

GIANTS UPRISING



RAPORT KWARTALNY

VARSAV Game Studios S.A.

za IV kwartał 2022 roku



THE PATH OF Calydra



EVERDREAM VALLEY



SPIS TREŚCI

1. Wybrane dane finansowe	4
2. Informacje ogólne	4
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	4
2.2. Zarząd	5
2.3. Rada Nadzorcza	5
2.4. Akcjonariat	6
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta	7
2.5.1. Projekty własne	7
2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe	10
2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym	10
2.6. Zatrudnienie	11
2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	11
3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.	22
3.1. Bilans	22
3.2. Rachunek zysków i strat	24
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych	25
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	27
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	28
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2022 roku	31
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w IV kwartale 2022 r.	31
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.	32
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	32

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAN Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 4Q2022 r. Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych gier Projektu CHASE, The Path Of Calydra, dofinansowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju projektu QUADRIMA oraz marketingu gry Everdream Valley.

Niezmiennie nieznaczna część zespołu w przerwach od innych projektów rozwija wydaną w formule early access grę Giants Uprising. 4Q22 był trzecim kwartałem z rzędu, kiedy przynosi to pozytywne efekty. Opublikowany w grudniu update gry, wraz ze świątecznymi promocjami w sklepach Steam, Epic, Fanatical oraz siecią dystrybutorów w ramach portalu Genba Digital, przyczyniły się do osiągnięcia 56% wzrostu ilościowej sprzedaży gry w stosunku do 3Q22 (40% przychodowo). W 4Q22 dobre wyniki sprzedażowe (zwłaszcza, że przez sprawozdawczość wydawcy – nie uwzględniające sprzedaży w grudniu) osiągnęła także gra Bee Simulator, co przełożyło się na ponad 117 tys. zł przychodu dla Spółki. Najwyższy priorytet zespołu produkcyjnego ma obecnie realizacja Projektu CHASE, którego vertical slice¹ jest planowany na przełom 1Q i 2Q23. Po zamknięciu fazy MVP, zespół przystąpił do tworzenia pełnej dokumentacji całej gry, wraz z rozwojem każdej z głównych mechanik. Finalnie zespół zdecydował także o stylizacji graficznej gry. W 4Q 2022 roku kontynuowano także prace koprodukcyjne projektu The Path Of Calydra, realizowanego we współpracy ze spółką Final Boss z Brazylii. Większość aspektów produkcji TPoC udało się zakończyć w 4Q22 roku, kiedy to gra osiągnęła status alfa.

W 4Q22 roku spółka zależna - Mooneaters S.A. zakończyła prace nad swoim kluczowym tytułem – grą Everdream Valley, osiągając status PC Master. Gra jest obecnie portowana na konsole Nintendo Switch oraz PlayStation 4/5. Zmianie uległ także wydawca gry - z Qubic Games S.A. na Untold Tales S.A. Cieszy mnie to ogromnie, ponieważ Untold Tales, którego zespół w dużej części wywodzi się z Techland Wydawnictwo, posiada bardzo duże doświadczenie i relacje na rynku gier. W mojej opinii gra zyskała dzięki temu wymagane wsparcie, które przyczyni się do znacznego rozwoju jej społeczności oraz potencjału marketingu i sprzedaży na lokalnych rynkach (np. azjatyckich) przed premierą planowaną na 2Q23. Niezmiennie pozytywnie odbierane są także kolejne aspekty gry odkrywane przed społecznością – na dzień publikacji niniejszego raportu wishlista netto sięga prawie 28 tys. zapisów (wzrost o 15% q/q), a grupa obserwujących grę na głównym kanale komunikacyjnym – Twitter, przekroczyła 5400 obserwujących (wzrost o 35% q/q).

W 4Q22 w pozostałych spółkach stowarzyszonych i zależnych (Warhound Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o. oraz Perimeter Games Sp. z o.o.) ze względu na brak ich finansowania przez zewnętrznych inwestorów, nie trwały prace produkcyjne.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

¹ Z ang. „demo przekrojowe”, tworzone z naciskiem na wykazanie zbliżonego do końcowego materiału grywalnego prototypu zawierające kluczowe mechaniki, zbliżoną do finalnej stylizację graficzną, animacje, dźwięki oraz muzykę

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 31.12.2022	1.10.2022- 31.12.2022	1.01.2021- 31.12.2021	1.10.2021- 31.12.2021
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	4 327 296,22	975 126,04	5 003 816,71	1 307 836,27
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	572 253,96	131 389,34	-538 403,64	-345 556,73
Zysk (strata) brutto	-2 103 446,42	-230 407,31	-1 301 699,60	-1 899 534,15
Zysk (strata) netto	-2 352 178,42	-226 093,41	-1 860 733,60	-2 248 005,15
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 217 725,06	-247 997,76	-3 457 968,97	-431 009,52
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	418 920,00	193 201,49	1 116 687,57	220 816,96
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 470 976,72	270 073,23	1 493 609,89	323 055,68
Przepływy pieniężne netto, razem	-327 828,34	215 276,96	-960 534,63	125 736,16
Aktywa trwałe	420 961,73	420 961,73	339 539,31	339 539,31
Aktywa obrotowe	11 726 343,79	11 726 343,79	13 007 740,84	13 007 740,84
Kapitały własne	7 154 622,99	7 154 622,99	9 522 074,12	9 522 074,12
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 992 682,53	4 992 682,53	3 825 206,03	3 825 206,03
Suma bilansowa	12 147 305,52	12 147 305,52	13 347 280,15	13 347 280,15

W 4Q2022 roku Emitent osiągnął 975 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, w tym 167 tys. zł przychodów ze sprzedaży, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 131 tys. zł oraz 226 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa na koniec 4Q2022 roku wynosiła 12 147 tys. zł, w tym 7 154 tys. zł to kapitały własne.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Aleje Jerozolimskie 123a, 02-017 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

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

***Łukasz Rosiński** – Prezes Zarządu*

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 15-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (od 2013 roku zasiada w Radach Nadzorczy spółek z tej branży, od 2014 do 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych, m.in. następujących spółek: No Gravity Games S.A., Ovid Works S.A., Mooneaters S.A., HUS S.A., NETSU S.A., Farmy Fotowoltaiki S.A., Śląska Prohibicja S.A.

2.3. Rada Nadzorcza

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

***Piotr Babieno** – Członek Rady Nadzorczej*

Studiował na Politechnice Krakowskiej, w 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 JalooFestival. W 2009 roku, dzięki bogatemu doświadczeniu i znajomości nowych technologii, został wybrany ekspertem „Perspektywy Technologicznej Kraków – Małopolska 2020” – Foresight.

***Magdalena Kramer** – Członek Rady Nadzorczej*

Pani Magdalena posiada kilkuletnie doświadczenie w obsłudze prawnej spółek prawa handlowego oraz podmiotów rynku kapitałowego, nabyte w trakcie pracy w kancelariach adwokackich oraz w podmiocie z sektora usług finansowych.

Zajmuje się w szczególności obsługą prawną emisji papierów wartościowych oraz dłużnych papierów wartościowych, doradztwem prawnym w zakresie funkcjonowania spółek kapitałowych, w tym w szczególności spółek publicznych, przeprowadzaniem procesów przekształcenia i łączenia spółek handlowych, prowadzeniem postępowań sądowych z zakresu prawa gospodarczego ze szczególnym uwzględnieniem problematyki związanej z zaskarżaniem uchwał organów spółek prawa handlowego.

Wojciech Pazdur – Członek Rady Nadzorczej

Współzałożyciel, dyrektor produkcji oraz Wiceprezes Zarządu The Farm 51 Group S.A., wcześniej wieloletni współpracownik studia People Can Fly, współtwórca gry „Painkiller”, redaktor naczelny magazynu „3D”. Absolwent Politechniki Śląskiej, obecnie współpracuje z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych.

Aleksander Sierżęga – Członek Rady Nadzorczej

Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Obecnie Prezes Zarządu No Gravity Games SA. Uprzednio m.in. prodziekan i dyrektor programowy wydziału inżynierskiego Afib Vistula. Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego oraz Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

Jakub Pieczykolan – Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Politechniki Warszawskiej. Od ponad 15 lat związany z branżą gier komputerowych. Ponad 20 ukończonych i wydanych gier wideo na zróżnicowane platformy. Prezes Zarządu QubicGames S.A., założyciel firmy QubicGames, największy akcjonariusz QubicGames S.A.

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	10,45%	2 095 200	10,45%
2	B	604 800	3,02%	604 800	3,02%
3	C	700 000	3,49%	700 000	3,49%
4	D	770 000	3,84%	770 000	3,84%
5	E	10 308 571	51,41%	10 308 571	51,41%
6	F	571 428	2,85%	571 428	2,85%
7	G	3 000 000	14,96%	3 000 000	14,96%
8	H	2 000 000	9,98%	2 000 000	9,98%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	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	8 500 000	42,39%	8 500 000	42,39%
2	Pozostali	11 549 999	57,61%	11 549 999	57,61%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

Główne założenia strategii Emitenta na lata 2022-2023:

1. Główny obszar działalności Spółki w postaci projektów własnych realizowanych przez wewnętrzny zespół produkcyjny.
2. Realizacja równocześnie minimum dwóch projektów w segmencie indie premium (PC, konsole), skupionych na poszukiwaniu interesujących głównych lub kluczowych protagonistów zwierzęcych. Design gier ukierunkowany na możliwość znacznie dłuższego ich doświadczania przez graczy (regrywalność/elementy sandbox) i rozwoju przez Spółkę.
3. Pozyskanie kluczowego partnera lub partnerów wydawniczych dla realizowanych przez spółkę projektów.
4. Budowanie przewagi konkurencyjnej studia poprzez prowadzenie dalszych prac badawczo-rozwojowych m.in. nad elementami systemów animacji dla przyszłych produkcji Spółki.
5. Obniżenie jednostkowego kosztu produkcji gier poprzez wykorzystanie bazy modeli 3D, algorytmów oraz systemów stworzonych w ramach prac nad dotychczasowymi produkcjami oraz pracami badawczo-rozwojowymi.
6. Rozwój dotychczasowego portfela spółek – Ovid Works S.A., Mooneaters S.A., Perimeter Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o., Warhound Games Sp. z o.o. oraz bardzo selektywne podejście do nowych inwestycji.

Spółka chce w kolejnych latach kształtować świadomość marki VARSAV Game Studios jako podmiotu wyspecjalizowanego w kreatywnym przenoszeniu świata zwierząt do gier komputerowych. W opinii Zarządu spójność portfolio umożliwi znaczne zwiększenie potencjału komercjalizacji kolejnych projektów studia m.in. poprzez wzajemną promocję gier.

2.5.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry: Giants Uprising, prototypowanie gry Giants Uprising w wirtualnej rzeczywistości oraz vertical slice Projektu CHASE, zakończono prace nad MVP Bee Simulator 2.

GIANTS UPRISING

Po długim, trwającym ponad trzy lata okresie produkcji gry Giants Uprising, gra została wydana na platformie Steam w formule early access 2 listopada 2021 roku. Długi okres produkcji wynikał z wielu zmian, jakie wprowadzaliśmy do modelu rozgrywki, m.in. ze względu na problemy z doborem tzw. gameplay loopu, skalą giganta w grze (finalnie ma on około 7 metrów wysokości), szybkością jego poruszania się czy ustawieniem kamery. Wybór debiutu gry w formule early access z jednej strony pozwala na wcześniejsze monetyzowanie się projektu i udział graczy w rozwoju projektu, z drugiej może się okazać problemem w momencie, gdy baza graczy i finalnie przychody są zbyt małe, by dalej rozwijać projekt. Taka sytuacja nastąpiła w przypadku Giants Uprising. Niestety wysiłki włożone w produkcję i

jej promocję w początkowej fazie wczesnego dostępu nie przyniosły spodziewanych efektów. Sprzedaż gry kształtuje nadal poniżej oczekiwań, ale usilne starania zespołu, by niskim kosztem, ale jednak doprowadzić projekt do wydania pełnej wersji, przynoszą powoli widoczne rezultaty. Kolejne uaktualnienia oraz promocje cenowe dają chwilowy efekt, ale dopóki nie nastąpi wyraźna, trwała poprawa w monetyzacji gry, rozwój projektu nie będzie następować w takim tempie i takimi zasobami, jak pierwotnie zakładane. W 4Q22 przeprowadzono jedną aktualizację projektu, która wraz z promocjami cenowymi oraz nowymi kanałami dystrybucji (portal Fanatical oraz partnerzy handlowi portalu Genba Digital), przełożyła się na sprzedaż około 1090 sztuk gry w okresie 4Q22, co stanowi ponad 56% wzrost w stosunku do 3Q22.

GIANTS UPRISING VR

Rozpoczęcie prac nad prototypem Giants Uprising w wirtualnej rzeczywistości jest odpowiedzią na bardzo dobrą sprzedaż urządzeń VR, m.in. Meta Quest 2 oraz Pico Neo 2/3 oraz informacje od potencjalnych partnerów biznesowych na temat potencjału monetyzacji IP Giants Uprising w środowisku VR, z zastosowaniem widoku FPP (widok z pierwszej osoby).

Do fazy prototypowania Giants Uprising w wersji VR została oddelegowana nieznaczna część zespołu produkcyjnego Emitenta, której celem jest przygotowanie prototypu, dokumentacji projektu oraz materiałów dla potencjalnych partnerów. Fazę prototypowania projektu planujemy zakończyć w 1Q23 roku. Do momentu pozyskania zewnętrznego finansowania dla realizacji Giants Uprising w wirtualnej rzeczywistości, nie planujemy dalszych prac produkcyjnych nad grą wykraczających ponad jego prototyp.

PROJEKT ARIA

Projekt ARIA został przez zespół produkcyjny doprowadzony do poziomu szczegółowej dokumentacji końcowej (stworzono visual bible, game design document oraz scenariusz gry). Obecnie Emitent skupia się na realizacji Projektu CHASE, którego główny bohater jest tożsamy z bohaterem projektu Projektu ARIA. Widzimy potencjał realizacji Projektu ARIA w pierwotnej formule i budżecie w przyszłości, ale dopiero po doświadczeniach zdobytych podczas prac nad projektem CHASE.

PROJEKT CHASE

Zakończyliśmy prace nad tzw. MVP (z ang. „minimum viable product”, produkt o minimalnej koniecznej funkcjonalności²) Projektu CHASE, który zawiera zestaw kluczowych mechanik, zaawansowaną warstwę audio-wizualną i animacje głównego bohatera z użyciem, m.in. dotychczasowych efektów wypracowanych w projekcie badawczo-rozwojowym Quadrima. Celem wspomnianego MVP było udowodnienie, że pomysł na grę ma sens, spełnia nasze oczekiwania i jest możliwy do zrealizowania. MVP udowodnił, a rynek potwierdził, m.in. ogromnym zainteresowaniem jedną z referencyjnych produkcji, sens realizacji gry.

² MVP to z definicji "produkt we wczesnej fazie rozwoju, o minimalnym zestawie cech, który jednak jest wystarczający, aby wprowadzić go na rynek w celu pozyskania zainteresowania pierwszych klientów oraz wstępnej oceny funkcjonalności". W branży gier MVP to faza projektu, która następuje po prototypie oraz tzw. proof of concept (weryfikacja koncepcji), a przed vertical slice (demo przekrojowe).

Podsumowanie prac nad MVP Projektu CHASE i zastosowane zmiany wobec Projektu ARIA:

1. Główny bohater („zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu) pozostał niezmienny,
2. Modyfikacji uległa główna oś gry, którą pierwotnie była „historia głównego bohatera i jego interakcji z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki.”, obecnie dużo większy nacisk został położony na mechaniki (gameplay driven) i możliwość ich dalszego rozwijania, a nie na historię głównego bohatera,
3. W związku z powyższymi modyfikacjami uległ także klimat wizualny gry – jest on znacznie bardziej pozytywnym i mniej poważnym niż w pierwotnej koncepcji.

Powyższe modyfikacje projektu w opinii Zarządu odpowiadają na zmiany zachodzące na rynku gier, pozytywnie wpływają na potencjał sprzedażowy gry (znacznie zwiększając jej regrywalność) oraz istotnie obniżają koszt jej produkcji. Dodatkowo modyfikacje te wpisują się w zmiany zachodzące w Spółce – obecny zespół Emitenta jest znacznie bardziej ukierunkowany pod kątem struktury na tworzenie gier opartych o gameplay, a nie opowiadanie historii, która w kolejnych produkcjach Emitenta będzie pełniła bardziej rolę, tzw. „backstory” (z ang. tło narracyjne) niż najbardziej kluczowego aspektu gry.

Obecnie zespół produkcyjny skupia się na każdym aspekcie tworzenia vertical slice gry, którego osiągnięcie jest planowane na przełomie 1Q i 2Q23.

BEE SIMULATOR 2

Bee Simulator 2 nie będzie typową kontynuacją części pierwszej. Znacznie rozszerzone zostaną mechaniki, modyfikacji ulegnie także stylistyka gry, która stanie się bardziej ponadczasowa. Gra zostanie wzbogacona o wiele elementów, które znacznie zwiększają jej regrywalność, która wraz z ograniczoną ilością mechanik była w opinii zarówno graczy, jak i dziennikarzy główną bolączką pierwszej części.

Przygotowany przez wydzielony, 11-osobowy zespół Emitenta w czasie 2,5-miesiąca proof-of-concept³ Bee Simulator 2 został zaprezentowany potencjalnym partnerom biznesowym podczas targów Gamescom i spotkał się z ich zainteresowaniem, które jednak w naszej opinii ze względu na istotne zmiany w grze w porównaniu do pierwszej części, może przełożyć się na zawarcie umów wydawniczych dopiero po uzyskaniu fazy vertical slice.

Dalsze prace nad Projektem Bee Simulator 2 będą kontynuowane znacznym zespołem dopiero po zakończeniu fazy vertical slice Projektu CHASE lub po pozyskaniu dla projektu docelowego finansowania – ze strony wydawcy, inwestora lub środków uzyskanych z monetyzacji obecnie prowadzonych projektów.

³ Proof of concept (z ang. dowód koncepcji) to z definicji "realizacja określonej metody lub pomysłu w celu wykazania jego wykonalności lub zasadniczo demonstracja mająca na celu sprawdzenie, czy dana koncepcja lub teoria ma potencjał praktyczny". W branży gier proof of concept to faza projektu, która następuje po prototypie oraz przed MVP (produkt we wczesnej fazie rozwoju, o minimalnym zestawie cech) i vertical slice (demo przekrojowe).

2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

QUADRIMA

W związku z realizacją Projektu ARIA zespół Emitenta przygotowywał wniosek o dofinansowanie prac badawczo-rozwojowych jego najtrudniejszej części – interaktywnych animacji czworonożnych zwierząt. W ocenie Emitenta w przeciwieństwie do animacji człowieka, które zostały dopracowane przez większość studiów do perfekcji, w przypadku interaktywnej animacji zwierząt, na rynku jest dużo miejsce na dalszy rozwój, a co za tym idzie – pozytywne zaskoczenie graczy. System QUADRIMA łączy ze sobą sztuczne sieci neuronowe, bazę nagrań motion capture, animacje tworzone ręcznie na bazie klitek kluczowych oraz animację proceduralną. Pozwala to na osiągnięcie wysokiej jakości animacji przy jednoczesnej możliwości spełnienia wymagań fabuły gry. Charakterystyczny dla uczenia maszynowego żmudny proces ręcznego etykietowania danych treningowych zastąpiono algorytmem ewolucyjnym wyznaczającym deskryptor ruchu. Stworzony finalny system będzie elementem integralnym każdej opartej na nim produkcji i poprzez działanie w tle będzie reagował na bieżąco na polecenia wydawane przez gracza głównemu bohaterowi gry. Równocześnie system będzie przygotowany w taki sposób, by po stronie deweloperskiej mogła go obsługiwać osoba nie będąca animatorem.

2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to pierwszy projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Zgodnie z podpisaną umową poprzez udział naszego zespołu produkcyjnego w produkcji (maksymalnie w 4Q22 było to 5 osób), mamy bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry, jak i design jej mechanik oraz poziomów.

Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta w Brazylii, ale zostaje wciągnięty do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego progresu wizualnego, jesteśmy bardzo zadowoleni z kluczowego w tego typu grach systemu walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising. Prace nad projektem zbliżają się ku końcowi – aktualnie najbardziej zaawansowane są prace po stronie level designu oraz level artu, kontynuowane są prace nad oświetleniem poziomów oraz kończone jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Istotnej modyfikacji uległ także główny bohater gry – Matheus, którego zmodyfikowany model 3D zyskał bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 31.12.2022 roku zespół deweloperski VARSAN Game Studios S.A., składał się z czternastu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu współpracowników, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team, Flying Wild Hog, Fuego Games, CD Projekt Red.

2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

Na dzień publikacji raportu Emitent posiada dwie Spółki zależne oraz trzy jednostki stowarzyszone.

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 3Q22 w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest m.in. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne”, czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

Firma:	Warhound Games sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10, 00-544 Warszawa
Zarząd:	Maciej Matusik
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	100% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	100% głosów

Emitent w dniu 05.11.2020 podjął decyzję o zmianie strategii działalności Spółki zależnej polegającej na dokonaniu zmiany profilu jej działalności. Zmiana nazwy została zarejestrowana w lutym 2021 roku.

Pierwszym projektem, którego realizacją zajmie się Spółka zależna będzie produkcja gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkuosobowego zespołu Spółki zależnej stanowią nowozatrudnieni bardzo doświadczeni deweloperzy oraz członkowie zespołu produkcyjnego Emitenta, wraz z obecnym Head Of Studio Spółki – Maciejem Matusikiem, który stanął na czele studia. Maciej Matusik to manager z ponad 16-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Warhound Games Sp. z o. o.:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 31.12.2022	1.10.2022- 31.12.2022	1.01.2021- 31.12.2021	1.10.2021- 31.12.2021
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	110 947,72	0,00	615 630,57	615 630,57
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00	0,00	-
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	-
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	110 947,72	0,00	615 630,57	615 630,57
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	-
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	-
B. Koszty działalności operacyjnej	117 365,28	0,00	692 366,01	242 564,58
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	-
II. Zużycie materiałów i energii	2 537,57	0,00	161,79	-
III. Usługi obce	80 610,11	0,00	181 321,90	37 044,90
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	3 514,58	-
V. Wynagrodzenia	34 125,00	0,00	497 377,54	202 867,57
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	9 778,03	2 499,41
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	92,60	0,00	3 276,75	3 217,28
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	-
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-6 417,56	0,00	-76 735,44	373 065,99
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,20	0,00	98,25	98,06
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	-
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	-
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	-
IV. Inne przychody operacyjne	0,20	0,00	98,25	98,06
E. Pozostałe koszty operacyjne	0,75	0,00	616,81	615,00
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	0,75	0,00	616,81	615,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-6 418,11	0,00	-77 254,00	422 549,05
G. Przychody finansowe	2 899,73	0,00	0,00	-
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	-
II. Odsetki	2 899,73	0,00	0,00	-
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	-
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	-
V. Inne	0,00	0,00	0,00	-
H. Koszty finansowe	185,04	0,00	5 815,98	5 811,67
I. Odsetki	0,00	0,00	5 815,98	5 815,98
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	-
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	-
IV. Inne	185,04	0,00	0,00	-4,31
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-3 703,42	0,00	-83 069,98	366 737,38
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	-
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	-
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	-3 703,42	0,00	-11 129,31	438 678,05

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Warhound Games Sp. z o. o.:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2022	Stan na dzień 31.12.2021
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	714 938,90	671 470,16
I.	Zapasy	615 630,57	615 630,57
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	615 630,57
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	99 308,33	46 249,00
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	99 308,33	46 249,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	9 560,83
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	9 560,83
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem		714 938,90	671 470,16

A.	Kapitał (fundusz) własny	-165 841,31	-156 633,53
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-78 563,55	-78 563,55
VI.	Zysk (strata) netto	-92 277,76	-83 069,98
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	880 780,21	828 103,69
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	671 011,67	671 011,67
1	Wobec jednostek powiązanych	671 011,67	671 011,67
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	209 768,54	157 092,02
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	97 757,35	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	112 011,19	157 092,02
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	714 938,90	671 470,16

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	50,61% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	50,61% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Kapitał zakładowy Mooneaters SA początkowo wynosił 100.000 zł (sto tysięcy złotych) przy czym Emitent wniósł wkład pieniężny w wysokości 70 000 zł (siedemdziesiąt tysięcy złotych) w zamian za udziały reprezentujące 70% kapitału zakładowego spółki. Wkład pieniężny na pozostałe 30% udziałów wniósł Dr Marek Maruszczak – założyciel i Prezes Zarządu Slavic Monsters sp. z o.o. oraz GeoGames Sp. z o.o., który posiada wieloletnie doświadczenie w produkcji gier komputerowych i mobilnych, ze szczególnym uwzględnieniem gier lokalizacyjnych oraz AR/VR. Dr Marek Maruszczak współpracował z Emitentem jako konsultant biznesowy dla projektu AR Kicker. W dniu 26 października 2020 Sąd Rejonowy dokonał rejestracji Mooneaters S.A. w rejestrze przedsiębiorców KRS.

W dniu 26 stycznia 2021 doszła do skutku emisja 75.000 akcji serii B w związku z podjętą przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Mooneaters SA uchwałą w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii B w trybie subskrypcji prywatnej. Emitowane przez Spółkę zależną akcje serii B zostały objęte przez 13 inwestorów. W ramach realizowanej emisji akcji serii B w Spółce zależnej doszło do objęcia 75.000 akcji serii B po cenie emisyjnej wynoszącej 15 zł za jedną akcję serii B, w wyniku czego Spółka zależna pozyskała odpowiednio kwotę 1.125.000 zł. Środki z emisji Mooneaters S.A wydatkuje m.in. na produkcję gier Everdream Valley oraz prototyp gry o kodowej nazwie Cooking.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Mooneaters S.A. zakończyła prace nad grą Everdream Valley w wersji na PC, we współpracy z wydawcą gry – spółką Untold Tales trwa portowanie gry na konsole PlayStation 4/5 oraz Nintendo Switch. Planowana data wydania gry to 2Q23.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Rachunek zysków i strat, dane w zł		01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2021- 31.12.2021	01.10.2022- 31.12.2022	01.10.2021- 31.12.2021
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	724 095,26	510 255,62	308 751,94	322 229,21
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	150 000,00	100 000,00	150 000,00	100 000,00
-	w tym od jednostek powiązanych				
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	574 095,26	410 255,62	158 851,94	222 229,21
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki				
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów				
B.	Koszty działalności operacyjnej	688 961,99	498 143,72	225 373,14	261 653,59
I.	Amortyzacja				
II.	Zużycie materiałów i energii	7 509,24	10 961,35		2 785,92
III.	Usługi obce	388 732,68	317 072,15	139 195,14	156 236,76
IV.	Podatki i opłaty	5 034,50	1 817,33		1 201,83
V.	Wynagrodzenia	267 349,00	166 092,32	85 979,00	101 157,32
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia				
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	20 436,57	2 200,57	299,00	271,76
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów				
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	35 133,27	12 111,90	83 478,80	60 575,62
D.	Pozostałe przychody operacyjne	2,24	2,94	0,76	0,53
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych				
II.	Dotacje				
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
IV.	Inne przychody operacyjne	2,24	2,94	0,76	0,53
E.	Pozostałe koszty operacyjne	2,92	2,16	0,53	0,20
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych				
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
III.	Inne koszty operacyjne	2,92	2,16	0,53	0,20
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	35 132,59	12 112,68	83 479,03	60 575,95
G.	Przychody finansowe	8 100,43		2 759,59	
I.	Dywidendy i udziały w zyskach				
II.	Odsetki	8 100,43		2 759,59	
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych				
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych				
V.	Inne				
H.	Koszty finansowe	384,79	524,16	26,14	70,66
I.	Odsetki				
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych				
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych				
IV.	Inne	384,79	524,16	26,14	70,66
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	42 848,23	11 588,52	86 212,48	60 505,29
J.	Podatek dochodowy	5 069,00	1 093,00	5 069,00	1 093,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)				
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	37 779,23	10 495,52	81 143,48	59 412,29

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2022	Stan na dzień 31.12.2021
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	1 275 870,71	1 241 317,42
I.	Zapasy	984 350,88	410 255,62
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	984 350,88	410 255,62
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	146 348,43	38 193,00
1	Należności od jednostek powiązanych	8 100,43	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	138 248,00	38 193,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	145 171,40	792,868,80
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	145 171,40	792,868,80
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	1 275 870,71	1 241 317,42

A. Kapitał (fundusz) własny	1 275 870,71	1 235 495,52
I. Kapitał podstawowy	1 225 000,00	107 500,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	1 117 500,00
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	10 495,52	0,00
VI. Zysk (strata) netto	37 779,23	10 495,52
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 595,69	5 821,90
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2 Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3 Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II. Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1 Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III. Zobowiązania Krótkoterminowe	2 595,69	5 821,90
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	2 595,69	5 821,90
4 Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1 Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Pasywa razem	1 275 870,71	1 241 317,42

Jednostki stowarzyszone:

Firma: Ovid Works S.A.
Forma prawna: spółka akcyjna
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 w kapitale zakładowym: 12,64% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 12,64% w głosach*

*z czego 200.000 akcji Ovid Works jest przedmiotem zastawu rejestrowego, przy czym akcje te pozostają zapisane na rachunku papierów wartościowych Emitenta a prawa głosu z zastawionych akcji oraz pozostałe prawa korporacyjne wykonywać będzie w dalszym ciągu Emitent (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 16/2021)

Zaangażowanie w Ovid Works SA miało znaczenie strategiczne w procesie budowy kompetencji na rynku gier komputerowych. Spółka Ovid Works zgromadziła 14-osobowy zespół specjalistów z doświadczeniem wyniesionym z takich spółek jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge.

Spółka otrzymała trzy dotacje Gameinn:

- W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”. 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”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.
- We wrześniu 2019 roku spółka pozyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. "Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu "zdrajcy". Przyznana kwota dofinansowania wynosi 3 769 tys. zł. Projekt był realizowany wspólnie z Realms Distribution Sp. z o.o., podmiot z grupy Awaken Realms Sp. z o.o., jednym z największych producentów gier planszowych na świecie, z wieloma bardzo udanymi kampaniami na platformie Kickstarter, m.in. dla gier This War of Mine: The Board Game, Lords of Hellas, Nemesis, Tainted Grail: The Fall of Avalon czy Etherfields.

Spółka zadebiutowała na rynku NewConnect w dniu 31 lipca 2020 r. Premiera gry Metamorphosis miała miejsce w dniu 12 sierpnia 2020 roku na platformy PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Obecnie spółka

kontynuuje prace nad wersją early access gry Nemesis: Distress we współpracy z grupą Awaken Realms oraz 1 września 2022 roku wydała na urządzenie Meta Quest 2 drugą część gry VR – Interkosmos 2000, realizowaną we współpracy z Meta Platforms Inc. Aktualnie trwają prace nad portowaniem gry Interkosmos 2000 na urządzenia Pico oraz PC VR.

Firma: Perimeter Games sp. z o.o.
Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Katowice
Adres: ul. Św. Jana 11/4, 40-012 Katowice
Zarząd: Igor Zieliński
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <https://www.perimetergames.eu/>
Udział w kapitale zakładowym: 30% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 30% w głosach

Emitent w dniu 20 sierpnia 2020 roku zawarł umowę inwestycyjną z aktualnymi współnikami spółki Perimeter Games sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach, KRS: 0000832844, na mocy której strony uregulowały zasady dokonania przez Emitenta inwestycji w Perimeter Games. Inwestycja Emitenta w Perimeter Games obejmuje objęcie przez Emitenta nowo wyemitowanych udziałów Perimeter Games w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki za łączną cenę 195.000 PLN, które będą stanowiły 30% kapitału zakładowego Perimeter Games.

Przedmiotem działalności Perimeter Games jest tworzenie oryginalnych, wysokiej jakości gier premium na komputery PC i konsole. Zespół studia składa się z doświadczonych twórców gier z ponad 10-letnim doświadczeniem zdobytym przy takich produkcjach, jak Wiedźmin 2, gry z serii Lego (Indiana Jones, Lego Batman, Lego Star Wars), Necrovision oraz Realpolitiks.

Założycielem i głównym udziałowcem studia jest Igor Zieliński, który posiada ponad 14-letnie doświadczenie w branży gier, m.in. jako Starszy Artysta 3d w CD Projekt Red (Wiedźmin 2), Artysta 3d w The Farm51 Group S.A. (Necrovision), Artysta 3d w Travellers Tales (Lego Indiana Jones, Lego Batman, Lego Star Wars), oraz współzałożyciel, Wiceprezes, Projektant oraz Dyrektor Kreatywny w Jujubee S.A., odpowiedzialny w przeszłości za rozwój gier serii Flashout 3d oraz Realpolitiks.

Spółka wstrzymała produkcję swojej kluczowej gry Heatwave, będącej symulatorem z elementami strategii oraz survivalu grupy partyzanckiej – HeatWave, który spotkał się z bardzo pozytywnym odzewem mediów i graczy. Spółka wznowi prace po dopięciu rozmów prowadzonych z potencjalnymi wydawcami i inwestorami dla projektu.

Firma: Cyber Rain Games sp. z o.o.

Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Legionowo
Adres: ul. Warszawska 40/60, 05-120 Legionowo
Zarząd: Marek Jaroszewski, Jarosław Jaroszewski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet:
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 40% w głosach

Emitent wraz z No Gravity Games S.A. przystąpił do Don't Bite Devs Studio sp. z o.o. z siedzibą w Legionowie poprzez objęcie udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki. Emitent objął 80 udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym Spółki stowarzyszonej, o wartości nominalnej 50 zł za każdy udział, tj. o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 4.000 zł oraz pokrył je wkładem pieniężnym w wysokości 96.000 zł. W konsekwencji po rejestracji przez właściwy sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego Spółki stowarzyszonej, o którym mowa powyżej, Emitent będzie posiadał udziały reprezentujące 40% udziału w kapitale zakładowym oraz 40% udziału w głosach na Zgromadzeniu Wspólników Spółki stowarzyszonej.

Cyber Rain Games Sp. z o.o. specjalizuje się w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości. Spółka wstrzymała produkcję gry Tattoo Punk – symulatora zarządzania studium tatuażu przyszłości do momentu pozyskiwania budżetu, który pozwoli na realizację projektu w pierwotnie założonej formie.

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.12.2022	Stan na dzień 31.12.2021
A. Aktywa trwałe	420 961,73	339 539,31
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	2 211,15	14 516,02
1 Środki trwałe	2 211,15	14 516,02
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	109 000,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	109 000,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	155 484,58	170 757,29
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	155 484,58	170 757,29
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	154 266,00	154 266,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	154 266,00	154 266,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	11 726 343,79	13 007 740,84
I. Zapasy	9 253 408,57	6 822 957,43
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	9 238 237,70	6 822 472,62
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	15 170,87	484,81
II. Należności	1 080 882,66	357 122,79
1 Należności od jednostek powiązanych	7 325,22	0,00
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	1 073 557,44	357 122,79
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 363 599,87	5 801 264,63
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 363 599,87	5 801 264,63
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	28 452,69	26 395,99
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	12 147 305,52	13 347 280,15

A.	Kapitał (fundusz) własny	7 154 622,99	9 522 074,12
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	2 909,09	18 181,80
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-3 139 875,12	-1 279 141,52
VI.	Zysk (strata) netto	-2 352 178,42	-1 860 733,60
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 992 682,53	3 825 206,03
I.	Rezerwy na zobowiązania	528 338,29	537 338,29
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	399 440,00	399 440,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	128 898,29	128 898,29
3	Pozostałe rezerwy	0,00	9 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	1 224 180,00	227 680,00
1	Wobec jednostek powiązanych	1 224 180,00	227 680,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	2 537 164,24	2 677 187,74
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	2 537 164,24	2 677 187,74
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	703 000,00	383 000,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	703 000,00	383 000,00
	Pasywa razem	12 147 305,52	13 347 280,15
A.	Kapitał (fundusz) własny	7 154 622,99	9 522 074,12

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 31.12.2022	1.10.2022- 31.12.2022	1.01.2021- 31.12.2021	1.10.2021- 31.12.2021
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	4 327 296,22	975 126,04	5 003 816,71	1 307 836,27
I. Przychody ze sprzedaży produktów	1 012 299,04	167 016,14	862 532,05	256 020,08
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	3 314 997,18	808 109,90	4 141 284,66	1 051 816,19
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	3 809 286,60	848 312,70	5 524 914,58	1 637 592,29
I. Amortyzacja	12 304,87	130,05	73 090,72	-7 544,06
II. Zużycie materiałów i energii	27 889,05	6 602,93	34 860,28	5 253,71
III. Usługi obce	614 352,40	181 210,28	1 872 570,42	450 060,49
IV. Podatki i opłaty	2 643,40	1 107,20	1 249,85	306,11
V. Wynagrodzenia	2 648 715,73	593 097,94	3 141 343,79	1 032 710,47
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	237 460,43	49 550,89	272 054,36	78 139,37
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	265 920,72	16 613,41	129 745,16	78 666,20
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	518 009,62	126 813,34	-521 097,87	-329 756,02
D. Pozostałe przychody operacyjne	968 357,67	17 789,76	558 503,26	558 485,59
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	48 780,49	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	899 232,10	0,00	555 941,04	555 941,04
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	20 345,08	17 789,76	2 562,22	2 544,55
E. Pozostałe koszty operacyjne	914 113,33	13 213,76	575 809,03	574 286,30
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	914 113,33	13 213,76	575 809,03	574 286,30
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	572 253,96	131 389,34	-538 403,64	-345 556,73
G. Przychody finansowe	1 337 943,17	13 380,01	2 381 508,24	484 724,17
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	7 592,49	5 811,67
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	1 322 670,46	0,00	1 586 452,29	478 912,50
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	787 463,46	0,00
V. Inne	15 272,71	13 380,01	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	4 013 643,55	375 176,66	3 144 804,20	2 038 701,59
I. Odsetki	39 162,45	31 517,12	56 806,62	53 569,11
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	3 946 365,08	329 099,72	3 038 884,85	1 961 576,66
IV. Inne	28 116,02	14 559,82	49 112,73	23 555,82
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-2 103 446,42	-230 407,31	-1 301 699,60	-1 899 534,15
J. Podatek dochodowy	248 732,00	-4 313,90	559 034,00	348 471,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	-2 352 178,42	-226 093,41	-1 860 733,60	-2 248 005,15

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2022- 31.12.2022	1.10.2022- 31.12.2022	1.01.2021- 31.12.2021	1.10.2021- 31.12.2021
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-2 352 178,42	-226 093,41	-1 860 733,60	-2 248 005,15
II. Korekty razem	134 453,36	-21 904,35	-1 597 235,37	1 816 995,63
1. Amortyzacja	12 304,87	130,05	74 980,72	-7 071,56
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	4 621,64	1 028,51	1 236,50	663,28
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	2 257 107,18	-37 487,72	-95 114,64	722 580,42
5. Zmiana stanu rezerw	-9 000,00	0,00	462 891,13	462 891,13
6. Zmiana stanu zapasów	-2 430 451,14	-781 851,39	-3 581 475,27	-433 908,25
7. Zmiana stanu należności	298 515,13	535 573,21	458 156,31	791 194,92
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-316 587,62	-68 522,43	787 425,72	528 961,75
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	317 943,30	329 225,42	294 664,16	-248 316,06
10. Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-2 217 725,06	-247 997,76	-3 457 968,97	-431 009,52
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	527 920,00	193 201,49	1 731 887,57	545 816,96
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	48 780,49	48 780,49	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	479 139,51	144 421,00	1 731 887,57	545 816,96
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	109 000,00	0,00	615 200,00	325 000,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe	109 000,00	0,00	615 200,00	325 000,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	418 920,00	193 201,49	1 116 687,57	220 816,96
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	2 207 600,00	832 600,00	1 558 000,00	358 000,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00

2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	2 207 600,00	832 600,00	1 558 000,00	358 000,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	736 623,28	562 526,77	64 390,11	34 944,32
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	640 000,00	520 000,00	24 000,00	24 000,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	92 001,64	41 498,26	37 372,79	10 281,04
8. Odsetki	4 621,64	1 028,51	3 017,32	663,28
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	1 470 976,72	270 073,23	1 493 609,89	323 055,68
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-327 828,34	215 276,96	-847 671,51	112 863,12
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-327 828,34	215 276,96	-847 671,51	112 863,12
F. Środki pieniężne na początek okresu	773 133,83	230 028,53	1 620 805,34	660 270,71
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	445 305,49	445 305,49	773 133,83	773 133,83

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2022- 31.12.2022	1.10.2022- 31.12.2022	1.01.2021- 31.12.2021	1.10.2021- 31.12.2021
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 522 074,12	7 377 807,31	11 582 298,52	11 810 079,22
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	9 522 074,12	7 377 807,31	11 582 298,52	11 810 079,22
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	18 181,80	0,00	217 672,60	58 181,75
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	-15 272,71	2 909,09	-199 490,80	-39 999,95
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	2 909,09	2 909,09	18 181,80	18 181,80
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-1 279 141,52	-3 139 875,12	-3 097 551,90	-1 279 141,52
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	1 279 141,52	3 139 875,12	3 097 551,90	1 279 141,52
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 279 141,52	0,00	3 097 551,90	0,00
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	3 139 875,12	3 139 875,12	1 279 141,52	1 279 141,52
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-3 139 875,12	-3 139 875,12	-1 279 141,52	-1 279 141,52
6	Wynik netto	-2 352 178,42	-226 093,41	-1 860 733,60	-2 248 005,15
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	7 154 622,99	7 154 622,99	9 522 074,12	9 522 074,12
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	7 154 622,99	7 154 622,99	9 522 074,12	9 522 074,12

4. 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 10 000 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 używania 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 niskocennych środków trwałych o wartości nieprzekraczającej 10.000 zł dokonywana jest jednorazowo w miesiącu przyjęcia środków trwałych do używania.

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 pomniejszającą 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, grzywn 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;

W zakresie produkcji w toku

Produkcja w toku ujmowana jest w wysokości bezpośrednich kosztów wytworzenia oraz uzasadnionej części kosztów pośrednich. Przy wycenie produktów gotowych uwzględnia się art. 34 ust. 3 ustawy o rachunkowości.

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2022 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w IV kwartale 2022 r.

W 4Q2022 roku Spółka wygenerowała 975 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego około 117 tys. zł stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gier Bee Simulator, a 50 tys zł z Giants Uprising.

W zakresie działań w okresie 4Q2022 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 808 tys. zł związany jest z produkcją w toku projektów Projekt CHASE, The Path Of Calydra, Giants Uprising oraz projekt dofinansowany z funduszy unijnych QUADRIMA;
- koszty wynagrodzeń uległy obniżeniu o ponad 40% r/r ze względu na zmniejszenie wielkości zespołu;
- istotnie spadły koszty usług obcych (z 450 tys. zł do 181 tys. zł) ze względu na istotne ograniczenia dot. współpracy z zewnętrznymi podwykonawcami
- brak rozliczenie etapu oraz zaliczek z dotacji projektu QUADRIMA.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Projektu CHASE, The Path Of Calydra, Giants Uprising oraz projektu dofinansowanego z funduszy unijnych - QUADRIMA;
- spadek wartości krótkoterminowych aktywów finansowych (w odniesieniu do 3Q 2022 roku) w związku ze zmianą wartości inwestycji (spadek kursu Ovid Works S.A.);
- wzrost poziomu należności q/q w wyniku braku płatności faktury z tytułu tantiem od Bee Simulator (opłacona na dzień publikacji niniejszego raportu);
- spadek poziomu zobowiązań z uwagi na spłatę dłużnych papierów wartościowych.

5.2. 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.

5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

W dniu 9 lutego 2021 roku Emitent powziął informację o przyznaniu Emitentowi dofinansowania w ramach konkursu "Szybka ścieżka dla Mazowsza", finansowanego ze środków w ramach programu "Działania 1.1 Projekty B+R przedsiębiorstw Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój" w związku ze złożonym przez Emitenta wnioskiem obejmującym projekt "QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji". Całkowita wartość projektu objętego Wnioskiem to 5.210.586,35 zł, natomiast przyznana kwota do finansowania wynosi 3.839.075,55 zł.

Prace projektowe rozpoczęto w marcu 2021 roku. Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu umożliwi pominięcie etapu ręcznego przygotowywania animacji zwierząt wielonożnych, co przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta. Tego typu działania są szacowane na około 30% kosztów produkcji gry.

W 4Q22 Emitent podjął działania mające na celu przygotowanie kolejnych projektów badawczo-rozwojowych w związku z planowanymi na 2023 naborami wniosków w ramach Funduszy Europejskich dla Nowoczesnej Gospodarki.

Warszawa, dnia 14 lutego 2023 roku