



# VRFACTORY

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

## **RAPORT ZA I KWARTAŁ 2024 r.**

tj. za okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 marca 2024 r.  
sporządzony dnia 15 maja 2024 roku

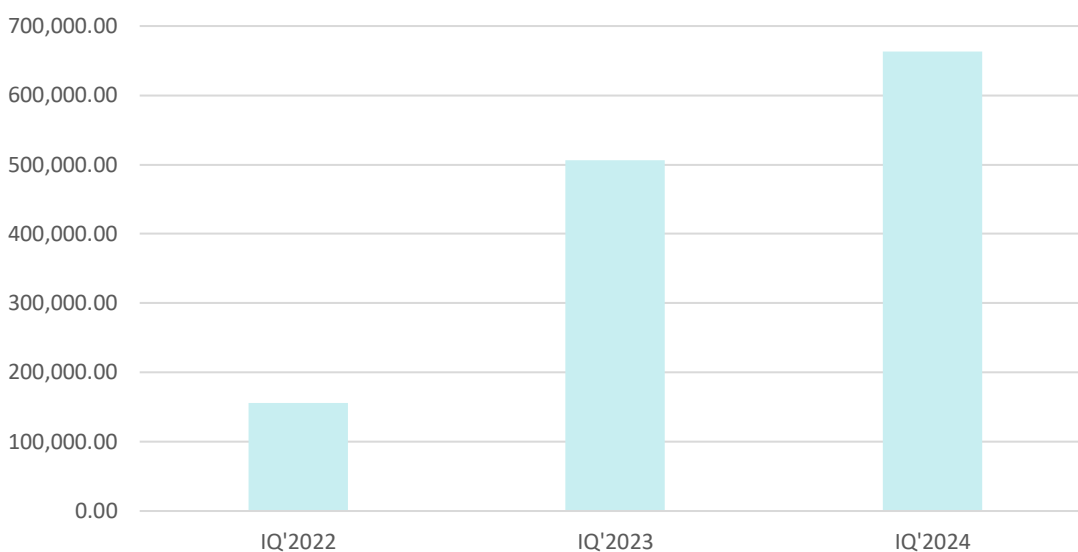
Raport za I kwartał 2024 roku został sporządzony zgodnie z przepisami Ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości oraz w oparciu o Załącznik Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

## Spis treści

I. KOMENTARZ ZARZĄDU NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JEJ SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W KWARTALE SPRAWOZDAWCZYM .....	2
II. SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE .....	5
III. POZOSTAŁE INFORMACJE O EMITENCIE .....	10
IV. PROGNOZY FINANSOWE .....	12
V. PRZYNALEŻNOŚĆ DO GRUPY KAPITAŁOWEJ .....	12
VI. INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI W OBSZARZE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH WPROWADZANYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE .....	13
VII. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU .....	13

## I. KOMENTARZ ZARZĄDU NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JEJ SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W KWARTALE SPRAWOZDAWCZYM

W pierwszym kwartale Spółka wypracowała 663 422,36 zł przychodów z działalności, tj. o 31% więcej aniżeli w analogicznym okresie roku poprzedniego. Pierwszy kwartał 2024 r. to kolejny okres z rzędu, który Spółka zakończyła z dodatnimi wynikami finansowymi na poziomie podstawowej działalności operacyjnej, z wyłączeniem amortyzacji, w którym EBITDA wyniosła 42 922,33 zł. Świadczy to o prawidłowych decyzjach podejmowanych przez Zarząd w zakresie ukierunkowania Spółki do generowania przychodów, a także skutecznych działaniach w obszarach wprowadzanych do gier aktualizacji i modyfikacji, celem zwiększenia ich monetyzacji.



**Wykres 1: Wartość przychodów w pierwszych kwartałach lat 2022 - 2024**

Źródło: Spółka

Pozytywne przyjęcie zarówno „Zombie Bar Simulator”, a przede wszystkim „Bartender VR Simulator” przez społeczność skupioną wokół platformy Meta Quest, a także przeprowadzone wewnętrzne analizy w zakresie weryfikacji tych gier pod kątem potencjału sprzedażowego oraz technicznych możliwości, spowodowały jeszcze w IV kwartale 2023 r. podjęcie decyzji o ich dostosowaniu do nowej generacji okularów PSVR2, współpracujących z konsolą PlayStation 5.

W pierwszym kwartale 2024 r. Spółka realizowała działania związane z ukończeniem prac przygotowawczych gry „Bartender VR Simulator” do dystrybucji na nową generację okularów PSVR2, współpracujących z konsolą nowej generacji PlayStation 5. Premiera tej gry na tej platformie sprzętowej miała miejsce 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).

Pierwszy kwartał 2024 r. to również prace nad „Bartender VR Simulator”, celem przygotowania jej wersji mixed reality w oparciu o funkcję passthrough oraz dostosowanie grafiki do możliwości okularów Meta Quest 3, które premierę miały 10 października 2023 r. i zostały bardzo dobrze przyjęte przez rynek. Update tej gry w wersji mixed reality miał miejsce 9 maja br.

Dostrzegając bardzo dobre przyjęcie gry „Bartender VR Simulator” w głównym sklepie Meta Quest, Spółka dalej mocno pracuje nad rozwojem objętości tej gry w wersji dystrybuowanej na

tej platformie, dodając co trzy tygodnie kolejne update'y, a także nad stworzeniem silnej, rozpoznawalnej marki wśród graczy i środowiska deweloperskiego.

Kolejną grą, która zadebiutowała na nową generację okularów PSVR2, jest „Zombie Bar Simulator”. W minionym kwartale realizowane były prace nad certyfikacją i wydaniem tej gry na te urządzenia. Premiera tej wersji gry miała miejsce 19 kwietnia 2024 r. Gra jest bardzo dobrze oceniana przez graczy - średnia ocen wynosi 4,42, gdzie w skali od 1 do 5 najgorszą oceną jest 3.

Innym projektem, nad którym Spółka intensywnie pracuje jest „Workshop Simulator VR”, gra VR, która jest realizowana na podstawie wersji pierwotnie wyprodukowanej na ekrany płaskie. Od sierpnia 2023 r. gra ta przechodziła playtesty, które przyniosły wiele wartościowych wniosków. W oparciu o te wnioski, Spółka przygotowała odpowiednie modyfikacje gry. Spółka zdecydowała również o podjęciu prac nad dostosowaniem jej grafii do możliwości urządzeń Meta Quest 3. W kwartale sprawozdawczym w dalszym ciągu prowadzone były 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 gry „Workshop Simulator VR”, w tym przesunięcie jej premiery prawdopodobnie na drugi kwartał 2024 r. W minionych okresach Spółka uruchomiła dedykowaną stronę tej gry w wersji przeznaczonej na platformy VR, która dostępna jest pod adresem: [www.workshopsimulatorvr.com](http://www.workshopsimulatorvr.com).

W analizowanym okresie, w ujęciu sprawozdawczym Spółka wykazała stratę z działalności operacyjnej w wysokości -562 050,91 zł oraz stratę netto w wysokości -563 010,44 zł. W analogicznym okresie roku ubiegłego, wyniki te wynosiły odpowiednio -399 889,22 zł na poziomie wyniku z działalności operacyjnej oraz -404 863,41 zł na poziomie wyniku netto. Tak jak w poprzednich okresach sprawozdawczych, wysokość straty wynika przede wszystkim z ponoszonego przez Spółkę kosztu amortyzacyjnego, będącego konsekwencją zrealizowanego procesu połączenia, tj. wyceny majątku przejętej spółki VR Factory Games sp. z o.o. W okresie sprawozdawczym koszt ten wyniósł 533 095,89 zł. **Po wyłączeniu tego kosztu, który jest kosztem niemającym związku z bieżącą działalnością operacyjną, Spółka osiągnęła zysk z działalności operacyjnej w kwocie 42 922,33 zł oraz zysk netto 41 962,80 zł.**

W I kwartale 2024 r. koszty związane z podstawową działalnością operacyjną wyniosły 1 217 934,08 zł. Pomimo rozwoju działalności, koszty te poprzez odpowiednie racjonalizujące działania Zarządu, w okresie sprawozdawczym zostały utrzymane na optymalnym poziomie zbliżonym do kosztów z podstawowej działalności operacyjnej za poprzednie okresy kwartalne. Struktura kosztów operacyjnych Spółki jest typowa dla podmiotów prowadzących działalność w zakresie produkcji gier. Koszty działalności operacyjnej, zwłaszcza w odniesieniu do usług obcych czy wynagrodzeń, generowane były w związku z intensywnym rozwojem Spółki.

Przypomnieć w tym miejscu należy, że od stycznia 2023 r., w celu lepszej prezentacji współmierności osiąganych przychodów do ponoszonych kosztów, Spółka wprowadziła zmiany w obszarze polityki rachunkowości. Od stycznia 2023 r. Spółka agreguje wydatki związane z realizowanymi przez siebie produkcjami jako nakłady ponoszone na prace rozwojowe, zgodnie z opisem w punkcie VII niniejszego raportu (polityka rachunkowości), poprzez rozszerzenie struktury bilansu o kategorię wartości niematerialnych i prawnych w budowie względnie "Koszty prac rozwojowych w toku realizacji". Dopiero w momencie zakończenia prac, które dadzą w przyszłości zamierzony efekt gospodarczy, zostają przekwalifikowane do pozycji wartości niematerialnych i prawnych (Koszty zakończonych prac rozwojowych) i amortyzowane. Powyższa zmiana sprawia, że nakłady na realizowane produkcje, nie wprowadzone jeszcze do sprzedaży, nie obciążają bieżącego wyniku finansowego Spółki.

Suma bilansowa Spółki na dzień 31 marca 2024 r. pozostaje na zbliżonym poziomie jak w poprzednich okresach i wyniosła 31 468 825,03 zł, przy czym po stronie majątku Spółki zasadniczą pozycję stanowiła zarachowana wartość majątku spółki przejętej w procesie połączenia, tj. VR Factory Games sp. z o.o., w kwocie 28 549 577,98 zł. Ponadto, Spółka posiadała środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego w kwocie 459 941,04 zł. Krótkoterminowe należności Spółki na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 376 064,20 zł (Spółka nie posiada należności długoterminowych), a zobowiązania wraz z rezerwami 224 344,91 zł.

W dniu 12 lutego 2024 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, które podjęło m.in. decyzję o obniżeniu wartości kapitału zakładowego o kwotę 29 562 629,40 zł, tj. z kwoty 32 847 366,00 zł do kwoty 3 284 736,60 zł poprzez obniżenie wartości nominalnej każdej akcji o kwotę 0,90 zł, tj. z kwoty 1,00 zł do kwoty 0,10 zł. Obniżenie kapitału zakładowego odbędzie się przy zachowaniu niezmiennionej liczby wszystkich akcji i ma na celu ułatwić Spółce w przyszłości pozyskanie finansowania udziałowego na jej rozwój. Celem obniżenia kapitału zakładowego jest restrukturyzacja kapitałów własnych Spółki, w tym usunięcie dysproporcji pomiędzy wartością nominalną akcji, a ich wartością rynkową określaną poprzez kurs notowań w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect.

Bardzo ważnym wydarzeniem rynkowym, mającym miejsce w okresie sprawozdawczym, była długo wyczekiwana 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.

Ponadto, dnia 22 kwietnia 2024 r. Meta ogłosiła, że ekosystem Quest stanie się bardziej otwarty. Wprowadzony został Meta Horizon OS, który zasilili 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.

Obecnie Spółka pracuje nad dalszym rozwojem swoich wiodących tytułów „Bartender VR Simulator” i „Zombie Bar Simulator”, które zapewniają Spółce stabilne przychody, chcąc maksymalnie wykorzystać potencjał tych dwóch gier, zarówno wprowadzając aktualizacje do wersji obecnie już wydanych na platformach dystrybucyjnych, jak również przygotowywać wersje na nowe urządzenia VR. W bieżącym roku Spółka planujemy również premierę „Workshop Simulator VR”, gry, która pierwotnie została wydana na ekrany płaskie, a która została dostosowana przez Spółkę do urządzeń VR. Nieustannie Spółka aktywnie poszukuje również innych tytułów oraz prowadzi rozmowy z wydawcami i właścicielami IP gier wydanych na ekrany płaskie, które mają potencjał do przeniesienia ich 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.



## II. SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

BILANS - AKTYWA	Na dzień 31.03.2024 r. (w zł)	Na dzień 31.03.2023 r. (w zł)
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>30 632 819,79</b>	<b>31 426 531,32</b>
<b>I. Wartości niematerialne i prawne</b>	<b>30 627 196,99</b>	<b>31 419 681,64</b>
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	1 474 779,00	0,00
2. Wartość firmy	459 707,93	476 305,85
3. Inne wartości niematerialne i prawne	28 549 577,98	30 678 847,66
4. Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
5. Koszty prac rozwojowych w trakcie realizacji	143 132,08	264 528,13
<b>II. Rzeczowe aktywa trwałe</b>	<b>3 113,80</b>	<b>6 227,68</b>
1. Środki trwałe	3 113,80	6 227,68
2. Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3. Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
<b>III. Należności długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
<b>IV. Inwestycje długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Nieruchomości	0,00	0,00
2. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4. Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
<b>V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>2 509,00</b>	<b>622,00</b>
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	2 509,00	622,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>836 005,24</b>	<b>1 373 171,61</b>
<b>I. Zapasy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Materiały	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	0,00	0,00
3. Produkty gotowe	0,00	0,00
4. Towary	0,00	0,00
5. Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
<b>II. Należności krótkoterminowe</b>	<b>376 064,20</b>	<b>372 445,96</b>
1. Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Należności od pozostałych jednostek	376 064,20	372 445,96
<b>III. Inwestycje krótkoterminowe</b>	<b>459 941,04</b>	<b>992 558,59</b>
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	459 941,04	992 558,59
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
<b>IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>0,00</b>	<b>8 167,06</b>
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>31 468 825,03</b>	<b>32 799 702,93</b>



<b>BILANS - PASywa</b>	<b>Na dzień 31.03.2024 r. (w zł)</b>	<b>Na dzień 31.03.2023 r. (w zł)</b>
<b>A. Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>31 244 480,12</b>	<b>32 672 143,75</b>
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	32 847 366,00	32 847 366,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	7 527 627,80	7 527 627,80
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-8 567 503,24	-7 297 986,64
VI. Zysk (strata) netto	-563 010,44	-404 863,41
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>224 344,91</b>	<b>127 559,18</b>
<b>I. Rezerwy na zobowiązania</b>	<b>19 060,00</b>	<b>0,00</b>
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	60,00	0,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3. Pozostałe rezerwy	19 000,00	0,00
<b>II. Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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	0,00	0,00
<b>III. Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>205 284,91</b>	<b>127 559,18</b>
1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	205 284,91	127 559,18
4. Fundusze specjalne	0,00	0,00
<b>IV. Rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>PASywa RAZEM</b>	<b>31 468 825,03</b>	<b>32 799 702,93</b>

<b>Rachunek zysków i strat (wariant porównawczy)</b>	<b>Za okres od 01.01.2024 r. do 31.03.2024 r. (w zł)</b>	<b>Za okres od 01.01.2023 r. do 31.03.2023 r. (w zł)</b>
<b>A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:</b>	<b>663 422,36</b>	<b>506 046,55</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	663 422,36	506 046,55
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	0,00	0,00
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>1 217 934,08</b>	<b>902 057,24</b>
I. Amortyzacja	604 973,24	533 095,89
II. Zużycie materiałów i energii	8 823,99	32 429,43
III. Usługi obce	449 144,20	247 829,66
IV. Podatki i opłaty	10 125,00	0,00
V. Wynagrodzenia	133 362,63	55 331,21
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	4 725,97	243,90



VII. Pozostałe koszty rodzajowe	6 779,05	33 127,15
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>-554 511,72</b>	<b>-396 010,69</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>1,25</b>	<b>270,95</b>
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	1,25	270,95
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>7 540,44</b>	<b>4 149,48</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	7 540,44	4 149,48
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-562 050,91</b>	<b>-399 889,22</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>959,53</b>	<b>4 974,19</b>
I. Odsetki	0,00	0,00
II. Strata ze tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	959,53	4 974,19
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-563 010,44</b>	<b>-404 863,41</b>
<b>J. Podatek dochodowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>L. Zysk (strata) netto (I-J-K)</b>	<b>-563 010,44</b>	<b>-404 863,41</b>

Rachunek przepływów pieniężnych (wariant pośredni)	Za okres od 01.01.2024 r. do 31.03.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2023 r. do 31.03.2023 r. (w zł)
<b>A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>		
<b>I. Zysk (strata) netto</b>	<b>-563 010,44</b>	<b>-404 863,41</b>
<b>II. Korekty razem</b>	<b>727 393,10</b>	<b>806 720,34</b>
1. Amortyzacja	609 122,72	537 245,37
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	0,00	0,00
7. Zmiana stanu należności	68 954,94	245 622,39
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	45 926,02	31 881,64
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	0,00	-8 029,06
10. Inne korekty	3 389,42	0,00





III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	164 382,66	401 856,93
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>		
I. Wpływy	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
II. Wydatki	335 113,20	264 528,13
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	335 113,20	264 528,13
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-335 113,20	-264 528,13
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>		
I. Wpływy	0,00	0,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
8. Odsetki	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	0,00	0,00
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-170 730,54	137 328,80
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-170 730,54	137 328,80
F. Środki pieniężne na początek okresu	630 671,58	855 229,79
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	459 941,04	992 558,59

Zestawienie zmian w kapitale własnym	Za okres od 01.01.2024 r. do 31.03.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2023 r. do 31.03.2023 r. (w zł)
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	31 807 490,56	33 077 007,16
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	31 807 490,56	33 077 007,16



<b>1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu</b>	<b>32 847 366,00</b>	<b>32 847 366,00</b>
1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	32 847 366,00	32 847 366,00
<b>2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu</b>	<b>7 527 627,80</b>	<b>7 527 627,80</b>
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	7 527 627,80	7 527 627,80
<b>3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00
<b>4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
<b>5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu</b>	<b>-8 567 503,24</b>	<b>-5 201 020,36</b>
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-8 567 503,24	-5 201 020,36
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-8 567 503,24	-5 201 020,36
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-8 567 503,24	-7 297 986,64
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-8 567 503,24	-7 297 986,64
<b>6. Wynik netto</b>	<b>-563 010,44</b>	<b>-404 863,41</b>
<b>II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>31 244 480,12</b>	<b>32 672 143,75</b>
<b>III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>31 244 480,12</b>	<b>32 672 143,75</b>



### III. POZOSTAŁE INFORMACJE O EMITENCIE

#### Dane podstawowe

VR FACTORY GAMES Spółka Akcyjna	
adres siedziby	ul. Rakowiecka 34/5, 02-532 Warszawa
numer telefonu	+48 502 63 73 63
numer faksu	-----
adres poczty elektronicznej	hello@vrfactory.pro
adres strony internetowej	www.vrfactory.pro
sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
data rejestracji	13 sierpnia 2001 r.
numer krs	0000023205
regon	931153964
nip	8951592263
zarząd	Sławomir Matul – Prezes Zarządu

#### Organy statutowe

##### Zarząd:

W okresie sprawozdawczym oraz do dnia sporządzenia niniejszego raportu nie wystąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

Wobec powyższego, na dzień 31 marca 2024 roku oraz na dzień sporządzenia raportu, skład Zarządu Spółki przedstawia się następująco:

- Sławomir Matul – Prezes Zarządu

##### Rada Nadzorcza:

W okresie sprawozdawczym oraz do dnia sporządzenia niniejszego raportu nie wystąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki.

Wobec powyższego, na dzień 31 marca 2024 roku oraz na dzień sporządzenia raportu, skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawia się następująco:

- Dariusz Korecki - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Robert Skolimowski - Sekretarz Rady Nadzorczej
- Łukasz Błażejczyk - Członek Rady Nadzorczej
- Tomasz Rutkowski - Członek Rady Nadzorczej
- Jakub Łukomski - Członek Rady Nadzorczej

#### Akcjonariat

Na dzień 31 marca 2024 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 32 847 366,00 zł i dzielił się na:

- 1 099 400 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- 11 400 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- 11 400 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- 1 433 966 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- 80 000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,

- f) 250 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- g) 475 000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- h) 200 000 akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- i) 566 200 akcji zwykłych na okaziciela serii J, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- j) 800 000 akcji zwykłych na okaziciela serii K, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- k) 27 920 000 akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja.

W okresie sprawozdawczym oraz do dnia sporządzenia niniejszego raportu, do Spółki nie wpłynęły zawiadomienia w trybie art. 69 Ustawy o ofercie.

Na dzień sporządzenia raportu skład akcjonariatu powyżej 5% przedstawiał się następująco:

Akcjonariusze	Liczba akcji	Udział w kapitale (%)	Liczba głosów	Udział w głosach (%)
Sławomir Matul	20 373 044	62,02%	20 373 044	62,02%
Pozostali (rozproszeni)	17 396 438	37,98%	17 396 438	37,98%
<b>Razem</b>	<b>32 847 366</b>	<b>100,00%</b>	<b>32 847 366</b>	<b>100,00%</b>

#### Zatrudnienie

W okresie od 1 stycznia 2024 roku do 31 marca 2024 roku Spółka nie zatrudniała osób w oparciu o umowy o pracę. Współpraca realizowana była na zasadach typowych dla branży gameingowej, tj. na zasadach umów zleceń, umów o dzieło oraz stałych współprac B2B. W okresie sprawozdawczym Spółka współpracowała łącznie z 13 osobami na zasadach umów cywilno-prawnych.

#### Informacje o prowadzonej działalności

W wyniku połączenia, obecnie prowadzona przez VR Factory Games S.A. działalność skupia się na projektowaniu, produkcji, wydawaniu i wsparciu sprzedaży gier i aplikacji na najbardziej popularne platformy VR. Spółka posiada umowy z wiodącymi globalnymi platformami dystrybucyjnymi takimi jak Sony Corporation (właściciel PlayStation VR), Meta Platforms Technologies, Inc. (wcześniej Facebook, Inc. - właściciel Meta Quest i App Lab), Valve Corporation (właściciela Steam), Vive Port (właściciel HTC) czy Pico VR (spółka nabyta przez właściciela platformy Tik-Tok). Spółka podpisała również umowę wyrażającą chęć współpracy z producentem zestawów VR Pimax, który tworzy swój własny sklep z grami na wzór sklepów Vive Port czy Oculus Store.

W dniu 2 grudnia 2022 r. Spółka podpisała z Meta Platforms Technologies, LLC, umowy wydawnicze, na dystrybucję autorskich gier stworzonych przez Spółkę, tj. „Zombie Bar Simulator” i „Bartender VR Simulator”. Wersje gier na Meta Quest różnią się od wersji dotychczas wydanych na takie platformy jak PlayStation VR, Steam czy Oculus Rift. W konsekwencji ustaleń realizowanych do celów podpisania tych umów, Spółka wraz z menadżerami z Meta Platforms Technologies, LLC, wypracowała katalog prac ukierunkowany na znaczący rozwój tych gier. W ramach umów wydawniczych, Spółka uzyskała od Meta Platforms Technologies, LLC, m.in. finansowanie bezzwrotne na prace rozwojowe gier, rozbudowany program QA oraz działania marketingowe wspierające sprzedaż tych gier. Dystrybucja „Zombie Bar Simulator” i „Bartender VR Simulator” w głównym sklepie Meta Quest, który jest zarazem najpopularniejszą platformą dystrybucyjną gier VR na świecie, zapewnia Spółce znacznie szerszy zasięg dystrybucyjny tych gier wśród potencjalnych graczy.

W portfolio Spółki na dzień sporządzenia niniejszego raportu znajdują się gry już wydane, jak i te, które są w fazie rozwoju, testowania gameplay czy fazie prototypowania. Do tej pory Spółka wydała na zasadach self publishingu następujące gry:

- „**Bartender VR Simulator**” - na takie platformy jak: Steam, Vive Port, Oculus Store Rift, PlayStation VR, PlayStation PSVR2, Pico VR; gra uzyskała wiele międzynarodowych nagród, w tym na GDC czy przyznaną przez VRARA; gra ta w drugim kwartale 2022 roku miała również premierę na urządzenia Oculus Quest, za pośrednictwem platformy sprzedażowej App Lab należącej do Meta Platforms, Inc. Z kolei w dn. 8 czerwca 2023 r. „Bartender VR Simulator” miał premierę na urządzenia Oculus Quest w głównym sklepie Meta Quest, a 8 i 9 lutego 2024 r. miał premiery na nową generację okularów PSVR2, współpracujących z konsolą nowej generacji PlayStation 5;
- „**Zombie Bar Simulator**” – pierwotnie wyprodukowana i dystrybuowana pod nazwą „Horror Bar VR”; gra nominowana do tytułu „VR Game of the Year”; gra została wydana na takie platformy jak: Steam, Vive Port, Pico VR, Oculus Rift, PlayStation PSVR2; w drugim kwartale 2022 r. gra uzyskała certyfikację na platformę PlayStation VR; gra jest również gotowa do wydania na platformę Meta App Lab. Z kolei w dniu 25 maja 2023 r. „Zombie Bar Simulator” miała premierę na urządzenia Oculus Quest w głównym sklepie Meta Quest, a 19 kwietnia 2024 r. miała premierę na nową generację okularów PSVR2, współpracujących z konsolą nowej generacji PlayStation 5;
- „**Guns and Notes**” - gra wydana na Oculus Rift i Vive Port. Gra jest w końcowej fazie całkowitego przeprojektowania rozgrywki, który inspirowany jest grą odnoszącą bardzo duże sukcesy, tj. Fruit Ninja. „Guns and Notes” została zaakceptowana przez Sony Corporation do wydania na platformie PlayStation VR; zmiana zasad rozgrywki spowodowała, że gra została również zoptymalizowana pod kątem możliwości wydania jej na platformie Meta Quest.

Spółka poza wydanymi wskazanymi powyżej trzema tytułami, które na bieżąco stara się rozwijać oraz portować na najbardziej popularne platformy sprzedażowe VR i wspierać marketingowo, jest również autorem aplikacji do organizowania esportowych turniejów barmańskich „Bartender VR League” i aplikacji eventowej „VR Bar”. Sprzedaż tych produktów została wstrzymana pandemią COVID-19, a wznowienie miało miejsce we wrześniu 2022 r.

W dniu 19 sierpnia 2022 r. Spółka zawarła umowę, na mocy której otrzymała wyłączone upoważnienie do korzystania z 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.

#### IV. PROGNOZY FINANSOWE

Spółka nie publikowała prognoz finansowych.

#### V. PRZYNALEŻNOŚĆ DO GRUPY KAPITAŁOWEJ

Na dzień 31 marca 2024 roku VR Factory Games SA nie była jednostką zależną wobec innego podmiotu. Spółka nie posiadała również jednostek zależnych od siebie.



## VI. INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI W OBSZARZE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH WPROWADZANYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE

W okresie objętym niniejszym raportem, Spółka nie podejmowała działań w obszarze rozwiązań innowacyjnych, poza realizacją czynności w zakresie podstawowej działalności operacyjnej.

## VII. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Od stycznia 2023 r. Spółka wybrała prezentację kosztów ponoszonych na prace rozwojowe poprzez rozszerzenie struktury bilansu o kategorię wartości niematerialnych i prawnych w budowie względnie „Koszty prac rozwojowych w toku realizacji”. Ustawa o rachunkowości w art. 50 ust. 1 zezwala jednostce na rozszerzenie struktury sprawozdania finansowego. Dopiero w momencie zakończenia prac, które dadzą w przyszłości zamierzony efekt gospodarczy będzie można je przekwalifikować do pozycji wartości niematerialnych i prawnych – koszty zakończonych prac rozwojowych i amortyzować. Od stycznia 2023 r. Spółka aktywuje nakłady na prace rozwojowe m.in. koszty wynagrodzeń wraz z narzutami jako aktywa trwałe, wartości niematerialne i prawne - „Koszty prac rozwojowych w trakcie realizacji”.

### Środki pieniężne

Krajowe środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych wycenia się według wartości nominalnej:

- wpływ walut na dewizowy rachunek bankowy wycenia się wg kursów kupna walut, stosowanych na ten dzień przez bank prowadzący rachunek dewizowy,
- rozchód walut wycenia się według kursu sprzedaży banku stosowanego na dzień ich rozchodu,
- w przypadku pozostałych operacji po kursie średnim ogłoszonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski z dnia poprzedzającego ten dzień,
- na dzień bilansowy środki pieniężne wycenia się według średniego kursu ustalonego przez NBP na ten dzień,
- ustalone na koniec dnia różnice kursowe wpływają na wynik finansowy, a mianowicie:
  - dodatnie – jako przychody finansowe z operacji finansowych,
  - ujemne – jako koszty finansowe z operacji finansowych.

Do wyceny rozchodu waluty z rachunku walutowego stosuje się kurs historyczny (jako kurs faktycznie zastosowany). Kurs historyczny jest to kurs, po którym dokonano wyceny waluty w dniu jej wpływu na rachunek walutowy. Dokonując wyceny rozchodu walut z rachunku walutowego według kursu historycznego Spółka stosuje metodę FIFO, tzn. „pierwsze przyszło, pierwsze wyszło”.

Inwentaryzacja środków pieniężnych w kasie jest przeprowadzana w formie spisu z natury.

Inwentaryzacja środków pieniężnych na rachunkach bankowych jest przeprowadzana poprzez potwierdzenie sald z bankiem.

Inwentaryzacja innych środków pieniężnych oraz innych aktywów pieniężnych jest przeprowadzana poprzez porównywanie danych ewidencyjnych z dokumentami.

### Należności i zobowiązania

Należności i zobowiązania (w tym z tytułu kredytów i pożyczek) w walucie polskiej wykazywane są według wartości podlegającej zapłacie.



W momencie początkowego ujęcia, kredyty bankowe i pożyczki są ujmowane według kosztu, stanowiącego wartość otrzymanych środków pieniężnych i obejmującego koszty uzyskania kredytu/pożyczki (koszty transakcyjne). Następnie, wszystkie kredyty bankowe i pożyczki, z wyjątkiem zobowiązań przeznaczonych do obrotu, są wyceniane według skorygowanej ceny nabycia (zamortyzowanego kosztu), przy zastosowaniu efektywnej stopy procentowej. Zobowiązania finansowe, wycenia się nie później niż na koniec okresu sprawozdawczego w wysokości skorygowanej ceny nabycia. Jednak ze względu na określoną w art. 4 ust. 4 ustawy o rachunkowości zasadą istotności, Spółka stosuje uproszczenie, zgodnie z którym zobowiązania finansowe wyceniane są według wartości wymaganej zapłaty. Uproszczenie to, nie wywiera ujemnego wpływu na rzetelność i jasność sytuacji majątkowej i finansowej oraz wynik finansowy Spółki.

Należności i zobowiązania w walutach obcych w momencie powstania ujmowane są według średniego kursu ustalonego przez NBP dla danej waluty obcej.

Dodatnie lub ujemne różnice kursowe powstające w dniu płatności, wynikające z różnicy pomiędzy kursem waluty na ten dzień, a kursem waluty w dniu powstania należności lub zobowiązania odnoszone są odpowiednio na przychody lub koszty operacji finansowych.

Nierozliczone na dzień bilansowy należności i zobowiązania w walucie obcej wycenia się po obowiązującym na dany dzień średnim kursie ustalonym dla obcej waluty przez NBP.

Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego.

Odpisy aktualizujące należności spółka tworzy na:

- należności od dłużników postawionych w stan likwidacji lub upadłości do wysokości należności nie objętych gwarancją lub innym zabezpieczeniem należności zgłoszonej likwidatorowi lub sędziemu komisarzowi w postępowaniu upadłościowym,
- należności od dłużników w przypadku oddalenia wniosku o ogłoszenie upadłości, jeżeli majątek dłużnika nie wystarcza na zaspokojenie kosztów postępowania upadłościowego w wysokości 100% należności,
- należności kwestionowane przez dłużników (sporne) oraz należności skierowane do postępowania sądowego w wysokości 100% należności,
- należności, z których zapłatą dłużnik zwleka, a zapłata nie jest prawdopodobna w wysokości 100% należności.

Inwentaryzacja należności i zobowiązań następuje w drodze pisemnego potwierdzenia sald z kontrahentami.

### **Instrumenty finansowe**

#### Klasyfikacja instrumentów finansowych

Instrumenty finansowe klasyfikowane są do następujących kategorii:

- aktywa finansowe przeznaczone do obrotu;
- aktywa finansowe utrzymywane do terminu zapadalności;
- pożyczki i należności;
- aktywa finansowe dostępne do sprzedaży.

Klasyfikacja opiera się na analizie charakterystyki oraz celu nabycia inwestycji. Klasyfikacji dokonuje się na moment początkowego ujęcia aktywów i zobowiązań finansowych.





#### Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu

Do tej kategorii instrumentów finansowych zalicza się składnik aktywów finansowych, który spełnia jeden z poniższych warunków:

- został nabyty lub powstał głównie w celu odsprzedaży w krótkim terminie (jeżeli oczekuje się jego realizacji w ciągu 12 miesięcy);
- stanowi część portfela określonych instrumentów finansowych, które są zarządzane łącznie, i dla których istnieje potwierdzenie uzyskiwania krótkoterminowych zysków w przyszłości; lub
- jest instrumentem pochodnym, o ile nie zostały spełnione wymagania dotyczące zastosowania rachunkowości zabezpieczeń.

Sprzedaż papierów wartościowych następuje wg zasady FIFO, tzn. „pierwsze przyszło, pierwsze wyszło”. Wynik na sprzedaży jest sumą sprzedaży pomniejszoną o koszt własny sprzedaży wg opisanej zasady.

#### Aktywa finansowe utrzymywane do terminu zapadalności

Do tej kategorii instrumentów finansowych zalicza się składnik aktywów finansowych:

- nie będący instrumentem pochodnym;
- o stałych lub możliwych do określenia płatnościach;
- o ustalonym terminie zapadalności;
- który jednostka zamierza i ma możliwość utrzymać w posiadaniu do upływu terminu zapadalności; gdzie:
  - brak zamiaru występuje wtedy, gdy jednostka:
    - zamierza utrzymać składnik aktywów finansowych przez czas nieokreślony;
    - jest gotowa dokonać sprzedaży (zmiana warunków rynkowych, potrzeby płynnościowe, alternatywne inwestycje itd.);
    - emitent posiada prawo do rozliczenia w kwocie znacznie niższej od jego zamortyzowanego kosztu;
  - brak możliwości występuje wtedy, gdy jednostka:
    - nie posiada dostępnych środków finansowych, które pozwalałyby na finansowanie inwestycji do upływu terminu zapadalności;
    - podlega ograniczeniom wynikającym z przepisów prawa lub innego typu, które mogą udaremnić jej zamiar utrzymania składnika aktywów finansowych do terminu zapadalności;
- inny niż:
  - składnik zakwalifikowany jako aktywa finansowe przeznaczone do obrotu;
  - składnik zakwalifikowany jako aktywa finansowe dostępne do sprzedaży;
  - składnik spełniający definicję pożyczek i należności.

#### Pożyczki i należności

Do tej kategorii instrumentów finansowych zalicza się składnik aktywów finansowych:

- nie będący instrumentem pochodnym;
- o określonych lub możliwych do określenia płatnościach;
- nienotowany na aktywnym rynku;
- inne niż:
  - składnik zakwalifikowany jako aktywa finansowe przeznaczone do obrotu;
  - składnik zakwalifikowany jako aktywa finansowe dostępne do sprzedaży;
  - składnik zakwalifikowany jako aktywa finansowe dostępne do sprzedaży;
  - aktywa finansowe, których posiadacz może nie odzyskać zasadniczo pełnej kwoty inwestycji początkowej z innego powodu niż pogorszenie obsługi kredytu, które kwalifikuje się jako dostępne do sprzedaży.

Do pożyczek udzielonych i należności własnych nie zalicza się nabytych pożyczek ani należności, a także wpłat dokonanych przez jednostkę celem nabycia instrumentów kapitałowych nowych emisji, również wtedy gdy nabycie następuje w pierwszej ofercie publicznej lub w obrocie pierwotnym, a w przypadku praw do akcji – także w obrocie wtórnym.

Do tej kategorii rachunkowości nie zalicza się należności z tytułu dostaw towarów i usług, ponieważ nie powstały na skutek przekazania drugiej stronie umowy środków pieniężnych.

#### Aktywa finansowe dostępne do sprzedaży

Do tej kategorii instrumentów finansowych zalicza się aktywa finansowe, które nie są instrumentami pochodnymi oraz:

- zostały jako takie zakwalifikowane (zazwyczaj na moment początkowego ujęcia); lub
- nie kwalifikują się do pozostałych kategorii.

Przy wycenie rozchodu instrumentów finansowych dostępnych do sprzedaży stosuje się metodę FIFO, tzn. „pierwsze przyszło, pierwsze wyszło”. Wynik na sprzedaży jest sumą sprzedaży pomniejszoną o koszt własny sprzedaży wg opisanej zasady.

#### **Wartości niematerialne i prawne**

Wartości niematerialne i prawne wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o dotychczasowe odpisy umorzeniowe. Odpisy amortyzacyjne są dokonywane przy zastosowaniu metody liniowej.

Od 01.2023 r. Spółka wybrała prezentację kosztów ponoszonych na prace rozwojowe poprzez rozszerzenie struktury bilansu o kategorię wartości niematerialnych i prawnych w budowie względnie „Koszty prac rozwojowych w toku realizacji”. Ustawa o rachunkowości w art. 50 ust. 1 zezwala jednostce na rozszerzenie struktury sprawozdania finansowego. Dopiero w momencie zakończenia prac, które dadzą w przyszłości zamierzony efekt gospodarczy będzie można je przekwalifikować do pozycji wartości niematerialnych i prawnych – koszty zakończonych prac rozwojowych i amortyzować. Od 01.2023 r. Spółka aktywuje nakłady na prace rozwojowe m.in. koszty wynagrodzeń wraz z narzutami jako aktywa trwałe, wartości niematerialne i prawne - „Koszty prac rozwojowych w trakcie realizacji”.

Do wartości niematerialnych i prawnych zalicza się koszty zakończonych prac rozwojowych prowadzonych przez Spółkę na własne potrzeby, poniesione przed podjęciem produkcji lub zastosowaniem technologii, 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.

Koszty i wydatki w ramach prowadzonych prac rozwojowych do momentu ich zakończenia ujmowane są w bilansie, w pozycji „Koszty prac rozwojowych w trakcie realizacji”

Mając na uwadze zasadę istotności wynikającą z art. 4 ust. 4 Ustawy potwierdzoną postanowieniem ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych art. 16d, wartości niematerialne i prawne o wartości do 10 000 zł, traktowane jako niskocenne składniki majątku, zalicza się do materiałów i księguje bezpośrednio w zużycie materiałów z pominięciem ewidencji bilansowej.



Inwentaryzacja wartości niematerialnych i prawnych jest przeprowadzana w formie porównania danych ewidencyjnych z dokumentacją.

#### **Rzeczowe aktywa trwałe**

Środki trwałe oraz środki trwałe w budowie wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o dotychczasowe odpisy umorzeniowe. Spółka prowadzi ewidencję środków trwałych, do których zalicza się składniki mienia, przy czym środki trwałe o wartości do 10 000 zł, traktowane jako niskocenne składniki majątku, zalicza się do materiałów i księguje bezpośrednio w zużyciu materiałów z pominięciem ewidencji bilansowej, zgodnie z art. 32 ust. 6 Ustawy. Zasady amortyzacji środków trwałych są zgodne z ustawą o podatku dochodowym od osób prawnych.

Odpisy amortyzacyjne są dokonywane przy zastosowaniu metody liniowej.

Odpisy amortyzacji dokonywane są zgodnie ze sporządzonym planem amortyzacji.

Odsetki, prowizje oraz różnice kursowe dotyczące środków trwałych w budowie zwiększają wartość nabycia tych składników majątku.

Inwentaryzacja rzeczowych aktywów trwałych jest przeprowadzana w formie spisu z natury.

#### **Rozliczenia międzyokresowe**

Rozliczenia międzyokresowe czynne ustala się w wysokości kosztów przypadających na następne okresy sprawozdawcze. Jeżeli wartość otrzymanych finansowych składników majątku jest niższa niż zobowiązania na nie, w tym również z tytułu uzyskanych kredytów i pożyczek, to różnica stanowi czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów. Odpisuje się je w koszty operacji finansowych w równych ratach w ciągu okresu, na jaki zaciągnięto zobowiązanie. Do kosztów rozliczanych w czasie zalicza się przede wszystkim: zapłacone odsetki od kredytów, opłacone z góry prenumeraty, składki na ubezpieczenia majątkowe, czynsze.

Mając na uwadze zasadę istotności wynikającą z art. 4 ust. 4 Ustawy koszty dotyczące przyszłych okresów są rozliczane w miesięcznych odpisach, jeśli stanowią istotną kwotę. W przeciwnym razie nie dokonuje się ich comiesięcznego rozliczania. Za próg istotności Spółka przyjmuje niższą z dwóch wartości: 1-2% sumy bilansowej lub 0,5-1% przychodów ze sprzedaży.

Rozliczenia międzyokresowe bierne ustala się w wysokości przypadającej na bieżący okres sprawozdawczy:

- ściśle oznaczonych świadczeń wykonywanych na rzecz spółki, lecz jeszcze nie stanowiących zobowiązania,
- prawdopodobnych kosztów, których kwota bądź data powstania zobowiązania z ich tytułu nie jest jeszcze znana.

Przewidywane, lecz nie poniesione, wydatki objęte biernymi rozliczeniami międzyokresowymi zmniejszają bieżące koszty, nie później niż do końca roku obrachunkowego następnego po roku ich ustalenia.

Spółka dokonuje biernych rozliczeń międzyokresowych kosztów w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy wynikających ze świadczeń wykonanych na rzecz Spółki przez kontrahentów oraz z obowiązku wykonania



związanych z bieżącą działalnością przyszłych świadczeń wobec nieznanych osób, których kwotę można oszacować, choć data powstania zobowiązania z ich tytułu nie jest jeszcze znana.

Na składniki aktywów, co do których istnieje podejrzenie, że w dającej się przewidzieć przyszłości nie będą przynosić korzyści ekonomicznych, Spółka będzie dokonywała odpisu z tytułu trwałej utraty ich wartości.

W związku z przejściowymi różnicami między wykazywaną w księgach rachunkowych wartością aktywów i pasywów a ich wartością podatkową oraz stratą podatkową możliwą do odliczenia w przyszłości, jednostka ustala aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się w wysokości kwoty przewidzianej w przyszłości do odliczenia od podatku dochodowego w związku z ujemnymi różnicami przejściowymi, które spowodują w przyszłości zmniejszenie podstawy obliczenia podatku dochodowego oraz straty podatkowej możliwej do odliczenia.

Wysokość aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się przy uwzględnieniu stawek podatku dochodowego obowiązujących w roku powstania obowiązku podatkowego.

Inwentaryzacja rozliczeń międzyokresowych jest przeprowadzana w formie porównania danych ewidencyjnych z dokumentacją.

### **Kapitały własne**

Kapitał zakładowy wykazuje się w wysokości określonej w umowie lub statucie i wpisanej w rejestrze sądowym. Zadeklarowane, lecz nie wniesione wkłady kapitałowe ujmuje się jako należne wpłaty na poczet kapitału, jako pozycja aktywów.

Kapitał zapasowy tworzony jest z odpisów z czystego zysku rocznego Spółki. Ponadto do kapitału zapasowego zalicza się również nadwyżkę powstałą w wyniku sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej po potrąceniu kosztów emisji.

Inwentaryzacja kapitałów własnych jest przeprowadzana w formie porównania danych ewidencyjnych z dokumentacją.

### **Rezerwy**

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Spółce ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków uosabiających korzyści ekonomiczne, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania.

W związku z przejściowymi różnicami między wykazywaną w księgach rachunkowych wartością aktywów i pasywów a ich wartością podatkową oraz stratą podatkową możliwą do odliczenia w przyszłości, jednostka tworzy rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

Rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego tworzy się w wysokości kwoty podatku dochodowego wymagającej w przyszłości zapłaty w związku z występowaniem dodatnich różnic przejściowych, tj. różnic, które spowodują zwiększenie podstawy obliczenia podatku dochodowego w przyszłości.

Wysokość rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się przy uwzględnieniu stawek podatku dochodowego obowiązujących w roku powstania obowiązku podatkowego.

Inwentaryzacja rezerw jest przeprowadzana w formie porównania danych ewidencyjnych z dokumentacją.

**Przychody ze sprzedaży**

Przychodem z tytułu świadczenia usług i sprzedaży towarów jest kwota należna z tego tytułu od odbiorcy, pomniejszona o podatek od towarów i usług (VAT) oraz rabaty.

**Pozostałe przychody i koszty operacyjne**

Pozostałe przychody i koszty operacyjne są to przychody i koszty niezwiązane bezpośrednio z podstawową działalnością Spółki.

**Przychody i koszty finansowe**

Przychody finansowe są to należne przychody z operacji finansowych, natomiast koszty finansowe są to poniesione koszty operacji finansowych.

Ujemne różnice kursowe oraz odsetki od zobowiązań i kredytów inwestycyjnych po oddaniu inwestycji do użytkowania obciążają koszty operacji finansowych.

**Podatek dochodowy**

Podatek dochodowy wykazany w rachunku zysków i strat składa się z:

- bieżącego podatku dochodowego. Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego naliczane są zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych.

Podatek dochodowy od osób prawnych jest obliczany w oparciu o zysk brutto ustalony na podstawie przepisów o rachunkowości, skorygowany o przychody nie stanowiące przychodów podlegających opodatkowaniu oraz koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów.

- Odroczonego podatku dochodowego będącego różnicą pomiędzy wartościami aktywów i rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego na koniec i początek okresu za który sporządzane jest sprawozdanie finansowe.

Aktywa i rezerwy z tytułu podatku odroczonego tworzy się w związku z przejściowymi różnicami pomiędzy wartościami bilansowymi i podatkowymi pozycji aktywów i pasywów.

**Zysk (strata) netto**

Na wynik finansowy składają się: wynik na działalności podstawowej, wynik na pozostałej działalności operacyjnej, wynik na działalności finansowej, podatek dochodowy, inne obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty).