



carbon
studio

Carbon Studio Spółka Akcyjna

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki oraz
Grupy Kapitałowej Carbon Studio
za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.

Spis treści

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki i Grupy Kapitałowej	3
1. Informacje ogólne	3
1.2. Ogólna charakterystyka działalności Spółki	4
1.3. Otoczenie rynkowe	4
1.4. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych, ujawnionych w rocznym sprawozdaniu finansowym, w szczególności opis czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających znaczący wpływ na działalność emitenta i osiągnięte przez niego zyski lub poniesione straty w roku obrotowym, a także omówienie perspektyw rozwoju działalności emitenta przynajmniej w najbliższym roku obrotowym	9
1.5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	10
1.6. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony	14
1.7. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, z uwzględnieniem informacji w zakresie postępowania dotyczącego zobowiązań albo wierzytelności emitenta lub jednostki od niego zależnej, których wartość stanowi co najmniej 10 % kapitałów własnych emitenta	19
1.8. Informacje o podstawowych produktach Carbon Studio S.A.	19
1.9. Informacje o podstawowych produktach Iron VR S.A.	25
1.10. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	27
1.11. Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek, z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności	29
1.12. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez emitenta wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania z działalności	29
1.13. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym, a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok	29
1.14. Wszelkie umowy zawarte między emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia emitenta przez przejęcie	30
1.15. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty	30
1.16. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści, dla każdej z osób zarządzających i nadzorujących emitenta	30
1.17. Informacje o firmie audytorskiej	31

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki i Grupy Kapitałowej

1. Informacje ogólne

1.1.1. Nota informacyjna

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

1.1.2. Podstawowe informacje

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

1.1.3. Władze Spółki

Organami Spółki są:

- Walne Zgromadzenie,
- Rada Nadzorcza,
- Zarząd.

1.1.4. Zarząd Spółki

Zarząd Spółki jest trzysobowy. W jego skład, wchodzi:

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

1.1.5. Rada Nadzorcza

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

- Tomasz Michalik jako Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jakub Kabza jako Członek Rady Nadzorczej,
- Mateusz Bochenek jako Członek Rady Nadzorczej,
- Bartosz Zieliński jako Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Szurek jako Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Ogólna charakterystyka działalności Spółki

Carbon Studio S.A. to Spółka, której korzenie sięgają 2015 roku. Od początku swojego istnienia skupia się na produkcji oraz wydawaniu gier komputerowych, które są tworzone z myślą o urządzeniach wirtualnej rzeczywistości (VR). W ramach swojej działalności kompleksowo realizuje założenia z zakresu produkcji gier oraz z zakresu marketingu swoich produktów. Główną ideą jest tworzenie wysokiej jakości produktów przy utrzymaniu optymalnych budżetów swoich produkcji. Jako pionier na polskim i europejskim rynku gier VR studio odpowiada za wszystkie procesy tworzenia swoich produkcji, od pomysłu po wykonanie do wydania i marketingu włącznie.

1.3. Otoczenie rynkowe

Rozwój urządzeń VR do roku 2019

Rok 2018 był rokiem pozytywnym jeżeli chodzi o ilość sprzedanych zestawów gogli VR. Z nieoficjalnych danych wiadomo, że Oculus Go (gogle bezprzewodowe firmy Facebook wydane w maju 2018 roku) przekroczyły milion sprzedanych sztuk na przełomie roku. Natomiast firma Sony poinformowała, że w ostatnim kwartale 2018 roku sprzedała 700 000 sztuk PlayStation VR, co pozwoliło zakończyć rok 2018 z całociowym wynikiem ponad 4 mln sztuk. Solidne dane napłynęły również z początkiem roku 2019 – na technologicznej konferencji CES 2019 w USA CEO firmy NVidia Jensen Huang potwierdził, iż VR dedykowany komputerom stacjonarnym tzn. PC VR (Oculus Rift, HTC Vive, Microsoft VR itp.) wspólnie przebił granicę 4 mln sprzedanych sztuk.

W 2019 roku, nowym zauważalnym trendem było również zwiększenie zainteresowania goglami bezprzewodowymi VR typu “stand alone” (nie wymagają dodatkowych urządzeń jak np. telefon). Gogle z serii *Meta Quest* były pierwszymi urządzeniami, które już na samym początku pokazały ogromny potencjał sprzedażowy.

Podsumowując: technologia VR rozwija się od 2016 roku w szybkim, stabilnym tempie. Można zauważyć trend wzrostowy w sprzedaży w II połowie 2018 r. Mnogość nowych patentów, rozwój technologii, stabilna sprzedaż dotychczasowych rozwiązań jak i przecieki z firm Google i Apple, które dynamicznie rozwijają swoje działy XR (VR i AR), dają świadectwo, iż w najbliższej przyszłości będziemy obserwować prężny wzrost całej branży i rynku wirtualnej rzeczywistości.

Trendy na lata 2019-2020

Wirtualna i rozszerzona rzeczywistość tworzą wspólnie rynek, który zdaniem analityków International Data Corporation (IDC) w 2019 r. osiągnie wartość około 20 miliardów dolarów. Dla porównania

analicyzy z Super Data podają wartość 10 miliardów dolarów. Można wysunąć wniosek, że rzeczywista wartość rynku ukształtuje się w zakresie powyższych kwot. Oba źródła wskazują natomiast zgodnie na stabilny wzrost rynku, na którym konsumenci będą wciąż głównym motorem sprzedaży rozwiązań VR i AR. Drugim ważnym czynnikiem jest dalsza sprzedaż urządzeń VR i AR, która będzie napędzać branżę. Według prognoz, VR będzie w głównej mierze wykorzystywany jako urządzenie służące do grania w gry wideo. W ciągu 2019 roku premierę miało kilka nowych, obiecujących modeli headsetów (gogli), w tym gorąco wyczekiwane gogle Oculus Quest, które wg prognoz Super Data sprzedadzą się w nakładzie powyżej 1 mln sztuk do końca roku 2019. Zarówno śledzenie ruchu (tracking) jak i prezentowany obraz ulegają ciągłej poprawie, stają się bardziej naturalne w odbiorze i przestają krępować odczucia gracza. Dodatkowo rozwijają się też technologie wspomagające, takie jak platformy do poruszania się w VR, czy technologie wykrywania rąk w realnej przestrzeni.

Pod względem geograficznym najwięcej na VR i AR w 2019 r. wydadzą obywatele USA – aż 6,6 mld dol. Wydatki w Chinach mają sięgnąć 6 mld dol., w Japonii 1,76 mld dol., zaś w Zachodniej Europie 1,74 mld dol. IDC wskazuje, że VR i AR szczególnie dynamicznie będzie rozwijał się w Kanadzie (średnioroczny wzrost sprzedaży do 2022 r. na poziomie 84%), USA (77%), Chinach (76%) oraz Zachodniej Europie (prawie 76%). Według prognoz nie będzie to jednak jednorazowy wzrost, ale stały trend. Taka imponująca dynamika utrzyma się bowiem co najmniej przez kilka kolejnych lat. Doświadczenie VR to bowiem nie tylko obraz, ale przede wszystkim odmienny sposób sterowania i interakcji z grą.

Trendy na lata 2020-2021

Gry VR stały się synonimem gier komputerowych nowej generacji. Wykorzystując technologię wirtualnej rzeczywistości, zapewniają rozrywkę z niespotykanej dotąd perspektywy pierwszej osoby. Wraz z pandemią i nowymi nawykami graczy, znacznie zwiększyło się zainteresowanie technologią VR – co więcej okres lock-down'u okazał się dla tej technologii czasem dalszego stabilnego wzrostu.

W 2020 roku zainteresowanie obszarem wirtualnej rzeczywistości wynikało z wielu innowacji, które jeszcze bardziej uatrakcyjniły VR. Pojawiły się m.in. przełomowe i cieszące się ogromną popularnością gogle Meta Quest 2. Nowa platforma całkowicie zmieniła oblicze branży VR, umożliwiając większą swobodę w rozgrywce i gwarantując lepsze doświadczenie pick-up-and-go. Gogle są całkowicie mobilne i autonomiczne, dzięki czemu gracz nie musi posiadać dodatkowo dostępu do żadnej innej platformy. Gracze głośno wyrażają swoją aprobatę wobec braku jakichkolwiek przewodów, które mogłyby ograniczać ich swobodę podczas rozgrywki. Z danych rynkowych wynika, że w IV kw. 2020 r. sprzedano od 500 000 do 1 000 000 gogli Quest 2. Powszechna dostępność urządzenia, ich atrakcyjna cena oraz pojawienie się jeszcze ciekawszych gier dedykowanych na MQ2, zdecydowanie wpłynęły na wzrost popularności systemów VR/AR w gamingu.

Gry VR na Steam zgromadziły 1,7 miliona nowych graczy, generując 71% wzrost przychodów. Większa popularność niż dotychczas dotyczy także aplikacji, takich jak Rec czy VRChat.

W listopadzie 2021 roku szacuje się, że sprzedaż gogli Meta Quest 2 osiągnęła 10 milionów sztuk, co pokazuje, że rynek headsetów standalone zyskuje coraz większą popularność. Według raportu

przygotowanego przez Statista, prognozuje się, że wielkość światowego rynku AR i VR wzrośnie do 209 miliardów dolarów w 2022 roku. W raporcie oszacowano również, że globalna liczba pobrań aplikacji AR i VR ma osiągnąć próg 5,5 miliarda w przyszłym roku.

Trendy na rok 2021

Wirtualna rzeczywistość wspiera komunikację online. Wśród wykorzystywanych w tym celu narzędzi można wymienić na przykład Vive Sync, które umożliwia prowadzenie spotkań oraz prezentacji 3D projektu, budynku i innych obiektów w przestrzeni VR. Wraz z rosnącym trendem pracy zdalnej, baza nośników VR służących komunikacji, będzie zwiększać się, a obecna – stale ulepszać.

Szacuje się, że w 2021 roku pojawi się znacznie więcej technologii, które umożliwią dokładniejsze śledzenie ciała i mimiki twarzy graczy. Innowacje obejmują połączenie śledzenia promieni („ray-tracing”) z techniką renderowania foveated. Dzięki zastosowaniu tej technologii obraz podczas gry będzie jeszcze bardziej rzeczywisty. Firmy coraz częściej będą stawiać na rozwiązania wirtualnej rzeczywistości – zarówno w kontekście sprzętu, aplikacji, czy urządzeń VR dedykowanych graczom oraz przedsiębiorstwom. Jak zapowiada Mark Zuckerberg – Facebook pracuje obecnie nad kolejną, udoskonaloną wersją gogli VR.

Sony również zapowiedziało kolejną wersję gogli PS VR, które mają różnić się od swoich poprzedników, m.in. większą rozdzielczością i ostrością obrazu, szerszym polem widzenia i nowymi kontrolerami. Innowacje umożliwią bardziej zaawansowane śledzenie ruchów gracza, większe zanurzenie w przestrzeni wirtualnego świata i zapewnią dalece bardziej realistyczne doznania. Nowe gogle wirtualnej rzeczywistości będą połączone z konsolą nowej generacji PlayStation 5 za pomocą kabla. Pojawienie się nowych gogli VR będzie mieć bezpośredni wpływ na produkcję tytułów dedykowanych właśnie tej platformie. Techniczne uwarunkowania gogli, tzn. dodatkowa moc konsoli PlayStation 5, umożliwi deweloperom produkcję tytułów o jeszcze lepszej oprawie graficznej, szerszej gamie mechanik oraz znacznie większej zawartości, co przełoży się także na długość rozgrywki.

Analicyści przewidują, że gry w technologii wirtualnej rzeczywistości będą najszybciej rosnącą gałęzią branży gamingowej. Wartość tego sektora w 2025 r. może przekroczyć 4,2 mld dolarów

Trendy na lata 2022-2023

Według danych IDC (International Data Corporation), mimo światowego kryzysu, sprzedaż gogli VR odnotowuje stały, stabilny wzrost na poziomie 32% rok do roku, a do końca br. wartość całego segmentu sprzedaży ma opiewać na kwotę ponad 9 mld dolarów. Co więcej, eksperci przewidują, że do końca 2026 roku sprzedaż urządzeń VR wzrośnie aż do 31 milionów sztuk rocznie. Według specjalistów Statista, w Stanach Zjednoczonych z technologii VR korzysta obecnie około 64 milionów osób, a liczba jej regularnych użytkowników na całym świecie wynosi ponad 171 mln. Pozytywne są także prognozy dotyczące wzrostu społeczności VR, która w 2025 roku ma globalnie liczyć 216 mln użytkowników.

Szacuje się, że pod koniec roku 2021 rynek AR/VR/MR był wart 28 mld dolarów, a w ciągu pięciu kolejnych lat jego wartość wystrzeli aż do ponad 252 mld dolarów. Eksperci zwracają uwagę także na

szybki wzrost sektora gamingowego w branży VR. Na koniec 2021 roku branża gier przeznaczonych na platformy VR wygenerowała łącznie 1,1 mld dolarów, a specjaliści przewidują, że do końca 2024 kwota ta wzrośnie ponad dwukrotnie, do 2,4 mld dolarów (choć w przestrzeni internetowej pojawiają się też prognozy znacznie przewyższające te kwoty). Business Wire donosi natomiast, że globalne wydatki użytkowników VR/AR przekroczą 73 mld dolarów do końca 2024 roku.

Obiecujące wydają się być także przewidywania ekspertów finansowych PwC, którzy uważają, że rynek VR/AR ma potencjał, by w następnej dekadzie pobudzić światową gospodarkę o biliony dolarów. Oczekuje się, że do 2030 r. Stany Zjednoczone odnotują z tego tytułu wzrost gospodarczy o 484,2 mld dolarów, zwiększając PKB o 2,83%. Warto zaznaczyć, że 75% największych światowych marek zainteresowało się technologią VR lub obecnie tworzy projekty zaczepione w tej przestrzeni (Hypergrid Business).

Powodów tak świetlanej przyszłości rysującej się przed branżą VR może być wiele. Na pewno nie bez znaczenia pozostaje premiera nowych gogli PS VR2, kompatybilnych z nowoczesną konsolą PS5. Ogromne grono entuzjastów tej bodaj najpopularniejszej konsoli świata zyskało dostęp do nowoczesnego, oferującego wysoką jakość obrazu urządzenia, które pozwoliło im odkryć możliwości wirtualnej rzeczywistości.

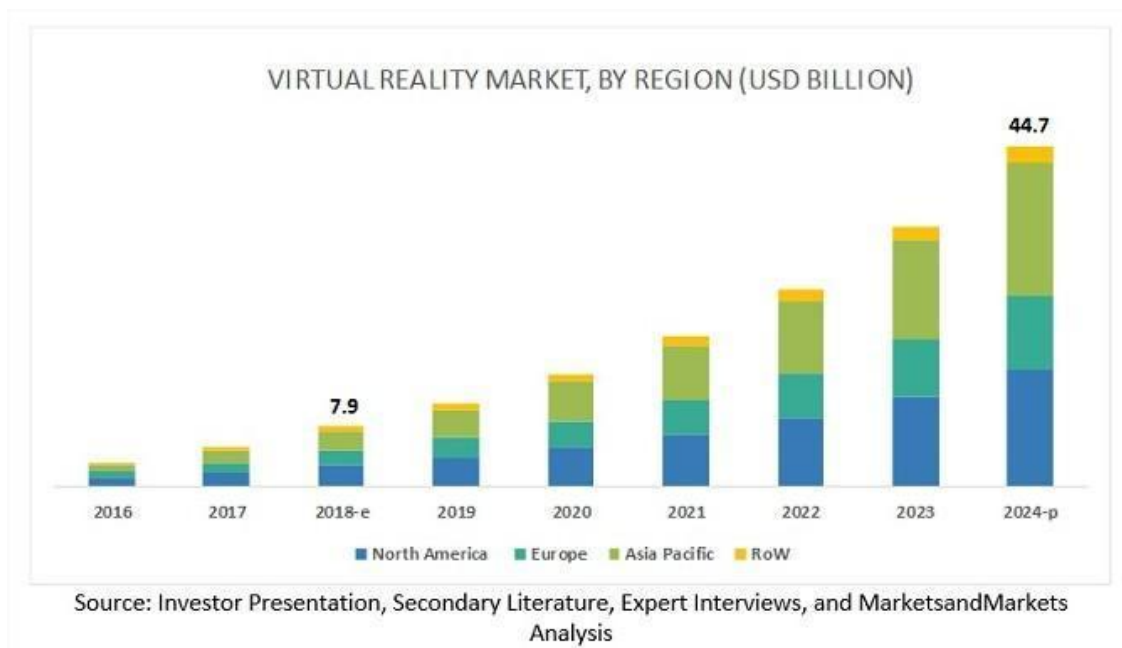
Dzięki licznym aktualizacjom i doskonałą renomą w dalszym ciągu najczęściej kupowany headset na świecie to Meta Quest 2. Tak jak w poprzednich latach, w 2022 i 2023 roku użytkownicy Meta Quest 2 zyskali dostęp do ogromnej bazy nowych aplikacji oraz gier dedykowanych temu urządzeniu. Oprócz wspomnianych wyżej headsetów warto podkreślić także najnowszy produkt firmy PICO, czyli gogle PICO 4, które ukazały się w październiku 2022 roku i zdecydowanie rozszerzyły zasięg technologii VR na rynku chińskim.

Sektor gier VR

Sektor gier VR, pomimo kilkuletniego rozwoju, jest w dalszym ciągu rynkiem o niskim poziomie zaangażowania największych producentów gier wideo. Sytuacja ta związana jest między innymi z faktem, iż produkcja gier VR jest bardziej złożona oraz czasochłonna, a co za tym idzie droższa, niż produkcja tradycyjnych gier przeznaczonych na płaskie ekrany. Proces projektowania gier VR, pomimo pozornego podobieństwa do klasycznych gier wideo, różni się znacząco w zakresie podejścia do tworzenia świata i map, które przychodzi przemierzać graczom. Dynamiczny rozwój rynku gier VR spowodował wzrost oczekiwań wobec nowych produkcji. Obecnie rynek gier stał się bardziej dojrzały i wzrosła liczba konkurujących na nim podmiotów, wobec czego użytkownicy oczekują produktów o bardziej wyrafinowanej, zaskakującej fabule, zaawansowanej grafice oraz większej intensywności rozgrywki.

Rynek sprzedaży urządzeń VR wszedł w ostatnich latach w fazę stabilnego wzrostu, szczególnie na takich rynkach jak USA i rynkach Azji. Aktualnie region północnoamerykański ma największy udział w rynku na świecie, wyprzedzając Europę i regiony Azji oraz Pacyfiku. Stany Zjednoczone i Kanada dominują na rynku Ameryki Północnej ze względu na postępujące udoskonalenia technologiczne i rosnącą

popularność urządzeń z rozszerzoną rzeczywistością w regionie. Obszar ten posiada również dobrze rozwiniętą infrastrukturę, która umożliwia szybsze wdrażanie zaawansowanych technologii. Jednak według przewidywań to rynki azjatyckie mają prezentować najbardziej dynamiczny wzrost, o niemal 80% do roku 2024. Rynek się rozwija, natomiast w dalszym ciągu brakuje gier, które można nazwać system sellerami, czyli gier o wysokiej jakości, które mogą wspomóc sprzedaż urządzeń VR (przykładem systema sellera dla urządzeń PC VR, a w szczególności gogli Valve Index jest gra pt. Half-Life: Alyx). W przypadku gier VR, najlepiej sprzedające się gry przebiły już pułap 1 mln sprzedanych sztuk, co pokazuje, że rynek jest chłonny i oczekuje kolejnych produktów.



Globalny rynek gier wideo w roku 2019 osiągnął wartość 148,8 mld USD przy rocznym wzroście na poziomie 7,2% (Tom Wijman, „Newzoo Adjusts Global Games Forecast to \$148.8 Billion; Slower Growth in Console Spending Starts Sooner than Expected”, Newzoo, 19.11.2019), co stanowi wzrost wartości rynku o blisko 50% w porównaniu do roku 2015, kiedy rynek ten osiągnął wartość 99,6 mld USD według badań przeprowadzonych przez SuperData Research w 2015 r. (SuperData Research, "Global Games Market", 2015). Biorąc pod uwagę obecny trend wzrostowy oraz fakt, że rynek gier wideo nie jest jeszcze w pełni nasycony według Newzoo spodziewany wzrost rynku w najbliższych 3 latach wyniesie 9,6% rocznie i w 2022 roku osiągnie wartość 196 mld USD. Najważniejszym rynkiem jest obszar Azji i Pacyfiku (72,2 mld USD), a następnie Ameryka Północna (39,6 mld USD) oraz region Europy Zachodniej, Afryki i Bliskiego Wschodu (34,7 mld USD). Największe europejskie rynki to Niemcy (o wartości 6 mld USD), Hiszpania (2,7 mld USD) i Włochy (2,7 mld USD). Wartość polskiego rynku gier wideo wyniosła w 2016 roku 366 mln USD, co uczyniło go trzecim co do wielkości w Europie Środkowej i Wschodniej, po rynku rosyjskim i tureckim. Tempo rozwoju wyniosło 11,2% w skali roku.

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

W 2022 r. Carbon Studio wygenerowało przychód ze sprzedaży w wysokości 4.681.567,75 zł. W analogicznym okresie ubiegłego roku Carbon Studio wygenerowało przychód na poziomie 4.143.469,66 zł, co oznacza zwiększenie przychodów o niemal 13%. Na poziomie wyniku netto Carbon Studio w 2022 r. wygenerowało zysk w wysokości 987.078,12 zł. W analogicznym okresie ubiegłego roku Carbon Studio wygenerowało zysk w wysokości 970.060,58 zł, co oznacza nieznaczne zwiększenie zysku netto o prawie 2%. Zwiększenie przychodów Carbon Studio w roku 2022 spowodowane jest utrzymującą się sprzedażą gier z serii The Wizards oraz Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall w wersji na platformy Meta Quest oraz PC VR oraz zrealizowaniu szeregu kamieni milowych związanych ze współpracą z partnerami biznesowymi oraz klientami.

W dalszym ciągu możemy zaobserwować wzrost w pozycji Amortyzacja, który w 2022 roku wzrósł do wartości 1.524.329,23 zł. W analogicznym okresie odpisy umorzeniowe wyniosły 1.259.539,88 zł, co oznacza wzrost o ponad 21%. Wzrost amortyzacji wynika z zakończenia kolejnych projektów i uruchomieniu ich amortyzacji. Każdy z projektów amortyzowany jest liniowo przez okres trzech lat.

Na dzień złożenia raportu rocznego amortyzowane są projekty:

- The Wizards - Dark Times w wersji na PC VR;
- The Wizards - Dark Times Quest Edition;
- Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall PC VR;
- Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall Quest Edition.

W 2022 roku zostały w pełni zamortyzowane trzy projekty:

- The Wizards - Enhanced Edition w wersji na PS VR.
- The Wizards - Quest Edition.
- Gameln POIR.01.02.00-00-0191/17: "Badania nad innowacyjną technologią sterowania i interakcji ze światem gry VR, za pomocą kontrolerów ruchu i sensorów znajdujących się w urządzeniach VR";

Zgodnie z założonym planem rozwoju spółki na kolejne lata, planowana jest dalsza praca nad poszerzaniem portfolio gier oraz rozwijaniu kompetencji zespołu oraz know-how.

Wybrane Wskaźniki finansowe

WSKAŹNIKI RENTOWNOŚCI		2022	2021
Rentowność majątku			
Wynik finansowy netto	%	9,34	10,97
Suma aktywów			
Rentowność sprzedaży netto			
Wynik finansowy netto	%	21,08	23,41
Przychody ze sprzedaży			
Rentowność sprzedaży brutto			
Wynik ze sprzedaży	%	9,00	5,36
Przychody ze sprzedaży			
Rentowność kapitału własnego			
Wynik finansowy netto	%	11,80	13,15
Kapitał własny			

WSKAŹNIKI PŁYNNOŚCI		2022	2021
Płynność I stopnia			
Aktywa obrotowe	%	34,22	28,11
Zobowiązania krótkoterminowe			
Płynność III stopnia			
Inwestycje krótkoterminowe	%	3,16	8,52
Zobowiązania krótkoterminowe			

WSKAŹNIKI ZADŁUŻENIA		2022	2021
Ogólny poziom zadłużenia			
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	%	20,82	16,60
Suma pasywów			
Trwałość struktury finansowania			
Kapitał własny + Rezerwy i zobowiązania długoterminowe	%	79,31	83,55
Suma pasywów			

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

W 2022 r. Carbon Studio prowadziło prace nad trzema projektami równoległe. Pierwszy z nich, to Warhammer: Age of Sigmar - Tempestfall tworzony na platformę Meta Quest, której premiera przypadła na dzień 19 maja 2022 r. Drugi z realizowanych projektów to The Wizards - Dark Times w trybie kooperacji. Trzeci projekt to Crimen - Mercenary Tales, którego premiera przypadła na dzień 25 maja 2023 r. W trakcie całego 2022 roku, projekty wchodziły w kolejne etapy produkcyjne lub były

wdrażane na rynek. W zależności od mocy produkcyjnych zespoły mogły zajmować się również rozwijaniem innych projektów pobocznych. W związku z tym w czwartym kwartale 2022 roku wznowione zostały prace nad projektem Dreamo w wersji na platformę Meta Quest, która w późniejszym czasie otrzymała nową nazwę: Mindset.

W okresie od marca do czerwca 2022 r. Carbon Studio zawarło cztery umowy na bezwrotne dofinansowanie projektów gier VR ze znaczącym podmiotem z branży gamingowej. Dofinansowanie będzie wypłacane w transzach za realizację danego kamienia milowego w ramach postępu prac nad danym projektem. Carbon Studio wraz z Iron VR rozpoczęły realizację dwóch projektów z czterech założonych.

21 kwietnia 2022 r. Carbon Studio zawarło umowę z UIG Lab sp. z o.o. w ramach, której oba podmioty współpracowały przy tworzeniu projektu związanego z metaversum dla dużego globalnego podmiotu. Celem powyższego projektu jest stworzenie miejsca, w którym zarówno marki, jak i użytkownicy będą mogły się spotykać, ewoluując z biegiem czasu, aby napędzać społeczeństwo w normatywną egzystencję cyfrową, w której równość, innowacyjność, dobre aspekty natury ludzkiej i jakość będą siłą napędową tej nowej granicy. Carbon Studio w ciągu całego roku zajmowało się tworzeniem komponentów VR oraz zaplecza technologicznego, w tym właściwej immersji użytkowników. Projekt jest crossplatformowy, jest dostępny na platformach PC, PC VR oraz MacBook. Realizacja tego projektów miała wpływ na wyniki finansowe Spółki oraz rozpoznawalność marki Carbon Studio.

W trzecim kwartale 2022 r. zostały zakończone prace nad systemem Aurelius. System powstał we współpracy z spółką zależną Iron VR. Aurelius rozszerza możliwości implementacji mechanik wirtualnej rzeczywistości (VR) za pomocą zestawu wtyczek do silnika Unreal Engine 4, a w przyszłości również do silnika Unreal Engine 5. Technologia jest w dalszym ciągu rozwijana i będzie wdrażana do bieżących oraz przyszłych produkcji grupy kapitałowej Carbon Studio. 14 września 2022 r. Carbon Studio oraz Iron VR zawarły umowę, która określa, iż każdej ze stron przysługuje 50% udziału w prawach majątkowych do systemu. Wykorzystanie systemu Aurelius wpłynie na szybkość produkcji gier VR a co za tym idzie, zespół developerów będzie mógł bardziej skupić się na tworzeniu niepowtarzalne rozgrywki zwiększając jednocześnie jakość produktów grupy Carbon Studio.

W raportowanym okresie Spółka rozszerzyła działalność o usługi Quality Assurance w celu przeprowadzania niezależnych testów skupionych na grach i aplikacjach VR pod nazwą Quality Mine. Quality Mine ma dostarczać kompleksowe usługi z zakresu QA dla gier i aplikacji VR pod względem diagnozowania błędów i sprawdzania jakości rozwiązań z perspektywy użytkownika końcowego. Rozszerzenie działalności o Quality Assurance ma zapewnić spółce dywersyfikację prowadzonej działalności i wpłynąć na wyniki finansowe w przyszłości. Do dnia publikacji raportu zespół Quality Mine z sukcesem przeprowadził pierwsze zlecenia.

25 listopada 2022 r. Carbon Studio zawarł umowę wydawniczą z podmiotem zależnym Iron VR, na opracowanie i wydanie gry VR pod nazwą Home Together. 6 kwietnia 2023 r. tytuł gry uległ zmianie na Hunt Together. Hunt Together to pierwszoosobowa sieciowa gra typu player vs player rozgrywająca się

w nawiedzanej posiadłości tworzona bazowo na platformy VR standalone. Gracze wcielają się w postaci ducha oraz łowcy duchów, którzy stawiają sobie czoła w meczach. Wykorzystując swoje dedykowane umiejętności muszą zrealizować postawione przed nimi cele, aby wygrać.

W grudniu 2022 r. została zawarta umowa z wydawcą oraz developerem gier VR, Vertigo Games. Na mocy podpisanej umowy, wydawca wsparł prace nad rozwojem gry The Wizards – Dark Times na wszystkich głównych platformach VR.

W dniu 17 marca 2023 r. Spółka zawarła znaczącą umowę ze spółką grupy Kepler Interactive na stworzenie tytułu VR na podstawie istniejącej już gry. Koszt przeniesienia Gry na platformy VR pokryje spółka z grupy Kepler Interactive, a po wydaniu Carbon Studio będzie uczestniczyło w podziale zysków z gry. Do dnia publikacji raportu, projekt jest realizowany zgodnie z założeniami produkcyjnymi.

W dniu 19 kwietnia 2023 r. Spółka zawarła umowę ze spółką Pico Immersive Pte. Ltd. z siedzibą w Singapurze dotyczącą stworzenia portu gry "Crimen - Mercenary Tales" na gogle którego Pico jest producentem. Umowa przewiduje pokrycie przez Pico kosztów portu, tłumaczeń na języki wymagane przez partnera oraz kosztów marketingowych związanych z dystrybucją na platformie sprzedaży kontrahenta. W kwietniu rozpoczęła się również kampania marketingowa gry, której premiera przypadła na dzień 25 maja 2023 r. na sklepach Meta Store oraz Pico Store.

W pierwszym kwartale 2023 r. w trwały również prace na projektem Mindest w wersji na platformę Meta Quest. To pierwsza produkcja Carbon Studio, w której wykorzystana jest technologia hand-tracking. Dzięki niej gracz nie potrzebuje kontrolerów, by móc wchodzić w interakcję z otoczeniem, co umożliwia wysoki poziom komfortu oraz pogłębienia immersję w trakcie rozgrywki.

W dniu 9 maja 2023 roku Spółka zawarła umowę o kredyt w rachunku bieżącym z ING Bank Śląski S.A. z górnym limitem kredytu do kwoty 500.000,00 zł. Kredyt został udzielony na finansowanie bieżącej działalności Spółki w tym również pokrycie wkładu własnego dla wniosku o dofinansowanie w ramach "Program Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki - FENG.01.01-IP.02-0074/23". Zgodnie z Umową Kredytu, każda spłata całości lub części wykorzystanego kredytu powoduje jego odnowienie o kwotę spłaty i możliwość wielokrotnego wykorzystania w okresie kredytowania do kwoty limitu kredytowego. Okres kredytowania trwa do dnia 6 maja 2024 roku z zastrzeżeniem możliwości przedłużenia trwania umowy. Oprocentowanie kredytu składa się ze stawki WIBOR 1M oraz marży Banku. Zgodnie z zawartą umową kredytową zabezpieczenie spłaty kredytu stanowi Weksel in blanco z wystawienia Klienta wraz z deklaracją wekslową oraz gwarancja udzielona przez Bank Gospodarstwa Krajowego na podstawie Umowy portfelowej linii gwarancyjnej de minimis nr 3/PLD-KFG/2018 w kwocie 400.000,00 PLN stanowiącej 80,00% przyznanej kwoty kredytu na okres kredytowania wydłużony o 3 miesiące tj. do dnia 06.08.2024 r. W pozostałym zakresie umowa kredytowa została zawarta na warunkach typowych dla tego typu transakcji, nie odbiegających od warunków powszechnie stosowanych dla tego rodzaju umów. Zgodnie z Uchwałą Rady Nadzorczej z dnia 24 kwietnia 2023 roku Spółka uzyskała zgodę na zaciągnięcia zobowiązania o wartości przekraczającej 500.000,00 zł.

28 kwietnia 2023 roku Spółka poinformowała o realizacji praw przez osoby objęte programem motywacyjnym uprawnienia do objęcia akcji serii E. Na mocy złożonych oświadczeń 23 osoby objęte programem motywacyjnym objęły łącznie 30.000 akcji serii E. Warranty subskrypcyjne serii B („Warranty”) wyemitowane zostały w ramach Programu Motywacyjnego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 08 listopada 2021 r. w sprawie wprowadzenia programu motywacyjnego na lata 2021-2024 dla kluczowego personelu Spółki oraz uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 08 listopada 2021 r. w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii E i emisji warrantów subskrypcyjnych serii B z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz zmiany Statutu Spółki. Cena emisyjna akcji zwykłych na okaziciela serii E, wydawanych posiadaczom Warrantów serii B, emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki jest równa wartości nominalnej akcji, tj. 0,10 zł każda. Akcje zostały pokryte przez osoby uprawnione w całości wkładami pieniężnymi. Jednocześnie Spółka informuje, że zawarła 23 umowy z Akcjonariuszami uprawnionymi z Warrantów do akcji serii E, do niedokonywania rozporządzania i czynności zobowiązujących się do rozporządzenia w szczególności przenoszących własność akcji lub obciążających je (Umowy lock-up), które obowiązują Akcjonariusza przez okres 12 miesięcy od momentu realizacji praw z Warrantów.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2022 r. tak jak w latach poprzednich, Carbon Studio kontynuowało prace wdrożeniowe zakończonego projektu badawczo-rozwojowego dofinansowanego przez Unię Europejską w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój Wsparcie prowadzenia prac B+R przez przedsiębiorstwa Sektorowe programy B+R. Spółka realizuje projekt “Badania nad innowacyjną technologią sterowania i interakcji ze światem gry VR, za pomocą kontrolerów ruchu i sensorów znajdujących się w urządzeniach VR”. Dzięki zrealizowanym założeniom projektu Spółka opracowała technologię rozpoznawania intencji gracza, którą wdraża w swoich produkcjach. Dzięki gotowym rozwiązaniom, czas produkcji projektu ulega skróceniu, a zarazem przekłada się na zwiększenie jakości gry. Spółka przewiduje dalsze prace rozwojowe oraz wdrożenie opracowanej technologii w kolejnych projektach studia.

Na dzień publikacji raportu, Carbon Studio wdrożyło powyższą technologię w czterech projektach:

- The Wizards - Dark Times w wersji na PC VR;
- The Wizards - Dark Times w wersji na gogle z serii Meta Quest;
- Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall w wersji na gogle PC VR;
- Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall w wersji na gogle Meta Quest.

Na dzień publikacji raportu, Carbon Studio kontynuowało pracę nad dwoma projektami badawczo-rozwojowymi GameINN, których realizacja rozpoczęła się w czwartym kwartale 2020 r.

Projekt nr 1

“Opracowanie innowacyjnego systemu do zautomatyzowanego generowania nowych poziomów oraz obiektów 3D dedykowanych do gier VR”

- Całkowity koszt projektu 4 739 375,00 zł,
- Kwota dofinansowania: 3 661 125,00 zł.

Projekt nr 2

“Opracowanie innowacji produktowej opartej na systemie telemetrii w grze”

- Całkowity koszt projektu 3 633 500,00 zł,
- Kwota dofinansowania: 2 180 100,00 zł.

Pierwotnie zakończenie prac nad Projektem nr 1, miało przypaść na czwarty kwartał 2022 roku, natomiast w związku z możliwością dopracowania systemu, Carbon Studio złożyło wniosek o przedłużenie projektu, a wniosek został zaakceptowany przez NCBR. W związku z tym realizacja projektu jest przedłużona do 30.09.2023 r. Pierwotne zakończenie Projektu nr 2 przypadła na w pierwszy kwartał 2023 r. W związku z możliwością dopracowania systemu, Carbon Studio złożyło wniosek o przedłużenie projektu, a wniosek został zaakceptowany przez NCBR. W związku z tym realizacja Projektu nr 2 została również przedłużona do 30.09.2023 r. Oba projekty mają za zadanie rozwinąć bazę wiedzy Spółki poprzez rozwój technologii oraz zespołu Carbon Studio. W raportowanym okresie trwały prace nad rozwinięciem poszczególnych modułów projektów zgodnie z założonymi w projekcie kamieniami milowymi. Do tej pory powstały kompletne prototypowe ekosystemy, które są ciągle rozwijane.

Łączny całkowity koszt obu projektów to 8 372 875,00 zł.

Łączna kwota dofinansowania obu projektów to 5 841 225,00 zł

W drugim kwartale 2022 r. Carbon Studio otrzymało informację o przejściu pomyślnie wniosku na dofinansowanie projektu dotyczące autonomizacji procesów produkcji w firmie Carbon Studio w celu zapewnienia niezależności zasobów produkcyjnych Spółki. Dzięki realizacji powyższego projektu Spółka stworzy własne wewnętrzne studio Moon Capture, które zapewni jakość i szybkość wprowadzania animacji do tworzonych produkcji. Wartość całkowita projektu wynosi 284 750,00 zł. Spółka wnioskuje o 242 037,50 zł, otrzymując pełną wnioskowaną kwotę.

Spółka w dniu 9 maja 2023 r. złożyła wniosek w sprawie ubiegania się o dofinansowanie w ramach “Program Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki - FENG.01.01-IP.02-0074/23”. Projekt objęty Wnioskiem dotyczy przeprowadzenia prac badawczo-rozwojowych, których rezultatem będzie opracowanie innowacji procesowej - nowej technologii w postaci opartego na sztucznej inteligencji systemu do zautomatyzowanej optymalizacji gier VR pod różne platformy sprzętowe VR (wliczają w to zarówno obecnie dostępne oraz przyszłe platformy sprzętowe VR). Rezultaty projektu przyczynią się do przyspieszenia procesu produkcji multiplatformowych tytułów VR. Wartość projektu objętego złożonym przez Spółkę wnioskiem wynosi 7.129.380 zł, a wnioskowana przez podmiot kwota dofinansowania wynosi 5.188.050 zł. Złożenie wniosku nie stanowi jeszcze o wyborze Spółki do programu o dofinansowanie.

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

1.6.1. Ryzyko związane ze zmianą przepisów prawa

Częste nowelizacje, niespójność oraz brak jednolitej interpretacji przepisów prawa, w szczególności prawa podatkowego, prawa pracy, prawa ubezpieczeń (w tym ubezpieczeń społecznych), prawa handlowego, pociągają za sobą ryzyko związane z otoczeniem prawnym, w jakim Emitent prowadzi działalność. Szczególnie częstym zmianom podlegają przepisy oraz interpretacje przepisów podatkowych, a praktyka organów skarbowych, jak i orzecznictwo sądowe w tej dziedzinie nie są jednolite. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej niż Emitent interpretacji przepisów podatkowych, można się liczyć z negatywnymi konsekwencjami dla działalności oraz sytuacji finansowej Spółki, a także perspektyw jej rozwoju. Również wprowadzenie niekorzystnych zmian przepisów prawa może w konsekwencji spowodować spadek wartości aktywów Emitenta oraz pogorszenie się jego wyników finansowych i perspektyw rozwoju.

1.6.2. Ryzyko kursowe

Kontrahentami Emitenta są przede wszystkim duże zagraniczne platformy dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem których gry Spółki są sprzedawane graczom. W związku z tym praktycznie całość przychodów ze sprzedaży Emitenta jest generowana w walutach obcych. Transakcje takie są przeliczane na walutę krajową, według kursu właściwej waluty obowiązującego w dniu rozliczeniowym z daną platformą. W związku z powyższym Emitent narażony jest na istotną ekspozycję w zakresie wahań kursów walut, co przekłada się bezpośrednio na wyniki finansowe. Spółka nie stosuje polityki zabezpieczania kursów walut, nie występuje również naturalny hedging, ponieważ praktycznie całość kosztów wyrażana jest w złotych (głównymi kosztami Emitenta są koszty wynagrodzeń oraz koszty utrzymania biura). W związku z powyższym umocnienie się złotego może wpłynąć na pogorszenie osiąganych przez Spółkę wyników finansowych lub obniżenie jej konkurencyjności na rynkach zagranicznych. Analogicznie osłabienie się złotego może wpłynąć na poprawę osiąganych przez Spółkę wyników finansowych lub zwiększenie jej konkurencyjności na rynkach zagranicznych.

1.6.3. Ryzyko związane z rozwojem rynku

Dla rozwoju Emitenta istotne jest nie tylko tworzenie gier, które trafią w gusta klientów, ale także dalszy wzrost liczby użytkowników technologii wirtualnej rzeczywistości. Pomimo dynamicznego rozwoju rynku, występuje olbrzymia dysproporcja rynku Emitenta w stosunku do liczby komputerów czy konsol do gier. W związku z tym istotne dla Emitenta jest utrzymanie dalszego systematycznego wzrostu liczby użytkowników gogli VR na świecie. Spółka na bieżąco monitoruje rynek i dostosowuje swoje gry do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, że rozwój rynku wirtualnej rzeczywistości ulegnie w przyszłości zahamowaniu ani że pojawi się nowa technologia, która zastąpi VR. To z kolei mogłoby znacząco pogorszyć perspektywy Emitenta i wpłynąć na pogorszenie jego wyników finansowych.

1.6.4. Ryzyko związane z konkurencją

Rynek technologii wirtualnej rzeczywistości jest dość młody. W związku z tym liczba gier i ich producentów jest bardzo niewielka w stosunku do całego rynku gier. Umożliwiło to Spółce zajęcie dobrej pozycji konkurencyjnej i zdobycie rozpoznawalności. Rozwój rynku powoduje jednak, że pojawia się na nim coraz więcej podmiotów, pomimo stosunkowo wysokiego progu wejścia. Dalszy wzrost konkurencji może spowodować konieczność obniżenia przez Spółkę cen sprzedawanych gier, czy też zintensyfikowania działań marketingowych. To z kolei mogłoby wpłynąć negatywnie na osiągnięte wyniki finansowe. Ryzyko to związane jest jednak przede wszystkim z największymi podmiotami z branży gier komputerowych posiadającymi bardzo wysokie budżety produkcyjne, które obecnie nie są jeszcze zainteresowane rynkiem wirtualnej rzeczywistości z uwagi na wczesną fazę rozwoju i stosunkowo niewielką liczbę potencjalnych klientów (graczy). Pojawienie się dużych producentów może spowodować znaczące zmiany w strukturze rynku. Spółka jest świadoma ryzyka, dlatego już na obecnym etapie działalności buduje kontakty z kontrahentami, mediami, czy producentami sprzętu, zarówno w kraju jak i za granicą oraz buduje renomę i rozpoznawalność wśród klientów.

1.6.5. Ryzyko niezrealizowania strategii rozwoju Spółki

Strategia rozwoju Spółki zakłada stałą poprawę jej pozycji konkurencyjnej dzięki wdrażaniu nowych rozwiązań z obszaru technologii wirtualnej rzeczywistości. Skuteczna realizacja założeń strategii rozwoju uzależniona jest przede wszystkim od zdolności Spółki do szybkiej adaptacji do zmieniających się warunków rynkowych w branży, w której działa Emitent. Do najważniejszych czynników wpływających na tę branżę należy jakość urządzeń wirtualnej rzeczywistości będących w sprzedaży oraz jakość produktów, które na te urządzenia powstaną. Istnieje ryzyko, że działania podjęte przez Spółkę okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, a w konsekwencji nie zostanie osiągnięta część lub całość założonych celów strategicznych. To może mieć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową oraz wyniki.

1.6.6. Ryzyko związane z dalszym rozwojem rynku gier VR

Rynek gier VR jest we wczesnej fazie rozwoju. W związku z tym z jednej strony brak jest wypracowanych standardów, a każdy z producentów sprzętu proponuje własne rozwiązania, a z drugiej strony rynek charakteryzuje się bardzo dużą dynamiką nie tylko pod względem liczby graczy, ale również wprowadzania nowych funkcjonalności oraz rozwiązań sprzętowych i produktowych. Emitent zmuszony jest stale dostosowywać swoje produkty do pojawiających się rozwiązań jak i oczekiwań graczy. Nie można wykluczyć ryzyka, że nowe rozwiązania nie upowszechnią się na tyle, aby zwróciły się koszty poniesione przez Spółkę na dostosowanie do niej swoich produktów. Nie można również wykluczyć ryzyka, że Emitent nie będzie w stanie wystarczająco szybko zareagować na pojawiające się nowe rozwiązania i oczekiwania graczy, a przez to zmniejszy się zainteresowanie jego produktami. To z kolei może mieć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową oraz wyniki. Emitent stara się ograniczyć powyższe ryzyko poprzez stosowanie technologii Unreal Engine (silnik gry wyprodukowany przez firmę Epic Games Inc.), którą obsługują wszystkie liczące się platformy oraz systemy operacyjne. Powyższy silnik jest systematycznie rozwijany przez Spółkę o obsługę nowych

technologii, aby dostosować się do nowych trendów w branży gier, w szczególności w segmencie technologii wirtualnej rzeczywistości.

1.6.7. Ryzyko utraty kadry zarządzającej lub kluczowych pracowników

Na działalność Spółki duży wpływ ma doświadczenie, umiejętności oraz jakość pracy członków kadry zarządzającej oraz kluczowych pracowników. Emitent nie może wykluczyć, iż ewentualna utrata którejkolwiek z ww. osób nie wpłynie, przynajmniej w przejściowym okresie, negatywnie na działalność Spółki, jej sytuację finansową i wyniki finansowe. Ryzyko to jest o tyle istotne, że Spółka nie jest w stanie konkurować wysokością wynagrodzenia z największymi producentami gier. Najbardziej wykwalifikowaną kadrę menadżerską stanowią członkowie Zarządu, rozwijający aktywnie jej działalność. Ponieważ są oni również znaczącymi akcjonariuszami Spółki, ryzyko rezygnacji przez nich z pracy na rzecz Emitenta jest ograniczone.

1.6.8. Ryzyko związane z pozyskiwaniem nowych pracowników

Rynek gier wirtualnej rzeczywistości jest stosunkowo młody. W związku z tym istnieje ograniczona liczba potencjalnych pracowników mających odpowiednie wykształcenie, kwalifikacje oraz doświadczenie w tworzeniu gier VR. Obecne plany Spółki w zakresie rozwoju, przede wszystkim pracy nad większą liczbą gier, wymagać będą nieznacznego zwiększenia zatrudnienia. Istnieje jednak ryzyko, że Emitent może nie być w stanie pozyskać nowych pracowników, ich zatrudnienie potrwa dłużej lub konieczne będzie zaakceptowanie wyższego wynagrodzenia pracowników. Mogłyby to mieć niekorzystny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową oraz wyniki. Spółka ogranicza to ryzyko dzięki współpracy z uczelniami wyższymi. Członkowie Zarządu są wykładowcami kształcąc m.in. przyszłych producentów gier, dzięki temu mają możliwość nawiązania na wczesnym etapie kształcenia relacji z potencjalnymi przyszłymi pracownikami.

1.6.9. Ryzyko związane z pozyskiwaniem dotacji

Wybrane projekty Spółki są realizowane przy współfinansowaniu z dotacji lub ze środków unijnych. Nie można wykluczyć ryzyka, iż zmiana prawa lub odmienna interpretacja przepisów prawa (a także różnego rodzaju wytycznych, procedur i podręczników beneficjenta w jednym lub wielu programach pomocowych) może niekorzystnie wpłynąć na możliwość otrzymywania dofinansowania, w tym również uzgodnionego wcześniej. Nie można również wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Spółkę wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z postanowieniami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać brak refundacji poniesionych kosztów lub konieczność zwrotu określonej części dofinansowania. Ww. zdarzenia mogłyby mieć niekorzystny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową oraz wyniki.

1.6.10. Ryzyko związane z koniecznością akceptacji gry przez producenta platformy zamkniętej

Model biznesowy Spółki opiera się na dystrybucji produktów m.in. poprzez zamknięte platformy gier - konsole Sony PlayStation 4. Obecność w ww. kanałach dystrybucji zapewnia dostępność gier Emitenta

na całym świecie w dystrybucji cyfrowej, a także pewną renomę (na platformach tych dostępnych jest zdecydowanie mniej gier niż np. na platformie Steam). Producenci platform zamkniętych zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu przed jego wprowadzeniem na daną platformę (tzw. submisja). Istnieje więc ryzyko, że pomimo przygotowania produktu z przeznaczeniem dla danej platformy i poniesienia związanych z tym nakładów finansowych produkt taki nie uzyska akceptacji przez producenta platformy zamkniętej. To mogłyby mieć niekorzystny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową oraz wyniki. Producenci platform zamkniętych rzadko jednak nie udzielają akceptacji dla gry, przekazują jedynie wytyczne jakie jej elementy powinny zostać udoskonalone.

1.6.11. Ryzyko związane z możliwym opóźnieniem w przygotowaniu gier

Tworzenie gier VR jest procesem długotrwałym i wieloetapowym, w który zaangażowanych jest wiele osób. Bardzo często nie ma możliwości równoległej pracy nad poszczególnymi etapami (konieczne jest ukończenie pewnego elementu gry przed rozpoczęciem kolejnego). W związku z tym istnieje ryzyko opóźnień w realizacji zarówno poszczególnych etapów jak i całej gry. Opóźnienie takie może mieć negatywny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową oraz wyniki. Ponadto wszelkie opóźnienia w stosunku do wcześniej ogłoszonych harmonogramów mogą mieć niekorzystny wpływ na wiarygodność i postrzeganie Spółki w oczach graczy jak i inwestorów.

1.6.12. Ryzyko awarii systemów informatycznych i utraty danych

Działalność Spółki jest uzależniona od prawidłowego i niezakłóconego funkcjonowania komputerów, serwerów i programów komputerowych. Pomimo wdrożonych procedur bezpieczeństwa oraz posiadania centrum zapasowego nie można wykluczyć ryzyka wystąpienia awarii systemów IT, co mogłoby spowodować przerwę w prowadzeniu działalności przez Emitenta, a nawet utratę części czy całości danych. Spółka narażona jest również na ryzyko kradzieży lub wycieku danych. Wystąpienie któregokolwiek z ww. zdarzeń mogłoby mieć negatywny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową oraz wyniki.

1.6.13. Ryzyko związane z możliwością naruszenia praw autorskich Spółki

Gry przygotowywane przez Emitenta podlegają ochronie prawnej przewidzianej dla utworów w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, że elementy gier zostaną wykorzystane przez inne podmioty, tym bardziej, że Spółka działa na rynku globalnym. W konsekwencji mógłby się zmniejszyć popyt na produkty Spółki, a podjęta ochrona praw mogłaby być procesem długotrwałym i wymagać zaangażowania znacznych środków finansowych. Ryzyko to jest istotne zwłaszcza w przypadku naruszenia dokonanego przez podmiot zagraniczny, w szczególności z siedzibą w kraju, w którym rozwiązania prawne utrudniają ochronę praw własności intelektualnej. Ww. sytuacja mogłaby mieć negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową oraz wyniki.

1.6.14. Ryzyko przygotowania gry nie spełniającej oczekiwań graczy

Dla działalności Spółki kluczowe jest przygotowanie takich gier, które zainteresują graczy i spełnią ich oczekiwania, co powinno przełożyć się bezpośrednio na liczbę sprzedanych egzemplarzy. Ważne są również pozytywne opinie graczy, zwłaszcza zamieszczane na platformach sprzedażowych, które wpływają na wzrost rozpoznawalności i renomy Emitenta jako producenta gier. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, że pomimo przeprowadzonych analiz i podjętych działań Spółka wprowadzi na rynek grę, która spotka się z negatywnym odbiorem graczy. Taka sytuacja mogłaby spowodować, że przychody ze sprzedaży gry nie pokryją kosztów jej przygotowania, a co więcej pogorszenie reputacji Emitenta i utratę zaufania graczy do jego produktów. W konsekwencji taka sytuacja mogłaby mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową oraz wyniki Spółki.

1.6.15. Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 roku rozpoczęła się wojna na terytorium Ukrainy. Bezpośredni wpływ konfliktu zbrojnego na działalność Spółki jest ograniczony z uwagi na brak dostawców i odbiorców z krajów bezpośrednio zaangażowanych w działania wojenne. Nieunikniony jest jednak wpływ pośredni z uwagi na zmianę sytuacji gospodarczej i społecznej w Polsce wywołanej zarówno konfliktem zbrojnym, jak też sankcjami. Ich wpływ w chwili obecnej jest trudny do oszacowania, ale nie powinien odbiegać istotnie od warunków z którymi będzie musiała się zmierzyć większość podmiotów gospodarczych prowadzących działalność w Polsce.

Wojna w Ukrainie przyczyniła się do dynamicznej zmienności na rynkach finansowych (np. waluty) i możliwości pozyskiwania kapitału (stopy procentowe). W konsekwencji, opisane powyżej ryzyka, mogą mieć istotny wpływ na przyszłe wyniki finansowe. W związku z dynamicznym przebiegiem wojny na terytorium Ukrainy i jej konsekwencjami makroekonomicznymi oraz rynkowymi, Spółka będzie na bieżąco monitorować jej rozwój i ewentualne zdarzenia, które wystąpią, zostaną odzwierciedlone odpowiednio w przyszłych sprawozdaniach finansowych.

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

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2022 roku.

1.8. Informacje o podstawowych produktach Carbon Studio S.A.

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

Gra	Platforma sprzętowe	Data premiery
Alice VR	Oculus Rift, HTC Vive, OSVR	27 października 2016

The Wizards	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	28 lipca 2017 (Early access) 8 marca 2018 (Full release)
The Wizards - Trails of Meliora	Oculus GO, Samsung Gear VR	5 lipca 2018
The Wizards - Enhanced Edition	Playstation VR	14 marca 2019
The Wizards - Quest Edition	Meta Quest 1, Meta Quest 2	6 czerwiec 2019
Dreamo - Puzzle Adventure	PC	20 luty 2020
The Wizards - Dark Times	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	4 czerwca 2020
The Wizards - Dark Times	Meta Quest 1, Meta Quest 2	6 maj 2021
Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall	Meta Quest 1, Meta Quest 2, Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	17 listopad 2021
Warhammer Age of Sigmar - Tempestfall	Meta Quest 2	18 maj 2022
Crimen - Mercenary Tales	Meta Quest 2, PICO	25 maj 2023
Mindset	Meta Quest 2

Spółka odpowiada za cały proces produkcyjny każdego wydanego tytułu, od stworzenia koncepcji, produkcji, testowaniu, aż po wydanie kompletnego produktu na rynek. Począwszy od serii The Wizards Spółka w trakcie produkcji tworzy również plan marketingowy, który Spółka samodzielnie wdraża. Doświadczona kadra menedżerska nadzoruje każdy etap tworzenia gry, biorąc czynny udział w edukacji zespołu oraz udoskonalaniu wewnętrznych procesów produkcyjnych. Szczególną uwagę zespół skupia na automatyzacji konkretnych modułów produkcji co ma przełożenie na zachowanie odpowiedniego stosunku budżetu gry do jej jakości.

Alice VR



Alice VR to eksploracyjna gra science-fiction, luźno inspirowana "Alicją w Krainie Czarów" Lewisa Carrolla. Jest dostępna na platformy HTC Vive, Oculus Rift i OSVR, jak również na PC, bez zestawu VR. Wybudzasz się ze snu kriogenicznego przez niespodziewaną awarię swojego statku kosmicznego. Musisz dokonać napraw statku i wylądować awaryjnie na zupełnie obcej planecie. Twoim zadaniem jest: znaleźć lub kupić

paliwo i wrócić z nim na statek. Ten cel staje się trudny do osiągnięcia, gdy zdajesz sobie sprawę, że wszyscy mieszkańcy planety zniknęli w tajemniczych okolicznościach. Sześciogodzinna kampania fabularna, w której gracz staje przed serią zagadek zaprojektowanych specjalnie dla technologii VR. Gracz musi podejmować decyzje, które mogą doprowadzić go do prawdy o planecie i jej tajemnicach. Przyszłość jest w twoich rękach. Alice VR została wydana w współpracy z wydawcą Klabater, 27 października 2016 roku na platformie Steam, Meta Store oraz GOG.

The Wizards - Enhanced Edition



The Wizards to wielokrotnie nagradzana gra przygodowa, stworzona na gogle wirtualnej rzeczywistości. Gracz wciela się w niej w ucznia czarodzieja i rzuca potężne zaklęcia za pomocą gestów rąk, aby chronić królestwo Meliory przed siłami wroga. Unikatowa mechanika rzucania czarów umieszcza magię bezpośrednio w rękach gracza, eliminując wyskakujące menu, kombinacje przycisków i inne tradycyjne systemy.

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

The Wizards - Trials of Meliora



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

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

Dreamo - Puzzle Adventure



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

Gracz odblokowuje artefakty – trójwymiarowe łamigłówki kryjące wspomnienia, które bohater utracił w wyniku tragicznego wypadku. Zadaniem gracza jest odkrycie przyczyny wypadku. Dlaczego jest w śpiączce? Czy to aby na pewno była katastrofa lotnicza? Kim są ludzie, którzy zdecydowali się Tobie

pomóc? Dlaczego nie jesteś im obojętny? Czy są Twoimi przyjaciółmi? A może coś ukrywają? Wspomnienia gracza spoczywają uwięzione w Artefaktach, które manifestują się w umyśle jako trójwymiarowe kostki z niedopasowanymi zębatkami. W miarę, jak zagłębiasz się w wysniony krajobraz, maszyneria zawarta w kolejnych kostkach staje się coraz bardziej skomplikowana, co znacznie utrudnia dostęp do zamkniętych części twojej podświadomości.

The Wizards - Dark Times



The Wizards – Dark Times to sequel do przygodowej gry akcji o rzucaniu zaklęć, The Wizards – Enhanced Edition, zaprojektowany specjalnie pod technologię wirtualnej rzeczywistości. Akcja gry dzieje się w świecie fantasy znanym z The Wizards, dekady po wydarzeniach z podstawowej wersji gry. Gracze ponownie mogą udać się w podróż do Meliory i zawładnąć żywiołami w bitwach z różnorodnymi przeciwnikami.

Mechanika przywoływania czarów opiera się na gestach rąk znanych z The Wizards, jednak została przebudowana tak, by zastąpić tradycyjne “ulepszanie” mocy intuicyjnym systemem manipulowania zaklęciami używając kontrolerów ruchowych. Otoczenie w grze zostało zaprojektowane z większym naciskiem na interakcję z graczem, co jeszcze lepiej pozwala wykorzystać możliwości, jakie oferuje technologia gogli wirtualnej rzeczywistości. *Dark Times* w wersji PC VR ukazała się na platformie dystrybucji cyfrowej Steam, Meta Store oraz VIVE PORT. Pod koniec 2020 r. Carbon Studio rozpoczęło pracę nad wersją gry dla gogli Meta Quest. The Wizards - Dark Times - Quest Edition miała swoją premierę 6 maja 2021 roku i jest dostępna na gogle z serii Meta Quest.

Warhammer - Age of Sigmar - Tempestfall



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

Śmiertelników. W odpowiedzi Wielkie Przymierze Zakonu powołało specjalny oddział Stormcast

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

Crimen - Mercenary Tales



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

okupujących wspaniałe twierdze, starożytne świątynie, zapomniane wraki oraz inne zapierające dech w piersiach lokacje. W tym celu do ich dyspozycji został oddany szeroki arsenał broni wprost z pól bitew XVII-wiecznej Europy. Oprócz wartkiej akcji czeka ich także urzekająca, stylizowana na komiksową oprawa graficzna, niewybredny, typowy dla najemników humor oraz podniosła atmosfera bohaterskich czynów!

Każda z wymienionych produkcji została stworzona z myślą o technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) w silniku Unreal Engine 4. Dzięki wykorzystaniu technologii dostarczonej przez Epic Games, tytuły Spółki nie odbiegają jakościowo od światowej czołówki tworzącej podobne rozwiązania. W ramach tworzenia wymienionych produktów, Spółka nawiązała kontakty z wiodącymi producentami urządzeń VR, producentami sprzętu wspomagającego technologię wirtualnej rzeczywistości, twórcami gier oraz aplikacji VR z całego świata, agencjami marketingowymi oraz rynkiem inwestycyjnym.

Carbon Studio jest certyfikowanym wydawcą oraz deweloperem na wszystkich wiodących platformach oferujących produkty VR dostępnych na rynku. Gry Spółki produkowane są z myślą o takich platformach jak Playstation, Meta, PICO, Steam, czy VIVE PORT. Wydane gry wspierają w tej chwili gogle takie jak: Oculus Rift, Oculus Rift S, Meta Quest, PICO, HTC VIVE, HTC VIVE PRO, Vive Cosmos, Valve Index, Microsoft Acer (Windows Mixed Reality), Xiaomi MI oraz PS VR i wiele innych.

1.9. Informacje o podstawowych produktach Iron VR S.A.

Produkty Iron VR to gry tworzone z myślą o wirtualnej rzeczywistości (VR). Prócz autorskich tytułów, Spółka przystosowuje tytuły, które pierwotnie nie były tworzone z myślą o VR. Produkty Spółki oparte są na ciekawych konceptach rozgrywki, które mają zapewnić złożoną i immersyjną zabawę w VR.

Gra	Platforma sprzętowe	Data premiery
Holy Chick!	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	30 marzec 2021
Lust for Darkness VR	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	26 października 2021
Lust for Darkness VR: M edition	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	18 listopada 2021
Hunt Together	Meta Quest 2

Podobnie jak Carbon Studio, Iron VR odpowiada za cały proces produkcyjny każdego wydanego tytułu, od zbudowania zespołu, stworzenia koncepcji, produkcji, testowaniu, aż po wydanie kompletnego produktu na rynek. Zespół Iron VR składa się z kilkunastu deweloperów będących specjalistami w swoich dziedzinach, tworzących gry w silniku Unreal Engine 4 oraz Unity. Dzięki wieloletniemu doświadczeniu w tworzeniu gier w ww. silnikach, Spółka jest w stanie tworzyć swoje produkty w odpowiedniej jakości końcowej przy zachowaniu nie wysokich budżetów gry.

Holy Chick!



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

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

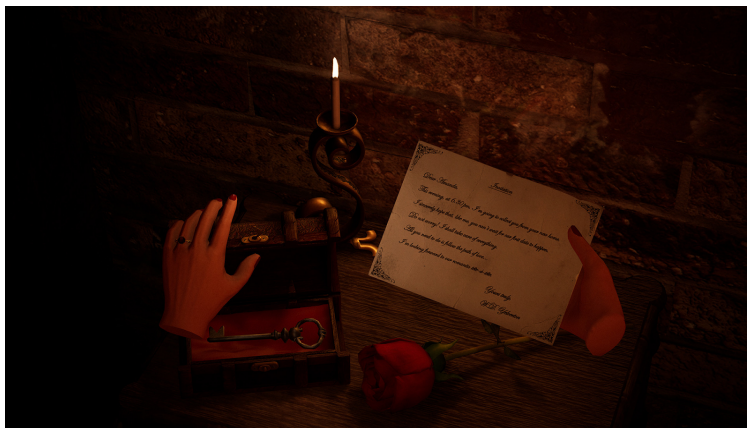
Lust for Darkness VR



Lust for Darkness VR to drugi projekt studia Iron VR, powstający we współpracy z warszawskim studio Movie Games SA., którego prace rozpoczęły się w pierwszym kwartale 2021 r. Lust to psychologiczny horror z elementami erotycznymi, gdzie wcielając się w Jonathana Moona otrzymujemy list od swojej zaginionej żony. Tym razem w wirtualnej rzeczywistości, gracz będzie poruszać się po wiktoriańskiej rezydencji, jak i w

przeróżającym wymiarze Lusst'ghaa, rozwiązując zagadki w nadziei na uratowanie swojej ukochanej.

Lust for Darkness VR: M Edition



Lust for Darkness VR: M Edition to psychologiczny horror z intrygującą fabułą i oprawą graficzną, mocno inspirowany dziełami Lovecrafta, Giger'a i Zdzisława Beksińskiego. M Edition jest wersją gry zawierającą mniej erotycznych scen oraz erotycznej zawartości. Jako Jonathan Moon otrzymujesz list od swojej żony, która zaginęła rok wcześniej. Podążając za

wiadomością, udajesz się do spokojnej wiktoriańskiej rezydencji, gdzie odbywa się perwersyjna okultystyczna ceremonia. To, co dzieje się później, trudno opisać słowami. Odkryj tajemnice wiktoriańskiej rezydencji Yelvertonów i Lusst'ghaa - upiornego wymiaru wypełnionego istotami z innego świata, którego mieszkańcy na własne życzenie postanowili poddać się całkowitej degeneracji.

Hunt Together



Hunt Together to gra multiplayer nastawiona na dynamiczne pojedynki w wiktoriańskiej posiadłości. Jeden z graczy wciela się w rolę ducha, a drugi łowcy. Rozgrywka jest asymetryczna - obie postacie posiadają unikalne dla siebie umiejętności pozwalające uzyskać przewagę nad przeciwnikiem. Tytuł utrzymany jest w stylistyce znanej z horrorów, jednakże ta stanowi jedynie tło dla

szybkich, krótkich potyczek. Opanuj wciągającą kontrolę nad dwiema postaciami w pojedynku sprytu i umiejętności w środowisku VR! Graj jako Duch lub Łowca Duchów w bitwie o przetrwanie 1 na 1.

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

1.10.1. Struktura grupy kapitałowej

Na dzień 30.05.2023 roku struktura grupy kapitałowej przedstawiała się następująco:

Carbon Studio Spółka Akcyjna
Emitent



Iron VR Spółka Akcyjna
57,01% udziału w głosach

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Carbon Studio S.A.	600 000	1 200 000	39,88%	57,01%

Grupę kapitałową tworzy Emitent wraz ze spółką Iron VR S.A., która podlega konsolidacji metodą pełną.

1.10.2. Podstawowe informacje o Iron VR S.A.

Nazwa	Iron VR Spółka Akcyjna
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Adres siedziby	ul. Brzozowa 30/7, 41-506 Chorzów
E-mail	contact@ironvr.pl
Strona internetowa	www.ironvr.pl
Nr KRS	0000844113
REGON	386195250
NIP	6272767440

1.10.3. W przypadku gdy emitent tworzy grupę kapitałową i nie sporządza skonsolidowanych sprawozdań finansowych – wskazanie przyczyn nie sporządzania takich sprawozdań

Emitent tworzy grupę kapitałową i sporządza skonsolidowane sprawozdania finansowe.

1.10.4. Przedmiot działalności

Przedmiotem działalności Iron VR S.A. jest tworzenie innowacyjnych, modułowych gier tworzonych z myślą o technologii wirtualnej rzeczywistości (VR).

Gry modułowe charakteryzują się nieograniczoną możliwością wspierania tytułu przez długi czas po premierze poprzez stałe zwiększanie bazy użytkowników dzięki organizacji, np. sezonowych rozgrywek. W ramach gier modułowych Iron VR tworzy gry VR w dotychczas przyjętych modelach – tj. autorskie gry, tworzenie gier opartych o rozpoznawalne IP.

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

Na dzień 31.12.2022 r. Spółka IRON VR S.A. nie posiada zobowiązań wobec Spółki Carbon Studio S.A.

Na dzień 31.12.2022 r. Spółka IRON VR S.A. nie posiada należności od Spółki Carbon Studio S.A.

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

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2022 roku.

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

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2022 roku.

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

28 kwietnia 2023 roku Spółka poinformowała o realizacji praw przez osoby objęte programem motywacyjnym uprawnienia do objęcia akcji serii E. Na mocy złożonych oświadczeń 23 osoby objęte programem motywacyjnym objęły łącznie 30.000 akcji serii E. Warrantów subskrypcyjnych serii B („Warranty”) wyemitowane zostały w ramach Programu Motywacyjnego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 08 listopada 2021 r. w sprawie wprowadzenia programu motywacyjnego na lata 2021-2024 dla kluczowego personelu Spółki oraz uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 08 listopada 2021 r. w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii E i emisji warrantów subskrypcyjnych serii B z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz zmiany Statutu Spółki. Cena emisyjna akcji zwykłych na okaziciela serii E, wydawanych posiadaczom Warrantów serii B, emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki jest równa wartości nominalnej akcji, tj. 0,10 zł każda. Akcje zostały pokryte przez osoby uprawnione w całości wkładami pieniężnymi. Jednocześnie Spółka informuje, że zawarła 23 umowy z Akcjonariuszami uprawnionymi z Warrantów do akcji serii E, do niedokonywania rozporządzenia i czynności zobowiązujących się do rozporządzenia w szczególności przenoszących własność akcji lub obciążających je (Umowy lock-up), które obowiązują Akcjonariusza przez okres 12 miesięcy od momentu realizacji praw z Warrantów.

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

Spółka nie publikowała prognoz na 2022 rok.

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

Wyżej wskazane umowy nie wystąpiły w 2022 roku.

- 1.15. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty**

Forma zatrudnienia	Liczba zatrudnionych	Liczba pełnych etatów
Umowa o pracę	14	11,375
Umowa o dzieło, zlecenie	30	---

Dane na dzień 31.12.2022 r.

- 1.16. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści, dla każdej z osób zarządzających i nadzorujących emitenta**

1.16.1. Wynagrodzenie Członków Zarządu

Zarząd	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022	Za okres 01.01.2021- 31.12.2021
I Wynagrodzenie	682 920,28	667 909,80
II Premie	0,00	0,00
III Razem	682 920,28	667 909,80

1.16.2. Wynagrodzenie członków Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza	Za okres 01.01.2022- 31.12.2022	Za okres 01.01.2021- 31.12.2021
I Wynagrodzenie	2 679,80	12 832,48
II Premie	0,00	0,00
III Razem	2 679,80	12 832,48

1.16.3. Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy

Autoryzowany Doradca	Za okres	Za okres
	01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2021- 31.12.2021
I Wynagrodzenie	29 520,00	29 520,00
II Razem	29 520,00	29 520,00

Podane wynagrodzenie uwzględnia podatek VAT.

1.17. Informacje o firmie audytorskiej

Badanie jednostkowego sprawozdania finansowego za rok 2022 zostało przeprowadzone na podstawie Umowy z dnia 27.01.2022 r. zawartej pomiędzy Spółką Carbon Studio S.A., a Mirosławem Mitrengą, prowadzącym działalność gospodarczą pod nazwą Audyt Doradztwo Finanse Mirosław Mitrenga, ul. Gliwicka 35, 42-600 Tarnowskie Góry, NIP: 645-226-54-73, Regon: 367417081, wpisanym na listę firm audytorskich pod numerem 4243.

Firma audytorska	Za okres	Za okres
	01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2021- 31.12.2021
I Obowiązkowe badanie rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego	17 000,00	16 000,00
II Obowiązkowe badanie rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego	6 000,00	5 000,00
III Razem	23 000,00	21 000,00

Błażej Szaflik
Prezes Zarządu

Aleksander Caban
Członek Zarządu

Karolina Koszuta- Caban
Członek Zarządu