

VARSAV



BEE
SIMULATOR

Sprawozdanie Zarządu z działalności
gospodarczej Grupy Kapitałowej
VARSAV GAME STUDIOS S.A. za okres
01.01.2018 - 31.12.2018

Warszawa, dnia 20 marca 2019 roku

1. Informacje ogólne	4
1.1. Podstawowe informacje o Spółce dominującej	4
1.2. Przedmiot działalności Spółki dominującej	4
1.3. Kapitał zakładowy Spółki dominującej	5
1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA Spółki dominującej	6
2. Rok obrotowy.....	6
3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki dominującej.....	6
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	6
3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych Grupy Kapitałowej Emitenta	8
3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych	8
3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych	8
4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Grupie kapitałowej Emitenta.....	9
4.1. Stan zatrudnienia.....	9
4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza Spółki dominującej	9
5. Informacje o działalności Grupy Kapitałowej Varsav Game Studios.....	10
5.1. Dane finansowe.....	10
5.2. Komentarz do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	10
6. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki Dominującej.....	12
6.1. 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.....	13
6.2. Pozostałe gry w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. w zakresie tworzenia unikalnych mechanik dla gier	16
6.3. Projekty realizowane przez spółki w których Spółka dominująca posiada udziały	17
7. Informacje na temat spółki zależnej, tj. Crowd Dragons Sp. z o.o.....	20
8. Prognozy finansowe	20
9. Informacja o instrumentach finansowych.....	20
10. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością GK Varsav Game Studios SA. 21	
10.1. Organy Jednostki Dominującej – na dzień 31.12.2018 roku	27
10.1.1.Zarząd	27
10.1.2.Rada Nadzorcza	28

Szanowni Państwo,

przekazujemy na Państwa ręce sprawozdanie zarządu działalności Grupy Kapitałowej Varsav Game Studios S.A. za rok 2018 prezentujące najważniejsze fakty dotyczące działalności Grupy Kapitałowej. Z uwagi na istotność sprawozdanie odnosi się głównie do działalności Spółki dominującej.

Miniony rok to okres wzmożonej pracy w zakresie produkcji oraz promocji gry Bee Simulator. Opublikowany trailer zapowiadający grę spotkał się z bardzo dobrym odbiorem wśród dziennikarzy i graczy. W miesiąc od publikacji liczba odsłon trailera przekroczyła 2 miliony, liczba publikacji na temat gry sięgnęła ponad 500, a ich całkowity zasięg sięgnął prawie 10 milionów użytkowników. Bee Simulator został także doceniony przez przedstawicieli branży gier. Podczas targów Game Connection w Paryżu gra zdobyła nagrodę Game Connection Europe 2018 Development Awards w kategorii Social Games.

W związku z bardzo dobrym odbiorem gry ze strony graczy oraz przedstawicieli mediów, Zarząd postanowił rozszerzyć zakres gry Bee Simulator, tak by zwiększyć jej potencjał sprzedażowy. Do gry dodano dodatkowe mapy do trybu split-screen multiplayer, nowe mechaniki - m.in. zróżnicowany poziom trudności rozgrywki dla dzieci i dorosłych oraz nowe elementy interaktywne w rozgrywce (w tym nowych przeciwników). Bardzo ważnym aspektem gry, jest także jej oprawa audio, o którą zadbał Mikołaj Stroiński, twórca ścieżki dźwiękowej m.in. do gier Wiedźmin 3: Dziki Gon czy Age Of Empires 4.

Zarząd Varsav Game Studios prowadził negocjacje z potencjalnymi wydawcami dla Bee Simulator. Efektem tych działań jest zawarcie w dniu 1 lutego 2019 roku umowy z BigBen Interactive. Pozyskanie takiego partnera stanowi istotny kamień milowy w rozwoju spółki, zapewnia bezpieczeństwo finansowe i bardzo duże wsparcie przy marketingu gry, co powinno w wymierny sposób przełożyć się na potencjał sprzedażowy tytułu. Umowa z wydawcą, który posiada blisko 30-letnie doświadczenie w branży, zapewnia także jednoczesną premierę gry na wszystkie kluczowe platformy (PC, PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch) w wersji cyfrowej i pudełkowej. Kontynuowano także prace nad pozostałymi projektami, obecnie najbardziej intensywne prace są prowadzone przy projekcie Bully Giant.

W grudniu 2018 roku Emitent zakończył emisję prywatną akcji serii H, z której pozyskała 4 mln zł. Środki pozyskane z emisji wraz z płatnościami, które zostaną pozyskane w ramach płatności wynikających z kontraktu wydawniczego gry Bee Simulator, zapewniają Spółce pełne bezpieczeństwo i komfort realizacji długoterminowej strategii rozwoju.

Spółka zależna Crowd Dragons Sp. zo.o. z sukcesem zakończyła dwie kampanie crowdfundingowe dla Spółek z branży gier.

Z wyrazami szacunku,

Konrad Mroczek

Łukasz Rosiński

1. Informacje ogólne

1.1. Podstawowe informacje o Spółce dominującej

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

1.2. Przedmiot działalności Spółki dominującej

VARSAV Game Studios S.A. koncentruje swoją działalność na produkcji gier komputerowych, działalności wydawniczej we współpracy z zewnętrznymi studiami oraz inwestycjach w spółki z branży gier. Główne produkcje Spółki realizowane przez wewnętrzny zespół produkcyjny stanowią gry Bee Simulator oraz Bully Giant.

VARSAV Game Studios S.A. chce kształtować 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.

1.3. Kapitał zakładowy Spółki dominującej

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2018 roku 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 kapitału zakładowego na dzień sporządzenia niniejszego raportu nie uległa zmianie.

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%

1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA Spółki dominującej

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2018 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	VARSAV SA	10 674 953	53,24%	10 674 953	53,24%
2	Pozostali	9 375 046	46,76%	9 375 046	46,76%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego raportu nie uległa zmianie.

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki dominującej pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzane za 2018 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2018 do 31 grudnia 2018. Roczne sprawozdanie finansowe GK Varsav Games Studios SA podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest Lex-Fin Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach.

3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki dominującej

3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

Na dzień publikacji raportu, w skład Grupy kapitałowej Emitenta wchodzi spółka Crowd Dragons Sp. z o.o., w której Emitent posiada 100% kapitału zakładowego. Sprawozdania zostały sporządzone w formie skonsolidowanej przy czym, w ocenie Emitenta Crowd Dragons Sp. z o.o. nie prowadzi jeszcze istotnej działalności.

Firma:	Crowd Dragons Sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10 00-544 Warszawa
KRS:	0000719214
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów na WZ:	100 proc.
Udział Emitenta w kapitale zakładowym Spółki:	100 proc.
Profil działalności:	prowadzenie portalu crowdfundingowego
Internet:	http://www.CrowdDragons.com/

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



Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana celem realizacji zadań związanych z uruchomieniem portalu crowdfundingowego pod nazwą CrowdDragons.com. Przedmiotowy portal crowdfundingowy pod nazwą CrowdDragons.com został uruchomiony w dniu 30 marca 2018 roku. Jest to portal finansowania społecznościowego, który umożliwia inwestowanie w projekty z rynku gier komputerowych, konsolowych i karcianych oraz projekty związane z technologiami VR/AR.

Konsolidacja wyników finansowych Crowd Dragons Sp. z o.o. dokonywana jest od 2Q 2018 roku.

Ponadto, na koniec 2018 r. Emitent posiadał 42% (obecnie 36%) kapitału zakładowego Ovid Works Sp. z o.o. oraz 49% kapitału zakładowego Imperial Porters Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Zarówno wyniki finansowe Ovid Works sp. z o.o., jak i Imperial Porters sp. z o.o. nie podlegają konsolidacji.

Firma:	Ovid Works Sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd:	Jacek Chojecki, Jacek Dębowski
Profil działalności:	Produkcja gier komputerowych
Internet:	http://www.ovidworks.com/
Udział % na dzień raportu:	36% kapitału zakładowego

Zaangażowanie w OVID WORKS Sp. z o.o. ma znaczenie strategiczne dla budowy Grupy producentów 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. W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”, w ramach pierwszej edycji Programu sektorowego GameINN. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.

W październiku 2017 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. “Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”, w ramach drugiej edycji Programu sektorowego GameINN. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.

Aktualnie dobiegają końca prace związane z produkcją kluczowej gry studia – Metamorphopsis, która powstaje w oparciu o prozę Franza Kafki.

Firma:	Imperial Porters Sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Kossaka 11, 01-576 Warszawa
Zarząd:	Aleksander Sierżęga
Profil działalności:	Produkcja gier komputerowych
Udział % na dzień raportu:	49% kapitału zakładowego

Z uwagi na fakt, iż spółka nie pozyskała dotychczas klientów zewnętrznych, znaczna część specjalistów Imperial Porters została przeniesiona do zespołu Emitenta. Spółka analizuje możliwe warianty rozwiązania współpracy, w tym likwidację spółki.

3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych Grupy Kapitałowej Emitenta

3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych

W 2018 roku nie dokonano inwestycji zagranicznych w ramach Grupy Kapitałowej Emitenta.

3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych

W 2018 roku nie dokonywano inwestycji krajowych poza zawiązaniem spółek Crowd Dragons Sp. z o.o. oraz Imperial Porters Sp. z o.o.

4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Grupie kapitałowej Emitenta

4.1. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2018 roku zespół deweloperski GK VARSAV Game Studios S.A., składał się z trzydziestu utalentowanych specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Techland, Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog.

W ostatnim okresie zespół został wzmocniony o doświadczonych specjalistów z zakresu designu, grafiki 3D, efektów specjalnych, testowania oraz programowania.

Zespół podzielono na trzy podstawowe pionosy: game design, techniczny i artystyczny. Pionosy są zarządzane są przez starszych specjalistów. Całość zespołu opiera się na ścisłym podziale zakresów pracy i odpowiedzialności za nią i określonych trybach współpracy między pionosami. Poszczególne pionosy, jak i całość zespołu korzysta z ustalonego łańcucha dowodzenia, zapewniającego mu sprawność decyzyjną zarówno w przypadkach działania całości zespołu, współpracy między pionosami, jak i autonomicznego działania części zespołu. Struktura organizacyjna opiera się zarządzaniu przez przykład (leadership by example), maksymalizacji sprawności decyzyjnej, komunikacyjnej i operacyjnej, realistycznym planowaniu metod osiągnięcia celów i elastyczności w dziedzinie ich realizacji. W praktyce przypomina styl zarządzania agile, uszczuplony o niepraktyczne aspekty i procedury.

Zespołem bezpośrednio zarządza producent Bee Simulatora, manager z ponad 14-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

Dodatkowo GK Varsav Game Studios zatrudnia cztery osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję. Emitent wykorzystuje ponadto outsourcing usług w ramach prowadzonej działalności. Crowd Dragons Sp. z o.o. nie zatrudnia obecnie pracowników.

4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza Spółki dominującej

Rada Nadzorcza Varsav Game Studios S.A. nie pobiera wynagrodzenia. Łączne wynagrodzenie pobrane przez Zarząd Varsav Game Studios S.A wyniosło w 2018 roku 131 tys. zł.

5. Informacje o działalności Grupy Kapitałowej Varsav Game Studios

5.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	w tys. PLN	
	01.01.2018- 31.12.2018	01.01.2017- 31.12.2017
Przychody netto ze sprzedaży	236 900,00	700 820,90
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-3 290 758,47	-1 321 075,51
Zysk (strata) brutto	-3 029 929,24	-1 526 994,29
Zysk (strata) netto	-3 029 929,24	-1 526 994,29
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 127 578,94	-1 088 975,28
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	1 178 691,26	-2 197 714,83
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	3 788 098,63	3 427 884,04
Przepływy pieniężne netto, razem	2 839 210,95	141 193,93
Aktywa trwałe	2 642 882,86	3 444 938,18
Aktywa obrotowe	4 988 422,95	3 330 357,53
Kapitały własne	7 219 596,77	6 249 526,01
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	411 709,04	525 769,70
Suma bilansowa	7 631 305,81	6 775 295,71

W 2018 roku GK Varsav Game Studios SA osiągnęła 237 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, wypracowując 3 291 tys. zł straty z działalności operacyjnej oraz 3 030 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2018 roku wynosiła 7 631 tys. zł, w tym 7 220 tys. zł to kapitały własne Spółki.

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych od 2Q2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku, dane porównywalne za rok poprzedni obejmują wyłącznie dane Spółki dominującej.

5.2. Komentarz do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

Niniejsze sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej Varsav Game Studios SA w najbardziej istotnych aspektach odnosi się do działalności Emitenta. W 2Q2018 z Grupy Kapitałowej tj. Crowd Dragons Sp. z o.o. odnotowała 11,3 tys. PLN przychodów oraz 37,0 tys. PLN kosztów (usługi IT oraz obsługa prawna).

Profil działalności Spółki dominującej (głównie produkcja gier) oraz przyjęta polityka rachunkowości sprawiają, iż bieżące wyniki finansowe obciążone są kosztami produkcji gier (głównie koszty pracownicze oraz współpracujących firm zewnętrznych), a przychody ze sprzedaży odsunięte w czasie aż do momentu premiery gier. Powyższa specyfika sprawia, iż w okresach produkcji generowane są straty, a przychody pojawiają się raczej incydentalnie i nie odzwierciedlają potencjału Spółki.

Rok 2018 to okres koncentracji działań nad produkcją gry Bee Simulator (od kwietnia 2017 roku). W okresie od połowy 2018 roku Spółka dominująca rozwija także projekty Bully Giant oraz Sweetest Dungeon.

W zakresie działań w okresie 2018 roku z istotnych zdarzeń które miały wpływ na wyniki Emitenta:

- w 2018 roku Emitent wygenerował 226 tys. zł przychodu. Przychody zostały zrealizowane w segmencie usług dla podmiotów zewnętrznych,
- kontynuowano amortyzacje przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w 2018 roku wyniosła 597 tys. zł.,
- wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych związany był ze zwiększeniem zespołu produkcyjnego oraz niezbędnymi wydatkami w zakresie sprzętu oraz licencji. Od strony kosztowej najistotniejszą pozycję stanowią koszty produkcji Bee Simulator, głównie w postaci kosztów osobowych.
- dokonano odpisu na kwotę 372 tys. PLN z tytułu należności z lat ubiegłych ((odpisu dokonano z uwagi na duże przeterminowanie należności),
- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (Fat Dog Games S.A., Bloober Team S.A., Fabryka Konstrukcji Drewnianych S.A.) oraz sprzedaż akcji m.in. The Farm 51 Group S.A. wpłynęła na pozycję „aktualizacja wartości inwestycji”.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki dominującej

- w IV kwartale Emitent zakończył emisję prywatną akcji serii H z tytułu wykonania praw z warrantów serii A. Emisja akcji wpłynęła na zwiększenie o 4 000 tys. zł kapitału własnego Spółki, co zostało odzwierciedlone w kapitale podstawowym oraz zapasowym Spółki.
- Emitent lokuje nadwyżki środków pieniężnych niewykorzystywane do bieżącej działalności w krótkoterminowe papiery wartościowe (weksle, bony pieniężne, obligacje).

6. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki Dominującej

„VARSAV Game Studios - Games from a different perspective”

VARSAV Game Studios S.A. chce kształtować 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 2018 roku 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 obecnie 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 Bully Giant rola giganta, którą powierzono graczowi, jest odwróceniem rozwiązań spotykanych w innych grach, gdzie najczęściej to ludzie bronią się przed atakami gigantów. Również kluczowy projekt obecnie realizowany przez spółkę stowarzyszoną z Emitentem, tj. OVID Works sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, gra Metamorphosis łączy rzadko spotykaną w grach próbę kreatywnej interpretacji dzieł kultury z unikalną mikro perspektywą robaka.

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

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

Efektom działań w obszarze wydawniczym jest pozyskanie projektów Bully Giant oraz Sweetest Dungeon.

Dodatkowo Strategia zakłada działania w następujących obszarach:

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

W zakresie działań dla podmiotów zewnętrznych prowadzono projekty doradcze. Działania z zakresu tworzenia zaplecza biznesowego dla projektów z branży realizowane są poprzez Crowd Dragons Sp. z o.o. i zostały opisane w sprawozdaniu skonsolidowanym. W zakresie udzielania wsparcia merytorycznego dla podmiotów z branży gier w 2018 roku nie dokonywano inwestycji w podmioty zewnętrzne.

6.1. 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 raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny następujące projekty:

BEE SIMULATOR

Bee Simulator to gra akcji z perspektywy trzeciej i pierwszej osoby, której scenariusz opiera się na życiu i codziennych zwyczajach pszczół. Bee Simulator to gra przeznaczona zarówno dla dzieci jak i dla dorosłych, w której gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje wszystkie powierzone jej przez naturę zadania, tak jak to ma miejsce w prawdziwym życiu pszczół. Mechaniki grywalnościowe w grze zostały zaprojektowane dwutorowo – w trybie dla dzieci są wystarczająco proste i angażujące dla dzieci w wieku od 5 lat, w trybie dla dorosłych – są dużo bardziej skomplikowane, tak by zainteresować na dłużej dojrzałego gracza.

W grze dostępne są trzy tryby rozgrywki:

- a) Fabularny tryb dla pojedynczego gracza, w którym poznajemy historię pszczelej rodziny i staramy się uratować rój przed zagrożeniem ze strony ludzi. Świat w grze został zainspirowany nowojorskim Central Parkiem.
- b) Tryb split-screen oparty o kooperację lub klasyczną konkurencję, oferujący rzadko spotykaną obecnie w grach możliwość dzielenia emocji z innymi graczami podczas wspólnej rozgrywki przy jednej konsoli/komputerze. Dla tego trybu przygotowano trzy dodatkowe mapy, dzięki którym rozgrywka będzie jeszcze ciekawsza i znacznie dłuższa.
- c) Tryb swobodnej eksploracji świata – zarówno map z trybu dla pojedynczego gracza jak również multi-player.





BULLY GIANT



Bully Giant to gra typu hack'n'slash z elementami strategii, osadzona w czasach ewoluującego średniowiecza. Gracz wciela się w grze w jednego z kilkunastu olbrzymów, którego zadaniem jest niszczenie wciąż odbudowujących się nowych wiosek i osad ludzi. Gracz będzie miał możliwość rozwijania swoich olbrzymów o coraz silniejsze i bardziej złożone ataki. Nie zabraknie również magicznych ulepszeń, rozbudowanej palety broni i tarcz, elementów pancerza, a także powoływania pomocników w postaci ludzi, zwierząt i potworów. Graczowi przyjdzie zmierzyć się z licznymi przeciwnikami w postaci ludzi oraz

olbrzymów-najemników, starających się odeprzeć ataki. Aktualnie w trakcie prototypowania jest tryb rozgrywki wieloosobowej lokalnej i przez Internet. Premiera gry Bully Giant w wersji PC zaplanowana jest na koniec 2019 r. Rozważane jest wydanie gry również na konsole Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.

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

AR KICKER

AR KICKER to gra mobilna z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości. Gra jest połączeniem menedżera piłkarza z elementami gry akcji w postaci zadań, które gracz musi wykonać przy użyciu swojego telefonu komórkowego w ustalonym interwale czasowym, tak by zdobywać kolejne punkty doświadczenia i rozwijać własny awatar. Gracz może także wykonywać dodatkowe zadania wykorzystujące geolokalizację oraz rozszerzoną rzeczywistość. Planowane platformy dystrybucji gry to AppStore oraz Google Play. Planowana premiera gry to 2019 rok.

Prace nad grą prowadzone przez wewnętrzny zespół produkcyjny zostały wstrzymane do czasu zakończenia produkcji Bee Simulator, natomiast mechaniki związane z geolokalizacją są rozwijane przez zewnętrzny podmiot ze współpracy z Emitentem.



SWEETEST DUNGEON

Sweetest Dungeon to dynamiczny side-scroller, w klimacie fantasy, osadzony w podziemnym świecie. Gracz wciela się we władcę lochu, broniąc go przed przeciwnikami. Produkcja gry realizowana jest przez wewnętrzny, eksperymentalny zespół produkcyjny Emitenta. Gra tworzona jest głównie z myślą o platformie Nintendo Switch.

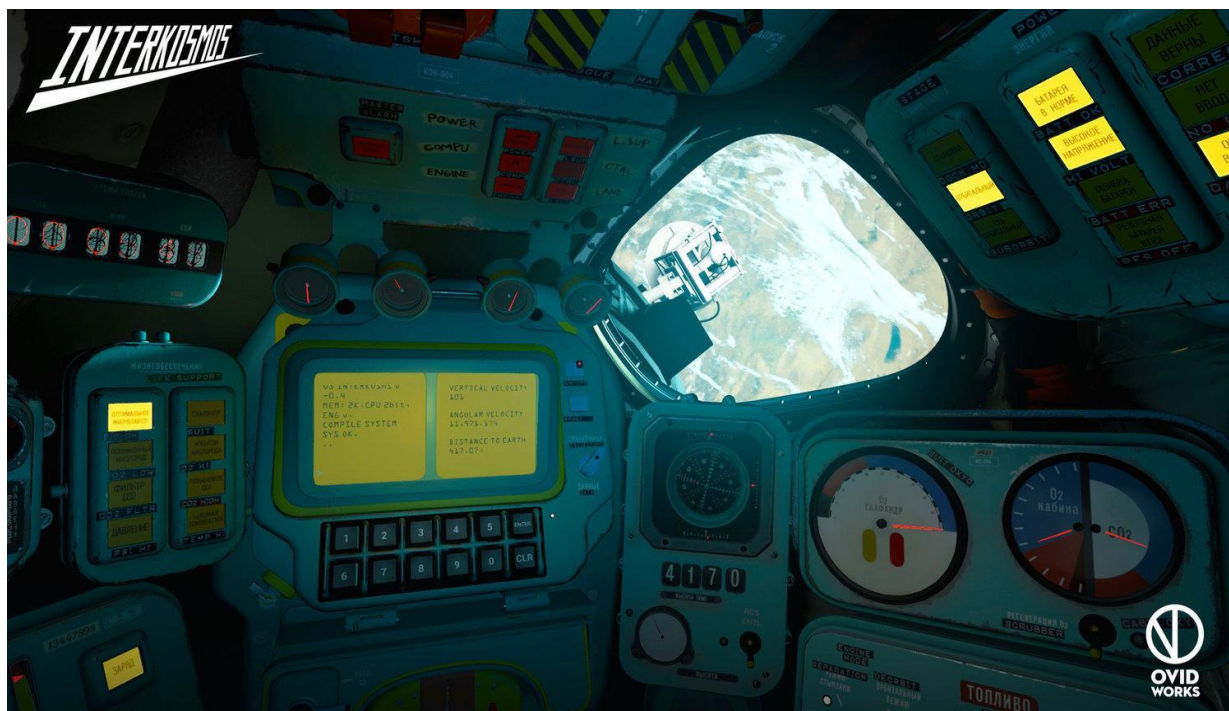


6.3. Projekty realizowane przez spółki w których Spółka dominująca posiada udziały

OVID WORKS SP. Z O.O.

INTERKOSMOS

Gra Interkosmos zrealizowana przez Ovid Works to wymagająca mini-gra w wirtualnej rzeczywistości, opowiadająca komediową historię astronauty, pełną zwrotów akcji, międzynarodowych intryg i zimnowojennych absurdów. Gracz musi poprowadzić swoją w pełni interaktywną kapsułę Zvezda do bezpiecznego lądowania, korzystając z pomocy NASA i Roskosmosu. Gra jest inspirowana technologią kosmiczną z 1970 roku, w której każdy przełącznik, manometr i mechaniczny bit może mieć znaczenie dla przetrwania gracza-astronauty w powrocie na ziemię. Obecna sprzedaż gry wyniosła około 8 tys. sztuk. Ovid Works zamierza wydać grę Interkosmos w wersji na najpopularniejsze urządzenie VR na rynku – PlayStation VR w 2019 roku.



METAMORPHOSIS

Gra Metamorphosis realizowana przez Ovid Works to gra, która opiera swój scenariusz na dziwnej i urzekającej powieści Franza Kafki pod tytułem „Przemiana”. Metamorphosis jest pierwszoosobową grą, w której akcja odbywa się w pięknych wnętrzach Pragi w latach 20. XX wieku. Gracz w Metamorphosis, podobnie jak w powieści Kafki wciela w rolę robaka, na którego czekają niebezpieczeństwa ze strony krwiożerczego chrząszcza, bezlitosnych zwierząt domowych i olbrzymich ludzi. Gra w surrealistyczny sposób rozwija książkową narrację Kafki, jednocześnie dając graczowi dawkę typowo growych elementów, takich jak zagadki środowiskowe, wyzwania sprawnościowe czy odkrywanie alternatywnych dróg ucieczki.



7. Informacje na temat spółki zależnej, tj. Crowd Dragons Sp. z o.o.

Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana celem realizacji zadań związanych z uruchomieniem portalu crowdfundingowego pod nazwą CrowdDragons.com. Przedmiotowy portal crowdfundingowy pod nazwą CrowdDragons.com został uruchomiony w dniu 30 marca 2018 roku. Jest to portal finansowania społecznościowego, który umożliwia inwestowanie w projekty z rynku gier komputerowych, konsolowych i karcianych oraz projekty związane z technologiami VR/AR.

Crowd Dragons sp. z o.o w 2Q2018 roku z sukcesem zakończyła kampanię crowdfundingu przychodowego w ramach której zebrano 600 tys. PLN dla spółki Fat Dog Games S.A.. W 2Q2018 roku rozpoczęto również kampanię RED DEV STUDIO. Kampania zakończyła się w lipcu 2018 roku, spółka pozyskała 108 tys. PLN. Kampanie realizowane były w ramach crowdfundingu przychodowego.

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

8. Prognozy finansowe

Emitent nie publikował prognoz jak również nie planuje publikacji prognoz na 2019 rok.

9. Informacja o instrumentach finansowych

GK Varsav Game Studios SA nie udzielała pożyczek oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

GK Varsav Game Studios nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie zabezpieczania ryzyka walutowego, zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz płynności finansowej.

Ryzyko związane z instrumentami finansowymi w które inwestuje GK Varsav Game Studios zostało opisane w punkcie 9 w części dotyczącej „Ryzyko związane z inwestycjami”.

Ryzyko stopy procentowej oraz kredytowe

GK Varsav Game Studios SA posiada środki na rachunkach bankowych oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej. Emitent wyemitował obligacje ze stałą stopą procentową które zostały spłacone.

Ryzyko stopy procentowej oraz kredytowe

W roku 2018 podmioty GK Varsav Game Studios SA nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej.

10. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością GK Varsav Game Studios SA

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Grupa Kapitałowa („GK”) Varsav Game Studios SA prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową GK Emitenta. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej GK Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez GK Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka GK Emitenta na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą w Polsce oraz za granicą z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Biorąc pod uwagę znaczną i trudną do przewidzenia zmienność otoczenia prawnego w krajach, w których GK Emitent prowadzi lub zamierza prowadzić działalność, a także często niską jakość prac legislacyjnych, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Emitenta mogą być zmiany przepisów lub ich interpretacji, w szczególności w zakresie prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego i prawa podatkowego. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej GK Emitenta, a tym samym spadek wartości aktywów GK Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię GK Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez GK Emitenta decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Zarząd Emitenta oraz spółki zależnej na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia GK Emitenta przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

W przypadku zajścia nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak np. wojny, ataki terrorystyczne lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność GK Emitenta. Zarząd Emitenta oraz spółki zależnej na bieżąco monitoruje występujące czynniki ryzyka dla nieprzerwanej i niezakłóconej działalności Emitenta, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na dostrzegane czynniki ryzyka.

Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju GK Emitenta (ryzyko nieosiągnięcia celów strategicznych)

Działalność GK Emitenta narażona jest na ryzyko związane z nietrafnością przyjętych założeń strategicznych dotyczących m.in. szybkiego rozwoju rynku gier oraz przyszłego zapotrzebowania na takie produkty ze strony klientów. Powyższe wpływa także na ryzyko niezrealizowania możliwych do osiągnięcia przychodów i wyników finansowych przez spółki portfelowe Emitenta. Powyższe ryzyko ograniczone jest w związku z doskonałą znajomością rynku, na którym działa Emitent, popartej wieloletnim doświadczeniem kluczowych menadżerów Emitenta w prowadzeniu tego rodzaju działalności. Cele strategiczne, do których osiągnięcia Emitent dąży zostały opublikowane raportem bieżącym EBI nr 1/2018 w dniu 30 stycznia 2018 roku oraz zaktualizowane raportem bieżącym EBI nr 5/2019 w dniu 20 marca 2019 roku. Emitent będzie informował o istotnych zmianach ww. informacji, w ramach odrębnych raportów bieżących.

Ryzyko związane ze spółkami, którym wsparcia udziela Emitent

Działalność Emitenta zakłada m.in. wsparcie finansowe w nowopowstałe podmioty oraz spółki we wczesnej fazie rozwoju, które często nie posiadają historii finansowej Emitent ponosi zatem wysokie ryzyko związane z faktem, że tego typu spółki mogą nie osiągać zysków, a w skrajnym przypadku przychodów z prowadzonej działalności. Nie ma pewności, czy zainwestowany kapitał przyniesie zysk oczekiwany przez Emitenta, a w szczególności nie można zapewnić, że Emitent w ogóle odzyska zainwestowane środki, co może mieć bezpośrednie przełożenie na osiągane wyniki finansowe. Zarząd Spółki dokłada wszelkich starań - zarówno na etapie doboru projektów, jak i po zaangażowaniu kapitału, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności udzielając wsparcia merytorycznego lub technologicznego spółkom portfelowym, w celu wzrostu ich wartości i potencjału rynkowego. Ponadto Emitent zakłada dywersyfikację niniejszego ryzyka poprzez pozyskiwanie koinwestorów dla realizowanych projektów lub częściowe wyjścia kapitałowe z projektów w trakcie ich realizacji.

Ryzyko związane z zakończeniem inwestycji (procesu wsparcia przy rozwijaniu i prowadzeniu projektów polegających na tworzeniu lub dystrybucji gier komputerowych)

Zysk Emitenta pochodzi m.in. z nadwyżki ceny sprzedaży akcji lub udziałów w spółkach portfelowych ponad cenę ich zakupu. Nie ma pewności, czy w zakładanym momencie Emitent będzie w stanie znaleźć nabywcę na całość lub część posiadanych akcji lub udziałów. Istnieje ponadto ryzyko związane z wyceną podmiotów, które Emitent planuje wyłączyć z portfela. W szczególności istnieje ryzyko, że Emitent będzie zmuszony

dokonać dezinwestycji przy niekorzystnej sytuacji rynkowej uzyskując tym samym niższy niż zakładany zwrot na zaangażowanym kapitale. Takie przypadki mogą mieć negatywny wpływ na osiągnięte wyniki finansowe. Zarząd Spółki, stara się minimalizować powyższe ryzyko w szczególności poprzez bardzo selektywne podejście do potencjalnych inwestycji oraz negocjowanie korzystnych warunków nabycia udziałów lub akcji spółek.

Ryzyko związane z ograniczoną możliwością wpływu Emitenta na działalność spółek portfelowych

Zarząd Emitenta wspiera zarządy spółek portfelowych w tworzeniu i realizacji strategii wpływających na pełne wykorzystanie potencjału rynkowego realizowanych projektów oraz wzrost wartości spółek, nie ma jednak pewności, że Emitent dysponować będzie pełną wiedzą o działalności i sytuacji majątkowej spółek portfelowych. Ograniczony wpływ na decyzje poszczególnych podmiotów stwarza ryzyko braku realizacji strategicznych zamierzeń wypracowanych przez spółki portfelowe we współpracy z Emitentem. Zarząd Spółki, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności odbywa regularne spotkania z zarządami spółek portfelowych, każdorazowo akceptuje istotne zmiany w kalendarzu wydawniczym oraz wspiera zarządy spółek portfelowych swoimi relacjami w branży gier komputerowych.

Ryzyko związane z branżą gier

Ze względu na globalizację branży gier, poszczególne podmioty zajmujące się bezpośrednio wytwarzaniem gier (tzw. deweloperzy gier) stosunkowo rzadko konkurują ze sobą w sposób bezpośredni lub lokalny w zakresie poszczególnych produktów. Deweloperzy gier z danego kraju lub regionu zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców bądź na różne platformy sprzętowe. Konkurencja na rynku gier ma więc charakter globalny, co oznacza, iż produkty z danego regionu konkurują z odpowiadającymi im produktami z całego świata, ponieważ klienci (gracze) mają dostęp do katalogów gier różnych wydawców i dystrybutorów, którzy te same tytuły starają się udostępnić w tym samym czasie na różnych rynkach. Gracze mają także możliwość dokonania zakupu gier przez Internet, które nigdy nie zostały wydane w rodzimym kraju klienta. Konieczny jest zatem marketing o zasięgu globalnym - posiadanie możliwości dystrybucji produktów bez ograniczeń terytorialnych.

Konsekwencją wymienionych wyżej czynników jest konieczność niezwykle starannego pozycjonowania produktów na rynku. Ze względu na dość ograniczoną liczbę gatunków gier cieszących się dużą popularnością, większość popularnych nisz tematycznych jest stale zapełniana produktami, które konkurują ze sobą jakością, a nie prezentowanymi w nich treściami. Próby wprowadzania nowych gatunków gier na rynek są bardzo ryzykowne, ponieważ gracze najchętniej kupują produkty ze swoich ulubionych kategorii, które od konkurencji odróżnia interesująca forma, wysoka jakość i spektakularna oprawa audiowizualna. Przenosząc to na grunt konkurencyjności i eliminowania ryzyka, najważniejsze dla wypozycjonowania nowego produktu na rynku jest znalezienie odpowiednio atrakcyjnej formy prezentacji i metod promocji dla produktu, który jest mocno osadzony w jednym z popularnych gatunków i prezentuje odpowiednio wysoką jakość wykonania.

Ponadto deweloperzy gier z danego kraju lub regionu konkurują między sobą w zakresie pozyskiwania pracowników. Bardzo wysokie wymagania odnośnie do kwalifikacji i rzadkie specjalizacje zawodowe związane ze specyfiką tworzenia gier sprawiają, że w chwili obecnej większość twórców gier stale poszukuje nowych specjalistów w tym zakresie celem wzmocnienia swoich zespołów produkcyjnych. Konkurencyjność w tworzeniu gier wiąże się więc także z dostępnością wykwalifikowanej kadry pracowniczej.

Ponadto ryzyko to jest związane z tworzeniem się na rynku nowych oraz zwiększeniem udziałów już istniejących podmiotów, których przedmiot działalności pokrywać się będzie z profilem działalności spółek portfelowych Emitenta, może prowadzić do ewentualnego zmniejszenia udziału spółek portfelowych Emitenta w rynku nowych technologii, co mogłoby się przełożyć na pogorszenie ich wyników finansowych a tym samym pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Emitent będzie starać się minimalizować to ryzyko poprzez dywersyfikację portfela.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Emitent, jak i jej spółki portfelowe planują wprowadzanie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Wytworzenie gry wiąże się z poniesieniem nakładów na jej produkcję, portowanie na konsole i promocję. Część wydawców jak i dystrybutorów gier na interesujące Emitenta oraz jego spółkę portfelową platformy sprzętowe wprowadza wyłącznie tytuły wysokobudżetowe lub wykazujące się skuteczną promocją, co oznacza wcześniejsze poniesienie odpowiednio wysokich kosztów na promocję własnego tytułu. Ponadto promocja gry może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu czy też budżet Emitenta czy jego spółek portfelowych przeznaczony na promocję może się okazać zdecydowanie za mały od optymalnego na danym rynku.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji poszczególnych gier

Gry w trakcie realizacji podlegają licznym przeobrażeniom związanym z koniecznością dostosowywania poszczególnych ich elementów do badanych na bieżąco oczekiwań odbiorców. W długim cyklu produkcyjnym wymagane jest uwzględnienie wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców (klientów), a także dokonywanie korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu. Dość często w trakcie produkcji danej gry okazuje się, że technologia wykorzystana do jej realizacji wymaga uaktualnienia związanego z pojawieniem się na rynku nowych platform sprzętowych lub dystrybucyjnych, bądź zmieniających się wymagań technologicznych platform sprzętowych. Każdy z tych czynników stanowi potencjalne źródło opóźnienia projektu w stosunku do jego pierwotnych założeń, jednakże nieuwzględnianie tych czynników powodowałoby znaczące ograniczenie potencjału rynkowego gry, a tym samym mocno zaważyłoby na możliwości uzyskania satysfakcjonujących przychodów. Co do zasady opóźnienia pojawiające się przy produkcji gry mogą mieć negatywny wpływ na sytuację finansową Emitenta czy jego spółek portfelowych. Przyczyną są także rosnące koszty wytworzenia związane z koniecznością utrzymania zespołu produkcyjnego przez dłuższy czas niż zakładano.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

W związku z prowadzoną przez Emitenta czy spółki portfelowe Emitenta działalnością istnieje ryzyko, iż osoby trzecie mogą być w posiadaniu określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta czy spółki portfelowe Emitenta. Emitent oraz spółki portfelowe Emitenta w swojej działalności zmagają się z uniknięciem sytuacji, w której naruszałby - poprzez wprowadzanie do sprzedaży określonych produktów - prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim. Nie można jednak wykluczyć, iż w przyszłości w stosunku do nowych produktów mogą pojawić się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich. W związku z tym istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej spółki zarówno portfelowej Emitenta, jak i samego Emitenta.

Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier

Produkowana gra nie posiada wartości rynkowej możliwej do oceny w sposób obiektywny przed jej wydaniem i zaoferowaniem klientom. Możliwe są jedynie oszacowania biorące pod uwagę krąg potencjalnych odbiorców docelowych, jakość produktu, świadomość marki, zasięg dystrybucji i marketingu i inne elementy przyjęte jako założenia projektu. Na wysokość sprzedaży, a tym samym przychodów trafiających do producenta, może wpływać szereg trudnych do przewidzenia czynników, takich jak niezapowiedziane pojawienie się konkurencyjnych produktów, zmiana zainteresowania rynku daną tematyką, zwiększające się wymagania odbiorców odnośnie do jakości produktu, bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

Ryzyko związane z nielegalnym pozyskiwaniem gier, ich dodatków i funkcjonalności

W odniesieniu do podstawowej formy uzyskiwania przychodów z gier (zarówno premium, jak i free-to-play) produkowanych przez spółki portfelowe Emitenta oraz Emitenta, istnieje ryzyko próby pozyskania przez graczy samej gry lub płatnych dodatków w grze w nielegalny sposób. Istnieje więc ryzyko związane z powstawaniem nielegalnych programów, które umożliwią użytkownikom przyszłych produkcji Emitenta sprzedawanych w formule free-to-play (taką formułę komercjalizacji przyjęto np. dla projektu AR Kicker) uzyskiwanie odpłatnych dodatków i funkcjonalności, jak również osiągnięcie postępu w grze bez dokonania mikropłatności. Podmioty lub osoby oferujące wszelkiego rodzaju nielegalne programy mogą ponadto oferować użytkownikom w sposób nieautoryzowany nabycie takich samych, bądź podobnych wirtualnych elementów za bardziej korzystną cenę. Korzystanie z ww. programów na większą skalę może skutkować redukcją zapotrzebowania na odpłatne wirtualne elementy gry udostępniane przez Emitenta w modelu free-to-play. Istnieje zatem ryzyko spadku przychodów Emitenta pochodzących z mikropłatności dokonywanych przez użytkowników, co może niekorzystnie wpływać na funkcjonowanie i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z branżą mediów oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu. Zarząd Spółki, aby minimalizować powyższe ryzyko, dokonuje dywersyfikacji realizowanych projektów - zarówno w segmencie gier mobilnych, na komputery PC, konsole, jak również urządzenia VR/AR.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. w handlu bazarowym lub za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a co za tym idzie, producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia. Zaletą dystrybucji cyfrowej gier jest brak ryzyka związanego z wyprodukowanym nakładem gry, który występują w przypadku tradycyjnej sprzedaży „pudełkowej” oraz szybkość reakcji w przypadku konieczności wprowadzenia zmian. Wraz ze zwiększającą się dostępnością szerokopasmowego Internetu oraz popularyzacją płatności online, rynek gier mobilnych powinien stanowić siłę napędową dla całego rynku gier. Opisany czynnik może jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową spółek portfelowych Emitenta, co przekładać się może na ich niższą wycenę i finalnie pogorszenie wyników finansowych Emitenta.

Ryzyko związane z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta

W nawiązaniu do aktualnej sytuacji finansowej Emitenta, Zarząd Spółki wskazuje, iż poziom jednego ze wskaźników ekonomiczno-finansowych Emitenta, tj. wskaźników rentowności przyjmuje wartości ujemne. Spowodowane jest to tym, że Emitent (mając na uwadze dotychczasowe wyniki finansowe Spółki osiągnięte w 2017 oraz 2018 roku) notuje stratę netto, na ukształtowanie się której wpływ miała w szczególności osiągnięta strata na działalności operacyjnej. Strata ta jest wynikiem prowadzonych intensywnych prac nad produkcją autorskich gier Emitenta.

W ocenie Zarządu Emitenta, mając powyższe na uwadze oraz przy uwzględnieniu pozostałych wskaźników ekonomiczno-finansowych osiągniętych przez Emitenta, tj. w szczególności płynności finansowej, aktualna sytuacja Emitenta, na dzień sporządzenia raportu, nie upoważnia do eksponowania poważnego zagrożenia dla kontynuacji jego działalności. Jednakże biorąc pod uwagę poprzednie lata działalności Emitenta, w których wskaźniki rentowności odbiegały od przyjętych bezpiecznych norm, jak również ewentualne pogorszenie sytuacji w branży gier komputerowych może skutkować zwiększeniem odchylenia się wskaźników rentowności, płynności finansowej czy też struktury finansowania aktywów i dźwigni finansowej od bezpiecznych poziomów. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka związanego z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta, Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje poziom

przedmiotowych wskaźników. Dodatkowo Zarząd Emitenta podkreśla, że na dzień sporządzenia niniejszego raportu jest w pełni zdolny do kontynuowania działalności w niezmienionym zakresie.

10.1. Organy Jednostki Dominującej – na dzień 31.12.2018 roku

10.1.1. Zarząd

Zarząd Spółki jest dwuosobowy. Decyzją z dnia 30 czerwca 2017 roku Rada Nadzorcza Varsav Game Studios S.A. podjęła uchwałę w sprawie powołania Prezesa Zarządu Spółki w osobie Pana Konrada Mrocza na nową kadencję. W dniu 7 maja 2018 roku Rada Nadzorcza powołała w skład Zarządu Łukasza Rosińskiego powierzając mu funkcję Członka Zarządu.

Konrad Mroczek - Prezes Zarządu

Pan Konrad Mroczek posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe.

Posiada ponad 8-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres jego obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku.

Obecnie Pan Konrad Mroczek zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Śląskie Kamienice S.A., Hornigold Reit S.A.

Łukasz Rosiński - Członek 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 10-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 (do maja 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Śląskie Kamienice S.A., Bloober Team S.A., The Farm 51 S.A., Hornigold Reit S.A., Fat Dog Games S.A.

10.1.2. Rada Nadzorcza

W dniu 30 czerwca 2017 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało pięciu członków Rady Nadzorczej na nową wspólną III kadencję. W dniu 3 sierpnia 2017 r. rezygnację z funkcji członka Rady Nadzorczej złożyła Pani Iwona Rogowska. NWZ Spółki w dniu 2 października 2017 roku powołało Panią Annę Andrzejak jako członka Rady Nadzorczej Spółki. Ponadto, w związku z rezygnacją z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej przez Pana Łukasza Rosińskiego złożoną w dniu 7 maja 2018 roku, w dniu 28 czerwca 2018 roku Walne Zgromadzenie zatwierdziło wybór Pani Magdaleny Kramer do Rady Nadzorczej Spółki.

W związku z rezygnacją z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej przez Pana Adama Osińskiego złożoną w dniu 18 października 2018 roku, w dniu 18 października 2018 Rada Nadzorcza powołała w trybie kooptacji do Rady Nadzorczej Pana Wojciecha Pazdura.

Dodatkowo w związku z rezygnacją z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej przez Pana Dominika Gaworeckiego złożoną w dniu 31 października 2018 roku, w dniu 31 października 2018 Rada Nadzorcza powołała w trybie kooptacji do Rady Nadzorczej Pana Tomasza Milasa.

Anna Andrzejak - Członek Rady Nadzorczej

Pani Anna Andrzejak posiada wieloletnie doświadczenie w zakresie bankowości inwestycyjnej, inwestycji kapitałowych oraz funduszy typu private equity. Była zatrudniona w biurach maklerskich, firmach inwestycyjnych, jak również w departamencie banku działającym w obszarze corporate finance. W trakcie swojej kariery zawodowej zasiadała w radach nadzorczych kilkunastu spółek kapitałowych.

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

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

Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej

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

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

Tomasz Miłas - Członek Rady Nadzorczej

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

Wojciech Pazdur - Członek Rady Nadzorczej

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

Łukasz Rosiński

Członek Zarządu

Konrad Mroczek

Prezes Zarządu