



Raport kwartalny
VARSAV Game Studios S.A.
za 2Q2021 roku



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
2.5.3. Działalność wydawnicza – w zakresie gier zbieżnych ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” realizowanych przez zewnętrzne podmioty.	13
2.6. Zatrudnienie	13
2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań.....	14
3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.....	25
3.1. Bilans	25
3.2. Rachunek zysków i strat	27
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych.....	28
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	30
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	31
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2021 roku	34
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta , jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w II kwartale 2021 r.....	34
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.....	35

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAB Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 2Q2021r. Okres minionego kwartału to okres kontynuacji działań produkcyjnych, jak i start działań związanych z promocją kluczowego tytułu Spółki – gry Giants Uprising.

Prace nad grą Giants Uprising wchodzą w fazę finałową przed premierą gry w formule early access. Pierwszym, kluczowym elementem marketingu gry była publikacja jej dema podczas Festiwalu Steam Next w dniach 16-22 czerwca. Demo spotkało się z bardzo pozytywnym odbiorem ze strony graczy, którzy docenili zarówno nowe, jak i ulepszone mechaniki gry, zmienione animacje i poruszanie się Giganta, warstwę audio-wizualną oraz urywek opowieści na temat tytułowego powstania Gigantów. Dobry odbiór dema przełożył się zarówno na wzrost zainteresowania graczy (w postaci m.in. dynamicznie rosnącej wishlity gry na platformie Steam), jak i influencerów, których filmy prezentujące rozgrywkę z dema obejrzano ponad 1 mln razy. Taki odbiór dema był bardzo potrzebny zespołowi, który przez ostatnie miesiące bardzo intensywnie pracował nad dostarczeniem graczom jak najciekawszej gry. Aktualnie zespół całkowicie skupia się na tworzeniu wersji gry na premierę w formule early access, przygotowujący jest także plan rozwoju gry w kolejnych miesiącach jej obecności na rynku. Równocześnie planowany jest szereg działań marketingowych gry, z najważniejszym wydarzeniem w postaci jej udziału w targach Gamescom 2021.

W 2Q2021 kontynuowano również prace produkcyjne nad projektem ARIA oraz powiązany z nim projektem badawczo-rozwojowym - QUADRIMA. W 2Q2021 trwały bardzo intensywne prace nad przygotowaniem zestawu materiałów marketingowych obejmujących m.in. cinematic trailer gry, tak by móc ją zapowiedzieć jeszcze w 2021 roku. W projekcie QUADRIMA prace są prowadzone zgodnie z harmonogramem, Spółka otrzymała także pierwszą zaliczkę na poczet poniesionych kosztów w kwocie 192 tys. zł.

W 2Q 2021 roku kontynuowano prace koprodukcyjne projektu The Path Of Calydra realizowanego ze Spółką Final Boss z Brazylii. Część efektów tych prac spółka zamierza zaprezentować podczas targów Gamescom 2021. Ze względu na brak dostępności kadr po stronie podwykonawcy, nie rozpoczęto jeszcze prac związanych z portowaniem gry na Nintendo Switch, które pierwotnie były planowane na koniec 2Q2021. W naszej opinii konsola Nintendo Switch jest kluczowa dla wykorzystania pełnego potencjału sprzedażowego gry, podobnie jak planowane na 2022 rok premiery na konsolach nowej generacji.

Zgodnie z naszymi przewidywaniami gra Bee Simulator w momencie, gdy jej wydawca decyduje się na uczestnictwo w przecenach, przynosi satysfakcjonujące przychody. Spółka w 2Q2021 roku wygenerowała 177 tys. PLN przychodów ze sprzedaży gry Bee Simulator, które wynikają głównie ze zwiększonej sprzedaży w kanale dystrybucji cyfrowej, w tym na platformie Steam. Mamy nadzieję, że podobna sprzedaż w dystrybucji cyfrowej będzie się utrzymywała w kolejnych kwartałach 2021 roku i nie będzie już „zanieczyszczana” kosztami dystrybucji w wersji pudełkowej.

W ramach istotnych zdarzeń, które miały miejsce w 2Q2021 w spółkach stowarzyszonych i zależnych, należy głównie zwrócić uwagę na Spółkę Warhound Games Sp. z o.o., której bieżąca działalność jest finansowana ze

środków spółki (obecnie pożyczek – docelowo – podwyższenia kapitału). Bardzo doświadczony zespół, który udało się zrekrutować Prezesowi spółki Warhound Games Sp. z o.o. – Maciejowi Matusikowi w 2Q21, zakończył fazę pre-produkcji pierwszej produkcji studia - gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. W ramach tych prac przygotowano pełną dokumentację projektową oraz budżetową, która stanowi podstawę do rozmów na temat dalszego finansowania projektu przez inwestorów. Obecnie prowadzone są rozmowy na ten temat z zagranicznymi i polskimi inwestorami. Wybór ścieżki finansowania i pozyskanie inwestorów dla Warhound Games Sp. z o.o. planujemy zakończyć jeszcze w 2021 roku.

W 2Q2021 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kontynuowała prace nad swoim kluczowym tytułem – grą Everdream Valley oraz prace pre-produkcyjne nad grą Witch Hospital. Efekty prac nad Everdream Valley zostaną zaprezentowane podczas zbliżających się targów Gamescom 2021. Spółka jest w trakcie przygotowywania dokumentu informacyjnego przed debiutem na rynku NewConnect.

Spółka zależna Cyber Rain Games sp. z o.o. zgodnie ze strategią rozwoju koncentruje się na tworzeniu gier z gatunku symulator, bazując na prognozach futurologów związanych z zawodami przyszłości. W 2Q2021 spółka kontynuowała prace nad grą Tattoo Punk, prowadziła także rozmowy biznesowe na temat kolejnych projektów. Trwały także prace nad pozyskaniem inwestorów.

Perimeter Games Sp. z o.o. w 2Q2021 kontynuowała prace produkcyjne projektów HeatWave oraz Aye Captain! Modern Pirate Simulator oraz rozmowy z inwestorami finansowymi i branżowymi na temat finansowania projektów.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2021- 30.06.2021	1.04.2021- 30.06.2021	1.01.2020- 30.06.2020	1.04.2020- 30.06.2020
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 162 126,72	1 264 455,55	1 700 281,51	988 752,06
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-202 303,00	-41 889,48	-211 650,31	133 004,97
Zysk (strata) brutto	513 628,89	694 925,91	92 309,32	432 001,62
Zysk (strata) netto	303 065,89	686 570,91	-223 737,68	115 954,62
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 027 329,94	-791 770,06	-664 091,77	-109 445,00
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	763 070,61	491 070,61	175 186,59	506 172,13
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	177 988,54	185 328,36	-16 338,56	-3 966,93
Przepływy pieniężne netto, razem	-1 086 270,79	-115 371,09	-505 243,74	392 760,20
Aktywa trwałe	535 274,93	535 274,93	664 083,21	664 083,21
Aktywa obrotowe	12 643 271,11	12 643 271,11	9 757 134,71	9 757 134,71
Kapitały własne	11 782 437,21	11 782 437,21	9 591 999,06	9 591 999,06
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 396 108,83	1 396 108,83	829 218,86	829 218,86
Suma bilansowa	13 178 546,04	13 178 546,04	10 421 217,92	10 421 217,92

W 2Q2021 roku Emitent osiągnął 1 264 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 42 tys. PLN oraz 687tys. PLN zysku netto.

Suma bilansowa na koniec 2Q2021 roku wynosiła 13 178 546,04 zł, w tym 11 782 437,21 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.

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: Berg Holding S.A., Hornigold Reit S.A., No Gravity Games S.A., Ovid Works SA, Netsu S.A., 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 CanFly, współtwórca gry „Painkiller”, redaktor naczelny magazynu „3D”. Absolwent Politechniki Śląskiej, obecnie współpracuje z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych.

Aleksander Sierżęga - Członek Rady Nadzorczej

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

Jakub Pieczykolan - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Politechniki Warszawskiej. Od ponad 15 lat związany z branżą gier komputerowych. Ponad 20 ukończonych i wydanych gier wideo na zróżnicowane platformy. Prezes Zarządu QubicGames S.A., założyciel firmy QubicGames, największy akcjonariusz QubicGames 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	9 304 740	46,41%	9 304 740	46,41%
2	January Ciszewski	1 309 395	6,53%	1 309 395	6,53%
3	Pozostali	9 435 864	47,06%	9 435 864	47,06%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

„VARSAN Game Studios - Games from a different perspective”

VARSAN 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 zrealizowany przez spółkę stowarzyszoną z Emitentem, tj. Ovid Works S.A., gra Metamorphosis łączy rzadko spotykaną w grach próbę kreatywnej interpretacji dzieł kultury z unikalną mikro perspektywą robaka. Wreszcie projekt ARIA, gdzie głównym bohaterem będzie czworonożne zwierzę to także idealny przykład „gry z innej perspektywy”.

- 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 gier
- 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 oraz ARIA.

GIANTS UPRISING

Demo gry Giants Uprising zostało zaprezentowane na czerwcowym Festiwalu Steam Next. Demo prezentuje ostatecznie przyjęty przez zespół pomysł zarówno na rozgrywkę, jak i warstwę audio-wizualną. Obecny tryb rozgrywki, mechaniki walki, dynamika poruszania się gigantów, ilość i rodzaj przeciwników oraz efekty audio-wizualne w naszej opinii dobrze odzwierciedlają „gigancją” perspektywę świata. Dzięki opiniom i oczekiwaniom graczy uzyskanym podczas Festiwalu Steam Next na start gry w formule early access przygotowane zostaną dwa tryby rozgrywki – dużo bardziej skupiona na narracji i opowieści, która będzie tłumaczyć podstawę tytułowego powstania gigantów oraz tryb dużo bardziej skupiony na podejmowaniu wyzwań. Drugi tryb jest odpowiedzią m.in. na duże zainteresowanie influencerów tytułem – pozwoli on na dużo dłuższe obcowania z grą (oraz uzyskanie większej regrywalności) przy zachowaniu znacznie niższego kosztu produkcji nowych wyzwań dla gracza.

Wybór debiutu gry w formule early access jest celową decyzją, która z jednej strony powoduje, że gra zaczyna się monetyzować, a jej dalszy rozwój jest finansowany z generowanych przez nią przychodów, z drugiej – pozwala graczom już na wcześniejszym etapie rozwoju projektu pomóc deweloperowi w wyborze najbardziej pożądanej ścieżki jego rozwijania. Giants Uprising jest w naszej opinii na tyle plastyczną grą, że można ją rozwijać zarówno w kierunku zwiększania zawartości (lokacje, przeciwnicy, bronie, historia), jak i np. w kierunku gry wieloosobowej. Giants Uprising jest grą, która ze względu na unikalną tematykę i głównego bohatera, może bardzo dobrze sprawdzić się w tej formule. Przy założeniu pozytywnego scenariusza odbioru gry, zakładamy około rok jej dalszego

rozwoju, aż do uzyskania pełnej wersji i jej debiutu na konsolach nowej generacji. Przy scenariuszu negatywnym lub mniej optymistycznym, planujemy nadal zakończenie produktu i wyjście gry z fazy early access, ale zakończymy jej rozwój znacznie szybciej, angażując mniejsze środki finansowe. Liczymy jednak, że zarówno tematyka gry, jej mechaniki, warstwa audiowizualna, materiały marketingowe, jak i polityka cenowa, którą zaplanowano dla gry (dobry stosunek ceny do otrzymanej jakości) spowodują, że gra zainteresuje w początkowej fazie duże grono graczy i projekt będzie rozwijany przez długie lata.

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 mózgową mającą na celu wygenerowanie jak największej ilości interesujących pomysłów, które mogą być podstawą do stworzenia kolejnej gry silnie osadzonej w świecie zwierząt. Podczas burzy mózgową 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 ARII 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 koniec 3Q2021 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 i jej stylu graficznego, czyli po wejścia jej produkcji w fazę alfa. Projekt w I kwartale 2021 realizowany był ze środków własnych Emitenta. Obecnie gotowy jest bardzo wstępny prototyp systemu poruszania się głównego bohatera gry.

W związku z realizacją Projektu zespół Emitenta 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, prace produkcyjne będą kontynuowane po pozyskaniu partnera z doświadczeniem na rynku mobilnym lub w segmencie gier geolokalizacyjnych.

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

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 2Q2021 było to 8 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, 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. 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. Prezentacja systemu walki w grze jest planowana na tegoroczne targi Gamescom 2021.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 30.06.2021 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dwudziestu ośmiu specjalistów (w przeliczeniu na pełny etat), 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 Red.

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.

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 trzy jednostki stowarzyszone.

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2Q 2021 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 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.

Jednostki zależne

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

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

Pierwszym projektem, którego realizacją zajmie się Spółka zależna będzie produkcja gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkusobowego 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.

W związku ze zmianą profilu działalności Spółki zależnej planowane są także zmiany w ramach struktury udziałowej, w wyniku których do Spółki zależnej przystąpi nowy, mniejszościowy wspólnik. Natomiast niezależne od powyższego Emitent w dalszym ciągu będzie większościowym udziałowcem Spółki zależnej. Zmiana profilu działalności Spółki zależnej stanowi realizację strategii Emitenta w zakresie inwestycji w podmioty z rynku gier komputerowych tworzące produkcje zbieżne ze strategią Spółki.

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	55,11% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	55,11% 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 przeznaczy m.in. na produkcję gier Everdream Valley, Witch Hospital oraz portowanie gry Everdream Valley przynajmniej na jedną konsolę. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kapitał zakładowy Mooneaters S.A. wynosi 107.500 zł (sto siedem tysięcy pięćset złotych).

W dniu 01.02.2021 Emitent dokonał sprzedaży 107.500 akcji serii A Mooneaters S.A. na rzecz jednej osoby fizycznej. Po dokonaniu sprzedaży udział Emitenta w akcjonariacie Mooneaters S.A. wynosi 55,11%.

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2021- 30.06.2021	1.04.2021- 30.06.2021	1.01.2020- 30.06.2020	1.04.2020- 30.06.2020
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	192 452,44	158 800,66	4 656,15	2 978,28
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	161,79	161,79	0,00	0,00
III. Usługi obce	68 395,00	66 621,00	4 656,15	2 978,28
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	121 599,82	90 264,26	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	2 266,12	1 723,90	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	29,71	29,71	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))	-192 452,44	-158 800,66	-4 656,15	-2 978,28
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,19	0,19	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. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,19	0,19	0,46	0,46
E. Pozostałe koszty operacyjne	1,47	1,00	0,49	0,00
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	1,47	1,00	0,49	0,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-192 453,72	-158 801,47	-4 656,18	-2 977,82
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 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
H. Koszty finansowe	4,31	4,31	38,45	22,71
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	4,31	4,31	38,45	22,71
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-192 458,03	-158 805,78	-4 694,63	-3 000,53

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
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	-192 458,03	-158 805,78	-4 694,63	-3 000,53

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2021	Stan na dzień 30.06.2020
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	26 626,06	7 740,19
I.	Zapasy	0,00	0,00
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	0,00	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	24 449,58	7 740,19
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	24 449,58	7 740,19
III.	Inwestycje krótkoterminowe	2 087,20	0,00
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	2 087,20	0,00
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	89,28	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	26 626,06	7 740,19

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

A.	Kapitał (fundusz) własny	-266 021,58	-33 471,89
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	-33 777,26
VI.	Zysk (strata) netto	-192 458,03	-4 694,63
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	292 647,64	41 212,08
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	292 647,64	41 212,08
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	135 555,07	36 248,32
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	157 092,57	4 963,76
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	26 626,06	7 740,19

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA.:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	01.01.2021- 31.06.2021	01.04.2021- 30.06.2021
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	180 661,76	100 776,76
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	1 120,08	1 120,08
III. Usługi obce	142 665,68	62 780,68
IV. Podatki i opłaty	367,00	367,00
V. Wynagrodzenia	36 519,00	36 519,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-180 661,76	-100 776,76
D. Pozostałe przychody operacyjne	1,21	0,81
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	1,21	0,81
E. Pozostałe koszty operacyjne	0,24	0,24
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	0,00	0,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-180 660,79	-100 776,19
G. Przychody finansowe	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	122,82	122,82
I. Odsetki	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	122,82	122,82
I. Zysk (strata) brutto (I +/- J)	-180 783,61	-100 899,01
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (K - L - M)	-180 783,61	-100 899,01

*Spółka nie prezentuje danych porównywalnych, gdyż została ona zawiązana w drugiej połowie 2020 roku

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2021
A. Aktywa trwałe		0,00
I. Wartości niematerialne i prawne		0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych		0,00
2 Wartość firmy		0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne		0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne		0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe		0,00
1 Środki trwałe		0,00
2 Środki trwałe w budowie		0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie		0,00
III. Należności długoterminowe		0,00
1 Od jednostek powiązanych		0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		0,00
3 Od pozostałych jednostek		0,00
IV. Inwestycje długoterminowe		0,00
1 Nieruchomości		0,00
2 Wartości niematerialne i prawne		0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe		0,00
4 Inne inwestycje długoterminowe		0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe		0,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego		0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe		0,00
B. Aktywa obrotowe		963 523,27
I. Zapasy		0,00
1 Materiały		0,00
2 Półprodukty i produkty w toku		0,00
3 Produkty gotowe		0,00
4 Towary		0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi		0,00
II. Należności krótkoterminowe		42 135,00
1 Należności od jednostek powiązanych		0,00
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		0,00
3 Należności od pozostałych jednostek		42 135,00
III. Inwestycje krótkoterminowe		921 388,27
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe		921 388,27
2 Inne inwestycje krótkoterminowe		0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe		0,00
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy		0,00
D. Udziały (akcje) własne		0,00
Aktywa razem		963 523,27

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2021
A.	Kapitał (fundusz) własny	956 826,77
I.	Kapitał podstawowy	107 500,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	1 117 500,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-87 389,62
VI.	Zysk (strata) netto	-180 783,61
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	6 696,50
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	6 696,60
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	6 696,60
4	Fundusze specjalne	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00
Pasywa razem		963 523,27

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: 19,50% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 19,50% 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., 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.

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 koncentruje swoje działania na produkcji gry Nemesis: Distress we współpracy z grupą Awaken Realms oraz drugiej części gry VR – Falling Star.

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 (dalej "Perimeter Games"), 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.

Obecnie spółka prowadzi produkcję dwóch gier - Heatwave, będącej symulatorem z elementami strategii oraz survivalu grupy partyzanckiej oraz Aye Captain – Modern Pirate Simulator – symulator współczesnego pirata. Perimeter Games zaprezentował publicznie pierwszy projekt – HeatWave, który spotkał się z bardzo pozytywnym odzewem mediów i graczy. Publikację publicznych materiałów na temat drugiego projektu spółka planuje na 2021 rok, z celem wydania obu gier w 2022 roku. Strategia rozwoju Perimeter Games obejmuje m. in. przekształcenie w spółkę akcyjną oraz wprowadzenie spółki na rynek NewConnect.

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: <https://www.dontbitedevs.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 40% w głosach

Emitenta wraz 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.

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki stowarzyszonej podjęło w dniu 4 grudnia 2020 roku także uchwałę w sprawie zmiany firmy spółki na z dotychczasowej Don't Bite Devs Studio sp. z o.o. na Cyber Rain Games sp. z o.o.. Cyber Rain Games Sp. z o.o. będzie się specjalizowało w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości. Zgodnie z planami wspólników, Cyber Rain Games Sp. z o.o. zostanie w roku 2021 przekształcone w spółkę akcyjną oraz zaprezentuje pierwszą swoją autorską grę – Tattoo Punk (spółka istnieje od 2011 roku, ale dotychczas realizowała prace na zlecenie innych podmiotów).

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2021	Stan na dzień 30.06.2020
A.	Aktywa trwałe	535 274,93	664 083,21
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	42 895,22	152 298,34
1	Środki trwałe	42 895,22	152 298,34
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	479 945,71	510 570,47
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	479 945,71	510 570,47
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	12 434,00	1 214,40
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	12 434,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	1 214,40
B.	Aktywa obrotowe	12 643 271,11	9 757 134,71
I.	Zapasy	5 206 816,06	1 387 221,91
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	5 162 016,26	1 385 350,59
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	44 799,80	1 871,32
II.	Należności	668 876,12	2 063 614,01
1	Należności od jednostek powiązanych	20 980,07	13 173,32
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	43 617,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	604 279,05	2 050 440,69
III.	Inwestycje krótkoterminowe	6 705 668,55	6 264 993,51
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	6 705 668,55	6 264 993,51
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	61 910,38	41 305,28
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	13 178 546,04	10 421 217,92

A.	Kapitał (fundusz) własny	11 782 437,21	9 591 999,06
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	114 745,40	269 521,20
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-1 279 141,52	-3 097 551,90
VI.	Zysk (strata) netto	303 065,89	-223 737,68
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 396 108,83	829 218,86
I.	Rezerwy na zobowiązania	74 447,16	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	65 447,16	0,00
3	Pozostałe rezerwy	9 000,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	108 798,17
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	108 798,17
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	1 129 707,90	720 420,69
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	1 129 707,90	720 420,69
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	191 953,77	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	191 953,77	0,00
Pasywa razem		13 178 546,04	10 421 217,92

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2021- 30.06.2021	1.04.2021- 30.06.2021	1.01.2020- 30.06.2020	1.04.2020- 30.06.2020
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 162 126,72	1 264 455,55	1 700 281,51	988 752,06
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	237 239,45	176 816,55	314 930,92	314 930,92
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	1 924 887,27	1 087 639,00	1 385 350,59	673 821,14
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	2 363 499,40	1 305 886,77	1 984 447,79	930 143,28
I.	Amortyzacja	53 756,52	26 878,26	54 358,86	26 878,26
II.	Zużycie materiałów i energii	15 789,10	12 508,36	19 624,88	4 332,03
III.	Usługi obce	763 708,68	409 306,67	183 826,35	58 847,29
IV.	Podatki i opłaty	851,05	419,47	8 306,41	6 463,46
V.	Wynagrodzenia	1 364 740,22	774 040,05	1 338 852,00	653 295,57
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	120 701,02	69 303,15	152 992,04	67 604,03
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	43 952,81	13 430,81	226 487,25	112 722,64
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-201 372,68	-41 431,22	-284 166,28	58 608,78
D.	Pozostałe przychody operacyjne	15,54	14,87	81 436,18	78 220,99
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	15,54	14,87	81 436,18	78 220,99
E.	Pozostałe koszty operacyjne	945,86	473,13	8 920,21	3 824,80
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	945,86	473,13	8 920,21	3 824,80
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-202 303,00	-41 889,48	-211 650,31	133 004,97
G.	Przychody finansowe	1 876 006,67	811 756,67	1 829 001,05	1 819 765,95
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	1 780,82	1 780,82	14,46	0,00
III.	Zysk ze zbycia inwestycji	1 107 539,79	43 289,79	1 663 404,61	1 663 404,61
IV.	Aktualizacja wartości inwestycji	766 686,06	766 686,06	133 224,73	130 899,73
V.	Inne	0,00	0,00	32 357,25	25 461,61
H.	Koszty finansowe	1 160 074,78	74 941,28	1 525 041,42	1 520 769,30
I.	Odsetki	1 830,39	1 216,58	1 780,79	408,67
II.	Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości inwestycji	1 148 708,19	71 400,00	1 523 072,61	1 520 172,61
IV.	Inne	9 536,20	2 324,70	188,02	188,02
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	513 628,89	694 925,91	92 309,32	432 001,62
J.	Podatek dochodowy	210 563,00	8 355,00	316 047,00	316 047,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	303 065,89	686 570,91	-223 737,68	115 954,62

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2021- 30.06.2021	1.04.2021- 30.06.2021	1.01.2020- 30.06.2020	1.04.2020- 30.06.2020
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	303 065,89	686 570,91	-223 737,68	115 954,62
II. Korekty razem	-2 330 395,83	-1 478 340,97	-440 354,09	-225 399,62
1. Amortyzacja	54 701,52	27 350,76	56 710,13	27 350,76
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-42,53	-655,16	1 766,33	443,01
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-725 517,66	-738 575,85	1 610 800,27	1 610 225,27
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00	-6 500,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	-1 965 333,90	-1 106 276,99	-1 379 078,33	-669 114,37
7. Zmiana stanu należności	-78 442,05	11 883,52	-1 134 021,80	-1 525 973,81
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	174 303,25	138 318,80	227 332,46	231 846,45
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	209 935,54	189 613,95	182 636,85	99 823,07
10. Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-2 027 329,94	-791 770,06	-664 091,77	-109 445,00
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	811 070,61	511 070,61	224 665,50	224 651,04
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	811 070,61	511 070,61	224 665,50	224 651,04
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	48 000,00	20 000,00	49 478,91	-281 521,09
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	48 000,00	20 000,00	49 478,91	-281 521,09
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	763 070,61	491 070,61	175 186,59	506 172,13
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	200 000,00	200 000,00	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	200 000,00	200 000,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	22 011,46	14 671,64	16 338,56	3 966,93
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	0,00	0,00	14 557,77	3 523,92
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	20 273,17	13 545,98	0,00	0,00
8. Odsetki	1 738,29	1 125,66	1 780,79	443,01
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	177 988,54	185 328,36	-16 338,56	-3 966,93
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-1 086 270,79	-115 371,09	-505 243,74	392 760,20
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-1 086 270,79	-115 371,09	-505 243,74	392 760,20
F. Środki pieniężne na początek okresu	1 620 805,34	649 905,64	2 130 021,11	1 232 017,17
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	534 534,55	534 534,55	1 624 777,37	1 624 777,37

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2021- 30.06.2021	1.04.2021- 30.06.2021	1.01.2020- 30.06.2020	01.04.2020- 30.06.2020
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	11 582 298,52	11 139 066,26	9 655 306,42	9 543 102,70
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	11 582 298,52	11 139 066,26	9 655 306,42	9 543 102,70
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	217 672,60	157 945,36	109 090,88	336 579,46
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	-102 927,20	-43 199,96	160 430,32	-67 058,26
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	114 745,40	114 745,40	269 521,20	269 521,20
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	-3 097 551,90	-1 279 141,52	-5 398 437,21	-3 097 551,90
	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	3 097 551,90	1 279 141,52	5 398 437,21	3 097 551,90
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	3 097 551,90	0,00	2 300 885,31	0,00
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	1 279 141,52	1 279 141,52	3 097 551,90	3 097 551,90
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-1 279 141,52	-1 279 141,52	-3 097 551,90	-3 097 551,90
6	Wynik netto	303 065,89	686 570,91	-223 737,68	115 954,52
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	11 782 437,21	11 782 437,21	9 591 999,06	9 591 999,06
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	11 782 437,21	11 782 437,21	9 591 999,06	9 591 999,06

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

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

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

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

W zakresie ewidencji środków trwałych

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

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

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

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

Odpisy aktualizujące wartość rzeczowych składników majątku obrotowego dokonane w związku z trwałą utratą ich wartości lub spowodowane wyceną doprowadzającą ich wartość do cen sprzedaży netto możliwych do uzyskania

poniższą 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;

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 II kwartale 2021 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta , jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w II kwartale 2021 r.

W 2Q2021 roku Spółka wygenerowała 1 264 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego około 177 tys. PLN stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator.

W zakresie działań w okresie 2Q2021 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 177 tys. PLN z tytułu tantiem od sprzedaży Bee Simulator,
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 1 087 tys. PLN związana z produkcja w toku projektów Giants Uprising, The Path of Calydra, ARIA oraz projekt dofinansowany z funduszy unijnych QUADRIMA.
- koszty wynagrodzeń uległy nieznacznemu podwyższeniu ze względu na presję płacową wynikającą z otoczenia makroekonomicznego,
- koszty zużycia materiałów i energii oraz usług obcych uległy zwiększeniu z uwagi na zwiększone wydatki związane z projektem Quadrima oraz wzrost stawek podwykonawców.
- wpływ na wynik finansowym miała zmiana wartości inwestycji, tj. Ovid Works SA (wzrost wartości inwestycji o około 0,77 mln PLN dokonany poprzez aktualizacje wyceny) oraz sprzedaż części pakietu akcji No Gravity Games SA

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Giants Uprising, ARIA, The Path of Calydra oraz QUADRIMA.
- nastąpił wzrost wartości krótkoterminowych aktywów finansowych (w odniesieniu do 1Q 2021 roku) w związku ze zmianą wartości inwestycji, m.in. Ovid Works SA (wzrost o około 0,77 mln PLN) oraz spadek stanu środków pieniężnych.
- Spadek poziomu należności z uwagi na fakt otrzymania części płatności za sprzedaży w 1Q 2021 roku pakietu akcji Mooneaters S.A.,
- wzrost poziomu zobowiązań z uwagi na otrzymanie zaliczki w ramach projektu Quadrima
- wzrost poziomu zobowiązań wobec pozostałych jednostek (podatkowe oraz zobowiązania finansowe służące finansowaniu działalności).

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. Spółka do dnia publikacji niniejszego raportu otrzymała od NCBiR 192 tys. zł zaliczki na poczet realizacji projektu.

Warszawa, dnia 16 sierpnia 2021 roku