

# **Sprawozdanie Zarządu z działalności spółki Frozen Way Spółka Akcyjna w okresie 01.01.2022 roku – 31.12.2022 roku**

## **1. Stan organizacyjny, kapitał, sytuacja kadrowa**

Frozen Way Spółka Akcyjna (dalej: „**Spółka**”) została zawiązana aktem założycielskim spisany aktem notarialnym z dnia 7 czerwca 2017 roku przez zastępcę notarialnego Magdalenę Zabielską, zastępcę notariusza Jolanty Zabielskiej Notariusza w Warszawie, Rep. A Nr 3619/2017, na czas nieokreślony pod firmą East Transfers Spółka Akcyjna.

Rejestracja Spółki w Krajowym Rejestrze Sądowym nastąpiła w dniu 23 sierpnia 2017 roku przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000691682. Spółce nadano numer statystyczny REGON: 368106905 oraz NIP: 7010711516.

W dniu 5 listopada 2020 roku nastąpiła zmiana firmy Spółki na Frozen Way Spółka Akcyjna oraz zmiana siedziby spółki na miasto Kraków z miasta Warszawa. Adresem Spółki od 8 grudnia 2020 roku zgodnie z Uchwałą Zarządu Spółki jest ul. Stanisława Kunickiego 5 lok. 118, 30-134 Kraków.

Według Statutu Spółki na dzień 31 grudnia 2022 roku przedmiotem przeważającej działalności Spółki jest Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z).

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 105.367,50 zł (sto pięć tysięcy trzysta sześćdziesiąt siedem złotych i pięćdziesiąt groszy) i dzieli się na 1.053.675 (jeden milion pięćdziesiąt trzy tysiące sześćset siedemdziesiąt pięć) akcji, o wartości nominalnej po 0,10 zł (dziesięć groszy) każda z nich, w tym:

- 1.000.000 (jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii A o numerach od A0000001 do A1000000,
- 22.004 (dwadzieścia dwa tysiące cztery) akcje zwykłe na okaziciela serii B o numerach B00001 do B22004,
- 31.671 (trzydzieści jeden tysięcy sześćset siedemdziesiąt jeden) akcji zwykłych na okaziciela serii C o numerach C00001 do C31671.

Akcje serii A zostały pokryte i opłacone w całości przed zarejestrowaniem Spółki, zaś akcje serii B i C zostały pokryte i opłacone w całości przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego.

Na dzień 31 grudnia 2022 roku Spółka zatrudniała 8 pracowników, 37 zleceniobiorców oraz podejmowała stałą współpracę z 3 osobami prowadzącymi jednoosobowe działalności gospodarcze.

## **2. Organy Spółki**

W 2022 roku Zarząd kierował działalnością Spółki i reprezentował ją na zewnątrz zgodnie z obowiązującym prawem i postanowieniami Statutu Spółki w sprawach niezastrzeżonych

do kompetencji Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy i Rady Nadzorczej. W szczególności w zakres kompetencji Zarządu wchodziło:

- wytyczenie zasadniczych priorytetów w odniesieniu do działań Spółki,
- koordynacja planów i zamierzeń Spółki,
- analiza działań i ocena wyników osiągniętych przez Spółkę,
- kierowanie polityką ekonomiczno-finansową Spółki,
- nadzór nad księgowością i rachunkowością Spółki oraz nad prawidłowością rozliczeń finansowych,
- reprezentacja Spółki wobec urzędów i instytucji.

Od 28 kwietnia 2021 r. (data wpisu w sądzie rejestrowym) na podstawie Uchwały Nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 29 grudnia 2020 r. do reprezentacji Spółki jest uprawniony każdy członek Zarządu samodzielnie.

Na dzień 31 grudnia 2022 roku w skład Rady Nadzorczej wchodziłi:

- **Piotr Karbowski** - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- **Paweł Andrzej Danek** - Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- **Bartosz Antoni Graś** - Sekretarz Rady Nadzorczej,
- **Bogusław Waclawik** - Członek Rady Nadzorczej,
- **Mateusz Szczepan Czerepak** - Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 25 sierpnia 2022 roku nastąpiło odwołanie ze składu Rady Nadzorczej Spółki:

- Jana Piotra Szpetulskiego-Łazarowicza - Z-cy Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- Grzegorza Arkadiusza Czarneckiego - Członka Rady Nadzorczej,
- Marka Parzyńskiego - Członka Rady Nadzorczej.

W dniu 25 sierpnia 2022 roku nastąpiło powołanie do składu Rady Nadzorczej Spółki:

- Pawła Andrzeja Danka - Z-cy Przewodniczącego Rady Nadzorczej od 25.08.2022 r.,
- Bogusława Waclawika - Członka Rady Nadzorczej,
- Mateusza Szczepana Czerepaka - Członka Rady Nadzorczej.

W okresie od 1 stycznia 2022 roku do 31 grudnia 2022 roku Zarząd Spółki składał się z trzech członków:

- **Mateusza Łukasza Jelenia** - Prezesa Zarządu,
- **Patryka Pawła Czajki** - Wiceprezesa Zarządu,
- **Mateusza Kajetana Furmanika** - Członka Zarządu.

Między 31 grudnia 2022 roku a datą sporządzenia niniejszego sprawozdania nie nastąpiły żadne zmiany w składach Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki.

### **3. Wielkość i struktura sprzedaży - dane ekonomiczno-finansowe**

W okresie od 1 stycznia 2022 roku do 31 grudnia 2022 roku Spółka zrealizowała przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości 10.281.236,85 złotych. Przychody te dotyczyły:

- sprzedaży dodatku do gry „House Flipper” pt. „House Flipper - Pets DLC” - wersja PC na międzynarodowych platformach dystrybucji gier wideo (8.909.417,36 złotych);
- świadczenia usług współwydawnictwa, promocji i marketingu gry pt. „Builder Simulator” - wersja PC (830.813,59 złotych);

- wynagrodzenia za współpracowanie i przeniesienie praw autorskich do dodatku do gry „House Flipper” pt. „House Flipper – Luxury DLC” (241.109,91 złotych);
- sprzedaży gry „House Flipper VR” – wersja PC na międzynarodowych platformach dystrybucji gier wideo (203.313,40 złotych);
- utrzymania i rozwoju gry „HouseFlipper VR” na platformie Oculus Quest (72.175,49 złotych);
- sprzedaży gry „House Flipper Pets VR” – wersja PC na międzynarodowych platformach dystrybucji gier wideo (24.407,10 złotych);

W roku obrotowym 2022 Spółka osiągnęła zysk netto w wysokości 6.830.996,24 złotych. Zarząd Spółki będzie wnioskował podczas Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki o przeznaczenie 3.161.025,00 złotych na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy (3,00 PLN na akcję) oraz 3.669.971,24 złotych na podwyższenie kapitału zapasowego.

#### **4. Wykryte nieprawidłowości i zaniedbania**

W dniu 31 stycznia 2023 r. Urząd Komisji Nadzoru Finansowego skierował do Spółki pismo w sprawie niewykonania przez Spółkę wymaganego prawem obowiązku wpisu do ewidencji akcji związanego z wprowadzeniem akcji Spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect na podstawie uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie nr 1046/2022 z dnia 14 listopada 2022 roku. Zgodnie z art. 96 ust. 13 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (dalej: „ustawa o ofercie publicznej”), w przypadku gdy emitent nie wykonuje obowiązków, o których mowa w art. 10 ust. 5 ustawy o ofercie publicznej, albo wykonuje je nienależycie, Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć karę pieniężną do wysokości 100.000,00 zł. Spółka zaprzestała naruszenia prawa i przywróciła stan zgodny z prawem poprzez dokonanie wpisu do ewidencji akcji wprowadzonych do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect oraz złożenie do Urzędu Komisji Nadzoru Finansowego stosownych wyjaśnień w niniejszej sprawie niezwłocznie po otrzymaniu przedmiotowego pisma.

#### **5. Informacje ekonomiczno-organizacyjne do sprawozdania**

- Spółka nie posiada swoich oddziałów i filii,
- Spółka w 2022 roku nie posiadała i nie nabywała akcji własnych,
- Spółka w 2022 roku nie prowadziła operacji zarządzania ryzykiem finansowym związanych z instrumentami finansowymi.

#### **6. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

W okresie od 01.01.2022 roku do 31.12.2022 roku wystąpiły istotne zdarzenia wpływające na działalność Spółki.

Dnia 29 stycznia 2022 roku Spółka otrzymała od Frozen District sp. z o.o. list intencyjny z deklaracją zamiaru współpracy w zakresie opracowania jednego dodatku do gry komputerowej pt. „House Flipper 2”. Spółka spełniła jego wymagania dzięki udanej

premierze „House Flipper – Pets DLC”. Gra „House Flipper 2” ma zaplanowaną premierę na 2023 rok, a pierwszy dodatek do tytułu najprawdopodobniej powstanie wewnątrz Frozen District sp. z o.o.

31 stycznia 2022 roku Spółka podpisała aneks do umowy wydawniczej na produkcję gry pt. „House Flipper Pets VR”, na podstawie którego termin na wykonanie gry został wydłużony z 01.09.2022 roku na 31.03.2023 roku. Ponadto Petard Games sp. z o.o. zyskało kosztem Spółki o 10 punktów procentowych wyższy (wzrost z 35% do 45%) udział w zysku netto ze sprzedaży tytułu w zamian za umieszczenie w grze trybu wieloosobowego (online coop) umożliwiającego jednoczesną rozgrywkę dwóch graczy. Premiera gry odbyła się 15 grudnia 2022 roku. Sprzedaż gry po pierwszych 72 godzinach wyniosła 370 sztuk brutto (po odjęciu zwrotów) przy 100% pozytywnych ocen.

1 lutego 2022 roku Spółka zawarła umowę wydawniczą, zgodnie z którą zobowiązała się do stworzenia nieogłoszonej jeszcze gry, roboczo nazwanej jako „Projekt X”, w której Spółka jest uprawniona do 15% zysku netto ze sprzedaży tytułu. Podział zysku netto ze sprzedaży gry nastąpi po zwrocie kosztów produkcji i marketingu tytułu, nie wyższych jednak niż ustalony całkowity budżet. Budżet kosztów produkcji i marketingu gry w części dla Spółki wynosi 150.000,00 złotych.

8 kwietnia 2022 roku Spółka złożyła wniosek o wprowadzenie wszystkich akcji serii A, B i C do obrotu na rynku NewConnect oraz wysłała do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie pierwszą wersję dokumentu informacyjnego. Tego samego dnia Spółka zawnioskowała o przydzielenie wszystkim swoim członkom Zarządu funkcji operatorów Elektronicznego Systemu Przekazywania Informacji (ESPI). Od drugiej połowy maja 2022 roku Spółka przekazuje akcjonariuszom i inwestorom raporty bieżące za pośrednictwem systemu ESPI. Dokument informacyjny Spółki został finalnie opublikowany 10 listopada 2022 roku, a 14 listopada 2022 roku Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii A, B i C Spółki oraz przydzielił Spółce dostęp do systemu Elektronicznej Bazy Informacji (EBI).

9 maja 2022 roku Spółka zakończyła zgodnie z umową utrzymaniową wsparcie dla gry „HouseFlipper VR” na platformie Oculus Quest.

12 maja 2022 roku nastąpiła premiera gry „House Flipper – Pets DLC”. Przekroczyła ona oczekiwania Zarządu Spółki, zajmując 1. miejsce na Steam Global Bestsellers, osiągając po pierwszych 72 godzinach sprzedaż 64,5 tys. sztuk brutto przy powyżej 91% pozytywnych ocen i trafiając na listę najlepszych premier miesiąca maja na Steam. Gra została następnie wprowadzona do kolejnych sklepów, takich jak Enaza Games, Epic Games Store, Fanatical, GOG Galaxy, Green Man Gaming, Humble Bundle, Muve.pl oraz Voidu. W całym 2022 roku sprzedaż przekroczyła 277 tysięcy sztuk. W międzyczasie zespół wykonywał prace zmierzające do ulepszenia gry. 14 lipca 2022 roku gra otrzymała dużą aktualizację zawierającą nową mapę, zwierzęta, mechaniki oraz przedmioty. Była ona powiązana z pierwszą popremierową zniżką. Oba działania przyczyniły się do wzrostu zainteresowania tytułem oraz poprawy ocen gry, której kulminacja nastąpiła w dniu 17 sierpnia 2022 roku, kiedy to gra miała wszystkie 29 ocen pozytywnych z ostatnich 30 dni. Prace nad portami konsolowymi gry na platformy Xbox One oraz PlayStation 4 osiągnęły

zaawansowany etap, a 19 sierpnia 2022 roku Spółka podpisała umowę na port gry na konsolę Nintendo Switch z producentem ConsoleWay S.A.

9 czerwca 2022 roku odbyła się premiera gry „Builder Simulator”. Był to pierwszy etap współpracy z Live Motion Games S.A. z siedzibą w Warszawie. Spółka została współwydawcą gry i uczestniczyła w ostatnim etapie przedpremierowym, wspierając marketing gry, pomagając w testach oraz zgłaszając uwagi w kwestii możliwości ulepszenia gry. Sprzedaż gry po pierwszych 72 godzinach wyniosła 26,5 tys. sztuk brutto przy powyżej 82% pozytywnych ocen. Następnie Spółka przygotowała i realizowała w okresie popremierowym plan marketingowy gry oraz rozpoczęła prace mające na celu analizę pracochłonności wykonania portów konsolowych. Prace te zaowocowały podpisaniem w dniu 2 listopada 2022 roku umowy na portowanie gry przez ConsoleWay S.A. na platformy PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch.

14 czerwca 2022 roku miało miejsce Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, na którym zostały przyjęte wszystkie zaproponowane uchwały. Walne Zgromadzenie m.in. zatwierdziło sprawozdanie z działalności Zarządu Spółki i sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2021, udzieliło absolutorium członkom organów Spółki oraz podjęło decyzję o przeznaczeniu całości zysku netto osiągniętego przez Spółkę w 2021 roku na kapitał zapasowy celem budowania długoterminowej wartości dla akcjonariuszy.

1 sierpnia 2022 roku Spółka podpisała umowę na produkcję nowej gry pt. „Millennials” z Live Motion Games S.A. o budżecie 800 tys. zł. Następnie 28 września 2022 roku Spółka podpisała umowę na wykonanie trailera do gry z podmiotem gospodarczym „FUSIONFX Jerzy Sieroń”. Karta Steam produktu została opublikowana 15 grudnia 2022 roku. Gra zostanie wydana z konta wydawniczego Spółki. „Millennials” to symulator życia studenta na kampusie skupiający się na jego codziennym życiu, studiach, relacjach oraz pracy.

29 września 2022 roku, w ramach umowy trójstronnej z Trigon Dom Maklerski S.A. oraz Spółką o ograniczeniu rozporządzania akcjami spółki Frozen Way Spółka Akcyjna, Frozen District sp. z o.o. złożyło dyspozycję blokady w rejestrze akcjonariuszy Trigon Dom Maklerski S.A. 799.850 akcji zwykłych na okaziciela serii A od numeru A0200151 do numeru A1000000 Spółki (reprezentujących 75,91% udziału w kapitale zakładowym) oraz zobowiązało się do ustanowienia analogicznej blokady na tych akcjach po ich zapisaniu rachunku papierów wartościowych. Łączny czas trwania ustanowionych blokad wynosi 5 lat od zawarcia umowy.

25 listopada 2022 roku z kont wydawniczych Frozen District sp. z o.o. nastąpiła premiera dodatku do gry „House Flipper” pt. „House Flipper - Luxury DLC” na konsole Xbox One oraz PlayStation 4. Spółka jest uprawniona do 5% zysku netto ze sprzedaży tych tytułów.

15 grudnia 2022 roku na platformie Steam miał miejsce tygodniowy event nazwany „House Flipper Franchise Sale”, promowany na głównej stronie Steam, podczas którego na wyprzedających zostało sprzedanych prawie 25 tysięcy sztuk „House Flipper - Pets DLC” oraz prawie 5 tysięcy sztuk „House Flipper VR”. Wydarzenie było połączone z premierą gry „House Flipper Pets VR”.

## 7. Przewidywany rozwój Spółki

Spółka zamierza intensywnie rozwijać podstawowe segmenty swojej działalności poprzez rozwój posiadanych marek, a także planuje podjąć próby wytworzenia nowych marek własnych oraz rozszerzyć zakres działań marketingowych w celu zwiększenia sprzedaży produktów, jakimi są gry komputerowe Spółki.

Zarząd ocenia perspektywę dalszego funkcjonowania Spółki jako pomyślną i będzie kontynuował działania mające na celu zwiększenie wartości Spółki. Sytuacja finansowa Spółki jest stabilna i Zarząd nie przewiduje zmian w tym zakresie.

W 2023 roku Spółka planuje wydanie 5-10 tytułów do sprzedaży.

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy. Ma on charakter jedynie orientacyjny i może ulec zmianie. Terminy wydania gier są ustalane w procesie analizie sytuacji rynkowej, biorąc pod uwagę konkurencję bezpośrednią oraz pośrednią, jak i opinie o stanie technicznym gry przedstawioną przez wewnętrzny zespół testerski oraz zespół testerów PlayWay S.A. Gry pogrubione są uznawane przez Emitenta za projekty istotniejsze.

Lp.	Gra	Platforma	Link	Planowany termin wydania*
1.	<b>House Flipper - Farm DLC</b>	PC	<a href="#">Steam</a>	13.04.2023
2.	House Flipper - Farm DLC	X1/PS4		Q2 2023 - Q3 2023
3.	House Flipper - Pets DLC	Switch		Q2 2023 - Q3 2023
4.	Builder Simulator	X1/PS4		Q2 2023 - Q4 2023
5.	Builder Simulator	Switch		Q3 2023 - Q4 2023
6.	Hairdresser Simulator	PC	<a href="#">Steam</a>	Q2 2023 - Q4 2023
7.	<b>Projekt X</b>	PC		<b>Q4 2023 - Q2 2024</b>
8.	<b>Honeycomb</b>	PC	<a href="#">Steam</a>	<b>Q1 2024 - Q2 2024</b>
9.	Millennials	PC		Q2 2024 - Q3 2024

\* Planowany termin wydania gry może ulec zmianie.

## 8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w okresie sprawozdawczym rozwijała gry komputerowe. W realizacji projektu „Hairdresser Simulator” - wersja PC nastąpił istotny przełom. Unity Technologies ApS podczas corocznego spotkania profesjonalnych producentów gier komputerowych Game Developers Conference w San Francisco odbywającego się w dniach 21-25 marca 2022 roku przedstawiło nową technologię renderowania włosów w oparciu o kartę graficzną, która była wyczekiwana przez deweloperów gier komputerowych przez dwa lata. Programiści Petard Games sp. z o.o. wspólnie pracujący nad projektem ze Spółką stworzyli unikatowy, z wiedzy posiadanej przez Spółkę, system do modyfikacji włosów. Dzięki powstaniu nowego systemu do modyfikacji włosów możliwe będzie jednoczesne skrócenie okresu produkcji gry oraz uzyskanie wyższej jakości zamieszczonych w niej efektów graficznych.

## 9. Instrumenty finansowe

W okresie od 01.01.2022 roku do 31.12.2022 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Do istotnych instrumentów finansowych Spółki na dzień 31.12.2022 roku zaliczały się udzielona w dwóch transzach pożyczka dla Live Motion Games S.A. w wysokości 400 tys. zł oraz 2 bankowe lokaty terminowe na łączną kwotę 3,75 mln zł.

### Udzielone pożyczki:

Pożyczkobiorca	Kwota [PLN]	Data udzielenia	Oprocentowanie	Termin wymagalności
Live Motion Games S.A.	280.000,00	07.06.2022	WIBOR 3M + 2 p.p.	31.07.2023
Live Motion Games S.A.	120.000,00	07.07.2022	WIBOR 3M + 2 p.p.	31.07.2023

### Założone lokaty terminowe:

Bank	Kwota [PLN]	Data założenia	Oprocentowanie	Termin wymagalności
Bank Millennium S.A.	2.500.000,00	05.10.2022	6,0%	09.01.2023
Bank Millennium S.A.	1.250.000,00	12.12.2022	5,92%	20.03.2023

## 10. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń

Na realizację założonych przez Spółkę celów strategicznych i planowane wyniki finansowe wpływają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Spółki, jak np. dynamika produktu krajowego brutto, inflacja, kondycja gospodarki czy zmiany legislacyjne. Zmiany wskaźników mogą wpłynąć na pogorszenie sytuacji finansowej.

Istotnym zagrożeniem dla Spółki jest niepewność sytuacji międzynarodowej w związku z inwazją Rosji na Ukrainę. Ewentualna powszechna mobilizacja wojskowa może negatywnie wpłynąć na organizację pracy Spółki. Ponadto Spółka zatrudnia na podstawie umów zlecenia osoby urodzone w Ukrainie, których rodziny znajdują się w bezpośrednim zagrożeniu działaniami wojennymi.

Kolejnym czynnikiem ryzyka jest duża konkurencja na rynku gier komputerowych, która stanowi zagrożenie poprzez realizowanie bliźniaczych projektów bądź poprzez próby pozyskania kluczowych pracowników Spółki.

Duże znaczenie dla Spółki ma także ryzyko walutowe. W 2022 roku wynik na różnicach

kursowych był dodatni i wyniósł 357.571,70 złotych. Jednakże ewentualny spadek kursu walutowego USD/PLN może wygenerować istotne koszty finansowe dla Spółki. Na wypadek takiego zdarzenia Spółka posiada dostęp do platformy bankowej umożliwiającej zawieranie walutowych kontraktów terminowych z depozytem zabezpieczającym oraz zawniosowała o możliwość zawierania kontraktów *FX forward* z limitem skarbowym.

## 11. Wskaźniki finansowe

### a) wskaźniki rentowności

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2022	31.12.2021
Zyskowność sprzedaży	zysk ze sprzedaży/przychody ze sprzedaży	max	67,3%	20,3%
Rentowność sprzedaży brutto	zysk brutto/przychody netto ze sprzedaży	max	71,2%	18,8%
Rentowność sprzedaży netto	zysk netto/przychody netto ze sprzedaży	max	66,4%	16,7%
Rentowność kapitału własnego	zysk netto/kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku	max	222,0%	5,2%
Rentowność aktywów	zysk netto/aktywa ogółem	max	64,2%	4,4%

### b) wskaźniki rotacji

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2022	31.12.2021
Wskaźnik rotacji majątku	przychody netto ze sprzedaży/aktywa ogółem	max	1,0	0,3
Wskaźnik obrotu rzeczowych aktywów trwałych	przychody netto ze sprzedaży/aktywa trwałe	max	22,0	2,6
Wskaźnik rotacji należności w dniach	(należności z tytułu dostaw i usług/przychody ze sprzedaży)*360	min	42,0	76,0
Wskaźnik rotacji zapasów w dniach	(zapasy/koszty działalności operacyjnej)*360	min	221,0	218,0
Wskaźnik rotacji zobowiązań w dniach	(zobowiązania z tytułu dostaw i usług/koszty własne sprzedaży)*360	min	6,0	34,0

### c) wskaźniki zadłużenia

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2022	31.12.2021
Współczynnik zadłużenia	kapitał obcy/kapitały ogółem	0,3 - 0,5	0,1	0,1
Pokrycie zadłużenia kapitałem własnym	kapitał własny/zobowiązania wraz z rezerwami	>1	13,4	7,1
Stopień pokrycia aktywów trwałych kapitałem własnym	kapitał własny/aktywa trwałe	>1	21,2	8,9
Trwałość struktury finansowania	kapitał własny/pasywa ogółem	max	0,9	0,9



d) wskaźniki płynności finansowej

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2022	31.12.2021
Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe)/ zobowiązania krótkoterminowe	0,8 - 1,2	15,6	7,6
Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe)/ zobowiązania krótkoterminowe	1,5 - 2,0	23,2	11,7
Pokrycie zobowiązań należnościami	należności handlowe/ zobowiązania handlowe	>1	21,8	2,8
Kapitał obrotowy netto (w tys. zł.)	aktywa obrotowe - zobowiązania bieżące	-	9.762	2.895
Udział kapitału pracującego w całości aktywów	kapitał obrotowy/aktywa ogółem	max	91,7%	82,4%

Podpisy członków Zarządu:

-----  
Prezes Zarządu

-----  
Wiceprezes Zarządu

-----  
Członek Zarządu