



VRFACTORY

VR FACTORY GAMES
SPÓŁKA AKCYJNA

RAPORT ROCZNY 2022

Warszawa, dn. 21 kwietnia 2023 r.

Spis treści

- I. List Zarządu
- II. Wybrane dane finansowe, zawierające podstawowe pozycje z rocznego sprawozdania finansowego, w tym przeliczone na euro
- III. Oświadczenie Zarządu w sprawie rzetelności i kompletności sprawozdania finansowego
- IV. Oświadczenie Zarządu w sprawie wyboru podmiotu uprawnionego do badania rocznego sprawozdania finansowego
- V. Sprawozdanie biegłego rewidenta z badania Sprawozdania finansowego za rok obrotowy 2022
- VI. Sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2022
- VII. Sprawozdanie Zarządu z działalności w roku obrotowym 2022
- VIII. Sprawozdanie ze stosowania zasad ładu korporacyjnego „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”

List Zarządu

Szanowni Akcjonariusze,

Mam zaszczyt zaprezentować Państwu raport roczny VR Factory Games SA za 2022 r.

Rok 2022 był pierwszym pełnym rokiem, w którym nasza Spółka prowadziła działalność w zakresie projektowania, produkcji, wydawania i wsparcia sprzedaży gier i aplikacji na najbardziej popularne platformy VR. Działalność ta została przez Spółkę rozpoczęta w wyniku połączenia z VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej) z końcem 2021 r.

Pierwszy kwartał 2022 roku to czas kończenia certyfikacji gry „Horror Bar VR” na platformę PlayStation VR, prowadzoną przez Sony Interactive Entertainment. Zakończenie z sukcesem certyfikacji na dwa największe regiony sprzedażowe PlayStation, tj. SIEA (Sony Interactive Entertainment of America) oraz SIEE (Sony Interactive Entertainment of Europe), pozwoliło na premierę tej gry na PlayStation VR w dniu 12 maja 2022 roku. W tym samym dniu, premierę na urządzenia Oculus Quest za pośrednictwem platformy sprzedażowej App Lab należącej do Meta Platforms, Inc. miała gra „Bartender VR Simulator”. Ukończenie certyfikacji na platformę Oculus Quest, pozwoliło we własnym zakresie na wydanie tej gry za pośrednictwem platformy sprzedażowej App Lab.

Pierwszy kwartał ub.r. to również rozpoczęcie pracy nad wydaniem gry „Horror Bar VR” na urządzenia Oculus Quest. Rozpoczęte bezpośrednio rozmowy, prowadzone były dzięki skutecznej realizacji umowy z partnerem handlowym, która została podpisana w I kwartale 2022 r. Istotną kwestią było podjęcie współpracy z trzema nowymi członkami zespołu, posiadającymi bogate doświadczenie w sferze produkcji gier VR.

W drugim kwartale 2022 roku Spółka pracowała nad wydaniem gry „Horror Bar VR” na urządzenia Oculus Quest za pośrednictwem platformy Meta Quest (dawniej Oculus Quest), tj. głównej platformy sprzedażowej należącej do firmy Meta. Spółka uzyskała certyfikację powyższej gry do jej dystrybucji za pośrednictwem platformy Meta App Lab, jednak z uwagi na toczące się rozmowy w zakresie możliwości rozpoczęcia dystrybucji tej gry, jak również gry „Bartender Simulator VR”, poprzez platformę Meta Quest, Spółka podjęła decyzje o wstrzymaniu się z uruchomieniem sprzedaży poprzez Meta App Lab do czasu rozstrzygnięcia kwestii możliwości rozpoczęcia sprzedaży obu gier poprzez główną platformę sprzedażową Meta Quest. Ponadto w ramach prac nad dywersyfikacją źródeł przychodów Spółki, w II kwartale 2022 roku Spółka rozpoczęła prace nad pozyskaniem i uruchomieniem pierwszych projektów w zakresie portingu gier. W ramach tych projektów, Spółka będzie nabywać prawa do wybranych tytułów gier przystosowanych do płaskich ekranów, a następnie dokonywać ich dostosowania na urządzenia VR oraz dystrybuować je za pośrednictwem cyfrowych platform sprzedażowych, dzieląc się jednocześnie w uzgodnionym zakresie przychodami ze sprzedaży takich tytułów z pierwotnymi ich producentami. W ramach tych prac, w dniu 19 sierpnia 2022 roku Spółka zawarła z Intermarum SA z siedzibą w Opolu umowę, na mocy której otrzymała od Intermarum wyłączone upoważnienie do korzystania z wydanej na ekrany płaskie gry Workshop Simulator, w tym do korzystania z kodów i plików źródłowych, w celu wykonania portingu tej gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości oraz jej wydania na platformach softwareowo-sprzętowych prowadzących dystrybucję gier w wersji VR (w pierwszej kolejności porting VR gry nastąpi na urządzenia Oculus, co Spółka planuje zrealizować do końca 2023 r.). Niniejsze upoważnienie zostało udzielone na okres 20 lat od dnia zawarcia umowy. Upoważnienie jest nieograniczone co do terytorium oraz nieograniczone co do typu urządzeń wirtualnej rzeczywistości, których dotyczyć ma porting VR. Spółka w zamian za udzielone upoważnienie, zobowiązana będzie to zapłaty na rzecz Intermarum wynagrodzenia w postaci tantiem liczonych od dochodu ze sprzedaży wersji VR gry, które ustalone zostało na zasadach rynkowych.

Ponadto, Spółka jest uprawniona do autorskich praw majątkowych do gry w wersji VR powstałej w wyniku przeprowadzonego portingu VR. Jest to pierwszy projekt, realizowany przez Spółkę w ramach portingu na VR.

Do istotnych zdarzeń Spółka zalicza także dołączenie do jej zespołu w drugim kwartale 2022 roku na stanowisko lead game designer'a odpowiedzialnego za przyszły rozwój gier osoby, z ponad 16 letnim doświadczeniem w branży gier cyfrowych dystrybuowanych na wszelkich platformach. Osoba ta jest weteranem branży gamingowej, pracując w największych studiach gier stojąc za sukcesami znanych tytułów z ekranów płaskich, jak również projektów VR powstałych w drodze przeniesienia IP znanych gier płaskich na VR. Od października 2022 roku objęła stanowisko Head of Studio.

W trzecim kwartale 2022 roku Spółka pracowała w dalszym ciągu nad wydaniem gry „Horror Bar VR” na urządzenia Oculus za pośrednictwem platformy Meta Quest (dawniej Oculus Quest), tj. głównej platformy sprzedażowej należącej do firmy Meta.

We wrześniu 2022 r. Spółka zrealizowała również zlecenie dla Bacardi-Martini Polska sp. z o.o., polegające m.in. na dostosowaniu aplikacji eventowej "VR Bar" do brandingu wirtualnego baru i jego otoczenia oraz zaimplementowaniu produktów z portfolio Bacardi-Martini Polska w wirtualnym środowisku. Za pośrednictwem zmodyfikowanej dla celów Bacardi-Martini Polska aplikacji, Spółka przeprowadziła w ramach dwudniowego wydarzenia warsztaty barmańskie dla uczestników, wprowadzając ich w świat Metaverse. Realizacja powyższego zlecenia była efektem wznowienia aktywnego oferowania produktów dedykowanych dla sektora B2B, tj. VR Bar oraz Bartender VR League, których sprzedaż została wstrzymana przez pandemię koronawirusa COVID-19.

W IV kwartale 2022 r. Spółka otworzyła nowe biuro w Katowicach. Rozpoczęcie działalności biura w Katowicach pozwoliło stworzyć kolejny całkowicie samodzielny zespół, który w odróżnieniu od warszawskiego zespołu specjalizującego się w pracy w silniku Unreal Engine, specjalizuje się w technologii Unity. Niezależnie jednak od powyższego, Spółka nadal dynamicznie rozwija oba zespoły, rekrutując kolejnych specjalistów, równocześnie rozwijając talenty poprzez program praktyk dla studentów, który został uruchomiony od stycznia 2023 roku.

Kolejnym kamieniem milowym w rozwoju Spółki w IV kwartale 2022 r. była finalizacja budowy departamentu wydawniczego Spółki, na czele którego stanęła (obejmując stanowisko Board Advisor - Content Partnerships) Kristine Severson, dysponująca niekwestionowanym doświadczeniem i kompetencjami na światowym rynku XR (zajmowała stanowiska menadżerskie, doradzała oraz zasiadała w zarządach takich firm jak Meta, HTC, Sony i Rockstar Games). Departament wydawniczy Spółki, poza wspieraniem deweloperów w procesie wydawniczym ich autorskich projektów, ma być swoistym „hubem” dla czołowych globalnych platform VR oraz małych i średnich deweloperów VR. Obecnie ten dział Spółki prowadzi rozmowy z kilkoma deweloperami i platformami ukierunkowane na publikację następnych obiecujących pozycji. Spółka finalizuje prace nad nową stroną, w której zostanie zaprezentowana rozszerzona oferta Spółki oraz nad globalną kampanią PR informującą o rozpoczęciu działalności departamentu wydawniczego pod nazwą VR Factory Publishing.

W IV kwartale Spółka podejmowała również działania mające na celu kontynuowanie rozwoju w roku 2023 i latach następnych. W dniu 18 listopada 2022 roku Spółka zawarła z dystrybutorem z siedzibą w Stanach Zjednoczonych umowę na dystrybucję gier „Horror Bar VR” i „Bartender VR Simulator” w nowych kanałach dystrybucyjnych, w których Spółka do tej pory nie prowadziła sprzedaży gier. Na podstawie tej umowy, dystrybutor zobowiązał się do dystrybucji tych gier na terytorium Ameryki Północnej, za pośrednictwem platform GameStop i Amazon, przy czym koszty związane z dystrybucją tych gier ponoszone są przez dystrybutora. Z tytułu realizacji niniejszej umowy, Spółka będzie

partycypować na zasadach określonych w tej umowie w przychodach ze sprzedaży tych gier. Umowa została zawarta na okres 6 miesięcy od daty pierwszej komercyjnej sprzedaży tych gier, z automatycznym jej odnawianiem na kolejne 12 miesięczne okresy, chyba, że któraś strona nie wyrazi zgody na to przedłużenie. Zawarcie tej umowy umożliwi Spółce dotarcie do nowych grup odbiorców - dystrybutor szacuje zasięg na ponad 30 mln konsumentów. Ponadto, oprócz korzyści finansowej z bezpośredniej sprzedaży tych gier, wartością umowy jest również wartość marketingowa polegająca na budowaniu świadomości zarówno produktów jak i studia VR Factory Games na tamtych rynkach.

W dniu 2 grudnia 2022 r. Spółka podpisała dwie umowy wydawnicze z Meta Platforms Technologies, LLC, na dystrybucję gier „Bartender VR Simulator” i „Horror Bar VR” w głównym sklepie Meta Quest, na urządzenia Oculus Quest. Premiery obu gier planowane są w pierwszym półroczu 2023 r. W konsekwencji ustaleń realizowanych do celów podpisania tych umów, Spółka wraz z menadżerami z firmy Meta wypracowała katalog prac ukierunkowany na znaczący rozwój gier. W ramach umowy wydawniczej, Spółka uzyska od Meta m.in. finansowanie bezzwrotne na prace rozwojowe gry, rozbudowany program QA oraz działania marketingowe wspierające sprzedaż gry. Dystrybucja „Bartender VR Simulator” i „Horror Bar VR” w głównym sklepie Meta Quest może mieć pozytywny wpływ na wyniki sprzedażowe tych gier, a tym samym osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe.

Zachęcam do lektury naszego raportu rocznego.

Sławomir Matul
Prezes Zarządu

Wybrane dane finansowe

	31.12.2022	31.12.2021	31.12.2022	31.12.2021
	w złotych		w euro ¹	
Aktywa trwałe	31 699 248,56	33 847 978,04	6 759 045,73	7 359 215,99
Wartości niematerialne i prawne	31 691 620,41	33 837 488,01	6 757 419,22	7 356 935,25
Rzeczowe aktywa trwałe	7 006,15	10 120,03	1 493,88	2 200,29
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	622,00	370,00	132,63	80,45
Aktywa obrotowe	1 473 436,14	1 408 038,99	314 172,19	306 135,36
Zapasy	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	618 068,35	404 020,03	131 787,11	87 841,90
Inwestycje krótkoterminowe	855 229,79	992 248,96	182 355,66	215 734,43
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	138,00	11 770,00	29,42	2 559,03
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktywa razem	33 172 684,70	35 256 017,03	7 073 217,92	7 665 351,36
Kapitał (fundusz) własny	33 077 007,16	35 173 973,44	7 052 817,15	7 647 513,47
Kapitał (fundusz) podstawowy	32 847 366,00	32 847 366,00	7 003 852,11	7 141 663,26
Kapitał (fundusz) zapasowy	7 527 627,80	7 527 627,80	1 605 072,13	1 636 654,30
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	7 527 627,80	7 527 627,80	1 605 072,13	1 636 654,30
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00	0,00	0,00
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	0,00	0,00	0,00	0,00
- na udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-5 201 020,36	-4 957 216,40	-1 108 983,21	-1 077 796,32
Zysk (strata) netto	-2 096 966,28	-243 803,96	-447 123,88	-53 007,77
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	95 677,54	82 043,59	20 400,76	17 837,89
Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	95 677,54	82 043,59	20 400,76	17 837,89
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Pasywa razem	33 172 684,70	35 256 017,03	7 073 217,92	7 665 351,36

¹ dane z bilansu zostały przeliczone po średnim kursie Narodowego Banku Polskiego (Tabela A), obowiązującym odpowiednio w dniach 30.12.2022 r. oraz 31.12.2021 r.:

- 30.12.2022 r. - 4,6899 zł,
- 31.12.2021 r. - 4,5994 zł.

	01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2021- 31.12.2021	01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2021- 31.12.2021
	w złotych		w euro ²	
Przychody netto ze sprzedaży	1 870 746,66	135 944,47	399 025,94	29 698,41
Koszty działalności operacyjnej	3 941 328,78	536 425,29	840 676,32	117 187,39
Zysk (strata) ze sprzedaży	-2 070 582,12	-400 480,82	-441 650,38	-87 488,98
Pozostałe przychody operacyjne	863,39	46 930,94	184,16	10 252,53
Pozostałe koszty operacyjne	18 614,80	9 714,40	3 970,49	2 122,21
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-2 088 333,53	-363 264,28	-445 436,72	-79 358,66
Przychody finansowe	21 262,09	160 019,50	4 535,15	34 957,84
Koszty finansowe	437,14	36 237,23	93,24	7 916,38
Zysk (strata) brutto	-2 067 508,58	-239 482,01	-440 994,80	-52 317,21
Zysk (strata) netto	-2 096 966,28	-243 803,96	-447 278,06	-53 261,38

² dane z rachunku wyników zostały przeliczone po średnim kursie Narodowego Banku Polskiego (Tabela A), przyjętym jako średnia kursów obowiązujących na ostatni dzień miesiąca odpowiednio roku 2022 oraz 2021:

- rok 2022 r. - 4,6883 zł,

- rok 2021 r. - 4,5775 zł.

OŚWIADCZENIE w sprawie rzetelności i kompletności sprawozdania finansowego

Działając w imieniu VR Factory Games SA z siedzibą w Warszawie oświadczam, że wedle mojej najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2022 i dane porównywalne, sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę lub standardami uznawanymi w skali międzynarodowej, oraz że dane te odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy. Ponadto oświadczam, że Sprawozdanie z działalności za rok obrotowy 2022 zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Warszawa, dn. 21 kwietnia 2023 r.

Sławomir Matul - Prezes Zarządu

OŚWIADCZENIE w sprawie wyboru firmy audytorskiej do badania rocznego sprawozdania finansowego

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

Warszawa, dn. 21 kwietnia 2023 r.

Sławomir Matul - Prezes Zarządu