

RAPORT OKRESOWY ZA IV KWARTAŁ 2021 R.

01.10.2021 – 31.12.2021

SPIIS TREŚCI

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE I PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI.	2
2. KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.	7
2.1 Bilans (aktywa) stan na 31.12.2021 r.	7
2.2 Bilans (pasywa) stan na 31.12.2021 r.	9
2.3 Rachunek zysków i strat (wersja porównawcza) za okres od 01.10.2021 r. do 31.12.2021 r.	11
2.4 Zestawienie zmian w kapitale własnym za okres od 01.10.2021 r. do 31.12.2021 r.	13
2.5 Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia) za okres od 01.10.2021 r. do 31.12.2021 r.	15
3. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU.	17
4. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ SPÓŁKI.	22
5. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W IV KW. 2021 R.	23
6. INICJATYWY W OBSZARZE ROZWOJU NASTAWIONE NA WPROWADZENIA ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH W PRZEDSIĘBIORSTWCH.	28
7. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.	28

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE I PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI.

Firma:	Simteract S.A.
Siedziba i kraj siedziby:	Lublin, Polska
Adres siedziby:	ul. Bohdana Dobrzańskiego 3, 20-262 Lublin
tel.:	+48 502 900 107
e-mail:	contact@simteract.com
Strona internetowa:	www.simteract.com
NIP:	9462665230
REGON:	366109153
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy Lublin Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku VI Wydział Gospodarczy KRS
KRS:	0000847596

Spółka powstała w wyniku przekształcenia spółki Simteract Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę Simteract Spółka Akcyjna w wyniku podjęcia przez nadzwyczajne zgromadzenie wspólników Simteract Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością dnia 6 maja 2020 roku uchwały o przekształceniu spółki pod firmą Simteract Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę Simteract Spółka Akcyjna.

PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Simteract to innowacyjna spółka technologiczna, która specjalizuje się w produkcji gier wideo z gatunku premium indie simulation.

Dzięki doświadczeniu udziałowców oraz samej Spółki zdobytemu w produktach informatycznych w branży symulacyjnej (serious gaming) i współpracy z klientami na całym świecie, rozwiązania proponowane przez Simteract cechują się najwyższą jakością oraz dopasowaniem do rynku i potrzeb odbiorców.

Większość kluczowych członków zespołu pracuje wspólnie od 2014 roku, rozpoczynając współpracę przy produkcji profesjonalnych symulacji treningowych. Spółka działa (w tym w formie spółki z ograniczoną odpowiedzialnością) od 2016 r. Głównymi akcjonariuszami oraz liderami zarządzającymi Spółką i jej projektami są Marcin Jaśkiewicz i Grzegorz Ociepka, tworzący Zarząd.

Spółka działa w trzech lokalizacjach: Lublin (siedziba rejestrowa Spółki), Kraków (głównie gaming) oraz Rzeszów (głównie działalność symulatorowa).

MODEL BIZNESOWY

Simteract to firma technologiczna, działająca w dwóch segmentach: przede wszystkim produkcji gier wideo i ich komponentów (gaming) we współpracy z międzynarodowymi wydawcami oraz – w drugiej kolejności – produkcji aplikacji i zaawansowanego oprogramowania w zakresie symulatorów treningowych.

Dzięki doświadczeniu, know-how i technologii wypracowanej na przestrzeni lat Spółka chce być jednym z głównych graczy na globalnym rynku gier w segmencie premium indie simulation. Gry Spółki są ciągle doskonalone i wzbogacane o nowe elementy (w tym dodatki do gier DLC), przez co Spółka chce posiadać w swoim portfolio projekty, które zachowają długą żywotność (ciągłość produktów), a przez to zapewnią stałe przychody dla Spółki.

DZIAŁALNOŚĆ W SEGMENTCIE SYMULATOROWYM

Historycznie działalność Spółki, jako software house była skupiona na systemach symulatorowych, w zakresie których Spółka uzyskała unikalne kompetencje.

Spółka jest autorem kilku zaawansowanych rozwiązań symulatorowych. Posiada w swoim portfolio symulacje ruchu drogowego i kierowania pojazdem, miast i ruchu miejskiego, symulator lokomotywy, symulacje warunków pogodowych, warunków klimatycznych, itp. Rozwiązania symulatorowe są wykorzystywane w celach szkoleniowych, mogą być użyte w rozwiązaniach wirtualnej rzeczywistości (VR) czy rozszerzonej rzeczywistości (AR).

STRATEGIA ROZWOJU SPÓŁKI

Strategicznym, średnioterminowym celem Spółki jest dywersyfikacja działalności poprzez wyprodukowanie i komercjalizację do końca roku 2023 trzech nowych gier w segmencie premium indie simulation.

Realizacja tego celu zakłada:

- kontynuację rozpoczętej w listopadzie 2019 r. produkcji gry Train Life: A Railway Simulator, wydanej 31 sierpnia 2021 r. w trybie wczesnego dostępu we współpracy z Nacon SAS (francuska Grupa Bigben Interactive S.A.), a następnie sukcesywnie rozbudowywanie gry,
- rozbudowę obecnie istniejącego zespołu deweloperskiego (z ok. 40 do ok. 50 osób) połączoną z wprowadzeniem systemu motywacyjnego opartego o akcje Spółki i otwarciem biura w Warszawie w związku z pozyskiwaniem talentów w tym regionie,
- realizację kolejnej gry, tj. Carpool Simulator, w tym pozyskanie wydawcy i wydanie gry w 2022 r.,
- po zakończeniu Train Life: A Railway Simulator rozpoczęcie realizacji następnej gry – najbardziej ambitnego w historii Spółki, z budżetem produkcyjnym powyżej 1,2 mln EUR (Projekt #3).
- jednoczesne tworzenie dwóch gier, z częstotliwością jednej premiery rocznie, co pozwoli Spółce zbudować solidną bazę w celu przygotowania do kolejnych faz rozwoju.

Simteract S.A. planuje przejść na główny rynek GPW (rynek regulowany) w 2023 r.

ZARZĄD

■ Marcin Jaśkiewicz – Head of Business, Prezes Zarządu

Prezes Zarządu Simteract S.A. odpowiedzialny za współpracę z kluczowymi partnerami, globalny rozwój biznesowy oraz rozwój strategiczny. Posiada dziesięć lat doświadczenia biznesowego jako zarządzający innowacyjnymi spółkami z dziedziny nowych mediów i technologii (ISTV Media Sp. z o.o., Webshake Sp. z o.o., Coddee Sp. z o.o. i obecnie Simteract S.A.). Od 6 lat związany bezpośrednio z branżą symulacyjną i gier wideo, gdzie budował relacje z dużymi przedsiębiorstwami wysokich technologii oraz międzynarodowymi wydawcami gier wideo. Dzięki jego działaniom biznesowym spółka podjęła współpracę z takimi partnerami jak Aptiv (branża automotive) czy Bigben Interactive/Nacon SAS (wydawca gier wideo).

■ Grzegorz Ociepka – Head of Operations, Członek Zarządu

W branży technologii wizualnych od 2001 roku. Wieloletnie doświadczenie jako specjalista od VFX, a później jako VFX Technical Director nadzorował międzynarodowe produkcje. Współtwórca efektów specjalnych do takich filmów jak Arbitrage, Vamps, GiantMechanical Man, Dracula czy Hiszpanka. Przez kilka lat współpracował z AlverniaStudios – jednym z największych i najnowocześniejszych ośrodków efektów specjalnych w Europie oraz Platige Image – polskim studio tworzącym animacje i efekty specjalne rozpoznawalne na całym świecie. Specjalizuje się w symulacjach i grafice 3D realtime na potrzeby gier wideo.

Współtwórca, udziałowiec i członek zarządu Simteract S.A. odpowiedzialny za strategię rozwoju zasobów technologicznych Spółki oraz ich efektywne wykorzystanie i utrzymanie.

Wcześniej Dyrektor Technologiczny w CODDEE, spółce zajmującej się tworzeniem grafiki dla zaawansowanych symulatorów nauki jazdy, gdzie nadzorował pracę kilkunastoosobowego zespołu programistów i grafików. W ramach pracy w Coddee brał udział w projekcie przygotowania systemu wizualnego dla symulatora kolejowego TDS 6000 amerykańskiej firmy NYAB.

RADA NADZORCZA

■ Dominik Majewski

Absolwent Akademii Ekonomicznej w Krakowie na kierunku Informatyka i Ekonometria. Menadżer inwestycyjny związany z rynkiem Venture Capital od ponad 10 lat. Doświadczenie zawodowe zdobywał pracując w funduszach seed i Venture Capital, banku oraz firmach doradztwa biznesowego. Członek zarządu Leonardo Fund ASI Sp. z o.o. odpowiedzialny za działania strategiczne i operacyjne. Specjalizuje się w prowadzeniu kompleksowego procesu inwestycyjnego obejmującego procesy due diligence, wycenę i dokonywanie inwestycji, aktywne zaangażowanie w nadzór oraz budowę wartości spółek i wyjścia z inwestycji. Współtwórca kilkunastu firm technologicznych z sektora gier wideo, elektroniki, IT, edukacji i rozrywki, które odniosły sukces na rynkach światowych. Mentor i juror wydarzeń startupowych. Uczestniczył w procesach pozyskiwania kapitału na rynku publicznym i niepublicznym. Zasiadał w radach nadzorczych kilkunastu spółek, w tym spółek notowanych na GPW.

■ Piotr Kalarus

Absolwent Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Prezes Zarządu Leonardo Fund ASI Sp. z o.o. Aktywnie obecny na rynku inwestycyjnym od ponad 9 lat. Posiada 13 letnie doświadczenie pracy w branży farmaceutycznej w obszarze badań i rozwoju. Aktualnie zasiada w zarządach i radach nadzorczych spółek technologicznych z obszar nowych technologii, głównie w obszarach medycznych.

■ Marek Wylon

Absolwent studiów wyższych w Akademii Górniczo – Hutniczej w Krakowie kierunek: informatyka. Pan Marek Wylon związany jest z branżą gamingową od 1995 r. początkowo jako prezes spółki TopWare w Krakowie, następnie od 1997 r. związany ze spółką Ganymede Technologies s.c., od 2004 r. prezes zarządu spółki Ganymede Sp. z o.o., obecnie prezes zarządu spółki GameDesire Group Sp. z o.o. spółka produkująca gry mobilne oraz przeglądarkowe.

■ Piotr Gamracy

Absolwent studiów licencjackich w Wyższej Szkole Zarządzania i Bankowości na kierunku Finanse i Zarządzanie w specjalności audyt i rewizja finansowa. W latach 2007 – 2009 Project Manager w Veneo Sp. z o.o. zarządzał projektami IT, następnie do 2012 r. początkowo jako Business Development Manager w Sointeractive S.A., a następnie wiceprezes tej spółki zarządzał agencją interaktywną, studiem filmowym oraz studiem motioncapture. W latach 2012 – 2015 Head o Game Department w Alwernia Studios Sp. z o.o., a następnie CEO w Alwernia Action Sp. z o.o., spółce córce Alwernia Studios. Członek Zarządu w Netent Poland Sp. z o.o. w latach 2016 – 2019 odpowiedzialny za odtworzenie i zarządzanie oddziałem szwedzkiej firmy produkującej gry kasynowe. Na przełomie 2019 i 2020 r. jako Head of Production związany z Super Hippo Studios RO SRL zarządzał studiem zajmującym się produkcją i publishingiem gier mobilnych. Obecnie wicedyrektor działu parku technologicznego w KPT Sp. z o.o. odpowiedzialny za zarządzanie obszarami: Digital Dragons Conference, Digital Dragons Incubator, Digital Dragons Academy, a od lutego 2021 roku General Manager w Vivid Games.

■ Paweł Szydłowski (od 18 maja 2021 r.)

W 2004 r. ukończył studia na kierunku Finance and Banking Stockholm University School of Business (MS) oraz na kierunku Finanse i Bankowość na Akademii Ekonomicznej w Krakowie (mgr). W 2018 r. uzyskał z wyróżnieniem tytuł Master of Business Administration (Executive MBA) Université du Québec à Montréal oraz Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie. Od 2017 – Prezes Zarządu w ABAN Fund Sp. z o.o., inwestor w ABAN Fund Sp. z o.o. Alternatywna Spółka Inwestycyjna spółka komandytowa. Również od 2017 – Członek Rady Inwestycyjnej w projekcie Inkubator Innowacyjności+ w ramach Uniwersytetu Jagiellońskiego. Swoją karierę rozpoczynał jako analityk finansowy, następnie manager i dyrektor inwestycyjny. Od 2010 członek rad nadzorczych kilkunastu spółek start-up działających m. in. w obszarze biotechnologii czy farmacji.

AKCJONARIAT

Akcjonariat Spółki bez uwzględnienia późniejszego obejmowania akcji serii D i akcji serii E (program motywacyjny dla wybranych pracowników Spółki).

Akcjonariusze	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów	% głosów
Marcin Jaśkiewicz	390 000	31,86	390 000	31,86
Grzegorz Ociepka	260 000	21,24	260 000	21,24
Leonardo Fund ASI Sp. z o.o.	221 000	18,06	221 000	18,06
Pozostali Akcjonariusze	353 000	28,85	353 000	28,85
Ogółem:	1 224 000	100,00	1 224 000	100,00

Akcjonariat Spółki w momencie późniejszego objęcia wszystkich akcji serii D i akcji serii E (program motywacyjny dla wybranych pracowników Spółki).

Akcjonariusze	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów	% głosów
Marcin Jaśkiewicz	390 000	28,68	390 000	28,68
Grzegorz Ociepka	260 000	19,12	260 000	19,12
Leonardo Fund ASI Sp. z o.o.	221 000	16,25	221 000	16,25
Pozostali Akcjonariusze	353 000	25,96	353 000	25,96
Program motywacyjny (akcje serii D i E)	136 000	10,00	136 000	10,00
Ogółem:	1 360 000	100,00	1 360 000	100,00

2. KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.

2.1 Bilans (aktywa) stan na 31.12.2021 r.

Wyszczególnienie	Stan na 31.12.2021 r.	Stan na 31.12.2020 r.
A. Aktywa trwałe	595 584,29	528 761,77
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	117 402,60
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	115 403,24
2. Wartość firmy	0,00	
3. Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	1 999,36
4. Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	
II. Rzeczowe aktywa trwałe	407 875,74	352 017,56
1. Środki trwałe	407 875,74	352 017,56
a) grunty (w tym prawo wieczystego użytkowania gruntu)	0,00	0,00
b) budynki, lokale, obiekty inżynierii lądowej i wodnej	0,00	0,00
c) urządzenia techniczne i maszyny	405 272,90	348 952,72
d) środki transportu	0,00	0,00
e) inne środki trwałe	2 602,84	3 064,84
2. Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3. Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00
1. Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Należności od pozostałych jednostek	0,00	0,00
3. Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	187 500,00	57 500,00
1. Nieruchomości	0,00	0,00
2. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Długoterminowe aktywa finansowe	187 500,00	57 500,00
a) w jednostkach powiązanych	7 500,00	57 500,00
• udziały lub akcje	7 500,00	57 500,00
• inne papiery wartościowe	0,00	0,00
• pożyczki udzielone	0,00	0,00
• inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
b) w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
• udziały i akcje	0,00	0,00
• inne papiery wartościowe	0,00	0,00
• inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
c) w pozostałych jednostkach	180 000,00	0,00
• udziały i akcje	180 000,00	0,00
• inne papiery wartościowe	0,00	0,00
• pożyczki udzielone	0,00	0,00
• inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4. Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	208,55	1 841,61

1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	208,55	1 841,61
B. Aktywa obrotowe	7 593 419,20	7 225 966,70
I. Zapasy	2 699 924,84	1 336 787,61
1. Materiały	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	2 694 498,84	1 336 787,61
3. Produkty gotowe	0,00	0,00
4. Towary	0,00	0,00
5. Zaliczki na poczet dostaw	5 426,00	0,00
II. Należności krótkoterminowe	339 854,06	889 023,15
1. Należności od jednostek powiązanych	0,00	
a) z tytułu dostaw i usług o okresie spłaty	0,00	0,00
• do 12-tu miesięcy	0,00	0,00
• powyżej 12-tu miesięcy	0,00	0,00
b) inne należności	0,00	0,00
2. Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
a) z tytułu dostaw i usług o okresie spłaty	0,00	0,00
• do 12-tu miesięcy	0,00	0,00
• powyżej 12-tu miesięcy	0,00	0,00
b) inne należności	0,00	0,00
3. Należności od pozostałych jednostek	339 854,06	889 023,15
a) z tytułu dostaw i usług o okresie spłaty	150 872,40	678 762,57
• do 12-tu miesięcy	150 872,40	678 762,57
• powyżej 12-tu miesięcy	0,00	0,00
b) z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych, zdrowotnych i innych tytułów publiczno - prawnych	184 281,66	210 260,58
c) inne	4 700,00	0,00
d) dochodzone na drodze sądowej	0,00	0,00
III. Inwestycje krótkoterminowe	3 734 243,74	4 963 534,47
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	3 734 243,74	4 963 534,47
a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
• udziały lub akcje	0,00	0,00
• inne papiery wartościowe	0,00	0,00
• pożyczki udzielone	0,00	0,00
• inne krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
• udziały i akcje	0,00	0,00
• inne papiery wartościowe	0,00	0,00
• pożyczki udzielone	0,00	0,00
• inne krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
c) środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	3 734 243,74	4 963 534,47
• środki pieniężne w kasie i na rachunkach	3 734 243,74	4 963 534,47
• inne środki pieniężne	0,00	0,00
• inne aktywa pieniężne	0,00	0,00
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	819 396,56	36 621,47
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	8 189 003,49	7 754 728,47

2.2 Bilans (pasywa) stan na 31.12.2021 r.

Wyszczególnienie	Stan na 31.12.2021 r.	Stan na 31.12.2020 r.
A. Kapitał (fundusz) własny	6 642 763,46	6 325 245,54
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	122 400,00	122 400,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	6 202 845,54	5 663 076,55
- nadwyżka wartości sprzedaży(wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	4 352 000,00	4 352 000,00
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:	0,00	0,00
• z tytułu aktualizacji wartości godziwej	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe, w tym:	0,00	0,00
• tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	0,00	0,00
• udziały (akcje) własne	0,00	0,00
V. Zysk (Strata) lat ubiegłych	0,00	0,00
VI. Zysk (Strata) netto	317 517,92	539 768,99
VII. Odpisy z zysku w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 546 240,03	1 429 482,93
I. Rezerwy na zobowiązania	171 788,63	72 341,69
1. Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	63 196,37	2 874,17
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	87 792,26	52 467,52
a) długoterminowa	0,00	0,00
b) krótkoterminowa	87 792,26	52 467,52
3. Pozostałe rezerwy	20 800,00	17 000,00
a) długoterminowe	0,00	0,00
b) krótkoterminowe	20 800,00	17 000,00
II. Zobowiązania długoterminowe	13 500,00	0,00
1. Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Wobec pozostałych jednostek	13 500,00	0,00
a) kredyty i pożyczki	13 500,00	0,00
b) zobowiązania z tytułu dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
c) inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d) zobowiązania wekslowe	0,00	0,00
e) inne	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	684 782,93	564 608,09
1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
a) zobowiązania z tytułu dostaw i usług w okresie wykonalności	0,00	0,00
• do 12-tu miesięcy	0,00	0,00
• powyżej 12-tu miesięcy	0,00	0,00
b) inne	0,00	0,00
2. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
a) zobowiązania z tytułu dostaw i usług w okresie wykonalności:	0,00	0,00
• do 12-tu miesięcy	0,00	0,00
• powyżej 12-tu miesięcy	0,00	0,00

b) inne	0,00	0,00
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	684 782,93	564 608,09
a) kredyty i pożyczki	27 000,00	216 000,00
b) z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
c) inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d) z tytułu dostaw i usług w okresie wymagalności	123 723,67	77 079,69
• do 12-tu miesięcy	123 723,67	77 079,69
• powyżej 12-tu miesięcy	0,00	0,00
e) zaliczki otrzymane na poczet dostaw i usług	0,00	0,00
f) zobowiązania wekslowe	0,00	0,00
g) z tytułu podatków, ceł ubezpieczeń i innych tytułów publiczno-prawnych	229 835,44	112 056,83
h) z tytułu wynagrodzeń	304 185,16	158 735,04
i) inne	38,66	736,53
4. Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	676 168,47	792 533,15
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	676 168,47	792 533,15
a) długoterminowe	0,00	0,00
b) krótkoterminowe	676 168,47	792 533,15
Pasywa razem	8 189 003,49	7 754 728,47

2.3 Rachunek zysków i strat (wersja porównawcza) za okres od 01.10.2021 r. do 31.12.2021 r.

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.10.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.10.2020 r. do 31.12.2020 r.
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	5 324 024,90	3 491 289,13	1 921 909,33	855 363,71
*od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
I. Przychód ze sprzedaży produktów	3 945 530,71	3 149 686,11	1 253 503,73	613 690,81
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	1 378 494,19	341 603,02	668 405,60	241 672,90
III. Koszt wytworzenia świadczeń na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	7 019 758,99	3 989 571,98	2 171 032,69	1 390 986,06
I. Amortyzacja	254 332,88	812 195,79	37 904,92	214 223,11
II. Zużycie materiałów i energii	236 666,16	133 136,60	51 766,77	28 158,40
III. Usługi obce	2 532 447,38	1 559 635,39	838 416,10	532 271,07
IV. Podatki i opłaty, w tym:	20 217,67	4 488,58	3 117,77	1 515,43
*podatek akcyzowy	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	3 470 163,34	1 304 421,84	1 083 253,37	540 459,74
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	499 635,78	154 238,05	155 769,60	65 640,29
*emerytalne	211 402,68	72 852,57	72 591,75	31 082,91
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	6 295,78	21 455,73	804,16	8 718,02
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (Strata) ze sprzedaży (A-B)	-1 695 734,09	-498 282,85	-249 123,36	-535 622,35
D. Pozostałe przychody operacyjne	2 134 996,68	1 092 076,89	486 117,27	548 299,25
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	1 955 181,19	982 146,70	485 384,89	480 718,65
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	179 815,49	109 930,19	732,38	67 580,60
E. Pozostałe koszty operacyjne	57 726,39	69 697,68	57 725,26	69 691,04
I. Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	57 726,39	69 697,68	57 725,26	69 691,04
F. Zysk (Strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	381 536,20	524 096,36	179 268,65	-57 014,14
G. Przychody finansowe	701,62	19 396,91	-6 148,43	17 171,24
I. Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
a) od jednostek powiązanych, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
* w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00	0,00

b) od jednostek pozostałych, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
*w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki, w tym :	0,00	2 225,67	0,00	0,00
*od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	701,62	17 171,24	-6 148,43	17 171,24
H. Koszty finansowe	4 397,70	850,11	4 287,92	-3 076,37
I. Odsetki, w tym:	129,57	770,94	19,79	0,06
*dla jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
*w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	4 268,13	79,17	4 268,13	-3 076,43
I. Zysk (Strata) brutto (F+G-H)	377 840,12	542 643,16	168 832,30	-36 766,53
J. Podatek dochodowy	60 322,20	2 874,17	60 322,20	-16 558,83
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (Strata) netto (I-J-K)	317 517,92	539 768,99	108 510,10	-20 207,70

2.4 Zestawienie zmian w kapitale własnym za okres od 01.10.2021 r. do 31.12.2021 r.

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.10.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.10.2020 r. do 31.12.2020 r.
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	6 325 245,54	1 413 076,55	6 425 883,44	1 976 818,72
- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00	0,00	0,00
- korekty błędów	0,00	0,00	0,00	0,00
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	6 325 245,54	1 413 076,55	6 425 883,44	1 976 818,72
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	122 400,00	102 000,00	122 400,00	105 400,00
1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	20 400,00	0,00	17 000,00
a) zwiększenie (z tytułu)	0,00	20 400,00	0,00	17 000,00
- wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	20 400,00	0,00	17 000,00
b) zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
- umorzenia udziałów (akcji)	0,00	0,00	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	122 400,00	122 400,00	122 400,00	122 400,00
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	5 663 076,55	947 050,00	6 202 845,54	1 311 076,55
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	539 768,99	4 716 026,55	0,00	4 352 000,00
a) zwiększenie (z tytułu)	539 768,99	4 716 026,55	0,00	4 352 000,00
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	0,00	0,00	0,00	0,00
- podziału zysku roku 2019	539 768,99	364 026,55	0,00	0,00
- podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	0,00	0,00	0,00	0,00
- nadwyżka wartości sprzedaży nad wartością nominalną udziałów (agio)	0,00	4 352 000,00	0,00	4 352 000,00
b) zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
- pokrycia straty	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	6 202 845,54	5 663 076,55	6 202 845,54	5 663 076,55
3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00	0,00	0,00
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
a) zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
- zbycia środków trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00

4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
a) zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	539 768,99	364 026,55	209 007,82	560 342,17
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	539 768,99	461 860,04	209 007,82	560 342,17
- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00	0,00	0,00
- korekty błędów	0,00	0,00	0,00	-365,48
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	539 768,99	461 860,04	209 007,82	559 976,69
a) zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
- podziału zysku z lat ubiegłych	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenie (z tytułu)	539 768,99	461 860,04	0,00	0,00
- podziału zysku z lat ubiegłych	539 768,99	461 860,04	0,00	0,00
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	-0,00	209 007,82	559 976,69
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu,	0,00	-97 833,49	0,00	0,00
- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00	0,00	0,00
- korekty błędów	0,00	0,00	0,00	0,00
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	-97 833,49	0,00	0,00
a) zwiększenie (z tytułu)	0,00	97 833,49	0,00	0,00
- przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia	0,00	97 833,49	0,00	0,00
b) zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00	0,00
- pokrycie straty z lat ubiegłych zyskiem roku 2019	0,00	0,00	0,00	0,00
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	-0,00	209 007,82	559 976,69
6. Wynik netto	317 517,92	539 768,99	108 510,10	-20 207,70
a) zysk netto	317 517,92	539 768,99	108 510,10	-20 207,70
b) strata netto	0,00	0,00	0,00	0,00
c) odpisy z zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	6 642 763,46	6 325 245,54	6 642 763,46	6 325 245,54
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	6 642 763,46	6 325 245,54	6 642 763,46	6 325 245,54

2.5 Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia) za okres od 01.10.2021 r. do 31.12.2021 r.

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.10.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.10.2020 r. do 31.12.2020 r.
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	317 517,92	539 768,99	108 510,10	-20 207,70
II. Korekty razem:	-1 210 520,19	-60 769,46	-189 909,80	771 768,53
1. Amortyzacja	254 332,88	812 195,79	37 904,92	214 223,11
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	99 446,94	72 341,69	116 446,94	38 013,25
6. Zmiana stanu zapasów	-1 363 137,23	-284 694,99	-624 093,50	-209 485,09
7. Zmiana stanu należności	549 169,09	-631 720,20	286 011,72	-370 522,63
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	147 174,84	216 610,99	37 027,38	108 979,57
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-897 506,71	-246 138,31	-43 207,26	990 290,23
10. Inne korekty	0,00	635,57	0,00	270,09
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	-893 002,27	478 999,53	-81 399,70	751 560,83
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
b) w pozostałych jednostkach:	0,00	0,00	0,00	0,00
- zbycie aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
- dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych	0,00	0,00	0,00	0,00
- odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne wpływy z aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	322 788,46	431 644,56	49 786,18	235 436,05
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	192 788,46	374 144,56	49 786,18	185 436,05
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00

3. Na aktywa finansowe, w tym:	130 000,00	57 500,00	0,00	50 000,00
a) w jednostkach powiązanych	0,00	57 500,00	0,00	50 000,00
b) w pozostałych jednostkach:	130 000,00	0,00	0,00	0,00
- nabycie aktywów finansowych	130 000,00	0,00	0,00	0,00
- udzielone pożyczki długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-322 788,46	-431 644,56	-49 786,18	-235 436,05
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	0,00	4 593 400,00	0,00	4 369 000,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	4 372 400,00	0,00	4 369 000,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	221 000,00	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	13 500,00	0,00	6 750,00	0,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	13 500,00	0,00	6 750,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00
8. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-13 500,00	4 593 400,00	-6 750,00	4 369 000,00
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III+/-B.III+/-C.III)	-1 229 290,73	4 640 754,97	-137 935,88	4 885 124,78
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:				
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
F. Środki pieniężne na początek okresu	4 963 534,47	322 779,50	3 872 179,62	78 409,69
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	3 734 243,74	4 963 534,47	3 734 243,74	4 963 534,47
- o ograniczonej możliwości dysponowania	0,00	0,00	0,00	0,00

3. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU.

Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z zasadami rachunkowości obowiązującymi na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, określonymi w ustawie o rachunkowości z dnia 29 września 1994 r. (Dz. U. z 2019 r. poz. 351 z późniejszymi zmianami) i wydanymi na jej podstawie przepisami wykonawczymi.

WARTOŚCI NIEMATERIALNE I PRAWNE

W pozycji tej ujmuje się nabyte przez jednostkę, zaliczane do aktywów trwałych, prawa majątkowe nadające się do gospodarczego wykorzystania, o przewidywanym okresie ekonomicznej użyteczności dłuższym niż rok, przeznaczone do używania na potrzeby jednostki.

Wartości niematerialne i prawne wyceniono według cen nabycia, pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne lub umorzeniowe.

Stawki amortyzacyjne ustalone zostały z uwzględnieniem okresu ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych i prawnych. Odzwierciedlają faktyczny okres ich użytkowania. Wartości niematerialne amortyzuje się metodą liniową przy zastosowaniu następujących stawek:

- oprogramowanie - 50 %
- prawa autorskie - 50 %
- licencje - 50 %
- zakończone prace rozwojowe – 50%

Wartości niematerialne i prawne o wartości jednostkowej do 10.000,00 zł amortyzowane są jednorazowo. Rozpoczęcie amortyzacji następuje nie wcześniej niż po przyjęciu wartości niematerialnych i prawnych do używania. Poprawność stosowanych okresów i stawek amortyzacji wartości niematerialnych i prawnych jest przez jednostkę okresowo weryfikowana, powodując odpowiednią korektę dokonywanych w następnych latach odpisów amortyzacyjnych.

KOSZTY PRAC ROZWOJOWYCH

Spółka kapitalizuje koszty zakończonych prac rozwojowych prowadzonych na własne potrzeby, poniesione przed podjęciem produkcji lub zastosowaniem technologii, jeżeli spełnione są łącznie następujące warunki:

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

Koszty prac rozwojowych wykonanych we własnym zakresie do czasu ich zakończenia i spełnienia warunków zapisanych w art. 33 ust. 2 UoR gromadzone są na kontach środki trwałe w budowie. Zakończono prace rozwojowe przenosi się ze środków trwałych w budowie na konto wartości niematerialnych i prawnych i amortyzuje się metodą liniową. Zarząd Spółki określa okres w jakim są amortyzowane za zakończone prace rozwojowe, tak aby odzwierciedlał on faktyczny okres ich używania.

ŚRODKI TRWAŁE

W pozycji tej ujęte zostały rzeczowe aktywa trwałe i zrównane z nimi, o przewidywanym okresie ekonomicznej użyteczności dłuższym niż rok, kompletne, zdatne do użytku i przeznaczone na potrzeby jednostki.

Środki trwałe zakupione wyceniane są według cen nabycia lub kosztu wytworzenia.

Wartość początkowa środków trwałych pomniejszona została o odpisy amortyzacyjne. Stawki amortyzacyjne ustalone zostały z uwzględnieniem okresu użyteczności środków trwałych i odzwierciedlają faktyczne zużycie środków trwałych.

W poszczególnych grupach stosowane są następujące stawki i metody amortyzacji:

- grupa 0 10 % – am. liniowa,
- grupa IV 30-60 % – am. liniowa,
- grupa VII 20 % – am. liniowa,
- grupa VIII 10-20 % – am. liniowa.

Środki trwałe o wartości jednostkowej do 10.000,00 zł amortyzowane są jednorazowo. Rozpoczęcie amortyzacji następuje nie wcześniej niż po przyjęciu środka trwałego do używania. Poprawność stosowanych okresów i stawek amortyzacji środków trwałych jest przez jednostkę okresowo weryfikowana, powodując odpowiednią korektę dokonywanych w następnych latach odpisów amortyzacyjnych.

Środki trwałe używane na podstawie umów najmu, dzierżawy, leasingu lub innej o podobnym charakterze są zaliczane do majątku jednostki.

W przypadku wystąpienia przyczyn powodujących trwałą utratę wartości środków trwałych stosowne odpisy aktualizujące pomniejszają wartość bilansową środków trwałych. Odpisy aktualizujące spowodowane trwałą utratą wartości obciążają pozostałe koszty operacyjne.

ZAPASY

Półprodukty i produkty w toku na dzień bilansowy wyceniono w wysokości bezpośrednich kosztów wytworzenia oraz uzasadnionej części kosztów pośrednich.

Przy wycenie produktów gotowych uwzględnia się art. 34 ust. 3 ustawy o rachunkowości dotyczący produktów wielokrotnej sprzedaży.

ROZRACHUNKI

■ Należności

Na dzień bilansowy należności wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem ostrożności.

Odpisy aktualizujące wartość należności zaliczono do pozostałych kosztów operacyjnych i kosztów finansowych, w zależności od rodzaju należności, której odpis dotyczył.

■ Zobowiązania

Za zobowiązania uznaje się wynikający z przeszłych zdarzeń obowiązek wykonania świadczeń o wiarygodnie określonej wartości, które spowodują wykorzystanie już posiadanych lub przyszłych aktywów Spółki.

Na dzień powstania, zobowiązania wycenia się według wartości nominalnej. Na dzień bilansowy, zobowiązania wycenia się w kwocie wymagającej zapłaty.

■ Zobowiązania finansowe

Zobowiązania finansowe wycenia się w skorygowanej cenie nabycia, wyliczonej przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej.

ŚRODKI PIENIĘŻNE

Wycenia się według wartości nominalnej.

RÓŻNICE KURSOWE

Wyrażone w walutach obcych operacje gospodarcze ujmuje się w księgach rachunkowych na dzień ich przeprowadzenia odpowiednio po kursie:

- Kupna lub sprzedaży walut stosowanych przez bank, z którego usług korzysta Spółka – w przypadku operacji sprzedaży lub kupna walut oraz operacji zapłaty należności lub zobowiązań,
- Średnim ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień, chyba że w zgłoszeniu celnym lub w innym wiążącym jednostkę dokumencie ustalony został inny kurs – w przypadku pozostałych operacji.

Na dzień bilansowy wycenione zostały wyrażone w walutach obcych:

- składniki aktywów – po kursie ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień,
- składniki pasywów – po kursie ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień.

Różnice kursowe, dotyczące pozostałych aktywów i pasywów wyrażonych w walutach obcych, powstałe na dzień wyceny oraz przy zapłacie należności i zobowiązań w walutach obcych, zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych. W uzasadnionych przypadkach różnice kursowe zalicza się do ceny nabycia lub kosztu wytworzenia środków trwałych, środków trwałych w budowie lub wartości niematerialnych i prawnych.

REZERWY

Rezerwy są to zobowiązania, których termin wymagalności lub kwota nie są pewne. Tworzy się je na pewne lub prawdopodobne przyszłe zobowiązania w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych, kosztów finansowych, strat nadzwyczajnych, zależnie od okoliczności z którymi przyszłe zobowiązania się wiążą.

ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE - POZABILANSOWE

Za zobowiązania warunkowe Spółka uznaje potencjalny przyszły obowiązek wykonania świadczeń, których powstanie jest uzależnione od zaistnienia określonych zdarzeń.

ROZLICZENIA MIĘDZYOKRESOWE

Rozliczenia międzyokresowe czynne obejmują rozliczenia:

- krótkoterminowe, które dotyczą przyszłych okresów sprawozdawczych i trwają nie dłużej niż 12 miesięcy od dnia bilansowego.
- długoterminowe, które dotyczą przyszłych okresów sprawozdawczych i trwają dłużej niż 12 miesięcy od dnia bilansowego.

Rozliczenia międzyokresowe bierne oraz rozliczenia międzyokresowe przychodów Spółki obejmują w szczególności:

- równowartość otrzymanych lub należnych od kontrahentów środków udokumentowanych fakturami VAT z tytułu świadczeń, których wykonanie nastąpi w następnych okresach sprawozdawczych,
- dotacje otrzymane na finansowanie nabycia lub wytworzenia środków trwałych lub prac badawczo-rozwojowych rozliczane równolegle do odpisów amortyzacyjnych lub umorzeniowych tych składników majątku,
- pozostałe dotacje rozliczane równolegle do kosztu własnego realizowanych projektów.

Na RMK i RMP Spółka ujmuje rezerwy wynikające z kalkulacji stopnia zaawansowania kontraktów długoterminowych z tytułu tworzenia gier komputerowych na dzień bilansowy.

Odpisy czynnych i biernych rozliczeń międzyokresowych kosztów następują stosownie do upływu czasu lub wielkości świadczeń.

KAPITAŁ WŁASNY

Na dzień bilansowy kapitał zakładowy wykazuje się w wysokości określonej w statucie Spółki i wpisanej w KRS.

Kapitał zapasowy Spółki tworzony jest z agio. Przeznaczenie kapitału zapasowego określa umowa Spółki.

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH, PRZYCHODY, KOSZTY, WYNIK FINANSOWY

Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią.

Rachunek zysków i strat Spółka sporządza według wariantu porównawczego.

■ Przychody i zyski

Za przychody i zyski Spółka uznaje uprawdopodobnione powstanie w okresie sprawozdawczym korzyści ekonomicznych, o wiarygodnie określonej wartości, w formie zwiększenia wartości aktywów, albo zmniejszenia wartości zobowiązań, które doprowadzą do wzrostu kapitału własnego lub zmniejszenia jego niedoboru w inny sposób niż wniesienie wkładów przez udziałowców lub właścicieli.

■ Koszty i straty

Przez koszty i straty jednostka rozumie uprawdopodobnione zmniejszenia w okresie sprawozdawczym korzyści ekonomicznych, o wiarygodnie określonej wartości, w formie zmniejszenia wartości aktywów, albo zwiększenia wartości zobowiązań i rezerw, które doprowadzą do zmniejszenia kapitału własnego lub zwiększenia jego niedoboru w inny sposób niż wycofanie środków przez udziałowców lub właścicieli.

■ Wynik finansowy

Na wynik finansowy netto składają się:

- wynik działalności operacyjnej, w tym z tytułu pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych (pośrednio związanych z działalnością operacyjną jednostki),
- wynik operacji finansowych,
- obowiązkowe obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego, którego podatnikiem jest jednostka, i płatności z nim zrównanych, na podstawie odrębnych przepisów.

PODATEK DOCHODOWY

Na dzień sporządzenia raportu został naliczony podatek dochodowy zgodnie z Ustawą o ustawą o podatku dochodowym od osób prawnych. Spółka nalicza zaliczki na poczet podatku CIT kwartalnie.

ZMIANY ZASAD RACHUNKOWOŚCI

Przyjęte przez Spółkę zasady rachunkowości stosowane były w sposób ciągły i są zgodne z zasadami rachunkowości stosowanymi w poprzednim okresie sprawozdawczym.

4. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ SPÓŁKI.

W dniu 07.09.2020 r. Simteract S.A. kupiła 150 udziałów, które stanowią 100% kapitału zakładowego w Coddee Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie za kwotę 7 500,00 zł, co daje 50 zł za jeden udział.

Transakcje pomiędzy spółkami:

- w IV kw. 2021 r. nie było żadnych transakcji pomiędzy spółkami,

Najważniejsze dane finansowe Coddee Sp. z o.o. na dzień 31.12.2021 r.:

- suma aktywów: 4 911,16 zł
- kapitały własne: -26 034,63 zł
- zobowiązania: 30 945,79 zł
- aktywa trwałe: 0,00 zł
- środki pieniężne: 2 912,15 zł
- przychody ze sprzedaży w okresie 01.01.2021 – 31.12.2021: 2 431,14 zł
- przychody ze sprzedaży w okresie 01.10.2021 – 31.12.2021: 1 656,12 zł
- zysk/strata netto w okresie 01.01.2021 – 31.12.2021: -10 905,66 zł
- zysk/strata netto w okresie 01.10.2021 – 31.12.2021: -757,90 zł
- średnioroczne zatrudnienie w przeliczeniu na pełne etaty: 0 etatów

Zgodnie z art. 58. Ustawy o rachunkowości, Spółka (jednostka dominująca) nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego w związku z zapisem w ustawie: „Konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne dla realizacji obowiązku określonego w art. 4 zasady rachunkowości jednostki, ust. 1.”

Próg istotności przyjęty przez Zarząd Simteract S.A. wynosi 1% sumy bilansowej co stanowi kwotę 81 890,03 zł na 31.12.2021 r. W związku z tym suma aktywów Coddee Sp. z o.o. na dzień 31.12.2021 r. znajduje się poniżej progu istotności i z punktu widzenia w art. 4, ust. 1 ustawy o rachunkowości dane finansowe Coddee Sp. z o.o. są nieistotne.

5. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W IV KW. 2021 R.

KOMENTARZ DO WYNIKÓW FINANSOWYCH OSIĄGNIĘTYCH W IV KW. 2021 R.

W IV kwartale 2021 r. Spółka wygenerowała 1 921 909,33 zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi przy 855 363,71 zł w analogicznym okresie 2020 r., co oznacza wzrost o 124,69% r/r.

Największy udział w przychodach ogółem miały przychody ze sprzedaży produktów i usług na poziomie 1 253 503,73 zł przy 613 690,81 zł w takim samym okresie rok wcześniej, co oznacza wzrost o 104,26% r/r.

W IV kwartale 2021 r. Spółka osiągnęła zysk netto 108 510,10 zł, podczas gdy w analogicznym okresie 2020 roku osiągnęła stratę w wysokości 20 207,70 zł.

W IV kwartale 2021 r. Spółka osiągnęła pozostałe przychody operacyjne w wysokości 485 384,89 zł przy 480 718,65 zł w analogicznym okresie 2020 roku. Przychody te w głównej mierze wynikają z realizacji projektu „Technologia generowania realistycznych wizualizacji tras kolejowych na potrzeby profesjonalnych symulatorów szkoleniowych” w ramach konkursu Szybka Ścieżka wdrażanego przez NCBR.

Na osiągnięte wyniki finansowe w omawianym okresie główny wpływ miała realizacja kontraktu z Nacon SAS (Grupa Bigben Interactive), związanego z produkcją gry Train Life: A Railway Simulator.

Wyniki uzyskiwane przez Spółkę są zgodne z założeniami Zarządu. Działalność w IV kwartale 2021 r. pozbawiona była istotnych niepowodzeń.

W IV kwartale 2021 roku Spółka skupiała swoją działalność wokół czterech głównych projektów:

- Train Life: A Railway Simulator (wcześniej Projekt #1) – gra realizowana z globalnym wydawcą Nacon SAS (Grupa Bigben Interactive),
- Carpool Simulator – gra z gatunku premium simulation realizowana przez Spółkę,
- Projekt #3 – niezapowiedziana jeszcze gra z gatunku premium simulation, realizowana przez Spółkę.
- Projekt B+R z grantem NCBR – technologia automatycznego generowania tras kolejowych.

IV kwartał 2021 to dalszy etap wdrażania obranej na jesieni 2020 roku strategii Spółki. Dzięki udanej emisji akcji w październiku 2020 roku, z której Simteract S.A. pozyskała ponad 4,3 mln zł, Spółka była w stanie rozpocząć realizację planu dywersyfikacji działalności poprzez produkcję i komercjalizację dwóch tytułów jednocześnie (jednego z wydawcą, jednego własnego) z jedną premierą rocznie.

■ Train Life: A Railway Simulator (wcześniej Projekt #1)

Train Life: A Railway Simulator (wcześniej Projekt #1) to najbardziej zaawansowany produkcyjnie tytuł realizowany przez Simteract S.A.

W związku z projektem, Spółka w poprzednich raportach (za I, II i III kw. 2021) przekazywała informacje o następujących wydarzeniach:

18 marca 2021 roku wydawca gry – Nacon SAS (spółka notowana na paryskiej giełdzie), należąca do grupy Bigben Interactive podał do publicznej wiadomości pierwsze szczegóły dotyczące gry. Zapowiadając wydanie Train Life: A Railway Simulator, Nacon przekazał informację dotyczącą tematyki gry, tj. symulator pociągu, nazwy oraz wiodących mechanik gry. Gracz, oprócz wyzwań związanych z prowadzeniem pociągu w realistycznie odwzorowanej Europie, będzie również miał możliwość budowania własnej firmy kolejowej: zatrudniania maszynistów, kupowania lokomotyw czy zdobywania kontraktów logistycznych. Train Life jest pierwszą grą w kluczowej symulacyjnej serii Nacon pod marką „LIFE”.

16 czerwca 2021 roku Simteract S.A. zawarła aneks do umowy z spółką Nacon SAS – wydawcą gry Train Life: A Railway Simulator, dotyczącą zwiększenia budżetu produkcyjnego gry.

Strony uzgodniły, że w ramach zwiększonego budżetu produkcyjnego Simteract przede wszystkim wykona dodatkowe prace, związane z nadchodzącą premierą gry oraz wprowadzi dodatkowe elementy do gry.

Zgodnie z aneksem wynagrodzenie typu „advance” związane z projektem, płatne po spełnieniu ustalonych kamieni milowych wzrosło o około 30% wartości pierwotnego budżetu deweloperskiego, a wartość całego budżetu deweloperskiego przekroczyła kapitał własny Spółki.

5 sierpnia 2021 roku Spółka podała do informacji, że premiera gry w trybie wczesnego dostępu nastąpi 31 sierpnia 2021. Wraz z zapowiedzią gry opublikowane zostały również m.in. strona o grze na platformie Steam wraz z materiałami graficznymi, trailerem gry oraz dedykowane grze strony w social media.

Premiera w trybie wczesnego dostępu ogłoszonej na początku 2021 roku gry Train Life: A Railway Simulator otworzyła serię premier symulatorów ‘Life’ wydawanych przez Nacon. W grze stworzonej przez Simteract użytkownik prowadzi własną firmę kolejową, a do jego obowiązków należy prowadzenie pociągów, zarządzanie personelem i taborem

31 sierpnia 2021 nastąpiła premiera gry Train Life: A Railway Simulator na platformie Steam i Epic Store w specjalnej cenie bazowej 14,99 EUR (53,99 PLN).

W IV kw. pojawiły się następujące informacje:

17 grudnia 2021 roku Spółka przekazała informację dotyczącą zwiększenia budżetu produkcyjnego gry. W ramach zwiększonego budżetu produkcyjnego Simteract S.A. przede wszystkim wykona dodatkowe prace, związane z nadchodzącą premierą gry oraz wprowadzi dodatkowe elementy do gry.

Zgodnie z aneksem wynagrodzenie typu „advance”, płatne po spełnieniu ustalonych kamieni milowych wzrosło o około 25% (w 2021 roku łącznie o około 55%) wartości pierwotnego budżetu deweloperskiego.

Simteract stabilnie buduje grupę fanów wokół swojej pierwszej gry – Train Life: A Railway Simulator. Ocena gry na portalu Steam utrzymuje się na poziomie ponad 80% pozytywnych opinii. Również wprowadzone do gry aktualizacje sprawiły, że gracze mają do dyspozycji setki godzin rozgrywki - według informacji przy recenzjach na portalu Steam, rekordy sięgają niemal 200 godzin spędzonych w Train Life: A Railway Simulator.

Wraz z wydawcą Nacon SAS spółka zaprezentowała też aktualizację harmonogramu dodatków, które pojawią się za darmo jeszcze na etapie wczesnego dostępu.

Produkcja Train Life trwa od listopada 2019 roku, a zakończenie prac planowane jest do 10 miesięcy od startu trybu wczesnego dostępu.

W ramach Train Life wykorzystywane są autorskie komponenty Simteract, takie jak 3D World Generator, City Generator i Road Tool, które umożliwiają połączenie symulacji jazdy (kierowania) pociągiem oraz bogatego świata gry z uwzględnieniem odwzorowania realnego otoczenia.

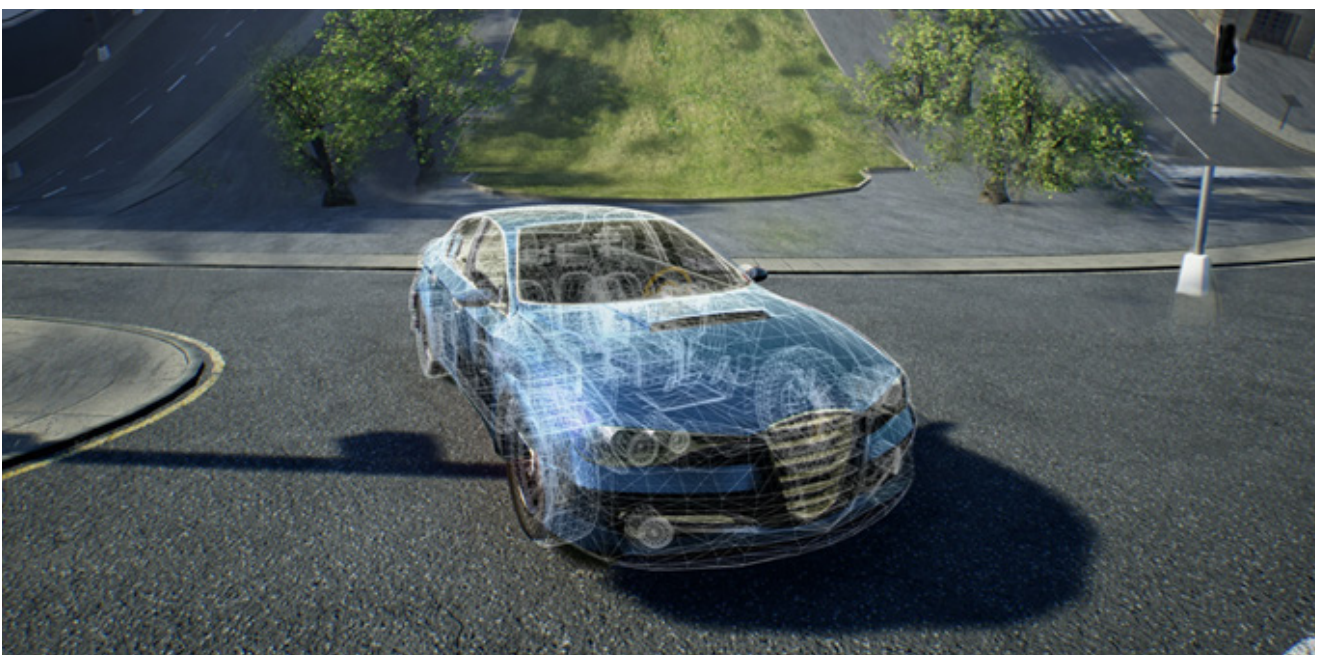
Dla Simteract tworzenie realistycznej gry związanej z koleją jest efektem spójnej strategii rozwoju i wykorzystaniem budowanego przez lata know how. W 2016 roku do użytku został oddany profesjonalny symulator pociągu, który Spółka tworzyła wraz z globalnym producentem symulatorów. Od 2020 roku natomiast Spółka realizuje projekt badawczo-rozwojowy związany z technologią generowania realistycznych wizualizacji tras kolejowych, na który otrzymała grant w wysokości 3,18 mln zł od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (więcej o projekcie poniżej).

■ Carpool Simulator

W październiku 2020 r. Spółka rozpoczęła prace produkcyjne nad stworzeniem gry Carpool Simulator – samochodowej gry single player dla fanów gier symulacyjnych.

W IV kwartale 2021 Spółka kontynuowała prace nad grą na etapie pre-alpha. Prace były kontynuowane biorąc pod uwagę m.in. wyniki przeprowadzonych w poprzednich kwartałach badań na graczach gier symulacyjnych. Badania zostały przeprowadzone przez niezależną firmę Try Evidence, specjalizującą się w analizie gier.

W badaniach wzięło udział 120 ankietowanych – graczy gier symulacyjnych z Polski. Przeprowadzone analizy dotyczyły m.in. kwestii prowadzenia pojazdów i atrakcyjności elementów świata przedstawionego, sprawdzały również potencjał trybów rozgrywki wieloosobowej. Trend wśród badanych graczy (aż 70% respondentów) wskazuje na dużą otwartość na zaangażowanie w proces tworzenia tytułu. Z tej grupy 83% zadeklarowało również zakup gry w modelu Early Access.



Grafika promocyjna Traffic AI

Oprócz tego gracze wskazali dodatkowe elementy rozgrywki, które z ich perspektywy mogą być wyjątkowo ważne. Spółka nie publikowała pełnych wyników badań, ze względu na to, że traktowane są one jako wewnętrzny know how i mogą wpływać zarówno na produkcję Caprool Simulator jak i innych projektów.

W IV kwartale trwały również prace związane z opracowaniem odpowiedniej platformy komunikacyjnej dla gry, co może pozwolić na dotarcie do większej liczby odbiorców. Spółka prowadziła rozmowy z zewnętrznymi partnerami agencyjnymi, którzy mogą potencjalnie wesprzeć ten proces w kolejnych kwartałach.

Fabula gry Carpool Simulator oparta jest na udziale gracza w symulacji użytkownika pojazdów samochodowych w realistycznie zbudowanym środowisku miejskim. Wykorzystując unikalne kompetencje Spółki gra zaoferuje zaawansowany realizm zarówno symulacji kierowania pojazdem, jak i unikalną jakość świata gry, wykorzystującego komponenty Traffic AI, CGS (City Games Simulation) oraz City Generator – autorских technologii Simteract. Dzięki temu gracz będzie mógł cieszyć się wyjątkowym realizmem używania pojazdów oraz dynamiczną, bogatą, zmuszającą do pełnej koncentracji scenarię realistycznych interakcji z innymi uczestnikami ruchu miejskiego.

Spółka planuje zamknąć budżet deweloperski gry na poziomie ok. 1,0 mln euro oraz sfinansować ten budżet w większości ze środków własnych. Założeniem jest dostępność gry na wiodących platformach (PC, konsole stacjonarne). Emitent nie podjął dotąd formalnych ustaleń co do wyboru wydawcy gry, zamierza natomiast podjąć współpracę z partnerem z jasną wizją rozwoju tytułu, który ma szansę na bardzo długi cykl życia.

Simteract planuje, by gra została wyprodukowana w modelu rev-share z budżetem produkcyjnym zapewnionym przede wszystkim przez Spółkę oraz częściowo przez wydawcę, który pokryje również koszty promocyjno-marketingowe. Po zwróceniu wydawcy poniesionych przez niego kosztów, Spółka będzie uczestniczyć w rev-share (podziale przychodów ze sprzedaży gry) w planowanym obecnie podziale 50/50.



Carpool Simulator

■ Projekt #3

Projekt #3 to niezapowiedziana jeszcze gra Spółki z gatunku premium simulation, która ma być najambitniejszą produkcją w dotychczasowej historii firmy. Na bazie przeprowadzonych wcześniej badań Spółka podjęła decyzję, który z wstępnie wyselekcjonowanych konceptów przejdzie do dalszych etapów pre-produkcji. W związku z tym przeprowadzone zostały testy technologiczne co pozwoliło na stworzenia dema technologicznego, które następnie zostało zaprezentowane potencjalnym partnerom.

Rozmowy dotyczące projektu wciąż są na wczesnym etapie, natomiast Spółka przewiduje model współpracy oparty o budżet produkcyjny zapewniany przez wydawcę w ramach wynagrodzenia typu „advance” podzielonego na kamienie milowe.

WPŁYW COVID-19 NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI

W związku z utrzymującą się pandemią związaną z COVID-19 pojawiło się nowe ryzyko dla działalności Simteract S.A.. Zgodnie z aktualną na dzień publikacji niniejszego raportu oceną Spółki, skutki pandemii związanej z COVID-19 nie będą miały znaczącego wpływu na działalność i wyniki Spółki w 2021 roku. Zgodnie ze strategią Spółki wpływy ze sprzedaży gier pojawią się dopiero w 2022 roku, a utrzymująca się pandemia w kolejnych latach może przełożyć się na niższe budżety gospodarstw domowych co niewątpliwie wpłynie na wolumen sprzedaży gier. Spółka będzie monitorowała sytuację na rynku i dostosowywała swoją strategię do warunków rynkowych. Simteract S.A. podejmuje czynności mających na celu zminimalizowanie zagrożenia dla swoich pracowników w związku z rozprzestrzenianiem się COVID-19. Pracownicy Spółki w większości nadal realizują swoje obowiązki w formie pracy zdalnej.

6. INICJATYWY W OBSZARZE ROZWOJU NASTAWIONE NA WPROWADZENIA ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH W PRZEDSIĘBIORSTWCH.

W IV kw. spółka kontynuowała prace nad realizacją projektu: „Technologia generowania realistycznych wizualizacji tras kolejowych na potrzeby profesjonalnych symulatorów szkoleniowych” oraz wraz z końcem roku zakończyła etap prac badawczych, poprzedzający prace rozwojowe. Realizacja projektu rozpoczęła się w październiku 2020 roku a działania zostały wsparte grantem w wysokości 3,18 mln zł w ramach konkursu Szybka Ścieżka realizowanego przez NCBR.

Celem projektu jest opracowanie unikalnej w skali świata technologii proceduralnego generowanie wizualizacji tras kolejowych dla symulatorów oraz gier wideo. Projekt koncentruje się na opracowaniu technologii, która w maksymalnym stopniu zautomatyzuje generowanie środowiska 3D połączeń kolejowych na podstawie danych geoinformacyjnych. Przygotowywane środowiska będą zmaksymalizowane również pod oczekiwania użytkowników gier wideo zawierając zestaw potwierdzonych badawczo cech i funkcji.

Projekt czerpie z doświadczenia Spółki zdobytego w trakcie prac nad symulatorem kolejowym oraz podczas tworzenia automatycznych generatorów.

Spółka planuje wykorzystanie technologii zarówno w branży profesjonalnych symulatorów, jak również do tworzenia tras dla własnych gier wideo w przyszłości.

Realizacja projektu rozpoczęła się 1 października 2020 roku i planowano, że potrwa on 22 miesiące, jednak ze względu na sytuację związaną z Covid-19, spółka złożyła wniosek do NCBR o wydłużenie projektu o 2 miesiące, a w związku z czym całego projektu do 24 miesięcy. NCBR pozytywnie rozpatrzył ww. wniosek a projekt realizowany jest już według nowego harmonogramu.

7. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.

Na dzień 31.12.2021 roku Spółka zatrudnia w rozumieniu kodeksu pracy 32 osób, co przelicza się na 29,25 pełnych etatów. Oprócz osób zatrudnionych na umowę o pracę Spółka współpracuje dodatkowo z 36 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.



KONTAKT DLA INWESTORÓW

Simteract S.A.
ul. Niwy 21/3
30-705 Kraków
e-mail: ir@simteract.com

www.simteract.com

