąpić konflikt interesów.	TAK	



5. Spółka zapewnia rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem, a także funkcję audytu wewnętrznego. Rozwiązania przyjęte przez spółkę w tym zakresie powinny być dostosowane do wielkości spółki oraz rodzaju i skali prowadzonej działalności, jak również do poziomu ryzyka związanego z jej prowadzeniem.	TAK	
6. Rada nadzorcza w ramach przysługujących jej uprawnień monitoruje proces sporządzania sprawozdań finansowych. W tym celu rada nadzorcza co najmniej zapoznaje się z harmonogramem prac koniecznych dla sporządzenia sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i omawia ten harmonogram z zarządem spółki, a także utrzymuje komunikację z biegłym rewidentem wybranym do badania sprawozdania finansowego.	TAK	
7. Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu.	TAK	
8. Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.	TAK	
9. W przypadku otrzymania przez zarząd informacji o zwołaniu walnego zgromadzenia na podstawie art. 399 § 2 - 4 Kodeksu spółek handlowych zarząd niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku zwołania walnego zgromadzenia na podstawie upoważnienia wydanego przez sąd rejestrowy zgodnie z art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11. Żaden akcjonariusz nie powinien być uprzywilejowany w stosunku do pozostałych akcjonariuszy w zakresie transakcji zawieranych przez spółkę z akcjonariuszami lub podmiotami z nimi powiązanymi.	TAK	
12. Przed zawarciem przez spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce lub podmiotem z nim powiązany zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody dokonuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązkowi nie podlegają transakcje typowe i zawierane na warunkach rynkowych w ramach prowadzonej działalności operacyjnej przez spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej spółki, które są objęte konsolidacją. W przypadku gdy decyzję w sprawie zawarcia przez spółkę istotnej umowy z podmiotem powiązanym podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki.	TAK	
13. W przypadku zgłoszenia przez inwestora żądania udzielenia informacji na temat spółki, spółka udziela odpowiedzi nie później niż w terminie 14 dni.	TAK	



14. W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	
---	-----	--

#### 6.4. Oświadczenia

##### 6.4.1. Oświadczenie zarządu spółki Carbon Studio S.A. w sprawie rzetelności sporządzenia sprawozdania finansowego za okres od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r.

Zarząd Carbon Studio S.A. S.A. oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy, roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r. i dane porównywalne sporządzane zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę, oraz że dane zawarte w sprawozdaniu finansowym odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie zarządu z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z prowadzoną działalnością.

Błażej Szaflik

Aleksander Caban

Karolina Koszuta- Caban

Prezes Zarządu

Członek Zarządu

Członek Zarządu

##### 6.4.2. Oświadczenie zarządu spółki Carbon Studio S.A. w sprawie Firmy audytorskiej.

Zarząd Carbon Studio S.A. oświadcza, iż Firma Audytorska, dokonująca badania rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okres od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r., została wybrana zgodnie z przepisami prawa, oraz że firma oraz biegli rewidenci, dokonujący badania tego sprawozdania, spełniali warunki do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o badaniu, zgodnie z właściwymi przepisami prawa krajowego standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Błażej Szaflik

Aleksander Caban

Karolina Koszuta- Caban

Prezes Zarządu

Członek Zarządu

Członek Zarządu