

# GIANTS UPRISING



## RAPORT KWARTALNY VARSAV Game Studios S.A. za III kwartał 2022 roku

### THE PATH OF Calydra



### EVERDREAM VALLEY



## SPIS TREŚCI

<b>1.</b>	<b>Wybrane dane finansowe .....</b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b>Informacje ogólne.....</b>	<b>5</b>
2.1.	Podstawowe informacje o Emitencie .....	5
2.2.	Zarząd .....	5
2.3.	Rada Nadzorcza.....	6
2.4.	Akcjonariat .....	7
2.5.	Obszar działalności oraz strategia emitenta.....	8
2.5.1.	Projekty własne.....	8
2.5.2.	Projekty badawczo-rozwojowe .....	11
2.5.3.	Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym.....	11
2.6.	Zatrudnienie .....	12
2.7.	Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań.....	12
<b>3.</b>	<b>Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.....</b>	<b>24</b>
3.1.	Bilans .....	24
3.2.	Rachunek zysków i strat .....	26
3.3.	Rachunek przepływów pieniężnych.....	27
3.4.	Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	29
<b>4.</b>	<b>Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....</b>	<b>30</b>
<b>5.</b>	<b>Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2022 roku .....</b>	<b>33</b>
5.1.	Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w III kwartale 2022 r. ....	33
5.2.	Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym. ....	34
5.3.	Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	34

**Szanowni Państwo,**

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAN Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 3Q2022 r. Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych gier Projektu CHASE, The Path Of Calydra, dofinansowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju projektu QUADRIMA oraz marketingu gry Everdream Valley. Trzeci kwartał 2022 roku to także okres prac nad grywalnymi wersjami gier Bee Simulator 2 oraz Giants Uprising VR.

W sierpniu 2022 roku zostało także opublikowane znaczne rozszerzenie treści gry Giants Uprising, które wraz z promocją cenową oraz udziałem gry w targach Gamescom oraz PAX West spowodowały chwilowy wzrost zainteresowania grą oraz przyczyniły się do powrotu ocen gry powyżej 70% (w większości pozytywne). W 3Q22 bardzo dobrą formą sprzedażową wykazała się także gra Bee Simulator, która w trzecim roku komercjalizacji projektu wygenerowała rekordowe w swojej historii kwartalne przychody ze sprzedaży (sięgające prawie 800 tys. zł), co przełożyło się na ponad 370 tys. zł przychodu dla Spółki. Bardzo cieszy mnie tak bardzo pozytywna krzywa sprzedażowa gry, która potwierdza istotny potencjał rozwoju tego IP w przyszłości.

Najwyższy priorytet zespołu produkcyjnego ma obecnie realizacja Projektu CHASE – każdy aspekt produkcji jest iterowany, tak by spełnić oczekiwania potencjalnych partnerów oraz finalnie graczy. Po zamknięciu fazy MVP, zespół przystąpił do tworzenia pełnej dokumentacji całej gry, wraz z rozwojem każdej z głównych mechanik. W 3Q 2022 roku kontynuowano także prace koprodukcyjne projektu The Path Of Calydra, realizowanego we współpracy ze spółką Final Boss z Brazylii. Większość aspektów produkcji gry powinna zostać zakończona w 4Q 2022 roku. W 1Q23 roku rozpocznie się proces portowania gry na konsole.

W 3Q22 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kończyła prace nad swoim kluczowym tytułem – grą Everdream Valley. Rozpoczęła się także kampania promocyjna gry, podczas której została ona zaprezentowana na targach Gamescom, PAX West oraz Tokio Game Show oraz mniejszych wydarzeniach lokalnych. Dzięki wzmożonej pracy naszego zespołu marketingowego, gra zauważalnie buduje swoją rozpoznawalność w mediach społecznościowych i na platformie Steam. Jesteśmy bardzo zadowoleni ze zbudowanej bazy około 25 tys. zapisów na liście życzeń Steam oraz 4 tys. obserwujących na portalu Twitter. Jest to w naszej opinii bardzo dobra podstawa do startu tradycyjnego marketingu (trailery, media, prasa) po oficjalnym ogłoszeniu daty premiery gry (planowanej na 2Q23).

W 3Q22 w pozostałych spółkach stowarzyszonych i zależnych (Warhound Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o. oraz Perimeter Games Sp. z o.o.) ze względu na brak ich finansowania przez zewnętrznych inwestorów, nie trwały prace produkcyjne.

**Z wyrazami szacunku,**

**Łukasz Rosiński**

Prezes Zarządu

**1. Wybrane dane finansowe**

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 30.09.2022	1.07.2022- 30.09.2022	1.01.2021- 30.09.2021	1.07.2021- 30.09.2021
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 352 170,18	1 240 191,73	3 695 980,44	1 533 853,72
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	440 864,62	353 767,95	-192 846,91	9 456,09
Zysk (strata) brutto	-1 873 039,11	195 705,16	597 834,55	84 205,66
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-2 126 085,01</b>	<b>195 217,26</b>	<b>387 271,55</b>	<b>84 205,66</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 969 727,30	-508 989,53	-3 026 959,45	-999 629,51
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	225 718,51	124 500,00	895 870,61	132 800,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 200 903,49	393 159,39	1 170 554,21	992 565,67
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	<b>-543 105,30</b>	<b>8 669,86</b>	<b>-960 534,63</b>	<b>125 736,16</b>
Aktywa trwałe	402 909,98	402 909,98	522 760,52	522 760,52
Aktywa obrotowe	11 747 534,79	11 747 534,79	14 096 010,71	14 096 010,71
Kapitały własne	7 377 807,31	7 377 807,31	11 810 079,22	11 810 079,22
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 772 637,46	4 772 637,46	2 808 692,01	2 808 692,01
<b>Suma bilansowa</b>	<b>12 150 444,77</b>	<b>12 150 444,77</b>	<b>14 618 771,23</b>	<b>14 618 771,23</b>

W 3Q2022 roku Emitent osiągnął 1 240 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, w tym 406 tys. zł przychodów ze sprzedaży, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 354 tys. zł oraz 195 tys. zł zysku netto.

Suma bilansowa na koniec 3Q2022 roku wynosiła 12 150 tys. zł, w tym 7 377 tys. zł to kapitały własne.

## 2. Informacje ogólne

### 2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

**Firma:** VARSAV Game Studios S.A.

**Forma prawna:** spółka akcyjna

**Kraj siedziby:** Polska

**Siedziba:** Warszawa

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

**Tel.:** + 48 22 100 48 41

**Faks:** + 48 22 100 42 08

**Internet:** [www.varsav.com](http://www.varsav.com)

**E-mail:** [varsav@varsav.com](mailto:varsav@varsav.com)

**KRS:** 0000381296

**REGON:** 142844239

**NIP:** 5213597881

### 2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

***Łukasz Rosiński*** – Prezes Zarządu

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

Posiada blisko 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, m.in. następujących spółek: No Gravity Games S.A., Ovid Works SA, Mooneaters S.A., HUS S.A.

### **2.3. Rada Nadzorcza**

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

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

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

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

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

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

***Wojciech Pazdur*** – Członek Rady Nadzorczej

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

***Aleksander Sierżęga*** – Członek Rady Nadzorczej

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

***Jakub Pieczykolan*** – Członek Rady Nadzorczej

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

## 2.4. Akcjonariat

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

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	10,45%	2 095 200	10,45%
2	B	604 800	3,02%	604 800	3,02%
3	C	700 000	3,49%	700 000	3,49%
4	D	770 000	3,84%	770 000	3,84%
5	E	10 308 571	51,41%	10 308 571	51,41%
6	F	571 428	2,85%	571 428	2,85%
7	G	3 000 000	14,96%	3 000 000	14,96%
8	H	2 000 000	9,98%	2 000 000	9,98%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	VARSAV SA	8 500 000	42,39%	8 500 000	42,39%
2	Pozostali	11 549 999	57,61%	11 549 999	57,61%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

## 2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

Główne założenia strategii Emitenta na lata 2022-2023:

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

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

### 2.5.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry: Giants Uprising, pre-produkcję Giants Uprising VR oraz vertical slice Projektu CHASE, zakończono prace nad MVP Bee Simulator 2.

#### GIANTS UPRISING

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



jej promocję w początkowej fazie wczesnego dostępu nie przyniosły spodziewanych efektów. Sprzedaż gry kształtuje się znacznie poniżej oczekiwań. Kolejne uaktualnienia oraz promocje cenowe dają chwilowy efekt i potencjał na przyszłość, ale dopóki nie nastąpi wyraźna poprawa w monetyzacji gry, rozwój projektu nie będzie następować w takim tempie i takimi zasobami, jak pierwotnie zakładane. W 3Q22 przeprowadzono jedną dużą aktualizację projektu, która przełożyła się na sprzedaż około 700 sztuk gry w okresie 3Q22, co stanowi ponad 40% wzrost w stosunku do 2Q22.

### **GIANTS UPRISING VR**

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

Do fazy pre-produkcji Giants Uprising w wersji VR została oddelegowana nieznaczna część zespołu produkcyjnego Emitenta, której celem jest przygotowanie dokumentacji projektu oraz jego pierwszego grywalnego prototypu. Fazę pre-produkcji projektu planujemy zakończyć w 4Q22 roku. Do momentu pozyskania zewnętrznego finansowania dla realizacji Giants Uprising VR, nie planujemy dalszych prac produkcyjnych nad grą poza stworzeniem grywalnego prototypu na urządzenia Meta Quest 2 i/lub Pico Neo 2/3.

### **PROJEKT ARIA**

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

### **PROJEKT CHASE**

Zakończyliśmy prace nad tzw. MVP (z ang. „minimum viable product”, produkt o minimalnej koniecznej funkcjonalności<sup>1</sup>) Projektu CHASE, który zawiera zestaw kluczowych mechanik, zaawansowaną warstwę audio-wizualną i animacje głównego bohatera z użyciem, m.in. dotychczasowych efektów wypracowanych w projekcie badawczo-rozwojowym Quadrima. Celem wspomnianego MVP było udowodnienie, że pomysł na grę ma sens, spełnia nasze oczekiwania i jest możliwy do zrealizowania. MVP udowodnił, a rynek potwierdził, m.in. ogromnym zainteresowaniem jedną z referencyjnych produkcji, sens realizacji gry.

---

<sup>1</sup> MVP to z definicji "produkt we wczesnej fazie rozwoju, o minimalnym zestawie cech, który jednak jest wystarczający, aby wprowadzić go na rynek w celu pozyskania zainteresowania pierwszych klientów oraz wstępnej oceny funkcjonalności". W branży gier MVP to faza projektu, która następuje po prototypie oraz tzw. proof of concept (weryfikacja koncepcji), a przed vertical slice (demo przekrojowe).

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

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

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

Zmodyfikowany projekt i dokumentacja gry pod kodową nazwą Projekt CHASE spotkał się z bardzo pozytywnym odbiorem ze strony potencjalnych partnerów biznesowych, obecnie finalizują się negocjacje dotyczące umowy wydawniczej dla gry.

## **BEE SIMULATOR 2**

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

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

---

<sup>2</sup> Proof of concept (z ang. dowód koncepcji) to z definicji "realizacja określonej metody lub pomysłu w celu wykazania jego wykonalności lub zasadniczo demonstracja mająca na celu sprawdzenie, czy dana koncepcja lub teoria ma potencjał praktyczny". W branży gier proof of concept to faza projektu, która następuje po prototypie oraz przed MVP (produkt we wczesnej fazie rozwoju, o minimalnym zestawie cech) i vertical slice (demo przekrojowe).

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

### 2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

#### QUADRIMA

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

### 2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

#### THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to pierwszy projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Zgodnie z podpisaną umową poprzez udział naszego zespołu produkcyjnego w produkcji (maksymalnie w 3Q22 było to 6 osób), mamy bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry, jak i design jej mechanik oraz poziomów.

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

prace nad oświetleniem poziomów oraz kończony jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Istotnej modyfikacji uległ także główny bohater gry – Matheus, którego zmodyfikowany model 3D zyskał bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych.

## 2.6. Zatrudnienie

Na dzień 30.09.2022 roku zespół deweloperski VARSAN Game Studios S.A., składał się z czternastu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu współpracowników, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team, Flying Wild Hog, Fuero Games, CD Projekt Red.

## 2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

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

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

Jednostki zależne

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

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

Pierwszym projektem, którego realizacją zajmie się Spółka zależna będzie produkcja gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkuosobowego zespołu Spółki zależnej stanowią nowozatrudnieni bardzo doświadczeni deweloperzy oraz członkowie zespołu produkcyjnego Emitenta, wraz z

obecnym Head Of Studio Spółki – Maciejem Matusikiem, który stanął na czele studia. Maciej Matusik to manager z ponad 16-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 30.09.2022	1.07.2022- 30.09.2022	1.01.2021- 30.09.2021	1.07.2021- 30.09.2021
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>110 947,72</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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)	110 947,72	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>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>117 365,28</b>	<b>117 365,28</b>	<b>449 801,43</b>	<b>257 348,99</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	2 537,57	0,00	161,79	0,00
III. Usługi obce	80 610,11	0,00	144 277,00	75 882,00
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	3 514,58	3 514,58
V. Wynagrodzenia	34 125,00	0,00	294 509,97	172 910,15
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	7 278,62	5 012,50
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	92,60	0,00	59,47	29,76
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>-6 417,56</b>	<b>0,00</b>	<b>-449 801,43</b>	<b>-257 348,99</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,20</b>	<b>0,00</b>	<b>0,19</b>	<b>0,00</b>
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. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,20	0,00	0,19	0,00
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>0,75</b>	<b>0,00</b>	<b>1,81</b>	<b>0,34</b>
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	0,75	0,00	1,81	0,34
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-6 418,11</b>	<b>0,00</b>	<b>-449 803,05</b>	<b>-257 349,33</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>2 899,73</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	2 899,73	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>185,04</b>	<b>0,00</b>	<b>4,31</b>	<b>0,00</b>
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	185,04	0,00	4,31	4,31
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-3 703,42</b>	<b>0,00</b>	<b>-449 807,36</b>	<b>-257 349,33</b>
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>L. Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>-3 703,42</b>	<b>0,00</b>	<b>-449 807,36</b>	<b>-257 349,33</b>

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2022	Stan na dzień 30.09.2021
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>714 938,90</b>	<b>38 569,81</b>
I.	Zapasy	615 630,57	0,00
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	0,00
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	99 308,33	38 382,00
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	99 308,33	38 382,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	128,29
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	128,29
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	59,52
<b>C.</b>	<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D.</b>	<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
	<b>Aktywa razem</b>	<b>714 938,90</b>	<b>38 569,81</b>
<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>-165 841,31</b>	<b>-523 370,91</b>

I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-78 563,55	-78 563,55
VI.	Zysk (strata) netto	-92 277,76	-449 807,36
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>880 780,21</b>	<b>561 940,72</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	671 011,67	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	671 011,67	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	209 768,54	561 940,72
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	97 757,35	135 555,07
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	112 011,19	426 385,62
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	<b>Pasywa razem</b>	<b>714 938,90</b>	<b>38 569,81</b>



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

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

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

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022-30.09.2022	1.07.2022-30.09.2022	23.07.2020-31.12.2021*	1.01.2022-30.09.2021*	1.07.2021-30.09.2021*
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>415 343,32</b>	<b>180 092,69</b>	<b>510 255,62</b>	<b>188 026,41</b>	<b>188 026,41</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00	100 000,00	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	415 243,32	180 092,69	410 255,62	188 026,41	188 026,41
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>463 588,85</b>	<b>213 209,80</b>	<b>498 143,72</b>	<b>236 490,13</b>	<b>55 828,37</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	7 509,24	661,91	10 961,35	8 175,43	7 055,35
III. Usługi obce	249 537,54	97 938,02	317 072,15	160 835,39	18 169,71
IV. Podatki i opłaty	5 034,50	5 034,50	1 817,33	615,50	248,50
V. Wynagrodzenia	181 370,00	89 623,00	166 092,32	64 935,00	28 416,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	20 137,57	19 952,37	2 200,57	1 928,81	1 928,81
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>- 48 345,53</b>	<b>-33 117,11</b>	<b>12 111,90</b>	<b>-48 463,72</b>	<b>132 198,04</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>1,48</b>	<b>1,28</b>	<b>2,94</b>	<b>2,41</b>	<b>1,20</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	1,48	1,28	2,94	2,41	1,20
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>2,39</b>	<b>0,50</b>	<b>2,16</b>	<b>1,96</b>	<b>1,72</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	2,39	0,50	2,16	1,96	1,72
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-48 346,44</b>	<b>-33 116,33</b>	<b>12 112,68</b>	<b>-48 463,27</b>	<b>132 197,52</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>5 340,84</b>	<b>1 838,37</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	5 340,84	1 838,37	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>358,65</b>	<b>173,39</b>	<b>524,16</b>	<b>453,50</b>	<b>330,68</b>
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	358,65	173,39	524,16	453,50	330,68
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-43 364,25</b>	<b>-31 451,35</b>	<b>11 588,52</b>	<b>-48 916,77</b>	<b>131 866,84</b>
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	1 093,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>L. Zysk (strata) netto ( I - J - K)</b>	<b>-43 364,25</b>	<b>-31 451,35</b>	<b>10 495,52</b>	<b>-48 916,77</b>	<b>131 866,84</b>

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.09.2022	Stan na dzień 01.01.2022*	Stan na dzień 30.09.2021*
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00	0,00
1 Środki trwałe	0,00	0,00	0,00
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1 Nieruchomości	0,00	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>1 196 300,27</b>	<b>1 241 317,42</b>	<b>1 168 064,96</b>
I. Zapasy	825 498,94	410 255,62	0,00
1 Materiały	0,00	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	825 498,94	410 255,62	266 277,41
3 Produkty gotowe	0,00	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00	0,00
II. Należności	87 912,26	38 193,00	46 934,71
1 Należności od jednostek powiązanych	5 340,84	0,00	0,00
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	82 571,42	38 193,00	46 934,71
III. Inwestycje krótkoterminowe	282 889,07	792,868,80	854 852,84
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	282 889,07	792,868,80	854 852,84
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>1 196 300,27</b>	<b>1 241 317,42</b>	<b>1 168 064,96</b>

<b>A. Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>1 196 300,27</b>	<b>1 235 495,52</b>	<b>1 166 944,61</b>
I. Kapitał podstawowy	107 500,00	107 500,00	107 500,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	1 117 500,00	1 117 500,00	1 117 500,00
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	10 495,52	0,00	0,00
VI. Zysk (strata) netto	-43 364,25	10 495,52	-58 055,39
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00	0,00
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>4 169,00</b>	<b>5 821,90</b>	<b>1 120,35</b>
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00	0,00
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00	0,00
2 Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00	0,00
3 Pozostałe rezerwy	0,00	0,00	0,00
II. Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1 Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
2 Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3 Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
III. Zobowiązania Krótkoterminowe	4 169,00	5 821,90	1 120,35
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
2 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	4 169,00	5 821,90	1 120,35
4 Fundusze specjalne	0,00	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
1 Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
<b>Pasywa razem</b>	<b>1 196 300,27</b>	<b>1 241 317,42</b>	<b>1 168 064,96</b>

\*Spółka Mooneaters S.A. z dniem 01.01.2022 zmieniła politykę rachunkowości, dane odpowiednio za okres 1.01.2022-30.09.2021, 1.07.2022-30.09.2021 oraz na dzień 30.09.2021 nie przedstawiają danych porównawczych zgodnie z nową politykę przyjętą z dniem 01.01.2022, dane takie stanowią odpowiednio dane za okres 23.07.2020-31.12.2021 w rachunku zysków i strat oraz dane na dzień 01.01.2022 w bilansie spółki.

Jednostki stowarzyszone:

**Firma:** Ovid Works S.A.  
**Forma prawna:** spółka akcyjna  
**Kraj siedziby:** Polska  
**Siedziba:** Warszawa  
**Adres:** ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa  
**Zarząd:** Jacek Chojecki, Jacek Dębowski  
**Profil działalności:** produkcja gier komputerowych  
**Internet:** <http://www.ovidworks.com/>  
**Udział w kapitale zakładowym:** 12,64% kapitału zakładowego  
**Udział w głosach:** 12,64% w głosach\*

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

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

Spółka otrzymała trzy dotacje Gameinn:

- W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.
- W październiku 2017 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. “Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.
- We wrześniu 2019 roku spółka pozyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. "Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu "zdrajcy". Przyznana kwota dofinansowania wynosi 3 769 tys. zł. Projekt był realizowany wspólnie z Realms Distribution Sp. z o.o., podmiot z grupy Awaken Realms Sp. z o.o., jednym z największych producentów gier planszowych na świecie, z wieloma bardzo udanymi kampaniami na platformie Kickstarter, m.in. dla gier This War of Mine: The Board Game, Lords of Hellas, Nemesis, Tainted Grail: The Fall of Avalon czy Etherfields.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

#### 3.1. Bilans

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.09.2022	Stan na dzień 30.09.2021*
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>402 909,98</b>	<b>841 053,65</b>
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	2 341,20	97 596,74
1 Środki trwałe	2 341,20	97 596,74
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	109 000,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	109 000,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	137 302,78	731 022,91
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	137 302,78	731 022,91
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	154 266,00	12 434,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	154 266,00	12 434,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>11 747 534,79</b>	<b>11 591 369,85</b>
I. Zapasy	8 471 557,18	3 241 482,16
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	8 430 127,80	3 237 128,99
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	41 429,38	4 353,17
II. Należności	1 760 876,87	215 434,07
1 Należności od jednostek powiązanych	6 289,53	20 898,37
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	1 754 587,34	194 535,70
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 477 422,63	8 054 561,47
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 477 422,63	8 054 561,47
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	37 678,11	79 892,15
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>12 150 444,77</b>	<b>12 432 423,50</b>



Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2022	Stan na dzień 30.09.2021
<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>7 377 807,31</b>	<b>11 582 298,52</b>
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	217 672,60
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-3 139 875,12	-3 097 551,90
VI.	Zysk (strata) netto	-2 126 085,01	1 818 410,38
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>4 772 637,46</b>	<b>850 124,98</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	528 338,29	74 447,16
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	399 440,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	128 898,29	65 447,16
3	Pozostałe rezerwy	0,00	9 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	886 680,00	95 207,95
1	Wobec jednostek powiązanych	886 680,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	95 207,95
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	2 974 619,17	680 469,87
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	2 974 619,17	680 469,87
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	383 000,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	383 000,00	0,00
<b>Pasywa razem</b>		<b>12 150 444,77</b>	<b>12 432 423,50</b>

\*Dane uległy zmianie w stosunku do opublikowanych w sprawozdaniu finansowym za 3Q21 po korektach dokonanych podczas audytu sprawozdania rocznego za 2021 rok

**3.2. Rachunek zysków i strat**

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 30.09.2022	1.07.2022- 30.09.2022	1.01.2021- 30.09.2021	1.07.2021- 30.09.2021
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>3 352 170,18</b>	<b>1 240 191,73</b>	<b>3 695 980,44</b>	<b>1 533 853,72</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	845 282,90	406 527,55	606 511,97	369 272,52
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	2 506 887,28	833 664,18	3 089 468,47	1 164 581,20
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>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>2 960 973,90</b>	<b>936 460,49</b>	<b>3 887 322,29</b>	<b>1 523 822,89</b>
I. Amortyzacja	12 174,82	130,18	80 634,78	26 878,26
II. Zużycie materiałów i energii	21 286,12	6 063,28	29 606,57	13 817,47
III. Usługi obce	433 142,12	192 578,22	1 422 509,93	658 801,25
IV. Podatki i opłaty	1 536,20	451,93	943,74	92,69
V. Wynagrodzenia	2 055 617,79	612 439,96	2 108 633,32	743 893,10
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	187 909,54	63 071,68	193 914,99	73 213,97
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	249 307,31	61 725,24	51 078,96	7 126,15
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>391 196,28</b>	<b>303 731,24</b>	<b>-191 341,85</b>	<b>10 030,83</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>950 567,91</b>	<b>950 416,49</b>	<b>17,67</b>	<b>2,13</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	48 780,49	48 780,49	0,00	0,00
II. Dotacje	899 232,10	899 232,10	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	2 555,32	2 403,90	17,67	2,13
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>900 899,57</b>	<b>900 379,78</b>	<b>1 522,73</b>	<b>576,87</b>
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	900 899,57	900 379,78	1 522,73	576,87
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>440 864,62</b>	<b>353 767,95</b>	<b>-192 846,91</b>	<b>9 456,09</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>1 324 563,16</b>	<b>1 892,70</b>	<b>1 896 784,07</b>	<b>20 777,40</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	1 780,82	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	1 322 670,46	0,00	1 107 539,79	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	787 463,46	20 777,40
V. Inne	1 892,70	1 892,70	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>3 638 466,89</b>	<b>159 955,49</b>	<b>1 106 102,61</b>	<b>-53 972,17</b>
I. Odsetki	7 645,33	3 258,35	3 237,51	1 407,12
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	3 617 265,36	153 971,64	1 077 308,19	-71 400,00
IV. Inne	13 556,20	2 725,50	25 556,91	16 020,71
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-1 873 039,11</b>	<b>195 705,16</b>	<b>597 834,55</b>	<b>84 205,66</b>
J. Podatek dochodowy	253 045,90	487,90	210 563,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>L. Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>-2 126 085,01</b>	<b>195 217,26</b>	<b>387 271,55</b>	<b>84 205,66</b>



### 3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2022- 30.09.2022	1.07.2022- 30.09.2022	1.01.2021- 30.09.2021	1.04.2021- 30.09.2021
<b>A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>				
<b>I. Zysk (strata) netto</b>	<b>-2 126 085,01</b>	<b>195 217,26</b>	<b>387 271,55</b>	<b>84 205,66</b>
<b>II. Korekty razem</b>	<b>156 357,71</b>	<b>-704 206,79</b>	<b>-3 414 231,00</b>	<b>-1 083 835,17</b>
1. Amortyzacja	12 174,82	130,18	82 052,28	27 350,76
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00		0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	3 593,13	2 777,45	573,22	615,75
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	2 294 594,90	153 971,64	-817 695,06	-92 177,40
5. Zmiana stanu rezerw	-9 000,00	0,00	0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	-1 648 599,75	57 738,50	-3 147 567,02	-1 182 233,12
7. Zmiana stanu należności	-237 058,08	-312 414,08	-333 038,61	-254 596,56
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-248 065,19	-161 760,59	258 463,97	84 160,72
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-11 282,12	-444 649,89	542 980,22	333 044,68
10. Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)</b>	<b>-1 969 727,30</b>	<b>-508 989,53</b>	<b>-3 026 959,45</b>	<b>-999 629,51</b>
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>334 718,51</b>	<b>125 000,00</b>	<b>1 186 070,61</b>	<b>375 000,00</b>
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	334 718,51	125 000,00	1 186 070,61	375 000,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>109 000,00</b>	<b>500,00</b>	<b>290 200,00</b>	<b>242 200,00</b>
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe	109 000,00	500,00	290 200,00	242 200,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>225 718,51</b>	<b>124 500,00</b>	<b>895 870,61</b>	<b>132 800,00</b>
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>1 375 000,00</b>	<b>563 000,00</b>	<b>1 200 000,00</b>	<b>1 000 000,00</b>
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	1 375 000,00	563 000,00	1 200 000,00	1 000 000,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>174 096,51</b>	<b>169 840,61</b>	<b>29 445,79</b>	<b>7 434,33</b>
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	120 000,00	120 000,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	50 503,38	47 063,16	27 091,75	6 818,58
8. Odsetki	3 593,13	2 777,45	2 354,04	615,75
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>1 200 903,49</b>	<b>393 159,39</b>	<b>1 170 554,21</b>	<b>992 565,67</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)</b>	<b>-543 105,30</b>	<b>8 669,86</b>	<b>-960 534,63</b>	<b>125 736,16</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>-543 105,30</b>	<b>8 669,86</b>	<b>-960 534,63</b>	<b>125 736,16</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>773 133,83</b>	<b>221 358,67</b>	<b>1 620 805,34</b>	<b>534 534,55</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)</b>	<b>230 028,53</b>	<b>230 028,53</b>	<b>660 270,71</b>	<b>660 270,71</b>

**3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym**

<b>Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł</b>		<b>1.01.2022- 30.09.2022</b>	<b>1.07.2022- 30.09.2022</b>	<b>1.01.2021- 30.09.2021</b>	<b>1.07.2021- 30.09.2021</b>
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 522 074,12	7 182 590,05	11 582 298,52	11 782 437,21
<b>I.a.</b>	<b>Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>9 522 074,12</b>	<b>7 182 590,05</b>	<b>11 582 298,52</b>	<b>11 782 437,21</b>
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	18 181,80	0,00	217 672,60	114 745,40
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	-18 181,80	0,00	-159 490,85	-56 563,65
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	58 181,75	58 181,75
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-1 279 141,52	-1 279 141,52	-3 097 551,90	-1 279 141,52
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	1 279 141,52	1 279 141,52	3 097 551,90	1 279 141,52
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 279 141,52	1 279 141,52	3 097 551,90	0,00
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	3 139 875,12	3 139 875,12	1 279 141,52	1 279 141,52
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-3 139 875,12	-3 139 875,12	-1 279 141,52	-1 279 141,52
6	Wynik netto	-2 126 085,01	195 217,26	387 271,55	84 205,66
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	7 377 807,31	7 377 807,31	11 810 079,22	11 810 079,22
<b>III.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>7 377 807,31</b>	<b>7 377 807,31</b>	<b>11 810 079,22</b>	<b>11 810 079,22</b>

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

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

##### **W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych**

Wartości niematerialne i prawne podlegają umarzaniu i amortyzowaniu metodą liniową przy zastosowaniu górnych stawek określonych w przepisach podatkowych. Wartości niematerialne i prawne o wartości mniejszej niż 10 000 złotych są umarzane jednorazowo w miesiącu nabycia lub rozpoczęcia pobierania korzyści z wykorzystywania tych praw.

##### **W zakresie ewidencji środków trwałych**

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

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

Amortyzacja niskocennych środków trwałych o wartości nieprzekraczającej 10.000 zł dokonywana jest jednorazowo w miesiącu przyjęcia środków trwałych do użytkowania.

##### **W zakresie inwestycji długoterminowych**

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

##### **W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych**

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

##### **W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych**

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

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

**W zakresie ewidencji należności**

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

**W zakresie ewidencji środków pieniężnych**

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

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

**W zakresie kapitałów (funduszy) własnych**

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

**W zakresie kapitałów (funduszy) własnych**

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

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

**W zakresie rezerw**

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

**W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach**

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

**W zakresie ewidencji przychodów**

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

**W zakresie ewidencji kosztów**

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

- a) pozostałe przychody i koszty operacyjne pośrednio związane z działalnością Spółki w zakresie m.in. zysków i strat ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych, aktualizacji wyceny aktywów niefinansowych, utworzenia i rozwiązania rezerw na przyszłe ryzyko, kar, grzywn i odszkodowań, otrzymania lub przekazania darowizn;
- b) przychody finansowe z tytułu dywidend (udziałów w zyskach), odsetek, zysków ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki dodatnich różnic kursowych nad ujemnymi;
- c) koszty finansowe z tytułu odsetek, strat ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi;
- d) straty i zyski nadzwyczajne powstałe na skutek trudnych do przewidzenia zdarzeń nie związanych z ogólnym ryzykiem prowadzenia Spółki poza jej działalnością operacyjną.

**W zakresie opodatkowania**

Wynik brutto korygują:

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

**W zakresie produkcji w toku**

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



## 5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2022 roku

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

W 3Q2022 roku Spółka wygenerowała 1 240 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego około 406 tys. zł stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gier Bee Simulator oraz Giants Uprising.

W zakresie działań w okresie 3Q2022 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 406 tys. zł z tytułu tantiem od sprzedaży Bee Simulator (370 tys. zł) oraz Giants Uprising (około 20 tys. zł);
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 833 tys. zł związany jest z produkcją w toku projektów Giants Uprising, The Path of Calydra, ARIA, CHASE, Bee Simulator 2 oraz projekt dofinansowany z funduszy unijnych QUADRIMA;
- koszty wynagrodzeń uległy obniżeniu o prawie 20% ze względu na zmniejszenie wielkości zespołu;
- istotnie spadły koszty usług obcych (z 658 tys. zł do 192 tys. zł) ze względu na istotne ograniczenia dot. współpracy z zewnętrznymi podwykonawcami
- rozliczenie etapu oraz zaliczek z dotacji projektu QUADRIMA na kwotę 899 tys. zł.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Giants Uprising, The Path of Calydra, ARIA, CHASE, Bee Simulator 2 oraz projektu dofinansowanego z funduszy unijnych - QUADRIMA;
- spadek wartości krótkoterminowych aktywów finansowych (w odniesieniu do 2Q 2022 roku) w związku ze zmianą wartości inwestycji (spadek kursu Ovid Works S.A.);
- wzrost poziomu należności q/q w wyniku braku płatności faktury z tytułu tantiem od Bee Simulator (opłacona na dzień publikacji niniejszego raportu);
- spadek poziomu zobowiązań z uwagi na rozliczenie zaliczek w ramach projektu QUADRIMA oraz z emisji i spłaty dłużnych papierów wartościowych.

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

Emitent nie publikował prognoz.

**5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.**

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

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

Warszawa, dnia 14 listopada 2022 roku