



**VRFACTORY**

**VR FACTORY GAMES**  
**SPÓŁKA AKCYJNA**

# **RAPORT ROCZNY 2023**

Warszawa, dn. 29 kwietnia 2024 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 2023
- VI. Sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2023
- VII. Sprawozdanie Zarządu z działalności w roku obrotowym 2023
- VIII. Sprawozdanie ze stosowania zasad ładu korporacyjnego „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”

## List Zarządu

Szanowni Państwo,

Z wielką przyjemnością przedstawiam Państwu raport podsumowujący 2023 rok obrotowy.

Miniony rok był dla VR Factory Games bardzo wyjątkowy, zarówno w zakresie ważnych wydarzeń, które miały miejsce, jak również istotnego progresu wyników finansowych. W całym 2023 roku przychody wyniosły 3 068 429,40 zł i były o 64% wyższe, aniżeli przychody osiągnięte w 2022 r., których wartość wyniosła 1 870 746,66 zł. Zyskowność wyniosła odpowiednio 905 745,43 zł na poziomie działalności operacyjnej oraz 862 866,96 zł wyniku netto. W ujęciu sprawozdawczym w całym 2023 roku Spółka odnotowała stratę z działalności operacyjnej w kwocie -1 226 638,13 zł oraz stratę netto -1 269 516,60 zł, na który to wynik główny wpływ miała konieczność ujęcia kosztu amortyzacji wartości firmy, będącego konsekwencją zrealizowanego procesu połączenia, tj. wyceny majątku przejętej spółki VR Factory Games sp. z o.o., który w 2023 roku wynosił 2 132 383,56 zł, a który de facto nie jest wydatkiem. Trzeci kwartał 2023 roku był rekordowym przychodowo okresem w całej historii działalności Spółki w obszarze VR (włącznie z działalnością wykonywaną jeszcze jako sp. z o.o. przed połączeniem), w którym udało się wypracować blisko 1 mln zł przychodów. Na wysokość przychodów najistotniejszy wpływ miały premiery w głównym sklepie Meta Quest gier „Zombie Bar Simulator” i „Bartender VR Simulator”.

Do najważniejszych wydarzeń, które miały miejsce w 2023 roku zaliczamy przede wszystkim wprowadzenie z sukcesem do głównego sklepu Meta Quest dwóch naszych gier, tj. „Bartender VR Simulator” i „Zombie Bar Simulator”, która na platformie Meta Quest debiutowała jeszcze pod pierwotną nazwą „Horror Bar VR”, a której nazwę postanowiliśmy zmienić w celu zwiększenia potencjału sprzedażowego oraz lepszego dopasowania nazwy gry do grupy docelowej klientów i tego o czym ta gra jest. Jako pierwsza, w dniu 25 maja 2023 r. swoją premierę miała „Zombie Bar Simulator”, a dwa tygodnie później, bo 8 czerwca 2023 r. premierę miał „Bartender VR Simulator”. Obie gry zostały bardzo dobrze przyjęte przez społeczność graczy, a „Bartender VR Simulator” przez wiele tygodni utrzymywał się na liście „Meta Quest Top Selling Games”, co następnie zaowocowało podjęciem szerszej współpracy z Meta, która grę uwzględniła w swoich strategicznych zorganizowanych promocjach dla graczy w głównym sklepie Meta Quest, w tym m.in. w grudniowej promocji przedświątecznej. W ramach tej promocji, w dniu 25 grudnia 2023 r. „Bartender VR Simulator” sprzedał się w ciągu jednego dnia w bardzo dużym nakładzie 1 440 sztuk. Bardzo dobry odbiór „Bartender VR Simulator” przyczynił się również do tego, że po 3 tygodniach od premiery, przychody ze sprzedaży tej gry w głównym sklepie Meta Quest, pokryły koszty jej produkcji w wersji dedykowanej na urządzenia Oculus Quest, dystrybuowanej w głównym sklepie Meta Quest.

Proszę przy tym pamiętać, że główny sklep Meta Quest jest najpopularniejszą platformą VR na świecie, zapewniającą produkcjom dystrybuowanym przez ten sklep szeroki zasięg wśród potencjalnych graczy. Samo wprowadzenie gier do dystrybucji w głównym sklepie Meta Quest poprzedzone jest ich analizą przez specjalistów z Meta. Tym bardziej cieszymy się z umożliwienia nam dystrybucji naszych gier właśnie w tym sklepie, co w naszej opinii również świadczy o wysokiej ich jakości oraz potencjale sprzedażowym. W konsekwencji ustaleń realizowanych do celów podpisania z Meta umów wydawniczych na dystrybucję tych gier na tej platformie (umowy wydawnicze podpisaliśmy 2 grudnia 2022 r.), wypracowaliśmy z menadżerami z Meta katalog prac, ukierunkowany na znaczący rozwój tych gier, przez co różnią się one od wersji wydanych na takie platformy jak PlayStation VR, Steam czy Oculus Rift. Prace te realizowaliśmy zgodnie z harmonogramami określonymi w umowach wydawniczych, przy

czym dzięki zaangażowaniu całego naszego zespołu, poszczególne etapy kończyliśmy nawet przed terminami wynikającymi z tych umów wydawniczych.

Bardzo dobre przyjęcia zarówno „Bartender VR Simulator” i „Zombie Bar Simulator” przez społeczność graczy skupioną wokół Meta Quest, a także pozytywnie zakończone przez nas wewnętrzne analizy w zakresie możliwości technicznych dostosowania tych gier do dystrybucji na nową generację okularów PSVR2, współpracujących z konsolą nowej generacji PlayStation 5, oraz również pozytywna ocena potencjału dystrybucyjnego poprzez tę platformę, spowodowały podjęcie przez nas decyzji nad przygotowaniem tych gier do dystrybucji na tę platformę. Prace nad obiema grami rozpoczęliśmy w ostatnim kwartale ubiegłego roku, a już w bieżącym roku gry uzyskały od Sony Interactive Entertainment odpowiednie certyfikacje. Dzięki tym certyfikacjom, „Bartender VR Simulator” miał swoją premierę na PSVR2, odpowiednio w dniu 8 lutego 2024 r. w regionie SIEE (Sony Interactive Entertainment of Europe) oraz 9 lutego 2024 r. w regionie SIEA (Sony Interactive Entertainment of America), a „Zombie Bar Simulator” w dniu 19 kwietnia 2024 r. jednocześnie w obu regionach, tj. SIEE i SIEA.

Oczywiście „Bartender VR Simulator” i „Zombie Bar Simulator” nie były jedynymi projektami, nad którymi pracowaliśmy w 2023 roku, mimo, że to właśnie tym dwóm grom poświęciliśmy istotną część naszych działań. W całym 2023 roku aktywnie poszukiwaliśmy kolejnych tytułów gier do przeniesienia z ekranów płaskich do VR i rozwijaliśmy pozyskaną właśnie do tego celu wydaną pierwotnie na ekrany płaskie grę „Workshop Simulator VR”. W 2023 roku zakończyliśmy prace nad wersją tej gry przeznaczoną do Beta testów, a same testy rozpoczęły się w sierpniu 2023 roku. Ponadto, uruchomiliśmy stronę tej gry w wersji przeznaczonej na platformy VR pod adresem: [www.workshopsimulatorvr.com](http://www.workshopsimulatorvr.com), a także prowadziliśmy rozmowy z wydawcami oraz bezpośrednio z platformami takimi jak Meta, Pico i Vive, na temat wydania „Workshop Simulator VR” na tych platformach. Współpraca z agencją reklamową specjalizującą się w promocji gier VR zaowocowała również utworzeniem nowej strategii na promocję i rozwój tej gry, w tym przesunięcie jej premiery na 2024 r.

W ostatnim kwartale 2022 r. podjęliśmy decyzję o budowie drugiego samodzielnego zespołu, który w odróżnieniu od pierwotnego zespołu specjalizującego się w pracy w silniku Unreal Engine, specjalizuje się w technologii Unity. W minionym 2023 roku nadal dynamicznie rozwijaliśmy oba zespoły, rekrutując kolejnych specjalistów, równocześnie rozwijając talenty poprzez program praktyk dla studentów, który został uruchomiony od stycznia 2023 roku.

Obserwując zainteresowanie graczy oraz dostrzegając potencjał w „Bartender VR Simulator” i „Zombie Bar Simulator”, chcemy nadal rozwijać te gry, aby poprzez aktualizacje, wprowadzanie kolejnych update’ów i dystrybucję na jak największą liczbę platform, zainteresować nimi jak najszersze grono potencjalnych odbiorców. Skupiamy się również na poszukiwaniach kolejnych tytułów gier do przeniesienia z ekranów płaskich do VR. Tym bardziej, że w ostatnich miesiącach miały miejsce istotne dla naszej branży wydarzenia, jak chociażby mająca miejsce 10 października 2023 roku premiera nowej wersji okularów Quest, modelu Quest 3, które zostały bardzo dobrze przyjęte przez rynek. Branża otrzymała dwa razy mocniejszy zestaw VR z niesamowitą optyką i nową technologią Mixed Reality (rzeczywistości mieszanej), co zapewnia zupełnie nowe możliwości polegające na mieszanii kontentu VR z realnym otoczeniem. Ponadto, na początku 2024 roku odbyła się premiera Apple Vision Pro - okularów rzeczywistości mieszanej. Zdaniem recenzentów, urządzenie to jest ważnym krokiem w rozwoju całej kategorii i może nie tylko zrewolucjonizować sposób, w jakim technologia ta jest obecnie wykorzystywana, ale przede wszystkim przyczynić się do masowej adopcji tej technologii. Oficjalny debiut w tej kategorii urządzeń, tak potężnej technologicznie i opiniotwórczej marki jaką jest marka

Apple, jest wielkim impulsem nie tylko od strony technologicznej, ale również biznesowej, potwierdzającej olbrzymi potencjał technologii VR. Dnia 22 kwietnia br. Meta ogłosiła, że ekosystem Quest stanie się bardziej otwarty. Wprowadzony został Meta Horizon OS, który zasilił Meta Quest z otwartym dostępem do zewnętrznych producentów sprzętu. Dzięki temu Quest Store został przemianowany na Meta Horizon Store i będzie bardziej inkluzywny dzięki lepszej integracji App Lab, przez co wszystkie aplikacje będą bardziej dostępne i wykrywalne na różnych urządzeniach. W konsekwencji, do ekosystemu Meta dołączają partnerzy tacy jak ASUS, Lenovo i Xbox.

Wszystkie te wydarzenia stanowią o wysokim potencjale rozwoju branży VR/AR, wspomagając jej już i tak dynamiczny rozwój, co odbieramy z optymizmem widząc przestrzeń dla dalszego rozwoju w tej branży naszej Spółki.

Reasumując, w bieżącym roku będziemy skupiać się nad dalszym rozwojem naszych wiodących tytułów „Bartender VR Simulator” i „Zombie Bar Simulator”, które zapewniają Spółce stabilne przychody. Chcemy maksymalnie wykorzystać potencjał tych dwóch gier, zarówno wprowadzając aktualizacje do wersji obecnie już wydanych na platformach dystrybucyjnych, jak również przygotowując wersje na nowe urządzenia VR. W bieżącym roku planujemy również premierę „Workshop Simulator VR”, gry, która pierwotnie została wydana na ekrany płaskie, a którą dostosowaliśmy do urządzeń VR. Nieustannie aktywnie poszukujemy również innych tytułów, które moglibyśmy przenieść z ekranów płaskich na VR. Po premierze „Workshop Simulator VR”, Spółka będzie dysponowała potencjałem do podjęcia prac nad dwoma nowymi tytułami, biorąc pod uwagę również dostępność zespołu pracującego w silniku Unreal Engine.

Dziękując za wsparcie i okazane zaufanie, zachęcam do lektury naszego raportu rocznego.

Sławomir Matul  
Prezes Zarządu

## Wybrane dane finansowe

	31.12.2023	31.12.2022	31.12.2023	31.12.2022
	w złotych		w euro <sup>1</sup>	
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>30 910 218,73</b>	<b>31 699 248,56</b>	<b>7 109 065,95</b>	<b>6 759 045,73</b>
Wartości niematerialne i prawne	30 903 817,46	31 691 620,41	7 107 593,71	6 757 419,22
Rzeczowe aktywa trwałe	3 892,27	7 006,15	895,19	1 493,88
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 509,00	622,00	577,05	132,63
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>1 075 690,72</b>	<b>1 473 436,14</b>	<b>247 398,97</b>	<b>314 172,19</b>
Zapasy	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	445 019,14	618 068,35	102 350,31	131 787,11
Inwestycje krótkoterminowe	630 671,58	855 229,79	145 048,66	182 355,66
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	138,00	0,00	29,42
<b>Należne wpłaty na kapitał podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>31 985 909,45</b>	<b>33 172 684,70</b>	<b>7 356 464,91</b>	<b>7 073 217,92</b>
<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>31 807 490,56</b>	<b>33 077 007,16</b>	<b>7 315 430,21</b>	<b>7 052 817,15</b>
Kapitał (fundusz) podstawowy	32 847 366,00	32 847 366,00	7 554 592,00	7 003 852,11
Kapitał (fundusz) zapasowy	7 527 627,80	7 527 627,80	1 731 285,14	1 605 072,13
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	0,00	0,00	0,00	0,00
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	-7 297 986,64	-5 201 020,36	-1 678 469,79	-1 108 983,21
Zysk (strata) netto	-1 269 516,60	-2 096 966,28	-291 977,14	-447 123,88
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>178 418,89</b>	<b>95 677,54</b>	<b>41 034,70</b>	<b>20 400,76</b>
Rezerwy na zobowiązania	19 060,00	0,00	4 383,62	0,00
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	159 358,89	95 677,54	36 651,08	20 400,76
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Pasywa razem</b>	<b>31 985 909,45</b>	<b>33 172 684,70</b>	<b>7 356 464,91</b>	<b>7 073 217,92</b>

<sup>1</sup> dane z bilansu zostały przeliczone po średnim kursie Narodowego Banku Polskiego (Tabela A), obowiązującym odpowiednio w dniach 29.12.2023 r. oraz 30.12.2022 r.:

- 29.12.2023 r. - 4,3480 zł,

- 30.12.2022 r. - 4,6899 zł.

	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2022- 31.12.2022
	w złotych		w euro <sup>2</sup>	
Przychody netto ze sprzedaży	3 068 429,40	1 870 746,66	677 601,80	399 025,94
Koszty działalności operacyjnej	4 248 571,82	3 941 328,78	938 212,86	840 676,32
<b>Zysk (strata) ze sprzedaży</b>	<b>-1 180 142,42</b>	<b>-2 070 582,12</b>	<b>-260 611,06</b>	<b>-441 650,38</b>
Pozostałe przychody operacyjne	5,45	863,39	1,20	184,16
Pozostałe koszty operacyjne	46 501,16	18 614,80	10 268,86	3 970,49
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>-1 226 638,13</b>	<b>-2 088 333,53</b>	<b>-270 878,71</b>	<b>-445 436,72</b>
Przychody finansowe	126,85	21 262,09	28,01	4 535,15
Koszty finansowe	44832,32	437,14	9 900,33	93,24
<b>Zysk (strata) brutto</b>	<b>-1 271 343,60</b>	<b>-2 067 508,58</b>	<b>-280 751,03</b>	<b>-440 994,80</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-1 269 516,60</b>	<b>-2 096 966,28</b>	<b>-280 347,57</b>	<b>-447 278,06</b>

<sup>2</sup> 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 2023 oraz 2022:

- rok 2023 r. - 4,5284 zł,

- rok 2022 r. - 4,6883 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 2023 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 2023 zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Warszawa, dn. 29 kwietnia 2024 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. 29 kwietnia 2024 r.

**Sławomir Matul** - Prezes Zarządu