

**SPRAWOZDANIE
ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
ULTIMATE VR S.A.**

za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023



Warszawa, 24 maja 2024 roku

Spis treści

<u>Spis treści</u>	2
<u>1. Charakterystyka spółki</u>	3
<u>1.1. Informacje Podstawowe</u>	3
<u>1.1.1. Dane jednostki</u>	3
<u>1.1.2. Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.</u>	4
<u>1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu</u>	4
<u>1.1.4. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania</u>	4
<u>1.1.5. Zarząd Spółki</u>	5
<u>1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki</u>	5
<u>1.2. Zakres działalności Spółki</u>	5
<u>1.2.1. Profil działalności Spółki</u>	5
<u>1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży</u>	5
<u>1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży</u>	6
<u>2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego</u>	6
<u>3. Przewidywany rozwój Spółki</u>	6
<u>4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki</u>	7
<u>5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki</u>	7
<u>6. Pozostałe informacje</u>	10

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2023**

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

ULTIMATE VR S.A.

Spółka ULTIMATE VR S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: Spółka) została zawiązana 4 października 2021 roku. Przedmiotem przeważającej działalności Spółki jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych, w ramach której spółka produkuje, wydaje własne gry i portuje gry komputerowe na różne platformy.

Spółka jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier lub posiada stosowne licencje, a dotychczasowy model przychodowy zakładał, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Największym akcjonariuszem Spółki jest spółka Gaming Factory S.A.– jeden z czołowych producentów gier komputerowych, notowanych na rynku głównym GPW.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania i nie tworzy własnej grupy kapitałowej.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz.18).

Podstawowe dane o Spółce

Firma:	ULTIMATE VR S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Powązkowska 15 01-797 Warszawa
Adres poczty elektronicznej:	contact@ultimatevr.pl
Adres strony internetowej:	https://ultimatevr.pl/
NIP:	5252808230
REGON:	384960314
KRS:	0000924630

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2023**

1.1.2. Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Spółka nie tworzy własnej Grupy Kapitałowej. Na dzień 31 grudnia 2023 roku ULTIMATE VR S.A. wchodziła w skład Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. jako jednostka stowarzyszona z GAMING FACTORY S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą GAMING FACTORY S.A. Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej GAMING FACTORY jest nieograniczony.

1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 grudnia 2023 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 530.000,00 zł (pięćset trzydzieści tysięcy złotych) i dzielił się na 5.300.000,00 (słownie: pięć milionów trzysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 530.000,00 zł (słownie: pięćset trzydzieści tysięcy złotych) i dzielił się na 5.300.000,00 (słownie: pięć milionów trzysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda.

Kapitał zakładowy Spółki

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Seria A	5 300 000	100,00%	5 300 000	100,00%

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania:

Akcjonariusz	Liczba akcji Na dzień 31.12.23	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba akcji na dzień sporządzenia sprawozdania	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)
VISION EDGE ENTERTAINMENT SP. Z O.O.	974.000	18,38%	974.000	18,38%
GAMING FACTORY S.A.	1.150.000	21,70%	1.150.000	21,70%
Dawid Sulkowski	424.000	8,00%	424.000	8,00%
Pozostali*	2.752.000	51,92%	2.752.000	51,92%
Suma	5.300.000	100,00%	5.300.000	100,00%

** inne osoby fizyczne lub prawne posiadające poniżej 5% w kapitale zakładowym Spółki lub niepełniące funkcji w organach Spółki.*

1.1.4. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania

Na dzień 31.12.2023 r. Spółka należała do Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. z siedzibą w Warszawie. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka należy do Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. z

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2023**

siedzibą w Warszawie, która posiada 21,7% udziału w kapitale zakładowym Spółki. Ponadto GAMING FACTORY S.A. i Spółkę łączą powiązania majątkowe i organizacyjne.

Spółka nie posiada akcji lub udziałów w kapitale zakładowym, w tym głosów na zgromadzeniach, innych spółek kapitałowych wchodzących w skład Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała istotnych inwestycji w środki trwałe, ani w wartości niematerialne i prawne, ani inwestycji zagranicznych.

1.1.5. Zarząd Spółki

Na dzień zawiązania Spółki, na 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu Spółki był następujący:

- Dawid Sulkowski - Prezes Zarządu

1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 31.12.2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej Spółki jest następujący:

- Grzegorz Misztal - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Anna Wróbel - Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Misztal - Członek Rady Nadzorczej,
- Paweł Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Przeważającym przedmiotem działalności Spółki jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych, w ramach której Spółka prowadzi działalność polegającą na produkcji własnych gier komputerowych, oraz przenoszeniu gier innych twórców na platformy wirtualnej rzeczywistości, NintendoSwitch, Xbox One, Xbox Series S/X oraz PlayStation 4/5 .

Spółka jest jedynym właścicielem lub współwłaścicielem praw do produkowanych gier lub posiada stosowne licencje do gier, a obecny model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier jest samodzielnym wydawcą lub współpracuje w tym zakresie z innym podmiotem.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2023 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka wydała (tzn. rozpoczęła sprzedaż) łącznie 2 gier. Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 01 stycznia 2023 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Termin wydania
House Flipper VR	PSVR	11.08.2023
Realm Protector	AppLab	08.12.2023

Źródło: Spółka

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2023**

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Niniejszy punkt przedstawia tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on niewiążący charakter i może ulec zmianie. Jednocześnie, z uwagi na obowiązujące Spółkę umowy, w tym zawarte w nich klauzule poufności, przedstawiony poniżej plan wydawniczy, nie zawiera wszystkich tytułów. Poniższe projekty są w fazie obserwacji potencjału rynkowego i ostateczna decyzja w kwestii ich kontynuowania zostanie podjęta do grudnia 2024 r.

Planowane premiery gier

Gra	Platforma	Planowany termin premiery gry
Farmer's Life	Xbox Series S/X, PlayStation 5	Q3 2024
House Flipper VR	PSVR2	Q3/Q4 2024

Źródło: Spółka

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

- Sierpień 2023 r. – Premiera House Flipper VR na PSVR,
- Październik 2023 r. – Rozpoczęcie prac nad produkcją własną na Steam,
- Grudzień 2023 r. – Premiera Realm Protector na AppLab,
- Luty 2024 r. – Podpisanie umowy z FreeMind S.A. na port Farmer's Life na Xbox Series S/X i PlayStation 5,
- Kwiecień 2024 r. – Podpisanie umowy z FrozenWay S.A. na port House Flipper VR na PSVR2.

3. Przewidywany rozwój Spółki

Strategia rozwoju Spółki, opracowana przez Zarząd na rok 2024 oraz najbliższe lata zakłada dalszy rebranding tj. dalsze opracowywanie portów na konsole NintendoSwitch, Xbox One, Xbox Series S/X, PlayStation 4/5 oraz PSVR/PSVR2 oraz produkcję własną na PC.

Na dzień sporządzenia sprawozdania spółka jest w trakcie negocjacji dotyczących wykonania portu na Konsole nowej generacji, spółka ma pełnić rolę podwykonawcy.

Zarząd Spółki Gaming Factory S.A. zamierza wspierać kapitałowo spółkę Ultimate VR S.A. poprzez kontynuację wspólnej produkcji pod roboczym tytułem „The Abyss”. W ocenie Gaming Factory tytuł jest wykonywany w sposób rzetelny, prace przebiegają zgodnie z harmonogramem, a gra jest tworzona w popularnym gatunku, mającym potencjał sprzedażowy.

Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności jednak istnieją okoliczności wskazujące na to, że w przyszłości mogą wystąpić przesłanki do zidentyfikowania takiego zagrożenia w świetle przepisów Ustawy o Rachunkowości. W przypadku konieczności dokapitalizowania Ultimate VR, jako główny akcjonariusz tejże spółki, Gaming Factory pomoże w przygotowaniu i uplasowaniu potencjalnej emisji akcji.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2023**

W ocenie Zarządu rebranding oraz rozszerzenie działalności o nowe konsole i headsety VR a także produkcja własna na PC pozytywnie przełoży się na wyniki finansowe Spółki oraz pozwala uznać, że działalność Spółki będzie kontynuowana.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Przychody netto ze sprzedaży Spółki i zrównane z nimi w 2023 r. wyniosły: 233 185,93 zł.

Koszty działalności operacyjnej Spółki w 2023 r. wyniosły: 364 927,98 zł.

Strata netto Spółki za rok obrotowy 2023 wyniosła: 684 445,70 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2023 r. wynosi: 443 759,48 zł.

Kapitały własne Spółki na koniec 2023 r. wyniosły: 127 144,41 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2023 r. posiadała środki pieniężne w wysokości: 64 769,69 zł.

W opinii Zarządu, Spółka posiada odpowiednie środki finansowe umożliwiające kontynuację działalności gospodarczej. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju, której jednym z filarów jest działalność produkcyjna i wydawnicza.

Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływ od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10%

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2023**

przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Spółka w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Spółki podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2023**

Ryzyko zmiany regulacji prawnych

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje prawa podatkowego. Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością postanowień oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmienną ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Spółki, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Spółka prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19

W dniu 1 lipca 2023 r. na terenie Polski zniesiony został stan zagrożenia epidemicznego spowodowany zakażeniami wirusem SARS-CoV-2. Zarząd Spółki w trakcie trwania pandemii na bieżąco monitorował rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się koronawirusa SARS-CoV-2 i jego wpływu na działalność Spółki. Zarząd zaznacza, że pomimo zakończenia stanu zagrożenia epidemicznego nadal kontynuuje monitorowanie czynników globalnych, które mogłyby wskazywać na kolejne, potencjalnie niebezpieczne zdarzenia mogące negatywnie wpłynąć na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki. Jednocześnie zaznaczyć należy, że w trakcie pandemii COVID-19 Spółka nie odnotowywała istotnych skutków związanych z jej wpływem na swoją bieżącą działalność. Niemniej, Zarząd przykłada także uwagę do czynników mogących wskazywać na zdarzenia losowe o charakterze innym, niż pandemiczny, których potencjalnymi skutkami mogłyby być m.in. przerwy w dostawach lub globalnych łańcuchach logistycznych. Na moment obecny Zarząd nie identyfikuje zagrożeń dla działalności Spółki wynikających ze zdarzeń losowych.

Ryzyko związane z agresją Rosji na Ukrainę

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowuje poważnych skutków związanych z rosyjską agresją przeciwko narodowi ukraińskiemu. Brak znaczącego wpływu pozostaje także w obszarze sankcji nałożonych na Federację Rosyjską oraz Republikę Białoruś. Nie występują problemy związane z utrzymaniem stabilnego poziomu produkcji gier oraz ich dystrybucji. Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi, a także stale analizuje potencjalny wpływ na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

6. Pozostałe informacje

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ULTIMATE VR S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2023**

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2023 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenę nabycia oraz cenę sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2023 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów) samobilansujących w rozumieniu Ustawy o rachunkowości.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W 2023 roku obrotowym Spółka nie posiadała instrumentów finansowych nabytych na rynku regulowanym. Spółka na dzień bilansowy 31.12.2023 r. nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów długo- lub krótkoterminowych.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji Jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

Dawid Sulkowski
Prezes Zarządu ULTIMATE VR S.A.