

BEE SIMULATOR



Raport kwartalny VARSAV GAME STUDIOS S.A. za 2Q2020 roku



GIANTS UPRISING

| | |
|---|-----------|
| 1. Wybrane dane finansowe | 5 |
| 2. Informacje ogólne | 6 |
| 2.1. Podstawowe informacje o Emitencie..... | 6 |
| 2.2. Zarząd..... | 6 |
| 2.3. Rada Nadzorcza..... | 7 |
| 2.4. Akcjonariat | 8 |
| 2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta | 9 |
| 2.5.1. Produkcja gier - tworzenie gier „z innej perspektywy” w segmencie indie premium, gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA | 10 |
| 2.5.2. Pozostałe gry w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. w zakresie tworzenia unikalnych mechanik dla gier | 11 |
| 2.6. Zatrudnienie | 13 |
| 2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań | 14 |
| 3. Dane finansowe VARSAV Game Studios SA..... | 19 |
| 3.1. Bilans | 19 |
| 3.2. Rachunek zysków i strat | 21 |
| 3.3. Rachunek przepływów pieniężnych | 22 |
| 3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym | 24 |
| 4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości | 25 |
| 5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2020 roku | 28 |
| 5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta , jego sytuacji finansowa i wyniki osiągnięte w II kwartale 2020 r..... | 28 |
| 5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym. 29 | |
| 5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie..... | 29 |

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAV Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w okresie 2Q2020 r. Okres minionego kwartału pod wieloma względami był wyjątkowy zarówno ze względu na czynniki zewnętrzne m.in. związane z Covid-19, jak również intensyfikację działań wewnętrznych.

Od połowy marca do początku czerwca cały nasz zespół pracował z domu zachowując pełną ciągłość prac produkcyjnych. Nasze cele się nie zmieniły, a główny to rozwój projektu Giants Uprising i osiągnięcie poziomu jakościowego, który zadowoli zarówno nas, jak i w przyszłości naszych graczy. Stawiamy nacisk zarówno na jakość mechanik w grze, jak i warstwę audio-wizualną. Obecny stan gry daje nam dużą satysfakcję, zarówno z osiągniętego poziomu jakości modeli 3D w grze, tempa gry, kluczowej mechaniki niszczenia obiektów, jak i walki z przeciwnikami połączonej z bardzo rozbudowanym systemem sztucznej inteligencji przeciwników. Efekt ponad rocznej pracy zespołu w biurze w Warszawie (pierwotny prototyp był tworzony przez zespół w oddziale w Gliwicach) będzie zaprezentowany po raz pierwszy już niedługo – podczas targów online Gamescom 2020. Wydarzenie to, jakże kluczowe historycznie dla rozwoju studia, będzie okazją do ponownej zapowiedzi gry. Gra przeszła bowiem tak dużą metamorfozę, że w naszej opinii zasługuje na powrót do tworzenia swojej opowieści od nowa, a nie od pierwotnie zaprezentowanego prototypu. Siłę nowego przekazu marketingowego mają wzmacniać wysokiej jakości materiały wideo - zarówno prezentujące opowieść toczącą się wokół zbudowanego obecnie świata tytułowego powstania gigantów, jak i materiały prezentujące samą rozgrywkę. Końca dobiegają także prace nad kolejnymi etapami marketingu gry – obejmujące kampanię na portalu Kickstarter, jak i prezentację demo gry.

Okres minionego kwartału to również działania ukierunkowane na pozyskanie projektów dla naszego wydawnictwa. Rozpoczęcie tej działalności to bardzo ważny element naszej strategii, na którego rozwój nie mogliśmy sobie dotychczas pozwolić. W wyniku prowadzonych ponad 2-miesięcznych rozmów, podpisaliśmy umowę warunkową w zakresie koprodukcji oraz wydania gry The Path Of Calydra z podmiotem z Brazylii. Zgodnie z relacją założyciela FinalBoss i Acquaclass Sistemas Ltd., studiów odpowiedzialnych za projekt – wygraliśmy rywalizację o ten projekt z siedmioma wydawcami, z o wiele większym doświadczeniem wydawniczym. Zawarta umowa ma charakter warunkowy, a jej wejście w życie jest uzależnione od spełnienia się warunku obejmującego pozyskanie przez Partnera zgody Ancine (Agencia Nacional do Cinema), która udzieliła Acquaclass Sistemas Ltd., preferencyjnej pożyczki na produkcję The Path Of Calydra.

W 2Q2020 kontynuowano prace pre-produkcyjne nad projektem Aria. Prace prowadzone były przez 5-osobowy zespół Emitenta, we współpracy z czterema zewnętrznymi konsultantami z bardzo dużym doświadczeniem w produkcji gier AAA. Głównym bohaterem Aarii będzie czworonożne zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcja z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. Publiczne działania marketingowe gry są planowane po uzyskaniu jej docelowej jakości, czyli po wejścia jej

produkcji w fazę alfa. Projekt jest obecnie realizowany ze środków własnych Emitenta. W związku z realizacją Projektu Emitent przygotował oraz złożył wniosek o dofinansowanie jego części badawczo-rozwojowej. Wniosek o dofinansowanie projektu „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.” na kwotę 5,2 mln zł, w tym 3,8 mln zł dofinansowania został złożony w dniu 14.05.2020 do Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach konkursu "Szybka Ścieżka 3_2020" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020. Spodziewamy się uzyskać informację dotyczącą wyników konkursu jeszcze w sierpniu br.

Spółka wygenerowała w 2Q2020 roku przychody ze sprzedaży gry Bee Simulator w kwocie 314 tys. PLN, co wynika z faktu, że sprzedaż gry za 1Q2020 roku spowodowała przekroczenie progu recoup, umożliwiającego nam wystawienie pierwszej faktury obejmującej wynagrodzenie z tytułu należnych nam tantiem od Wydawcy. W następnych kwartałach oczekujemy kolejnych wpływów ze sprzedaży gry – na dzień publikacji niniejszego raportu nie otrzymaliśmy jeszcze od Wydawcy danych sprzedażowych za 2Q 2020 roku, obejmujących m.in. premierę gry na rynku japońskim. Niestety widzimy wyraźne pogorszenie komunikacji ze strony Nacon po udanym IPO spółki na francuskiej giełdzie (pozyskano 100 mln EUR) w lutym br. Podejmujemy próby dialogu z Nacon celem silniejszego wsparcia sprzedażowego gry (efektem tych rozmów są m.in. pierwsze większe przeceny gry w 3Q 2020) i jej marketingu przed premierą na platformie Steam. Cieszy nas niezmiernie, że po raz kolejny to sama gra walczy o siebie - została doceniona przez krytyków i jako jedyna gra z Polski otrzymała nominację i wygrała nagrodę w kategorii „Best Music for an Indie Game” podczas gali G.A.N.G Awards Show w maju br.

W 2Q2020 roku Spółka wygenerowała dodatkowo 674 tys. PLN przychodów w wyniku zmiany stanu produktów (produkcja w toku projektów Giants Uprising oraz Aria). Spółka zakończyła 2Q 2020 zyskiem na poziomie 116 tys. PLN. W 2Q 2020 roku Emitent dokonał częściowej dezinwestycji w zakresie posiadanych aktywów m.in. sprzedano pakiet 10% akcji Ovid Works SA za kwotę 1,74 mln PLN. Z uwagi na fakt, iż na koniec 2019 roku wycena akcji Ovid została prześięgowana do poziomu 1,88 PLN za akcje powyższa transakcja nie generuje istotnego wpływu na wynik finansowy. Z uwagi jednak na fakt, iż na dzień publikacji niniejszego raportu akcje Ovid Works SA są już notowane na rynku NewConect, zmiana ich wartości może mieć istotny wpływ na wynik Spółki w przyszłych okresach.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

| Rachunek zysków i strat, dane w zł | 1.01.2020- 30.06.2020 | 1.04.2020- 30.06.2020 | 1.01.2019- 30.06.2019 | 1.04.2019- 30.06.2019 |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi: | 1 700 281,51 | 988 752,06 | 2 598 980,59 | 1 297 160,59 |
| Zysk (strata) z działalności operacyjnej | -211 650,31 | 133 004,97 | 3 293,20 | -195 992,14 |
| Zysk (strata) brutto | 92 309,32 | 432 001,62 | -15 987,10 | -212 490,70 |
| Zysk (strata) netto | -223 737,68 | 115 954,62 | -15 987,10 | -212 490,70 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej | -664 091,77 | -109 445,00 | 115 056,50 | 1 168 831,67 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej | 175 186,59 | 506 172,13 | -235 884,48 | 1 997,66 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej | -16 338,56 | -3 966,93 | -3 228,25 | -1 571,13 |
| Przepływy pieniężne netto, razem | -505 243,74 | 392 760,20 | -124 056,23 | 1 169 258,20 |
| Aktywa trwałe | 664 083,21 | 664 083,21 | 2 812 521,53 | 2 812 521,53 |
| Aktywa obrotowe | 9 757 134,71 | 9 757 134,71 | 4 939 395,49 | 4 939 395,49 |
| Kapitały własne | 9 591 999,06 | 9 591 999,06 | 7 231 968,13 | 7 231 968,13 |
| Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania | 829 218,86 | 829 218,86 | 519 948,89 | 519 948,89 |
| Suma bilansowa | 10 421 217,92 | 10 421 217,92 | 7 751 917,02 | 7 751 917,02 |

W 2Q2020 roku Emitent osiągnął 989 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 133 tys. PLN oraz 116 tys. PLN zysku netto.

Suma bilansowa na koniec 2Q2020 roku wynosiła 10 421 tys. zł, w tym 9 592 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. Wilcza 28/10, 00-544 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. W dniu 14 kwietnia 2020 roku Pan Konrad Mroczek złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu. W dniu 14 kwietnia 2020 roku Rada Nadzorcza VARSAV Game Studios S.A. podjęła uchwałę w sprawie zmiany funkcji pełnionej przez Pana Łukasza Rosińskiego powierzając mu stanowisko Prezesa Zarządu Spółki.

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 13-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Dodatkowo 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 następujących spółek: Śląskie Kamienice S.A., Hornigold Reit S.A., No Gravity Games S.A., Ovid Works SA, Hornigold S.A.

2.3. Rada Nadzorcza

W dniu 14 kwietnia 2020 roku Pani Anna Andrzejak złożyła rezygnację z pełnienia funkcji Członka Zarządu. Decyzją z dnia 14 kwietnia 2020 roku Rada Nadzorcza VARSAV Game Studios S.A. podjęła uchwałę w sprawie powołania w skład Rady Nadzorczej Pana Aleksandra Sierzęga.

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 Jaloo Festival. 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.

Tomasz Milas - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Akademii Ekonomicznej w Katowicach, wydział Handlu. Od 1989 roku przedsiębiorca, właściciel i członek zarządu spółek z branży metalurgicznej. W latach 2004-2009 Prezes Polskiej Unii Dystrybutorów Stali /PUDS/. W latach 2006-2008 Wiceprezes Europejskiej Unii Dystrybutorów Stali Eurometal z siedzibą w Brukseli. Od 2012 właściciel zakładu piekarniczego Dakri sp z o.o. z siedzibą w Łodzi oraz zakładu lekkich konstrukcji stalowych TM Drutpol sp z o.o. z siedzibą w Golubiu Dobrzyniu. Obecnie inwestor na rynku kapitałowym.

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.

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 | 9 304 740 | 46,41% | 9 304 740 | 46,41% |
| 2 | January Ciszewski | 1 077 714 | 5,38% | 1 077 714 | 5,38% |
| 3 | Pozostali | 9 667 545 | 48,21% | 9 667 545 | 48,21% |
| Razem | | 20 049 999 | 100,00% | 20 049 999 | 100,00% |

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

„VARSAV Game Studios - Games from a different perspective”

VARSAV Game Studios S.A. kształtuje świadomość swej marki jako studia wyspecjalizowanego w kreatywnym łączeniu gier akcji z elementami symulacji oraz edukacji. Strategicznym wspólnym mianownikiem realizowanych projektów jest tworzenie elementów rozgrywki w niespotykanej do tej pory w grach perspektywie i ponadprzeciętnej jakości wykonania.

Strategia Emitenta jest realizowana w szczególności w dwóch głównych obszarach:

- 1) Produkcja gier komputerowych w zakresie produkcji gier komputerowych i mobilnych oraz aplikacji w podziale na:

- a. gry „z innej perspektywy” w segmencie indie premium gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA. Kluczowe produkcje pod kątem możliwości sprzedażowych oraz generowania przyszłych wyników Spółki.

Ukierunkowanie strategii rozwoju w powyższym zakresie w oparciu o gry w segmencie indie premium jest naszym zdaniem najbardziej korzystnym kierunkiem rozwoju ze względu na trendy panujące w branży gier. Analiza najbardziej udanych tytułów jednoznacznie wskazuje, że gracze wymagają od gier indie nie tylko ciekawej rozgrywki, ale także jakości zbliżonej do gier AAA w warstwie wizualnej i dźwiękowej.

Realizowane projekty wpisują się w powyższą strategię Spółki. W grze Bee Simulator gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje powierzone jej przez naturę zadania. Owady, a w szczególności pszczoły nie miały dotychczas jakościowej reprezentacji w grach indie premium. Z kolei w Giants Uprising rola giganta, którą powierzono graczowi, jest odwróceniem standardów spotykanych w innych grach, gdzie najczęściej to ludzie jako główni bohaterowie gry bronią się przed atakami gigantów. Również kluczowy projekt realizowany przez spółkę stowarzyszoną z Emitentem, tj. OVID Works S.A. z siedzibą w Warszawie, gra Metamorphosis łączy rzadko spotykaną w grach próbę kreatywnej interpretacji dzieł kultury z unikalną mikro perspektywą robaka.

- b. pozostałe gry, w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. poprzez tworzenia unikalnych mechanik dla gier. Produkcje o niższym zakładanym budżecie kosztowym oraz potencjale sprzedaży z silnym elementem prototypowania.

- 2) Działalność wydawnicza – w zakresie gier zbieżnych ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” realizowanych przez zewnętrzne podmioty.

Efektom działań w obszarze wydawniczym jest pozyskanie projektu Giants Uprising (poprzednia nazwa Bully Giant), który początkowo miał być realizowany przez zewnętrzny zespół ze wsparcie Emitenta, obecnie jest realizowany przez wewnętrzny zespół Emitenta.

Dodatkowo Strategia zakłada działania w następujących obszarach:

- 1) Świadczenie usług dla podmiotów zewnętrznych oraz tworzenie zaplecza technologiczno - biznesowego dla projektów z branży
- 2) Udzielanie wsparcia merytorycznego, technologicznego lub finansowego projektów podmiotów z branży m.in. poprzez dokonywanie inwestycji jako inwestor strategiczny lub inwestor finansowo-strategiczny w podmioty realizujące produkcje zbieżne ze strategią Spółki

2.5.1. Produkcja gier - tworzenie gier „z innej perspektywy” w segmencie indie premium, gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry Giants Uprising, Aria oraz AR Kicker. Prace nad grą Bee Simulator zostały całkowicie zakończone.

GIANTS UPRISING

Gra Giants Uprising zgodnie z pierwotnymi założeniami miała być pierwszą grą „z innej perspektywy”, dla której Emitent miał pełnić rolę Wydawcy. Zewnętrzny zespół produkcyjny miał zapewnić stworzenie jakościowego produktu gry akcji, z unikalnymi mechanikami walki i niszczenia obiektów fizycznych. W związku z wieloma opóźnieniami w produkcji, Emitent podjął decyzję o całkowitym przejęciu projektu i stworzeniu siłami własnego zespołu o wiele bardziej dopracowanej jakościowo gry w świecie gigantów.

Wczesny prototyp gry ukończony siłami zewnętrznego zespołu i zespołu Emitenta został zaprezentowany na targach Gamescom 2019. Jego celem było przetestowanie kluczowych mechanik gry oraz zweryfikowanie grupy jej potencjalnych odbiorców, tak by jak najlepiej dostosować jej finalny zakres do ich oczekiwań. Efektem targów było kilkanaście publikacji mediów z całego świata, w tym najważniejszego – portalu IGN, który przeprowadził z zespołem Emitenta dwa 20-minutowe wywiady – dla IGN.de oraz IGN.com. Odbiór gry był bardzo pozytywny, zarówno ze strony graczy, jaki i mediów. Dla zespołu produkcyjnego kluczowe były liczne komentarze dotyczące mechanik i ich zróżnicowania oraz pytania dotyczące części narracyjnej w grze.

Projekt w okresie od targów Gamescom 2019 został w bardzo dużym stopniu przemodelowany. Zespół produkcyjny postawił przede wszystkim na istotną poprawę jakości, tak by gra spełniała dzisiejsze standardy

rynku gier. Świat gry jest obecnie tworzony na bazie wysokiej jakości modeli – gigantów, ludzi, pojazdów, jak i wszelkich obiektów architektury. Całkowicie przemodelowana została także mechanika niszczenia obiektów – obecnie daje ona o wiele większą satysfakcję z niszczenia. Wokół całej rozgrywki stworzono także historię, opowieść o zniewolonych gigantach, którzy wzniesają powstanie przeciw ludziom, którzy złamali pradawny pakt o nieagresji. Opowieść w grze będzie prowadzona za pomocą pierwotnie nieplanowanych filmowych cutsceen 3D. Dużą zmianą zaplanowaną w grze jest także re-design systemu walki – jest on obecnie o wiele bardziej rozwinięty i dynamiczny, zarówno w walce giganta z ludźmi i przeciwnikami mechanicznymi, jak również w walce giganta z postaciami jemu równymi. Rozbudowany został także system rozwoju postaci oraz istotnie zwiększono możliwości systemu AI w grze.

Aktualnie trwają intensywne prace produkcyjne gry – większość mechanik uzyskała finalny kształt, pierwszy biom w grze przybrał już formę zbliżoną do docelowej, obecnie trwają prace nad modelami postaci i budynków do kolejnych biomów. Zgodnie z planem produkcji planujemy zakończyć założony na start early access zakres gry, tak by premiera gry mogła się odbyć w 2020 roku. Szczegóły zakresu wersji early access i poszczególnych etapów rozwoju gry, zostaną przedstawione w ramach planowanej kampanii promocyjnej na portalu Kickstarter. Finalne decyzje dotyczące premiery będą podejmowane na podstawie harmonogramu premier dużych tytułów, który będzie publicznie dostępny po obecnym, kluczowym dla branży okresie targów branżowych. Wydanie gry na konsole nowej generacji jest obecnie planowane w okresie zbieżnym z wydaniem pełnej wersji gry.

2.5.2. Pozostałe gry, w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. w zakresie tworzenia unikalnych mechanik dla gier

PRACE PRE-PRODUKCYJNE

Zgodnie ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” Emitent po zakończeniu produkcji Bee Simulator, przeprowadził wewnętrzną burzę mózgow mającą na celu wygenerowanie jak największej ilości interesujących pomysłów, które mogą być podstawą do stworzenia kolejnej gry silnie osadzonej w świecie zwierząt. Podczas burzy mózgow wygenerowano trzy interesujące projekty, z których wybrano jeden projekt o kodowej nazwie ARIA.

PROJEKT O KODOWEJ NAZWIE ARIA

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania projekt Aria jest rozwijany w ramach pre-produkcji przez 5-osobowy zespół Emitenta, we współpracy z czterema zewnętrznymi konsultantami z bardzo dużym doświadczeniem w produkcji gier AAA.

Głównym bohaterem Aarii będzie zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią Gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcji z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. Obecnie fazę pre-produkcji Projektu

Emitent planuje zakończyć na przełomie III i IV kwartału 2020 roku poprzez opracowanie grywalnego prototypu Gry. Celem maksymalizowania zasięgów pierwszej oficjalnej zapowiedzi gry, Emitent nie planuje publikować dalszych informacji na temat głównego bohatera gry ani założeń dotyczących kluczowych mechanik do momentu stworzenia prototypu. Publiczne działania marketingowe są planowane po uzyskaniu docelowej jakości gry, czyli po wejściu jej produkcji w fazę alfa.

Projekt jest obecnie realizowany ze środków własnych Emitenta. W związku z realizacją Projektu zespół Emitenta wraz z zewnętrznym doradcą przez 2Q2020 przygotowywał wniosek o dofinansowanie prac badawczo-rozwojowych jego najtrudniejszej części – interaktywnych animacji. 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 miejsca na dalszy rozwój, a co za tym idzie – pozytywne zaskoczenie graczy. Ze względu na założenia dotyczące fabuły, unikalność rozwiązań grywalnościowych oraz jakość wizualną, produkcja będzie posiadała najwyższy w historii Spółki budżet. Zarząd Emitenta ma także duże oczekiwania co do jego potencjału komercyjnego. Wszelkie informacje o kolejnych etapach działań, w tym m.in. o planowanych platformach wydania gry, harmonogramie jej wydania, zostaną przekazane na dalszych etapach produkcji.

AR KICKER

AR KICKER to gra mobilna z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości działająca w modelu mechanik znanych z takich gier Pokemon Go czy Harry Potter: Wizards Unite. Gra jest połączeniem menedżera piłkarza z elementami gry karcianej i gry akcji w postaci zadań, które gracz musi wykonać m.in. przy użyciu swojego telefonu komórkowego w ustalonym interwale czasowym, tak by zdobywać kolejne punkty doświadczenia i rozwijać swoich zawodników. Gracz może także wykonywać dodatkowe zadania wykorzystujące geolokalizację oraz rozszerzoną rzeczywistość, by przyspieszać rozwój w grze. Planowane platformy dystrybucji gry to AppStore oraz Google Play.

W ramach prac badawczo-rozwojowych nad projektem nastąpiło rozwinięcie jego mechanik o dodatkowe funkcjonalności, zamknięto także zakres możliwych do wykonania mechanik wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Emitent zamknął etap projektowy gry i wraz z zewnętrznym zespołem prowadzi prace produkcyjne nad grą.

2.5.3. Działalność wydawnicza – w zakresie gier zbieżnych ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” realizowanych przez zewnętrzne podmioty.

THE PATH OF CALYDRA – umowa warunkowa

The Path Of Calydra to pierwszy projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Zgodnie z podpisaną warunkową umową (jej wejście w życie jest uzależnione od spełnienia się warunku

obejmującego pozyskanie zgody Ancine (Agencia Nacional do Cinema), która udzieliła Acquaclass Sistemas Ltd., preferencyjnej pożyczki na produkcję Gry) poprzez udział naszego zespołu produkcyjnego w produkcji, będziemy mieli bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry jak i na jej design i level design. Dzięki środkom zainwestowanym przez Spółkę w projekt uda się znacznie przyspieszyć prowadzoną od 2016 roku produkcję z ambitnym planem wydania jej na PC w 3Q21 i w dalszej kolejności portowanie jej na konsole nowej generacji i Nintendo Switch.

Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta, ale zostaje zabrany 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.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 30.06.2020 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dwudziestu sześciu utalentowanych specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog, Fuero Games, CD Projekt SA

Zespół podzielono na trzy podstawowe pionory: game design, techniczny i artystyczny. Piony są zarządzane są przez starszych specjalistów. Całość zespołu opiera się na ścisłym podziale zakresów pracy i odpowiedzialności za nią i określonych trybach współpracy między pionami. Poszczególne pionory, jak i całość zespołu korzysta z ustalonego łańcucha dowodzenia, zapewniającego mu sprawność decyzyjną zarówno w przypadkach działania całości zespołu, współpracy między pionami, 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 zarządzają Producenci poszczególnych gier, nadzór nad nimi sprawuje Head Of Studio Emitenta, manager z ponad 14-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.

Dodatkowo Spółka zatrudnia cztery osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję.

2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

Na dzień publikacji raportu Emitent posiada dwie Spółki zależne oraz jedną jednostkę stowarzyszoną. Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w ocenie Emitenta Crowd Dragons Sp. z o.o. nie prowadzi istotnej działalności natomiast Spółka Mooneaters w organizacji SA została utworzona po zakończeniu 2Q 2020 roku.

Jednostki zależne

| | |
|-------------------------------|---|
| Firma: | Crowd Dragons Sp. z o.o. |
| Forma prawna: | spółka z ograniczoną odpowiedzialnością |
| Kraj siedziby: | Polska |
| Siedziba: | Warszawa |
| Adres: | ul. Wilcza 28/10, 00-388 Warszawa |
| Zarząd: | Łukasz Rosiński |
| Profil działalności: | prowadzenie portalu crowdfundingowego |
| Internet: | http://www.crowddragons.com/ |
| Udział w kapitale zakładowym: | 100 % kapitału zakładowego |
| Udział w głosach: | 100 % głosów |

W dniu 16 lutego 2018 roku do rejestru przedsiębiorców została wpisana spółka Crowd Dragons Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy spółki wynosi 5.000 zł i dzieli się na 100 udziałów o wartości nominalnej 50 zł za każdy udział. Emitent posiada 100 proc. udziałów w kapitale zakładowym Crowd Dragons sp. z o.o.

Na dzień publikacji raportu Emitent posiada 100% kapitału zakładowego spółki Crowd Dragons Sp. z o.o. Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w ocenie Emitenta Crowd Dragons Sp. z o.o. nie prowadzi istotnej działalności. Informacja o podjęciu decyzji o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych spółki zależnej została opublikowana w dniu 14 marca 2019 roku (ESPI nr 4/2019). Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółki zależnej Emitenta jest art. 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.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Crowd Dragons Sp. z o. o. :

| Rachunek zysków i strat, dane w zł | 1.01.2020- 30.06.2020 | 1.04.2020- 30.06.2020 | 1.01.2019- 30.06.2019 | 1.04.2019- 30.06.2019 |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi: | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| I. Przychody ze sprzedaży produktów | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| - 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 | 4 656,15 | 2 978,28 | 4 131,35 | 2 057,35 |
| I. Amortyzacja | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| II. Zużycie materiałów i energii | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| III. Usługi obce | 4 656,15 | 2 978,28 | 4 131,35 | 2 057,35 |
| IV. Podatki i opłaty | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| V. Wynagrodzenia | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| VII. Pozostałe koszty rodzajowe | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B) | -4 656,15 | -2 978,28 | -4 131,35 | -2 057,35 |
| D. Pozostałe przychody operacyjne | 0,46 | 0,46 | 0,46 | 0,46 |
| I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| II. Dotacje | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| III. Inne przychody operacyjne | 0,46 | 0,46 | 0,46 | 0,46 |
| E. Pozostałe koszty operacyjne | 0,49 | 0,00 | 1,18 | 0,31 |
| 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 | 0,49 | 0,00 | 1,18 | 0,31 |
| F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E) | -4 656,18 | -2 977,82 | -4 132,07 | -2 057,20 |
| G. Przychody finansowe | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| I. Dywidendy i udziały w zyskach | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| II. Odsetki | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| III. Zysk ze zbycia inwestycji | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| IV. Aktualizacja wartości inwestycji | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| V. Inne | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| H. Koszty finansowe | 38,45 | 22,71 | 13,75 | 13,75 |
| I. Odsetki | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| II. Strata ze zbycia inwestycji | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| III. Aktualizacja wartości inwestycji | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| IV. Inne | 38,45 | 22,71 | 13,75 | 13,75 |
| I. Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H) | -4 694,63 | -3 000,53 | -4 145,82 | -2 070,95 |
| 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) | -4 694,63 | -3 000,53 | -4 145,82 | -2 070,95 |
| L. Podatek dochodowy | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| M. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty) | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| N. Zysk (strata) netto (K - L - M) | -4 694,63 | -3 000,53 | -4 145,82 | -2 070,95 |

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Crowd Dragons Sp. z o. o. :

| Bilans, dane w zł | | Stan na dzień 30.06.2020 | Stan na dzień 30.06.2019 |
|-------------------|--|-----------------------------|-----------------------------|
| A. | Aktywa trwałe | 0,00 | 0,00 |
| I. | Wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 0,00 |
| II. | Rzeczowe aktywa trwałe | 0,00 | 0,00 |
| III. | Należności długoterminowe | 0,00 | 0,00 |
| IV. | Inwestycje długoterminowe | 0,00 | 0,00 |
| V. | Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 0,00 | 0,00 |
| B. | Aktywa obrotowe | 7 740,19 | 5 778,05 |
| I. | Zapasy | 0,00 | 0,00 |
| II. | Należności | 7 740,19 | 5 723,00 |
| III. | Inwestycje krótkoterminowe | 0,00 | 55,05 |
| IV. | Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 0,00 | 0,00 |
| A. + B. | Aktywa razem | 7 740,19 | 5 778,05 |
| A. | Kapitał (fundusz) własny | -33 471,89 | -24 528,89 |
| I. | Kapitał podstawowy | 5 000,00 | 5 000,00 |
| 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 | 0,00 | 0,00 |
| V. | Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny | 0,00 | 0,00 |
| VI. | Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe | 0,00 | 0,00 |
| VII. | Zysk (strata) z lat ubiegłych | -33 777,26 | -25 383,07 |
| VIII. | Zysk (strata) netto | -4 694,63 | -4 145,82 |
| IX. | Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna) | 0,00 | 0,00 |
| B. | Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania | 41 212,08 | 30 306,94 |
| I. | Rezerwy na zobowiązania | 0,00 | 0,00 |
| II. | Zobowiązania Długoterminowe | 0,00 | 0,00 |
| III. | Zobowiązania Krótkoterminowe | 41 212,08 | 30 306,94 |
| IV. | Rozliczenia międzyokresowe | 0,00 | 0,00 |
| A. + B. | Pasywa razem | 7 740,19 | 5 778,05 |

| | |
|-------------------------------|------------------------------------|
| Firma: | Mooneaters w organizacji SA |
| Forma prawna: | spółka akcyjna |
| Kraj siedziby: | Polska |
| Siedziba: | Warszawa |
| Adres: | ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn |
| Zarząd: | Marek Maruszczak |
| Profil działalności: | produkcja gier |
| Udział w kapitale zakładowym: | 70% kapitału zakładowego |
| Udział w głosach: | 70 % w głosach |

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Kapitał zakładowy Mooneaters SA wynosi 100.000 zł (sto tysięcy złotych) przy czym Emitent zobowiązał się do wniesienia wkładu pieniężnego w wysokości 70 000 zł (siedemdziesiąt tysięcy złotych) w zamian za udziały reprezentujące 70 proc. (siedemdziesiąt procent) kapitału zakładowego spółki. Wkład pieniężny na pozostałe 30% udziałów wniesie 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 dotychczas z Emitentem jako konsultant biznesowy dla projektu AR Kicker. Na dzień publikacji niniejszego raportu nie doszło do rejestracji spółki Mooneaters w organizacji S.A. w rejestrze przedsiębiorców.

Za załączkowy kapitał Mooneaters SA w organizacji zamierza zrealizować co najmniej dwa prototypy gier, wraz ze wszystkimi materiałami, które posłużą do oficjalnej ich zapowiedzi i rozpoczęcia marketingu, m.in. poprzez budowanie wokół nich społeczności na portalu Steam.

Zawiązanie spółki Mooneaters SA stanowi realizację strategii Emitenta w zakresie inwestycji w podmioty z rynku gier komputerowych tworzące produkcje zbieżne ze strategią Spółki.

Spółka nie przedstawia sprawozdań finansowych Mooneaters SA ze względu na zawiązanie Spółki w 3Q 2020 roku.

Jednostki stowarzyszone

| | |
|-------------------------------|---|
| Firma: | Ovid Works SA |
| Forma prawna: | spółka z ograniczoną odpowiedzialnością |
| 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: | 22,39 % kapitału zakładowego |
| Udział w głosach: | 22,39 % w głosach |

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 Emitent powziął informację o przyznaniu spółce zależnej od Emitenta, tj. Ovid Works S.A., (dalej jako: „Ovid”) dofinansowania 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 będzie realizowany wspólnie z Realms Distribution Sp. z o.o., podmiot z grupy Awaken Realms Sp. z o.o., jednego 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.

W okresie I półrocza 2020 roku Ovid złożył Dokument Informacyjny celem dopuszczenia akcji Spółki do obrotu. Proces został zakończony debiutem na rynku NewConnect w dniu 31 lipca 2020 r. Premiera kluczowej gry została ustalona na dzień 12 sierpnia 2020 roku na platformy PC, Xbox One oraz Nintendo Switch.

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios SA
3.1. Bilans

| Bilans, dane w zł | | Stan na dzień 30.06.2020 | Stan na dzień 30.06.2019 |
|-------------------|---|-----------------------------|-----------------------------|
| A. | Aktywa trwałe | 664 083,21 | 2 812 521,53 |
| I. | Wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 1 375 324,03 |
| 1 | Koszty zakończonych prac rozwojowych | 0,00 | 0,00 |
| 2 | Wartość firmy | 0,00 | 1 344 101,72 |
| 3 | Inne wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 31 222,31 |
| 4 | Zaliczki na wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 0,00 |
| II. | Rzeczowe aktywa trwałe | 152 298,34 | 262 251,42 |
| 1 | Środki trwałe | 152 298,34 | 262 251,42 |
| 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 | 510 570,47 | 1 174 700,39 |
| 1 | Nieruchomości | 0,00 | 0,00 |
| 2 | Wartości niematerialne i prawne | 0,00 | 0,00 |
| 3 | Długoterminowe aktywa finansowe | 510 570,47 | 1 174 700,39 |
| 4 | Inne inwestycje długoterminowe | 0,00 | 0,00 |
| V. | Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 1 214,40 | 245,69 |
| 1 | Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego | 0,00 | 0,00 |
| 2 | Inne rozliczenia międzyokresowe | 1 214,40 | 245,69 |
| B. | Aktywa obrotowe | 9 757 134,71 | 4 939 395,49 |
| I. | Zapasy | 1 387 221,91 | 18 933,51 |
| 1 | Materiały | 0,00 | 0,00 |
| 2 | Półprodukty i produkty w toku | 1 385 350,59 | 0,00 |
| 3 | Produkty gotowe | 0,00 | 0,00 |
| 4 | Towary | 0,00 | 0,00 |
| 5 | Zaliczki na dostawy i usługi | 1 871,32 | 18 933,51 |
| II. | Należności | 2 063 614,01 | 401 281,66 |
| 1 | Należności od jednostek powiązanych | 13 173,32 | 3 945,78 |
| 2 | Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale | 0,00 | 0,00 |
| 3 | Należności od pozostałych jednostek | 2 050 440,69 | 397 335,88 |
| III. | Inwestycje krótkoterminowe | 6 264 993,51 | 4 506 999,39 |
| 1 | Krótkoterminowe aktywa finansowe | 6 264 993,51 | 4 506 999,39 |
| 2 | Inne inwestycje krótkoterminowe | 0,00 | 0,00 |
| IV. | Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 41 305,28 | 12 180,93 |
| C. | Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy | 0,00 | 0,00 |
| D. | Udziały (akcje) własne | 0,00 | 0,00 |
| | Aktywa razem | 10 421 217,92 | 7 751 917,02 |



| | | | |
|---------------------|--|----------------------|---------------------|
| A. | Kapitał (fundusz) własny | 9 591 999,06 | 7 231 968,13 |
| I. | Kapitał podstawowy | 2 004 999,90 | 2 004 999,90 |
| 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 | 10 638 767,54 | 10 638 767,54 |
| V. | Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny | 269 521,20 | 2 625,00 |
| VI. | Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe | 0,00 | 0,00 |
| VII. | Zysk (strata) z lat ubiegłych | -3 097 551,90 | -5 398 437,21 |
| VIII. | Zysk (strata) netto | -223 737,68 | -15 987,10 |
| IX. | Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna) | 0,00 | 0,00 |
| B. | Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania | 829 218,86 | 519 948,89 |
| I. | Rezerwy na zobowiązania | 0,00 | 5 000,00 |
| 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 | 5 000,00 |
| II. | Zobowiązania Długoterminowe | 108 798,17 | 142 069,23 |
| 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 | 108 798,17 | 142 069,23 |
| III. | Zobowiązania Krótkoterminowe | 720 420,69 | 340 628,83 |
| 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 | 720 420,69 | 340 628,83 |
| 4 | Fundusze specjalne | 0,00 | 0,00 |
| IV. | Rozliczenia międzyokresowe | 0,00 | 32 250,83 |
| 1 | Ujemna wartość firmy | 0,00 | 0,00 |
| 2 | Inne rozliczenia międzyokresowe | 0,00 | 32 250,83 |
| Pasywa razem | | 10 421 217,92 | 7 751 917,02 |

3.2. Rachunek zysków i strat

| Rachunek zysków i strat, dane w zł | 01.01.2020- 30.06.2020 | 01.04.2020- 30.06.2020 | 01.01.2019- 30.06.2019 | 01.04.2019- 30.06.2019 |
|--|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi: | 1 700 281,51 | 988 752,06 | 2 598 980,59 | 1 297 160,59 |
| I. Przychody ze sprzedaży produktów | 314 930,92 | 314 930,92 | 2 598 980,59 | 1 297 160,59 |
| - w tym od jednostek powiązanych | 0 | 0 | 0 | 0 |
| II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna) | 1 385 350,59 | 673 821,14 | 0 | 0 |
| III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki | 0 | 0 | 0 | 0 |
| IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów | 0 | 0 | 0 | 0 |
| B. Koszty działalności operacyjnej | 1 984 447,79 | 930 143,28 | 2 595 528,92 | 1 493 160,50 |
| I. Amortyzacja | 54 358,86 | 26 878,26 | 373 246,58 | 185 945,39 |
| II. Zużycie materiałów i energii | 19 624,88 | 4 332,03 | 107 140,02 | 38 304,08 |
| III. Usługi obce | 183 826,35 | 58 847,29 | 588 758,93 | 427 212,62 |
| IV. Podatki i opłaty | 8 306,41 | 6 463,46 | 7 474,70 | 6 872,20 |
| V. Wynagrodzenia | 1 338 852,00 | 653 295,57 | 1 299 013,63 | 726 359,08 |
| VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia | 152 992,04 | 67 604,03 | 161 483,93 | 85 408,83 |
| VII. Pozostałe koszty rodzajowe | 226 487,25 | 112 722,64 | 58 411,13 | 23 058,30 |
| VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów | 0 | 0 | 0 | 0 |
| C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B)) | -284 166,28 | 58 608,78 | 3 451,67 | -195 999,91 |
| D. Pozostałe przychody operacyjne | 81 436,18 | 78 220,99 | 40 282,02 | 19 066,96 |
| I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych | 0 | 0 | 0 | 0 |
| II. Dotacje | 0 | 0 | 35 506,56 | 16 703,28 |
| III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych | 0 | 0 | 0 | 0 |
| IV. Inne przychody operacyjne | 81 436,18 | 78 220,99 | 4 775,46 | 2 363,68 |
| E. Pozostałe koszty operacyjne | 8 920,21 | 3 824,80 | 40 440,49 | 19 059,19 |
| I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych | 0 | 0 | 0 | 0 |
| II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych | 0 | 0 | 0 | 0 |
| III. Inne koszty operacyjne | 6 568,94 | 3 352,30 | 4 933,93 | 2 335,91 |
| IV. Koszty projektu | 2 351,27 | 472,5 | 35 506,56 | 16 703,28 |
| F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E) | -211 650,31 | 133 004,97 | 3 293,20 | -195 992,14 |
| G. Przychody finansowe | 1 829 001,05 | 1 819 765,95 | 51 265,52 | 36 070,63 |
| I. Dywidendy i udziały w zyskach | 0 | 0 | 0 | 0 |
| II. Odsetki | 14,46 | 0 | 17 290,52 | 2 097,66 |
| III. Zysk ze zbycia inwestycji | 1 663 404,61 | 1 663 404,61 | 0 | 0 |
| IV. Aktualizacja wartości inwestycji | 133 224,73 | 130 899,73 | 33 975,00 | 33 975,00 |
| V. Inne | 32 357,25 | 25 461,61 | 0 | -2,03 |
| H. Koszty finansowe | 1 525 041,42 | 1 520 769,30 | 70 545,82 | 52 569,19 |
| I. Odsetki | 1 780,79 | 408,67 | 3 357,18 | 1 580,55 |
| II. Strata ze zbycia inwestycji | 0 | 0 | 0 | 0 |
| III. Aktualizacja wartości inwestycji | 1 523 072,61 | 1 520 172,61 | 44 200,00 | 28 000,00 |
| IV. Inne | 188,02 | 188,02 | 22 988,64 | 22 988,64 |
| I. Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H) | 92 309,32 | 432 001,62 | -15 987,10 | -212 490,70 |
| J. Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II) | 0 | 0 | 0 | 0 |
| I. Zyski nadzwyczajne | 0 | 0 | 0 | 0 |
| II. Straty nadzwyczajne | 0 | 0 | 0 | 0 |
| K. Zysk (strata) brutto (I +/- J) | 92 309,32 | 432 001,62 | -15 987,10 | -212 490,70 |
| L. Podatek dochodowy | 316 047,00 | 316 047,00 | 0 | 0 |
| M. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty) | 0 | 0 | 0 | 0 |
| N. Zysk (strata) netto (K - L - M) | -223 737,68 | 115 954,62 | -15 987,10 | -212 490,70 |

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

| Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł | 1.01.2020- 30.06.2020 | 1.01.2020- 31.03.2020 | 1.01.2019- 30.06.2019 | 1.04.2019- 30.06.2019 |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej | | | | |
| I. Zysk (strata) netto | -223 737,68 | 115 954,62 | -15 987,10 | -212 490,70 |
| II. Korekty razem | -440 354,09 | -225 399,62 | 131 043,60 | 1 381 322,37 |
| 1. Amortyzacja | 56 710,13 | 27 350,76 | 408 753,14 | 203 121,17 |
| 2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| 3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy) | 1 766,33 | 443,01 | -14 062,27 | -526,53 |
| 4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej | 1 610 800,27 | 1 610 225,27 | 10 225,00 | -5 975,00 |
| 5. Zmiana stanu rezerw | -6 500,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| 6. Zmiana stanu zapasów | -1 379 078,33 | -669 114,37 | -16 926,32 | -8 325,26 |
| 7. Zmiana stanu należności | -1 134 021,80 | -1 525 973,81 | -196 096,83 | 1 171 851,23 |
| 8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów | 227 332,46 | 231 846,45 | -37 285,94 | 39 404,79 |
| 9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych | 182 636,85 | 99 823,07 | -23 563,18 | -18 228,03 |
| 10. Inne korekty | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II) | -664 091,77 | -109 445,00 | 115 056,50 | 1 168 831,67 |
| B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej | | | | |
| I. Wpływy | 224 665,50 | 224 651,04 | 17 290,52 | 2 097,66 |
| 1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych | 0,00 | 0,00 | 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 | 224 665,50 | 224 651,04 | 17 290,52 | 2 097,66 |
| 4. Inne wpływy inwestycyjne | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| II. Wydatki | 49 478,91 | -281 521,09 | 253 175,00 | 100,00 |
| 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 | 49 478,91 | -281 521,09 | 253 175,00 | 100,00 |
| 4. Inne wydatki inwestycyjne | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II) | 175 186,59 | 506 172,13 | -235 884,48 | 1 997,66 |
| C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej | | | | |
| I. Wpływy | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| 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 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |

| | | | | |
|--|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| 4. Inne wpływy finansowe | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| II. Wydatki | 16 338,56 | 3 966,93 | 3 228,25 | 1 571,13 |
| 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 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| 6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych | 14 557,77 | 3 523,92 | 0,00 | 0,00 |
| 7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| 8. Odsetki | 1 780,79 | 443,01 | 3 228,25 | 1 571,13 |
| 9. Inne wydatki finansowe | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II) | -16 338,56 | -3 966,93 | -3 228,25 | -1 571,13 |
| D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III) | -505 243,74 | 392 760,20 | -124 056,23 | 1 169 258,20 |
| E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych | -505 243,74 | 392 760,20 | -124 056,23 | 1 169 258,20 |
| F. Środki pieniężne na początek okresu | 2 130 021,11 | 1 232 017,17 | 3 454 980,62 | 2 161 666,19 |
| G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D) | 1 624 777,37 | 1 624 777,37 | 3 330 924,39 | 3 330 924,39 |

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

| Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł | | 01.01.2020- 30.06.2020 | 01.04.2020- 30.06.2020 | 01.01.2019- 30.06.2019 | 01.04.2019- 30.06.2019 |
|--|---|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| I | Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO) | 9 655 306,42 | 9 543 102,70 | 7 245 330,23 | 7 483 583,83 |
| I.a | Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach | 9 655 306,42 | 9 543 102,70 | 7 245 330,23 | 7 483 583,83 |
| 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 | 109 090,88 | 336 579,46 | 0,00 | 41 750,00 |
| | 3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny | 160 430,32 | -67 058,26 | 2 625,00 | -39 125,00 |
| | 3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu | 269 521,20 | 269 521,20 | 2 625,00 | 2 625,00 |
| 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 | -5 398 437,21 | -3 097 551,90 | -2 394 241,43 | -5 398 437,21 |
| | 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 | 5 398 437,21 | 3 097 551,90 | 2 394 241,43 | 5 398 437,21 |
| | 5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach | 2 300 885,31 | 0,00 | 3 004 195,78 | 0,00 |
| | 5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu | 3 097 551,90 | 3 097 551,90 | 5 398 437,21 | 5 398 437,21 |
| | 5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu | -3 097 551,90 | -3 097 551,90 | -5 398 437,21 | -5 398 437,21 |
| 6 | Wynik netto | -223 737,68 | 115 954,52 | -15 987,10 | 180 516,50 |
| II. | Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ) | 9 591 999,06 | 9 591 999,06 | 7 231 968,13 | 7 231 968,13 |
| III. | Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty) | 9 591 999,06 | 9 591 999,06 | 7 231 968,13 | 7 231 968,13 |

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 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 niskocennych 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 pomniejszając 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;

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2020 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta , jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w II kwartale 2020 r.

W 2Q2020 roku Spółka wygenerowała 989 tys. PLN przychodów w czego 315 tys. PLN stanowiły przychody ze sprzedaży gry Bee Simulator, natomiast 674 tys. PLN zmiana stanu produktów. Zmiana stanu produktów odnosi się do produkcji w toku projektów Giants Uprising oraz Aria.

W zakresie działań w okresie 2Q2020 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody w wysokości 989 tys. PLN,
- koszty wynagrodzeń uległy obniżeniu w porównaniu z uprzednimi okresami, co ma związek ze zmniejszeniem wielkości zespołu produkcyjnego po zakończeniu produkcji Bee Simulator,
- koszty usług obcych uległy zmniejszeniu z uwagi na zmniejszoną ilość kosztów funkcjonowania (praca zdalna).
- wysokie przychody finansowe wynikają ze sprzedaży akcji Bloober Team SA, No Gravity Games SA oraz Ovid Works SA pomniejszone o koszty bezpośrednie zakupu aktywów.
- wpływ na wysokie koszty finansowe miało odzwierciedlenie wartości Ovid Works SA w księgach wynikające z uprzedniego przeszacowania wartości
- podatek dochodowy od sprzedaży akcji Bloober Team SA oraz No Gravity Games SA oraz Ovid Works SA

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Giants Uprising oraz Aria,
- nastąpił spadek poziomu inwestycji długoterminowych z uwagi na dokonane dezinvestycji z akcji Bloober Team SA oraz No Gravity Games SA,
- wzrost poziomu należności z uwagi na fakt, iż części płatności za akcje Ovid Works SA dokonano po zakończeniu 2Q 2020 roku
- wzrost poziomu zobowiązań - płatności podatku od sprzedaży akcji dokonano po zakończeniu kwartału
- spółka lokuje nadwyżki środków pieniężnych niewykorzystywane do bieżącej działalności w krótkoterminowe papiery wartościowe (weksle, bony pieniężne, obligacje).

W nawiązaniu do raportu ESPI 3/2020 dotyczącego wpływu Covid COVID-19 na działalność operacyjną i finansową Emitenta zgodnie z analizą przeprowadzoną przez Zarząd w 2Q2020 roku nie wykazano istotnego wpływu Covid-2019 na wynik finansowy za 2Q2020 roku. Z uwagi na zamknięcie sklepów stacjonarnych w

niektórych rejonach świata (w których prowadzona jest sprzedaż Bee Simulator w wersji pudełkowej), zmianę kondycji finansowej oraz zachowań konsumentów z uwagi na Covid 2019, Emitent nie wyklucza takiego wpływu w przyszłych okresach.

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 2Q2020 Emitent podjął działania mające na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie w postaci złożenia wniosku o dofinansowanie projektu „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.”. Wniosek o dofinansowanie projektu na kwotę 5,2 mln zł, w tym 3,8 mln zł dofinansowania został złożony w dniu 14.05.2020 do Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach konkursu "Szybka Ścieżka 3_2020" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020.

Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu, zamiast ręcznego przygotowywania animacji przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta, które szacowane są na około 30% kosztów produkcji.

Warszawa, dnia 14 sierpnia 2020 roku