

RAPORT KWARTALNY

VARSAV VR S.A.

za okres

01.10.2017 - 31.12.2017



Warszawa, dnia 14 lutego 2018 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	16
3.1. Bilans	16
3.2. Rachunek zysków i strat.....	17
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych	19
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	20
3.5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	20
4. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2017 roku	23
4.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w IV 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.	23
4.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.	24
4.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	24

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAV VR S.A. prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze fakty dotyczące działalności Spółki w okresie od 01.10.2017 r. do 31.12.2017 r. Miniony IV kwartał 2017 roku to okres koncentracji działań w zakresie produkcji własnej.

Wśród głównych działań Emitenta w IV kwartale 2017 roku należy wymienić dalsze wzmocnienie zespołu produkcyjnego. W ocenie Emitenta obecny kształt teamu produkcyjnego można uznać za docelowy.

Produkcja BEE SIMULATOR w IV kwartale 2017 roku skoncentrowana była na zakończeniu etapu projektowania świata gry oraz wdrożeniu elementów gameplayowych. Obecnie zespół odpowiedzialny za produkcję Bee Simulator jest w trakcie przygotowywania wersji gry na urządzenia PC, w następnym etapie na urządzenia VR. Prototyp Bee Simulator został zaprezentowany podczas targów Poznań Game Arena 2017, Tokyo Game Show oraz Oculus Connect 4, gdzie spotkał się z bardzo pozytywnymi reakcjami graczy oraz uznanych firm branżowych.

W okresie IV kwartału 2017 Emitent prowadził prace produkcyjne i rozwojowe nad projektem Happy2You. W najbliższym czasie Emitent podejmie decyzje odnośnie dalszych kroków związanych z projektem.

W dniu 13 listopada 2017 roku Emitent rozpoczął produkcję AR KICKER pierwszej w portfolio Spółki gry mobilnej z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości.

Spółka prowadziła również prace w zakresie opracowywania koncepcji nowych tytułów, jak również kontynuowała działania w zakresie dołączania zewnętrznych zespołów deweloperskich do Spółki. Spółka finalizuje obecnie tworzenie portalu crowdinwestycyjnego CrowdDragons.com, wyspecjalizowanego w finansowaniu projektów z branży gier i AR/VR.

Z wyrazami szacunku,

Konrad Mroczek

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2017- 31.12.2017	01.10.2017- 31.12.2017	1.01.2016- 31.12.2016	01.10.2016- 31.12.2016
Przychody netto ze sprzedaży	700 820,90	37 546,20	518 500,00	100 000,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 210 215,08	-664 676,91	-204 374,15	-307 728,74
Zysk (strata) brutto	-1 239 456,17	-858 499,56	-178 591,34	-252 710,98
Zysk (strata) netto	-1 239 456,17	-858 499,56	-189 525,34	-248 081,98
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 088 685,00	-527 388,04	-542 528,40	-76 589,37
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 197 714,83	303 879,99	-337 690,95	-395 091,11
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	3 427 884,04	163 334,91	759 150,50	422 453,80
Przepływy pieniężne netto, razem	141 484,21	-60 173,14	-121 068,85	-49 226,68
Aktywa trwałe	3 444 938,18	3 444 938,18	4 300 480,52	4 300 480,52
Aktywa obrotowe	3 605 005,90	3 605 005,90	935 605,80	935 605,80
Kapitały własne	6 537 064,13	6 537 064,13	4 192 844,94	4 192 844,94
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	512 879,95	512 879,95	1 043 241,38	1 043 241,38
Suma bilansowa	7 049 944,08	7 049 944,08	5 236 086,32	5 236 086,32

W IV kwartale 2017 r. Spółka osiągnęła 37,5 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, wypracowując 665 tys. zł straty z działalności operacyjnej oraz 858 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec IV kwartału 2017 r. wynosiła 7 050 tys. zł, w tym 6 537 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, 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 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 (obrana strategia zwyciężyła roczny rankingi dziennika „Parkiet” w kategorii „Portfele Akcji”). Obecnie zarządza wspólnie z Panem Michałem Szpinem autorskim fundusze Inwestycyjnym 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%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

Podstawową działalnością Emitenta jest produkcja gier komputerowych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR). Spółka świadczy także usługi IT dla podmiotów zewnętrznych z zakresu VR/AR oraz tworzy zaplecze technologiczno - biznesowe dla projektów z branży AR/VR.

Ponadto, w ramach dodatkowej działalności, stanowiącej uzupełnienie w stosunku do podstawowego przedmiotu działalności Spółki, Emitent:

- prowadzi działalność polegająca na udzielaniu wsparcia merytorycznego, technologicznego lub finansowego projektów podmiotów z branży gier komputerowych oraz VR/AR.

Produkcja gier komputerowych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR)

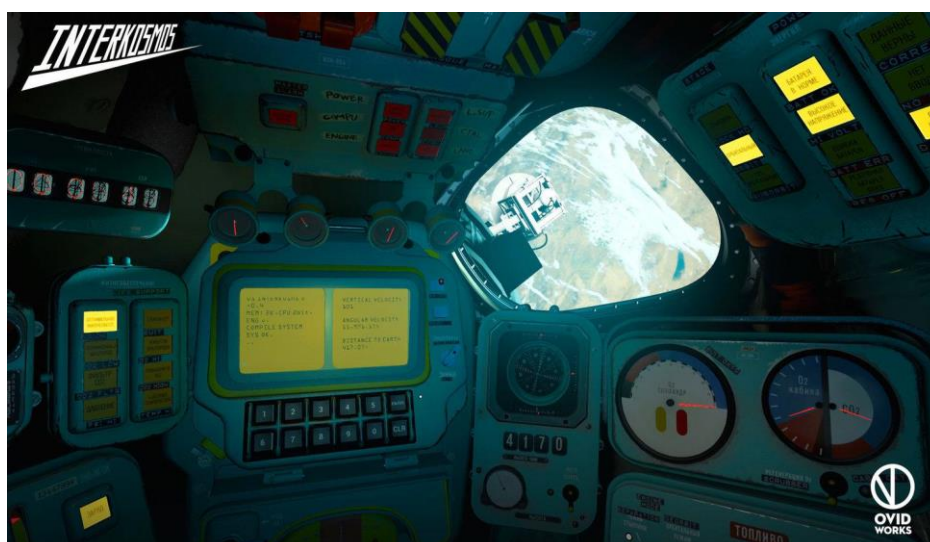
Na dzień sporządzenia publikacji sprawozdania Emitent tworzy i rozwija następujące projekty:

- 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 pszczoł. Bee Simulator będzie grą dla przedziału wiekowego 8-50 lat, w której gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje wszystkie powierzone jej przez naturę zadania, tak jak to ma miejsce w prawdziwym życiu pszczoł. Użycie wirtualnej rzeczywistości, 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.



- 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 kończone są prace związane z demem aplikacji.
 - 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.





- 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.





Usługi IT dla podmiotów zewnętrznych z zakresu VR/AR

Działalności Emitenta w przedmiotowym obszarze zakłada oferowanie klientom tworzenie dedykowanych rozwiązań IT oraz aplikacji wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Emitent 1) świadczy usługi doradcze przy tworzeniu koncepcji aplikacji, 2) następnie przygotowuje indywidualne rozwiązanie w oparciu o wytworzoną wspólnie koncepcję. Aplikacje wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości (VR oraz AR) cechuje wysoka immersja, czyli doznanie całkowitego zanurzenia się w treści prezentowane przy użyciu gogli AR/AR. Jest to nowe podejście do prezentacji produktów i obsługi klienta, doświadczenie angażujące użytkownika, pozwalające w pełni doświadczyć unikalnych cech produktu lub usługi.

Zaplecze technologiczno - biznesowe dla projektów z branży AR/VR

W ramach działalności operacyjnej Emitent współpracuje z uczelniami, ośrodkami badawczymi oraz producentami urządzeń AR/VR celem umacniania pozycji rynkowej i rozpoznawalności marki Spółki. W ramach działań z powyższego zakresu, Emitent planuje uruchomienie portalu crowdfundingowego CrowdDragons.com. Przedmiotowa platforma będzie umożliwiała w prosty sposób pozyskiwanie środków pieniężnych dla projektów z branży gier komputerowych, mobilnych, AR/VR oraz technologii związanych z ich tworzeniem.

W ocenie Emitenta możliwości, które będą oferowane przez platformę crowdfundingu pozwalają na realizację celów zarówno Emitenta, jak i celów innych spółek z branży gier komputerowych, które mogą pozyskiwać dodatkowe środki na działalność oraz uzyskiwać rynkową wycenę na kolejnych etapach rozwoju.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień publikacji raportu zespół deweloperski Varsav VR S.A., składa się z jedenastu 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 ekspert branży gamingowej w Polsce z 12-letnim doświadczeniem w branży.

Zespół podzielono na trzy podstawowe pionki: game design, techniczny i artystyczny. Pionki zarządzane są przez starszych specjalistów. Całość Zespołu opiera się na ścisłym podziale zakresów pracy i odpowiedzialności za nią i określonych trybach współpracy między pionkami. Poszczególne pionki, jak i całość Zespołu korzysta z ustalonego łańcucha dowodzenia, zapewniającego mu sprawność decyzyjną zarówno w przypadkach działania całości Zespołu, współpracy między pionkami, 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.

Dodatkowo Spółka zatrudnia 3 osoby nie będące bezpośrednio zaangażowane w produkcję.

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 IV 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 GameINN. 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 GameINN. 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.

3. Dane finansowe

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2017	Stan na dzień 31.12.2016
A.	Aktywa trwałe	3 444 938,18	4 300 480,52
I.	Wartości niematerialne i prawne	2 439 573,04	3 172 559,01
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	204 365,14	34 263,23
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	801 000,00	1 093 658,28
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	3 605 005,90	935 605,80
I.	Zapasy	3 539,76	12 100,00
II.	Należności	795 062,22	147 574,54
III.	Inwestycje krótkoterminowe	2 784 955,05	774 860,30
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	21 448,87	1 070,96
A. + B.	Aktywa razem	7 049 944,08	5 236 086,32
A.	Kapitał (fundusz) własny	6 537 064,13	4 192 844,94
I.	Kapitał podstawowy	1 804 999,90	417 000,00
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	6 838 767,54	668 767,79
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	172 551,28
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	3 807 999,65
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-867 247,14	-683 948,44
VIII.	Zysk (strata) netto	-1 239 456,17	-189 525,34
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	512 879,95	1 043 241,38
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	4 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	340 817,44	751 002,87
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	172 062,51	288 238,51
A. + B.	Pasywa razem	7 049 944,08	5 236 086,32

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2017- 31.12.2017	01.10.2017- 31.12.2017	1.01.2016- 31.12.2016	01.10.2016- 31.12.2016
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	700 820,90	37 546,20	518 500,00	100 000,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	700 820,90	37 546,20	518 500,00	100 000,00
- 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	1 896 644,03	703 055,93	641 616,88	237 434,08
I. Amortyzacja	674 097,21	178 113,85	239 717,84	170 044,44
II. Zużycie materiałów i energii	57 284,06	10 880,59	174,29	0,00
III. Usługi obce	525 382,47	207 136,28	370 948,67	57 327,64
IV. Podatki i opłaty	6 447,41	34,65	11 049,38	2 451,00
III. Wynagrodzenia	495 294,45	254 455,51	18 970,88	7 611,00
IV. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	65 661,15	44 091,28	755,82	0,00
III. Pozostałe koszty rodzajowe	72 477,28	8 343,77	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))	-1 195 823,13	-665 509,73	-123 116,88	-137 434,08
D. Pozostałe przychody operacyjne	119 840,54	29 908,78	380 440,66	51 479,68
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	151 649,48	1 750,80
II. Dotacje	109 949,36	26 881,28	114 797,84	28 697,60
III. Inne przychody operacyjne	9 891,18	3 027,50	113 993,34	21 031,28
E. Pozostałe koszty operacyjne	134 232,49	29 075,96	461 697,93	221 774,34
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	24 283,13	2 194,68	346 900,09	193 076,74
IV. Koszty projektu	109 949,36	26 881,28	114 797,84	28 697,60
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-1 210 215,08	-664 676,91	-204 374,15	-307 728,74
G. Przychody finansowe	902 212,27	136,99	63 002,14	63 001,07
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	248,19	136,99	2,14	1,07
III. Zysk ze zbycia inwestycji	49 506,62	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	852 457,46	0,00	63 000,00	63 000,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	931 453,36	193 959,64	37 219,33	7 983,31
I. Odsetki	16 887,28	1 826,09	37 219,33	7 983,31
II. Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości inwestycji	913 703,92	191 838,06	0,00	0,00
IV. Inne	862,16	295,49	0,00	0,00
I. Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-1 239 456,17	-858 499,56	-178 591,34	-252 710,98
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)	-1 239 456,17	-858 499,56	-178 591,34	-252 710,98
L.	Podatek dochodowy	0,00	0,00	10 934,00	-4 629,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
N.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	-1 239 456,17	-858 499,56	-189 525,34	-248 081,98

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w PLN	1.01.2017- 31.12.2017	01.10.2017- 31.12.2017	1.01.2016- 31.12.2016	01.10.2016- 31.12.2016
A. Przepływy środków z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-1 239 456,17	-858 499,56	-189 525,34	-248 081,98
II. Korekty razem	150 771,17	331 111,52	-353 003,06	171 492,61
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)	-1 088 685,00	-527 388,04	-542 528,40	-76 589,37
B. Przepływy środków z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	229 506,62	0,00	18 309,05	-44 591,11
II. Wydatki	2 427 221,45	-303 873,99	356 000,00	350 500,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)	-2 197 714,83	303 879,99	-337 690,95	-395 091,11
C. Przepływy środków z działalności finansowej				
I. Wpływy	4 250 000,00	500 000,00	876 439,87	484 640,07
II. Wydatki	822 115,96	336 665,09	117 289,37	62 186,27
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)	3 427 884,04	163 334,91	759 150,50	422 453,80
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III +/- B.III +/- C.III)	141 484,21	-60 173,14	-121 068,85	-49 226,68
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	141 484,21	-60 173,14	-121 068,85	-49 226,68
F. Środki pieniężne na początek okresu	474 580,74	676 244,09	595 649,59	523 807,42
G. Środki pieniężne na koniec okresu	616 064,95	616 064,95	474 580,74	474 580,74

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł	1.01.2017- 31.12.2017	01.10.2017- 31.12.2017	1.01.2016- 31.12.2016	01.10.2016- 31.12.2016
I Stan kapitału własnego na początek okresu (BO)	4 179 986,95	7 395 563,69	369 545,83	4 202 523,85
I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	4 179 986,95	7 395 563,69	401 819,35	4 202 523,85
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	6 537 064,13	6 537 064,13	4 192 844,94	4 192 844,94
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu podziału zysku (pokrycia straty)	6 537 064,13	6 537 064,13	4 192 844,94	4 192 844,94

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 pomniejszych 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 nisko cennych środków trwałych o wartości nieprzekraczającej 3.500 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 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 IV kwartale 2017 roku

4.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w IV 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 IV kwartale 2017 r. Emitent koncentrował działania na produkcji gry Bee Simulator. Prowadzone były działania ukierunkowane na promocje gry. W dniu 13 listopada 2017 roku Emitent rozpoczął produkcję AR KICKER 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. W okresie IV kwartału 2017 Emitent prowadził pracę produkcyjną i rozwojową nad projektem Happy2You. W najbliższym czasie Emitent podejmie decyzje odnośnie dalszych kroków związanych z projektem.

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

- Emitent realizował umowy w zakresie segmentu VR dla Biznesu / Doradztwo technologiczne. W IV kwartale 2017 roku emitent wygenerował z tego tytułu 37,5 tys. PLN przychodu.
- kontynuowano amortyzację przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w IV kwartale 2016 roku wyniosła 149 344,64 zł.
- wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych związany z uzupełnieniem zespołu produkcyjnego oraz niezbędnymi wydatkami w zakresie sprzętu oraz licencji. Dodatkowo na zwiększenie kosztów usług obcych miały koszty zewnętrzne realizowanych projektów m.in. Happy2You, CrowdDragons.com.
- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (akcje m.in. The Farm 51 Group S.A. , Bloober Team S.A.) wpłynęła na pozycję „aktualizacja wartości inwestycji”.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki dokonano:

- w listopadzie 2017 roku Spółka przeprowadziła emisję obligacji akcji serii D. Zarząd dokonał przydziału 200 obligacji na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 1.000 PLN każda obligacja, o łącznej wartości wszystkich emitowanych obligacji serii D w wysokości 200.000 tys. PLN.;

- wygenerowana strata netto negatywnie wpłynęła na poziom inwestycji krótkoterminowych oraz kapitałów własnych;
- 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 IV kwartale 2017 roku spółka nie podejmowała działań mających na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.