

RAPORT KWARTALNY

VARSAV VR S.A.

za okres

01.07.2017 - 30.09.2017



Warszawa, dnia 14 listopada 2017 roku

1. Wybrane dane finansowe	4
2. Informacje ogólne	5
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	5
2.2. Zarząd.....	5
2.3. Rada Nadzorcza	6
2.4. Akcjonariat.....	8
2.5. Obszar działalności oraz strategia Emitenta.....	9
2.6. Zatrudnienie	14
2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	14
3. Dane finansowe	17
3.1. Bilans	17
3.2. Rachunek zysków i strat	18
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych	20
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	21
3.5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	21
4. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2017 roku	24
4.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w III kwartale 2017 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.....	24
4.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	25
4.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	25

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAV VR S.A. prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze fakty dotyczące działalności Spółki w okresie od 01.07.2017 r. do 30.09.2017 r. Miniony III kwartał 2017 roku to okres zakończenia emisji akcji serii G oraz koncentracji działań w zakresie produkcji własnej.

W III kwartale Spółka zakończyła emisję prywatną akcji serii G, z której pozyskała 3,75 mln PLN.

Wśród głównych działań Emitenta w III kwartale 2017 roku należy wymienić wzmocnienie zespołu produkcyjnego który koncentruje się na realizacji projektu BEE SIMULATOR (uprzednio BEE LIFE VR). Prototyp BEE SIMULATOR został zaprezentowany podczas targów Tokyo Game Show 2017, Poznań Game Arena 2017 oraz Oculus Connect 4, gdzie spotkał się z bardzo pozytywnymi reakcjami graczy oraz uznanych firm branżowych. Obecnie zespół odpowiedzialny za produkcję Bee Simulator jest w trakcie przygotowywania wersji gry na urządzenia PC oraz VR. W planach produkcyjnych Emitenta przewidziane są także wersje gry na urządzenia mobilne.

Spółka prowadziła również pracę w zakresie opracowywania koncepcji nowych tytułów jak również kontynuowała działania w zakresie dołączania zewnętrznych zespołów deweloperskich do Spółki. W dniu 19 września 2017 roku Spółka nabyła 20% udziałów w Happy Birthday Sp. z o.o. Nabycie udziałów ma na celu nawiązanie współpracy stron służącej realizacji projektu pod roboczym tytułem Happy2You. Happy2You to aplikacja, która m.in. pozwala użytkownikom na składanie życzeń w formie krótkich filmów wideo wymienianych między użytkownikami poprzez kanały social media.

W zakresie działań wspierających rozwój rynku VR/AR podpisano m.in. umowę z Politechniką Gdańską która obejmuje m.in. współpracę w zakresie tworzenia ekosystemu dla branży VR/AR.

Spółka finalizuje obecnie tworzenie portalu crowdinwestycyjnego Crowd Dragons, wyspecjalizowanego w finansowaniu projektów z branży gier i VR, którego uruchomienie uległo przesunięciu i jest planowane na przełom 2017/2018. Serdecznie zachęcam do zapoznania się z niniejszym raportem.

Z wyrazami szacunku,

Konrad Mroczek

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2017- 30.09.2017	1.07.2017- 30.09.2017	1.01.2016- 30.09.2016	1.07.2016- 30.09.2016
Przychody netto ze sprzedaży	663 274,70	380 308,80	418 500,00	265 000,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-545 538,17	-158 761,52	103 354,59	14 225,59
Zysk (strata) brutto	-380 956,61	-370 584,05	74 119,64	-10 813,93
Zysk (strata) netto	-380 956,61	-370 584,05	58 556,64	-26 376,93
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-561 296,96	-247 749,40	-465 939,03	-358 117,94
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 501 588,82	-1 584 742,93	57 400,16	5 500,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	3 264 549,13	1 029 275,37	336 696,70	245 930,23
Przepływy pieniężne netto, razem	201 663,35	-803 216,96	-71 842,17	-106 687,71
Aktywa trwałe	3 633 116,24	3 633 116,24	4 043 229,53	4 043 229,53
Aktywa obrotowe	4 207 770,32	4 207 770,32	927 110,47	927 110,47
Kapitały własne	7 395 563,69	7 395 563,69	4 202 523,85	4 202 523,85
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	445 322,87	445 322,87	767 816,15	767 816,15
Suma bilansowa	7 840 886,56	7 840 886,56	4 970 340,00	4 970 340,00

W III kwartale 2017 r. Spółka osiągnęła 380 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, wypracowując 158 tys. zł straty z działalności operacyjnej oraz 371 tys. zł zysku netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec III kwartału 2017 r. wynosiła 7 841 tys. zł, w tym 7 396 tys. zł to kapitały własne Spółki.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV VR S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

2.2. Zarząd

Zarząd Spółki jest jednoosobowy. Decyzją z dnia 30 czerwca 2017 roku Rada Nadzorcza Varsav VR S.A. podjęła uchwałę w sprawie powołania Prezesa Zarządu Spółki w osobie Pana Konrada Mrocza na nową kadencję.

Konrad Mroczek - Prezes Zarządu

Pan Konrad Mroczek posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe.

Posiada ponad 8-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres jego obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku.

2.3. Rada Nadzorcza

W dniu 30 czerwca 2017 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało pięciu członków Rady Nadzorczej na nową wspólną III kadencję, w osobach. W dniu 4 sierpnia 2017 r. rezygnację z funkcji członka Rady Nadzorczej złożyła Pani Iwona Rogowska. NWZ Spółki w dniu 2 października 2017 roku powołało Panią Annę Andrzejak jako członka Rady Nadzorczej Spółki.

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

Studiował na Politechnice Krakowskiej, Warszawskiej Szkole Filmowej i Polish Open University w Krakowie. Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Od 2006 roku sprawował funkcje zarządzające w spółkach deweloperskich tworzących gry na konsole nowej generacji. Od 2008 Prezes Zarządu Bloober Team S.A. Jest współtwórcą programu "Europejskiej Akademii Gier" oraz członkiem jej Rady Programowej. Na zaproszenie rządu Kanady był wykładowcą na Jaloo Festival. W 2009 roku, dzięki bogatemu doświadczeniu i znajomości nowych technologii, został wybrany ekspertem „Perspektywy Technologicznej Kraków – Małopolska 2020” – Foresight.

Obecnie Pan Piotr Babieno zasiada w Radzie Nadzorczej spółki: iFun4all S.A.

Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

Pan Łukasz Rosiński posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe. Ponadto, Pan Łukasz Rosiński studiował na Fachhochschule Ludwigshafen am Rhein, Hochschule für Wirtschaft, Niemcy, jest także absolwentem II edycji Akademii Liderów Rynku Kapitałowego.

Posiada blisko 10-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w emisjach akcji i obligacji korporacyjnych (Prezes Zarządu Macromoney Corporate Finance Sp. z o.o.). Dodatkowo Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (wiceprezes Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Huckleberry Games S.A., Śląskie Kamienice S.A., Bumech S.A., EBC Solicitors S.A, Bloober Team S.A.

Adam Osiński - Członek Rady Nadzorczej

Pan Adam Osiński jest ekspertem w zakresie rynku NewConnect, prawa cywilnego i handlowego, doradzał przy licznych projektach z zakresu M&A dla firm polskich oraz zagranicznych. Uprzednio pełnił funkcję szefa działu prawnego w Dom Książki S.A. w Warszawie.

Obecnie Pan Adam Osiński jest Prezesem Zarządu Świętokrzyski Inkubator Technologii S.A. z siedzibą w Kielcach, Light Side sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie oraz Grupa Proinvest sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Pełni również funkcję Prezesa Zarządu EBC Solicitors S.A. z siedzibą w Warszawie oraz partnera zarządzającego w Kancelarii Adwokackiej Osiński i Wspólnicy spółka komandytowa.

Anna Andrzejak - Członek Rady Nadzorczej

Pani Anna Andrzejak posiada wieloletnie doświadczenie w zakresie bankowości inwestycyjnej, inwestycji kapitałowych oraz funduszy typu private equity. Była zatrudniona w biurach maklerskich, firmach inwestycyjnych, jak również w departamencie banku działającym w obszarze corporate finance. W trakcie swojej kariery zawodowej zasiadała w radach nadzorczych kilkunastu spółek kapitałowych.

Dominik Gaworecki - Członek Rady Nadzorczej

Pan Dominik Michał Gaworecki posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Szkołę Główną Handlową w Warszawie. Ponadto, Pan Dominik Michał Gaworecki posiada licencję Doradcy Inwestycyjnego (nr 236) oraz międzynarodowy certyfikat z zakresu analizy finansowej spółek CFA (Chartered Financial Analyst). W latach 2010 – 2016 Pan Dominik był Zarządzającym strategiami akcyjnymi w mWealth Management (obrona strategia zwyciężyła roczny rankingi dziennika „Parkiet” w kategorii „Portfele Akcji”). Obecnie zarządza wspólnie z Panem Michałem Szpinem autorski fundusz Inwestycyjny Excalibur FIZ (w ramach OPTI TFI).

2.4. Akcjonariat

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia niniejszego raportu przedstawia się następująco:

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	11,61%	2 095 200	11,61%
2	B	604 800	3,35%	604 800	3,35%
3	C	700 000	3,87%	700 000	3,87%
4	D	770 000	4,27%	770 000	4,27%
5	E	10 308 571	57,11%	10 308 571	57,11%
6	F	571 428	3,17%	571 428	3,17%
7	G	3 000 000	16,62%	3 000 000	16,62%
Razem		18 049 999	100,00%	18 049 999	100,00%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego raportu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	VARSAV SA	10 308 571	57,11%	10 308 571	57,11%
2	Varido Investment Ltd.	1 596 077	8,84%	1 596 077	8,84%
3	Pozostali	6 145 351	34,05%	6 145 351	34,05%
Razem		18 049 999	100,0%	18 049 999	100,00%

Emitent powziął informację, iż Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, dokonał w dniu 24 sierpnia 2017 roku rejestracji zmiany Statutu Spółki związanej z podjętą w dniu 1 marca 2017 roku przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta uchwałą nr 3 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii G w trybie subskrypcji prywatnej z pozbawieniem dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki.

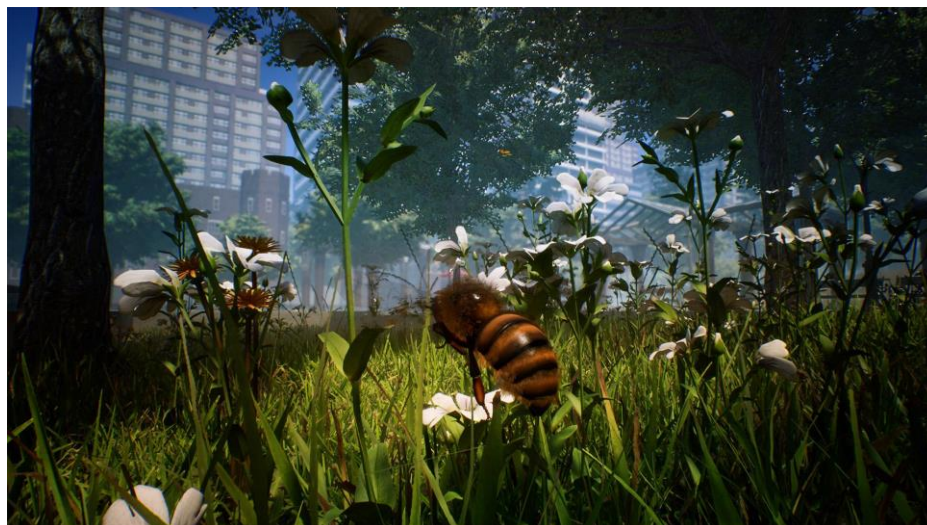
W związku z powyższym, kapitał zakładowy Emitenta został podwyższony o kwotę 300.000 zł (trzysta tysięcy złotych) tj. z kwoty 1.504.999,90 zł (jeden milion pięćset cztery tysiące dziewięćset dziewięćdziesiąt dziewięć złotych i dziewięćdziesiąt groszy) do kwoty 1.804.999,90 zł (jeden milion osiemset cztery tysiące dziewięćset dziewięćdziesiąt dziewięć złotych i dziewięćdziesiąt groszy).

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

VARSAN VR S.A. koncentruje swoją działalność w zakresie produkcji gier komputerowych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR). Dodatkowo Spółka świadczy usługi dla podmiotów zewnętrznych z zakresu VR/IT oraz tworzy zaplecze technologiczno – biznesowe dla projektów z branży AR/VR. Emitent jest także w końcowej fazie tworzenia pierwszego w Polsce wyspecjalizowanego portalu crowdfundingu udziałowego - CrowdDragons.com.

Na dzień sporządzenia dokumentu informacyjnego Emitent tworzy i rozwija następujące projekty:

- Produkcja własna – w chwili obecnej działania produkcyjne koncentrują na następujących projektach:
 - BEE SIMULATOR - w kwietniu 2017 roku Spółka rozpoczęła fazę produkcji gry Bee Simulator (występująca pod roboczym tytułem: BEE LIFE VR) na urządzenia PlayStation VR. Bee Simulator będzie przygodową grą z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby, której scenariusz opiera się na życiu i zachowaniu pszczół. Bee Simulator będzie grą dla przedziału wiekowego 8-50 lat, w której gracz wciela się w rolę pszczoły i będzie realizował wszystkie powierzone jej przez naturę zadania, tak jak to ma miejsce w prawdziwym życiu pszczół. Użycie wirtualnej rzeczywistości, a w szczególności PlayStation VR jako kluczowej platformy, pozwala na pełne zaangażowanie gracza w życie jednych z najmądrzejszych i najbardziej zhierarchizowanych owadów na świecie. Prototyp projektu Bee Simulator został zaprezentowany podczas targów Tokyo Game Show 2017, Poznań Game Arena 2017 oraz Oculus Connect 4, gdzie spotkał się z bardzo pozytywnymi reakcjami graczy oraz ekspertów uznanych firm branżowych. Obecnie zespół odpowiedzialny za produkcję Bee Simulator jest w trakcie przygotowywania wersji gry na urządzenia PC oraz VR. W planach produkcyjnych Emitenta przewidziane są także wersje gry na urządzenia mobilne.



- AR KICKER - w dniu 13.11.2017 roku Emitent poinformował o wydzieleniu zespołu produkcyjnego i rozpoczęciu produkcji pierwszej w portfolio Spółki gry mobilnej z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości. Gra będzie połączeniem menedżera piłkarskiego z elementami gry akcji w postaci zadań, które gracz musi wykonać przy użyciu swojego telefonu komórkowego w rozszerzonej rzeczywistości. Planowane platformy dystrybucji gry to AppStore oraz Google Play. Planowana premiera gry to przełom 2018 i 2019 roku.

- Projekty realizowane przez Spółki, w których Emitent posiada udziały:
 - HAPPY2YOU (Happy Birthday sp. z o.o.) - aplikacja mobilna, która pozwoli użytkownikom na składanie życzeń w formie krótkich filmów wideo. Stworzone filmy będzie można także łączyć w kilkuminutowe kompilacje. Ta funkcjonalność umożliwi integrację oraz tworzenie wspólnych, kreatywnych treści przez użytkowników. Gotowe życzenia będą wysyłane poprzez aplikację oraz wybrane kanały social media. Integralną częścią aplikacji będzie moduł rozszerzonej rzeczywistości (AR), który pozwoli m.in. na nakładanie na głowę użytkownika interaktywnych elementów graficznych takich, jak maski, głowy zwierząt, bajkowe elementy itp. (funkcja mapowania twarzy). Projekt tworzony jest we współpracy ze znanym sportowcem, który aktywnie wesprze promocję projektu podczas fazy jego komercjalizacji. Aplikacja tworzona jest głównie z myślą o rynku azjatyckim oraz europejskim. Obecnie trwają zaawansowane prace nad demem aplikacji, które zostanie ukończone do końca bieżącego roku.
 - INTERKOSMOS (Ovid Works Sp. z o.o.) – to wymagająca mini-gra w wirtualnej rzeczywistości, opowiadająca komediową historię astronauty, pełną zwrotów akcji, międzynarodowych intryg i zimnowojennych absurdów. Gracz musi poprowadzić swoją w pełni interaktywną kapsułę Zvezda do bezpiecznego lądowania, korzystając z pomocy NASA i Roskosmosu. Gra jest inspirowana technologią kosmiczną z 1970 roku, w której każdy przełącznik, manometr i mechaniczny bit może mieć znaczenie dla przetrwania gracza-astronauty w powrocie na ziemię.





- o METAMORPHOSIS (Ovid Works Sp. z o.o.) - gra, która opiera swój scenariusz na dziwnej i urzekającej powieści Franza Kafki pod tytułem „Przemiana”. Metamorphosis będzie pierwszoosobową grą, w której akcja odbywa się w pięknych wnętrzach Pragi w latach 20. XX wieku. Świat w grze będzie widziany z fascynującej perspektywy robaka, na którego czekają niebezpieczeństwa ze strony krwiożerczego chrząszcza, bezlitosnych zwierząt domowych i olbrzymich ludzi. Gra w surrealistyczny sposób rozwija książkową narrację Kafki, jednocześnie dając graczowi dawkę typowo growych elementów, takich jak zagadki środowiskowe, wyzwania sprawnościowe czy odkrywanie alternatywnych dróg ucieczki.





- Inne projekty realizowane przez Emitenta:
 - Portal crowdinwestycyjny CrowdDragons.com będzie się skupiał na pozyskiwaniu finansowania dla projektów z branży gier komputerowych, VR/AR oraz technologii związanych z ich tworzeniem. Utworzenie portalu stanowi realizację strategii emitenta (raport ESPI z dnia 2 września 2016 roku) w zakresie podejmowania działań celem ułatwienia pozyskiwania kapitału przez podmioty z rynku gier komputerowych oraz VR/AR Europy Środkowo-Wschodniej, jak również jest częścią działań prowadzących do umacniania pozycji rynkowej i rozpoznawalności Spółki oraz rynku.
 - VR dla Biznesu / Doradztwo technologiczne – zespół produkcyjny Emitenta wyselekcjonowanym klientom oferuje tworzenie dedykowanych aplikacji wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Emitent występuje w charakterze doradczym przy tworzeniu koncepcji aplikacji, następnie przygotowuje indywidualne rozwiązanie w oparciu o wytworzoną wspólnie koncepcję. Aplikacje wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości cechuje wysoka immersja, czyli doznanie całkowitego zanurzenia się w treści prezentowane przy użyciu gogli VR/AR. Jest to nowe podejście do prezentacji produktów i obsługi klienta, doświadczenie angażujące użytkownika, pozwalające w pełni doświadczyć unikalnych cech produktu lub usługi. Emitent projektuje aplikacje w wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości nastawione na doświadczenie użytkownika (user experience), które pomagają rozwinąć biznes Klienta poprzez umożliwienie użytkownikowi unikalnego doświadczenia marki i produktu. Za tworzenie aplikacji VR / AR odpowiada zespół, w skład którego wchodzi projektanci, programiści, graficy, przedsiębiorcy oraz specjaliści z branży marketingu. Dodatkowo w ramach usług świadczone są usługi dla biznesu z zakresu „digital transformation” oraz kreowania strategii oraz wizerunku Spółek.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień publikacji raportu zespół deweloperski Varsav VR S.A., składa się z dziesięciu utalentowanych specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, City Interactive, Fuero Games i Flying Wild Hog. Całością produkcji zarządza specjalista branży gamingowej w Polsce. Dodatkowo Spółka zatrudnia 3 osoby nie będące bezpośrednio zaangażowane w produkcje

Zespół podzielono na trzy podstawowe pionery: game design, techniczny i artystyczny. Piony zarządzane są przez starszych specjalistów. Całość Zespołu opiera się na ścisłym podziale zakresów pracy i odpowiedzialności za nią i określonych trybach współpracy między pionierami. Poszczególne pionierzy, jak i całość Zespołu korzysta z ustalonego łańcucha dowodzenia, zapewniającego mu sprawność decyzyjną zarówno w przypadkach działania całości Zespołu, współpracy między pionierami, jak i autonomicznego działania części Zespołu. Struktura organizacyjna opiera się zarządzaniu przez przykład (leadership by example), maksymalizacji sprawności decyzyjnej, komunikacyjnej i operacyjnej, realistycznym planowaniu metod osiągnięcia celów i elastyczności w dziedzinie ich realizacji. W praktyce przypomina styl zarządzania agile, uszczuplony o niepraktyczne aspekty i procedury.

Zespołem bezpośrednio zarządza producent Bee Simulatora, manager z ponad 12 letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad 20 wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

Emitent wykorzystuje ponadto, outsourcing usług w ramach prowadzonej działalności.

2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

Spółka nie dokonuje konsolidacji sprawozdań finansowych. Na koniec III kwartału 2017 r. Emitent posiadał 42% kapitału zakładowego Ovid Works Sp. z o.o. oraz 20% kapitału zakładowego Happy Birthday Sp. z o.o.

Firma:	Ovid Works Sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną działalnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd:	Jacek Chojecki, Jacek Dębowski

Profil działalności: Produkcja gier komputerowych

Internet: <http://www.ovidworks.com/>

Udział: 42% kapitału zakładowego

Posiadane zaangażowanie w OVID WORKS Sp. z o.o. ma znaczenie strategiczne dla budowy Grupy branżowej skupiającej producentów gier komputerowych oraz VR/AR.

Spółka Ovid Works zgromadziła 10-osobowy zespół specjalistów z doświadczeniem wyniesionym z takich spółek jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge. W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos:”, w ramach pierwszej edycji Programu sektorowego GamelNN. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.

W październiku 2017 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”, w ramach drugiej edycji Programu sektorowego GamelNN. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.

Firma: **Happy Birthday Sp. z o.o.**

Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Zygmunta Słomińskiego 19/118, 00-195 Warszawa

Zarząd: Cezary Grzegorz Grabowski

Profil działalności: Produkcja gier i aplikacji na urządzenia mobilne

Udział: 20% kapitału zakładowego

Dołączenie podmiotu do grupy służy realizacji projektu pod roboczym tytułem Happy2You. Happy2You to aplikacja, która m.in. pozwala użytkownikom na składanie życzeń w formie krótkich filmów wideo wymienianych między użytkownikami poprzez kanały social media.

Integralną częścią aplikacji będzie moduł rozszerzonej rzeczywistości (AR), którego funkcjonalność pozwoli m.in. na nakładanie na głowę użytkownika interaktywnych elementów takich, jak maski, głowy zwierząt, bajkowe elementy itp.

Projekt tworzony jest we współpracy ze znanym sportowcem, który aktywnie wesprze promocję projektu podczas fazy jego implementacji. Aplikacja jest tworzona głównie z myślą o rynku azjatyckim oraz europejskim.

Na koniec III kwartału 2017 r. Emitent posiadał dodatkowo m.in. 5 867 akcji The Farm 51 Group S.A. oraz 25 432 akcji Bloober Team S.A. Udział w żadnym z powyższych podmiotów nie przekracza 5%.

Dodatkowo we wrześniu 2017 roku Spółka nabyła 2 000 000 akcji Site SA. Również we wrześniu 2017 roku, dokonano zmian w Zarządzie Site SA, do którego powołano Pana Dariusza Skrzypkowskiego, pełniącego funkcję Prezesa Zarządu oraz Aleksandra Sierżęgi i Radomira Woźniaka pełniących funkcje Członków Zarządu, podjęto także decyzję o zmianie profilu działalności i rozpoczęciu działalności w zakresie wydawania i koprodukcji gier cyfrowych oraz zmianie nazwy Spółki na Fat Dog Games SA.. Nabycie udziałów w Site SA w ocenie Zarządu nie miało charakteru informacji poufnej.

3. Dane finansowe

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.09.2017	Stan na dzień 30.09.2016
Aktywa trwałe	3 633 116,24	4 043 229,53
Wartości niematerialne i prawne	2 622 819,53	3 366 305,51
Rzeczowe aktywa trwałe	209 296,71	55 817,02
Należności długoterminowe	0,00	0,00
Inwestycje długoterminowe	801 000,00	621 107,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	4 207 770,32	927 110,47
Zapasy	1 525,34	18 214,93
Należności	807 328,15	185 624,21
Inwestycje krótkoterminowe	3 381 972,25	722 553,53
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	16 944,58	717,80
Aktywa razem	7 840 886,56	4 970 340,00
Kapitał (fundusz) własny	7 395 563,69	4 202 523,85
Kapitał podstawowy	1 804 999,90	417 000,00
Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	6 838 767,54	668 767,79
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	3 807 999,65
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-867 247,14	-749 800,23
Zysk (strata) netto	-380 956,61	58 556,64
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	445 322,87	767 816,15
Rezerwy na zobowiązania	4 000,00	4 000,00
Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania Krótkoterminowe	242 379,08	446 880,04
Rozliczenia międzyokresowe	198 943,79	316 936,11
Pasywa razem	7 840 886,56	4 970 340,00

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2017- 30.09.2017	1.07.2017- 30.09.2017	1.01.2016- 30.09.2016	1.07.2016- 30.09.2016
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	663 274,70	380 308,80	418 500,00	265 000,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	663 274,70	380 308,80	418 500,00	265 000,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	1 193 588,10	542 114,74	404 182,80	337 911,60
I. Amortyzacja	495 983,36	176 889,20	69 673,40	13 707,92
II. Zużycie materiałów i energii	46 403,47	10 904,96	174,29	174,29
III. Usługi obce	318 246,19	129 628,08	313 621,03	308 964,95
IV. Podatki i opłaty	6 412,76	2 654,76	8 598,38	6 227,62
III. Wynagrodzenia	240 838,94	152 676,08	11 359,88	8 584,88
IV. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	21 569,87	17 783,76	755,82	251,94
III. Pozostałe koszty rodzajowe	64 133,51	51 577,90	0,00	0,00
IV. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-530 313,40	-161 805,94	14 317,20	-72 911,60
D. Pozostałe przychody operacyjne	89 931,76	33 728,35	328 960,98	266 560,29
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	149 898,68	149 898,68
II. Dotacje	83 068,08	26 881,28	86 100,24	28 700,08
III. Inne przychody operacyjne	6 863,68	6 847,07	92 962,06	87 961,53
E. Pozostałe koszty operacyjne	105 156,53	30 683,93	239 923,59	179 423,10
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	
III. Inne koszty operacyjne	22 088,45	3 802,65	153 823,35	150 723,02
IV. Koszty projektu	83 068,08	26 881,28	86 100,24	28 700,08
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-545 538,17	-158 761,52	103 354,59	14 225,59
G. Przychody finansowe	902 075,28	61 506,97	1,07	0,81
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	111,20	0,35	1,07	0,81
III. Zysk ze zbycia inwestycji	49 506,62	49 506,62	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	852 457,46	12 000,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	737 493,72	273 329,50	29 236,02	25 040,33
I. Odsetki	15 061,19	568,09	29 236,02	25 040,33
II. Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości inwestycji	721 865,86	272 260,30	0,00	0,00
IV. Inne	566,67	501,11	0,00	0,00
I. Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-380 956,61	-370 584,05	74 119,64	-10 813,93

J.	Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)	0,00	0,00	0,00	0,00
I.	Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Straty nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
K.	Zysk (strata) brutto (I +/- J)	-380 956,61	-370 584,05	74 119,64	-10 813,93
L.	Podatek dochodowy	0,00	0,00	15 563,00	15 563,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
N.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	-380 956,61	-370 584,05	58 556,64	-26 376,93

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2017- 30.09.2017	1.07.2017- 30.09.2017	1.01.2016- 30.09.2016	1.07.2016- 30.09.2016
A. Przepływy środków z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-380 956,61	-370 584,05	58 556,64	-26 376,93
II. Korekty razem	-180 340,35	122 834,65	-524 495,67	-331 741,01
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)	-561 296,96	-247 749,40	-465 939,03	-358 117,94
B. Przepływy środków z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	229 506,62	229 506,62	62 900,16	5 500,00
II. Wydatki	2 731 095,44	1 814 249,55	5 500,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)	-2 501 588,82	-1 584 742,93	57 400,16	5 500,00
C. Przepływy środków z działalności finansowej				
I. Wpływy	3 750 000,00	1 292 500,00	391 799,80	284 999,80
II. Wydatki	485 450,87	263 224,63	55 103,10	39 069,57
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)	3 264 549,13	1 029 275,37	336 696,70	245 930,23
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III +/- B.III +/- C.III)	201 663,35	-803 216,96	-71 842,17	-106 687,71
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	201 663,35	-803 216,96	-71 842,17	-106 687,71
F. Środki pieniężne na początek okresu	474 580,74	1 479 461,05	595 649,59	630 495,13
G. Środki pieniężne na koniec okresu	676 244,09	676 244,09	523 807,42	523 807,42

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł	1.01.2017- 30.09.2017	1.07.2017- 30.09.2017	1.01.2016- 30.09.2016	1.07.2016- 30.09.2016
I Stan kapitału własnego na początek okresu (BO)	4 192 844,94	4 009 845,36	369 545,83	454 479,40
I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	4 192 844,94	4 009 845,36	369 545,83	454 479,40
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	7 395 563,69	7 395 563,69	4 202 523,85	4 202 523,85
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu podziału zysku (pokrycia straty)	7 395 563,69	7 395 563,69	4 202 523,85	4 202 523,85

3.5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

Poniżej przedstawione zostały zasady obowiązujące przy sporządzaniu sprawozdania finansowego. Zasady rachunkowości, które zostały omówione poniżej stosuje się w sposób ciągły całego okresu sprawozdawczego.

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

Wartości niematerialne i prawne podlegają umarzaniu i amortyzowaniu metodą liniową przy zastosowaniu górnych stawek określonych w przepisach podatkowych. Wartości niematerialne i prawne o wartości mniejszej niż 3.500 złotych są umarzane jednorazowo w miesiącu nabycia lub rozpoczęcia pobierania korzyści z wykorzystywania tych praw.

W zakresie ewidencji środków trwałych

Środki trwałe w ciągu roku wyceniane są w cenie nabycia lub koszcie wytworzenia po aktualizacji wyceny składników majątku pomniejszonych o dokonywane odpisy amortyzacyjne oraz dokonane odpisy aktualizujące ich wartość.

Środki trwałe amortyzuje się metodą liniową począwszy od następnego miesiąca po przyjęciu środków trwałych do użytkowania przy zastosowaniu najwyższych stawek przewidzianych w przepisach podatkowych. Możliwe jest w uzasadnionych przypadkach skracanie lub wydłużanie okresu amortyzacji, jeżeli przewidywany okres użytkowania jest dłuższy lub krótszy niż wynikający z zastosowania przepisów podatkowych.

Amortyzacja nisko cennych środków trwałych o wartości nieprzekraczającej 3.500 zł dokonywana jest jednorazowo w miesiącu przyjęcia środków trwałych do użytkowania.

W zakresie inwestycji długoterminowych

Udziały lub akcje, w tym od jednostek podporządkowanych wycenia się według ceny nabycia pomniejszonej o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. W przypadku podmiotów notowanych wyceny dokonuje się w oparciu o kursy zamknięcia z ostatniego dnia kwartału.

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

Aktywa finansowe uznaje się za nabyte, a zobowiązania finansowe za powstałe w przypadku zawarcia przez jednostkę kontraktu, który powoduje powstanie aktywów finansowych u jednej ze stron i zobowiązania finansowego albo instrumentu kapitałowego u drugiej ze stron.

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

Rzeczowe składniki aktywów obrotowych wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia nie wyższych od ich cen sprzedaży netto na dzień bilansowy.

Odpisy aktualizujące wartość rzeczowych składników majątku obrotowego dokonane w związku z trwałą utratą ich wartości lub spowodowane wyceną doprowadzającą ich wartość do cen sprzedaży netto możliwych do uzyskania pomniejszają wartość pozycji w bilansie i zalicza się je odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub kosztów wytworzenia sprzedanych produktów lub usług lub kosztów sprzedaży.

W zakresie ewidencji należności

Należności wyceniane są w ciągu roku obrotowego w wartości nominalnej. Należności są wyceniane zgodnie z zasadą ostrożności z uwzględnieniem odpisów aktualizujących dotyczących należności wątpliwych.

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

Krajowe środki pieniężne i kredyty bankowe wykazuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej. Środki pieniężne i kredyty w walutach obcych wykazuje się w księgach rachunkowych zgodnie z obecnie obowiązującymi przepisami.

Znajdujące się w kasach środki pieniężne muszą być inwentaryzowane w drodze spisu z natury na ostatni dzień każdego roku obrotowego, natomiast zgromadzone na rachunkach bankowych w drodze uzyskania od banków potwierdzenia ich stanu.

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

Kapitały (fundusze) własne ujmuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej według ich rodzajów i zasad określonych przepisami prawa, statutu lub umowy spółki.

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

Kapitały (fundusze) własne ujmuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej według ich rodzajów i zasad określonych przepisami prawa, statutu lub umowy spółki.

Kapitał zapasowy tworzony jest z podziału zysku, przeniesienia z kapitału rezerwowego z aktualizacji wyceny oraz nadwyżki wartości emisyjnej akcji powyżej ich wartości nominalnej pomniejszonej o koszty tej emisji. Pozostała część kosztów emisji zaliczana jest do kosztów finansowych.

W zakresie rezerw

Rezerwy tworzy się na pewne lub o dużym stopniu prawdopodobieństwa przyszłe zobowiązania i wycenia się je na dzień bilansowy w wiarygodnie oszacowanej wartości. Rezerwy zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych, kosztów finansowych lub strat nadzwyczajnych, zależne od okoliczności, z którymi przyszłe zobowiązania się wiążą.

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

Rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.

W zakresie ewidencji przychodów

Przychody ze sprzedaży obejmują niewątpliwie należne lub uzyskane kwoty netto ze sprzedaży, pomniejszone o należny podatek od towarów i usług ujmowane w okresach, których dotyczą.

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

a) pozostałe przychody i koszty operacyjne pośrednio związane z działalnością Spółki w zakresie m.in. zysków i strat ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych, aktualizacji wyceny aktywów niefinansowych, utworzenia i rozwiązania rezerw na przyszłe ryzyko, kar, grzywien i odszkodowań, otrzymania lub przekazania darowizn;

b) przychody finansowe z tytułu dywidend (udziałów w zyskach), odsetek, zysków ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki dodatnich różnic kursowych nad ujemnymi;

c) koszty finansowe z tytułu odsetek, strat ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi;

d) straty i zyski nadzwyczajne powstałe na skutek trudnych do przewidzenia zdarzeń nie związanych z ogólnym ryzykiem prowadzenia Spółki poza jej działalnością operacyjną.

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

a) bieżące zobowiązania z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych;

4. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2017 roku

4.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w III kwartale 2017 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.

W III kwartale 2017 r. Emitent koncentrował działania na produkcji gry BEE SIMULATOR. Dodatkowo prowadzone były działania ukierunkowane na promocje gry. Prototyp projektu Bee Simulator został zaprezentowany podczas targów Tokyo Game Show 2017, Poznań Game Arena 2017 oraz Oculus Connect 4. W ramach działań z obszaru dołączania zewnętrznych zespołów deweloperskich do grupy. W dniu 19 września 2017 roku Spółka nabyła 20% udziałów w Happy Birthday Sp. z o.o. Nabycie udziałów ma na celu nawiązanie współpracy stron służącej realizacji projektu pod roboczym tytułem Happy2You. Happy2You to aplikacja, która m.in. pozwala użytkownikom na składanie życzeń w formie krótkich filmów wideo wymienianych między użytkownikami poprzez kanały social media.

W zakresie działań w okresie III kwartału 2017 roku które miały wpływ na wyniki Spółki:

- Emitent realizował umowy w zakresie segmentu VR dla Biznesu / Doradztwo technologiczne. W III kwartale 2017 roku emitent wygenerował z tego tytułu 380 tys. PLN przychodu.

- kontynuowano amortyzację przyjętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w III kwartale 2016 roku wyniosła 149 344,64 zł.
- wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych związany z uzupełnieniem zespołu produkcyjnego. Dodatkowo na zwiększenie kosztów usług obcych miały koszty zewnętrzne realizowanych projektów z segmentu VR dla Biznesu / Doradztwo technologiczne.
- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (akcje m.in. The Farm 51 Group S.A. oraz Bloober Team S.A.) wpłynęła na pozycję „aktualizacja wartości inwestycji”.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki dokonano:

- W III kwartale Spółka zakończyła emisję prywatną akcji serii G. Emisja akcji zwiększyła o 3,75 mln kapitał własny Spółki i została odzwierciedlona w kapitale podstawowym oraz zapasowym Spółki.
- we wrześniu 2017 roku Spółka nabyła 2 000 000 akcji Site SA za kwotę 220 000 PLN. Do momentu rejestracji akcji w KRS, kwota 220 000 PLN ujmowana jest w pozycji należności krótkoterminowych w cenie nabycia.
- Spółka lokuje nadwyżki środków pieniężnych niewykorzystywane do bieżącej działalności w krótkoterminowe papiery wartościowe (weksle, bony pieniężne, obligacje).

4.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.

Emitent nie publikował prognoz.

4.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

W III kwartale 2017 roku spółka złożyła wniosek o dofinansowanie w ramach konkursu "GameINN", finansowanego ze środków w ramach Działania 1.2 "Sektorowe programy B+R" POIR w 2017 roku.

Przedmiotem wniosku był projekt: "BE ANIMAL VRAR - stworzenie zestawu narzędzi i algorytmów do silnika Unreal Engine 4 służących ultra realistycznemu odzwierciedleniu oświetlenia, efektów specjalnych, modeli 3D oraz zjawisk atmosferycznych w mikro świecie zwierząt z elementami fauny

i flory w wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości". Czas realizacji projektu to: lipiec 2017- styczeń 2019. Wnioskowana kwota to 2.121.093 zł, stanowiąca 70,9% wydatków kwalifikowalnych.

Wniosek nie został zarekomendowany do dofinansowania przez NCBiR.