

Sprawozdanie Zarządu  
z działalności  
VARSAV VR S.A.  
za okres  
01.01.2017 - 31.12.2017



Warszawa, dnia 30 marca 2018 roku

<b>1. Informacje ogólne .....</b>	<b>4</b>
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie .....	4
1.2. Przedmiot działalności .....	4
1.3. Kapitał zakładowy .....	5
1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA .....	5
<b>2. Rok obrotowy .....</b>	<b>5</b>
<b>3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki .....</b>	<b>6</b>
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych .....	6
3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych .....	8
3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych .....	8
3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych .....	8
<b>4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce .....</b>	<b>8</b>
4.1. Stan zatrudnienia .....	9
4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza .....	10
<b>5. Informacje o działalności Spółki .....</b>	<b>10</b>
5.1. Dane finansowe .....	10
5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu .....	11
<b>6. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki ..</b>	<b>13</b>
<b>7. Prognozy finansowe .....</b>	<b>13</b>
<b>8. Informacja o instrumentach finansowych .....</b>	<b>20</b>
<b>9. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki .....</b>	<b>20</b>
9.1. Organy Spółki .....	28
9.1.1. Zarząd .....	28
9.1.2. Rada Nadzorcza .....	28

**Szanowni Państwo,**

Miniony 2017 rok to okres wdrażania strategicznych zmian w Spółce zapoczątkowanych w 2016 roku, które stwarzają nowe możliwości w zakresie osiągnięcia wyników finansowych w przyszłości.

Wśród głównych działań należy wymienić zbudowanie własnego zespołu produkcyjnego, który koncentruje się na realizacji projektu BEE SIMULATOR - przygodowej gry symulacyjnej łączącej walory gry edukacyjnej z grą przygodową, zachowującej realistyczne odzwierciedlenie życia pszczoł w ulu i poza nim. Prototyp Bee Simulator został zaprezentowany podczas targów Poznań Game Arena 2017, Tokyo Game Show oraz Oculus Connect 4, gdzie spotkał się z bardzo pozytywnymi reakcjami graczy oraz uznanych firm branżowych. W dniu 13 listopada 2017 roku Emitent rozpoczął produkcję AR KICKER pierwszej w portfolio Spółki gry mobilnej z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości.

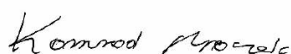
Realizując strategię Emitent dokonał podwyższenia kapitału w Spółce Ovid Works sp. z o.o., Spółka prowadziła również pracę w zakresie opracowywania koncepcji nowych tytułów, jak również kontynuowała działania w zakresie dołączania zewnętrznych zespołów deweloperskich do Spółki.

Celem tworzenia ekosystemu dla branży gier komputerowych oraz VR/AR Spółka tworzyła portal crowdinwestycyjny CrowdDragons.com, wyspecjalizowany w finansowaniu projektów z branży gier i AR/VR.

Celem realizacji powyższych działań w III kwartale Spółka zakończyła emisję prywatną akcji serii G, z której pozyskała 3,75 mln PLN.

Dodatkowo w ograniczonym stopniu Spółka prowadziła działania mające na celu zakończenie spraw związanych z uprzednią działalnością Spółki.

**Z wyrazami szacunku,**



Konrad Mroczek

## 1. Informacje ogólne

### 1.1. Podstawowe informacje o Emitencie

**Firma:** VARSAV VR S.A.

**Forma prawna:** spółka akcyjna

**Kraj siedziby:** Polska

**Siedziba:** Warszawa

**Adres:** ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa

**Adres biura Zarządu:** ul. Górskiego 6/24, 00-033 Warszawa

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

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

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

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

**KRS:** 0000381296

**REGON:** 142844239

**NIP:** 5213597881

### 1.2. Przedmiot działalności

VARSAV VR S.A. koncentruje swoją działalność w obszarze inwestycji w projekty wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR). Spółka inwestuje we własne projekty gier z obszaru wirtualnej rzeczywistości, realizuje inwestycje w zewnętrzne zespoły, jak również świadczy



usługi doradcze dla spółek technologicznych. Dodatkowo tworzymy zaplecze technologiczno – biznesowe dla projektów.

### 1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2017 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	11,61%	2 095 200	11,61%
2	B	604 800	3,35%	604 800	3,35%
3	C	700 000	3,87%	700 000	3,87%
4	D	770 000	4,27%	770 000	4,27%
5	E	10 308 571	57,11%	10 308 571	57,11%
6	F	571 428	3,17%	571 428	3,17%
7	G	3 000 000	16,62%	3 000 000	16,62%
Razem		18 049 999	100,00%	18 049 999	100,00%

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie uległa zmianie.

### 1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2017 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	10 308 571	57,11%	10 308 571	57,11%
2	Varido Investment Ltd.	1 596 077	8,84%	1 596 077	8,84%
3	Pozostali	6 145 351	34,05%	6 145 351	34,05%
Razem		18 049 999	100,0%	18 049 999	100,00%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie uległa zmianie.

## 2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzone za 2017 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2017 do 31 grudnia 2017. Roczne sprawozdanie finansowe Spółki podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest Lex-Fin Sp. z o.o.

## 3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki

### 3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

Spółka nie dokonuje konsolidacji sprawozdań finansowych. Na koniec 2017 roku Emitent posiadał 42% udziałów w spółce Ovid Works Sp. z o.o. oraz 20% udziałów w Spółce Happy Birthday Sp. z o.o.

**Firma:** **Ovid Works Sp. z o.o.**  
Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością  
Kraj siedziby: Polska  
Siedziba: Warszawa  
Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa  
Zarząd: Jacek Chojecki, Jacek Dębowski  
Profil działalności: Produkcja gier komputerowych  
Internet: <http://www.ovidworks.com/>  
Udział: 42% kapitału zakładowego

Posiadane zaangażowanie w OVID WORKS Sp. z o.o. ma znaczenie strategiczne dla budowy Grupy branżowej skupiającej producentów gier komputerowych oraz VR/AR.

Spółka Ovid Works zgromadziła 10-osobowy zespół specjalistów z doświadczeniem wyniesionym z takich spółek jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge. W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos:”, w ramach pierwszej edycji Programu sektorowego GameINN. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.

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

**Firma:** **Happy Birthday Sp. z o.o.**  
Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością  
Kraj siedziby: Polska  
Siedziba: Warszawa  
Adres: ul. Zygmunta Słomińskiego 19/118, 00-195 Warszawa  
Zarząd: Cezary Grzegorz Grabowski  
Profil działalności: Produkcja gier i aplikacji na urządzenia mobilne  
Udział: 20% kapitału zakładowego

Dołączenie podmiotu do grupy służy realizacji projektu pod roboczym tytułem Happy2You. Happy2You to aplikacja, która m.in. pozwala użytkownikom na składanie życzeń w formie krótkich filmów wideo wymienianych między użytkownikami poprzez kanały social media.

Integralną częścią aplikacji będzie moduł rozszerzonej rzeczywistości (AR), którego funkcjonalność pozwoli m.in. na nakładanie na głowę użytkownika interaktywnych elementów takich, jak maski, głowy zwierząt, bajkowe elementy itp.

Projekt tworzony jest we współpracy ze znanym sportowcem, który aktywnie wesprze promocję projektu podczas fazy jego implementacji. Aplikacja jest tworzona głównie z myślą o rynku azjatyckim oraz europejskim.

Na koniec 2017 r. Emitent posiadał m.in. 5 867 akcji The Farm 51 Group S.A. oraz 25 432 akcji Bloober Team S.A. Udział w żadnym z powyższych podmiotów nie przekracza 5%.

Dodatkowo Emitent dokonał zaliczki na 2 000 000 akcji SITE SA (obecnie Fat Dog Games SA) które na moment bilansowy byłyby ujęte w należnościach.

## **3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych**

### **3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych**

W 2017 roku nie dokonano inwestycji zagranicznych.

### **3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych**

#### ***Ovid Works sp. z o.o.***

W 2017 roku dokonano dwóch podwyższeń kapitału w Spółce Ovid Works Sp. z o.o.

Emitent powziął informacje o rejestracji przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy KRS podwyższenia kapitału zakładowego zależnej spółki Emitenta i zmian umowy spółki Ovid Works sp. z o.o. w dniu 28 marca 2017 roku.

W wyniku podwyższenia, kapitał zakładowy Ovid Works sp. z o.o. został podwyższony z kwoty 7.600 zł do kwoty 8.800 zł poprzez utworzenie 24 nowych udziałów w kapitale zakładowym Spółki o wartości nominalnej 50 zł każdy i łącznej wartości nominalnej 1.200 zł. Wszystkie udziały zostały objęte za wkłady pieniężne. W ramach podwyższenia kapitału zakładowego Emitent objął 24 udziałów Ovid Works sp. z o.o.

Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego Ovid Works sp. z o.o. Emitent posiadał 60 udziałów w kapitale zakładowym Ovid Works sp. z o.o., o wartości nominalnej 50 zł każdy, o łącznej wartości nominalnej w wysokości 3.000,00 zł, co stanowi ok. 34,1 proc. w kapitale zakładowym Ovid Works sp. z o.o.

Emitent powziął informacje o rejestracji przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy KRS podwyższenia kapitału zakładowego zależnej spółki Emitenta i zmian umowy spółki Ovid Works sp. z o.o. w dniu 27 czerwca 2017 roku.

W wyniku podwyższenia, kapitał zakładowy Ovid Works sp. z o.o. został podwyższony z kwoty 8.800 zł do kwoty 10.000 zł poprzez utworzenie 24 nowych udziałów w kapitale zakładowym Spółki o wartości nominalnej 50 zł każdy i łącznej wartości nominalnej 1.200 zł. Wszystkie udziały zostały objęte za wkłady pieniężne. W ramach podwyższenia kapitału zakładowego Emitent objął 24 udziałów Ovid Works sp. z o.o.

Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego Ovid Works sp. z o.o. Emitent posiada 84 udziały w kapitale zakładowym Ovid Works sp. z o.o., o wartości nominalnej 50 zł każdy, o łącznej



wartości nominalnej w wysokości 4.200,00 zł, co stanowi ok. 42,0 proc. w kapitale zakładowym Ovid Works sp. z o.o.

Podwyższenie kapitału Ovid Works sp. z o.o. stanowi element realizacji zawartej dnia 26 października 2016 roku umowy inwestycyjnej z dotychczasowymi wspólnikami spółki Ovid Works sp. z o.o., o której Emitent informował w raporcie bieżącym nr 18/2016 z dnia 26 października 2016 roku.

## **4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce**

### **4.1. Stan zatrudnienia**

Na dzień 31 grudnia 2017 r. spółka zatrudnia 14 osób na podstawie umowy o pracę. Zespół deweloperski Varsav VR S.A., składał się z jedenastu utalentowanych specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, City Interactive, Fuero Games i Flying Wild Hog. Całością produkcji zarządza ekspert branży gamingowej w Polsce z 12-letnim doświadczeniem w branży.

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

Zespołem bezpośrednio zarządza producent Bee Simulatora, manager z ponad 12 letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad 20 wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

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

Emitent wykorzystuje ponadto, outsourcing usług w ramach prowadzonej działalności.

## 4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza nie pobiera wynagrodzenia. Łączne wynagrodzenie pobrane przez Zarząd wyniosło 97.638,00 PLN.

## 5. Informacje o działalności Spółki

### 5.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2017- 31.12.2017	1.01.2016- 31.12.2016
Przychody netto ze sprzedaży	700 820,90	518 500,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 321 075,51	-204 374,15
Zysk (strata) brutto	-1 526 994,29	-178 591,34
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>- 1 526 994,29</b>	<b>-189 525,34</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 088 975,28	-542 528,40
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 197 714,83	-337 690,95
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	3 427 884,04	759 150,50
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	<b>141 193,93</b>	<b>-121 068,85</b>
Aktywa trwałe	3 444 938,18	4 300 480,52
Aktywa obrotowe	3 330 357,53	935 605,80
Kapitały własne	6 249 526,01	4 192 844,94
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	525 769,70	1 043 241,38
<b>Suma bilansowa</b>	<b>6 775 295,71</b>	<b>5 236 086,32</b>

W 2017 roku Spółka osiągnęła 701 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, wypracowując -1.321 tys. zł straty z działalności operacyjnej oraz 1.527 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2017 roku wynosiła 6.775 tys. zł, w tym 6.250 tys. zł to kapitały własne Spółki.

## **5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu**

Profil działalności Spółki (głównie produkcja gier) oraz przyjęta polityka rachunkowości sprawiają iż bieżące wyniki finansowe obciążone są kosztami produkcji gier (głównie koszty pracowników oraz współpracujących firm zewnętrznych) a przychody ze sprzedaży odsunięte w czasie aż do momentu premiery gier. Powyższa sytuacja sprawia, iż w okresach produkcji generowane są straty.

Rok 2017 to okres koncentracji działań nad produkcją gry Bee Simulator (od kwietnia 2017 roku). Dodatkowo w dniu 13 listopada 2017 roku Emitent rozpoczął produkcję AR KICKER pierwszej w portfolio Spółki gry mobilnej z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości. W okresie IV kwartału 2017 Emitent prowadził pracę produkcyjne i rozwojowe nad projektem Happy2You.

W zakresie działań w okresie 2017 roku z istotnych zdarzeń które miały wpływ na wyniki Spółki:

- Emitent realizował umowy w zakresie segmentu VR dla Biznesu / Doradztwo. W 2017 roku emitent wygenerował z tego tytułu 700,8 tys. PLN przychodu. Uzyskanie przychodów możliwe było dzięki wniesieniu aportu w ramach emisji akcji serii E w postaci przedsiębiorstwa pod nazwą Insignis Capital Łukasz Rosiński, które prowadziło działalność doradczą dla podmiotów (w szczególności technologicznych), zainteresowanych pozyskaniem kapitału. Przychody z tego obszaru były niższe niż zakładane z uwagi na przesunięcia czasowe w zakresie uruchomienia platformy CrowdDragons.com, konieczność świadczenia usług pod nową marką oraz z uwagi na decyzje strategiczną w zakresie koncentracji na działalności produkcyjnej.
- kontynuowano amortyzacje przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w 2017 roku wyniosła 597 378,57 zł.
- wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych związany z uzupełnieniem zespołu produkcyjnego oraz niezbędnymi wydatkami w zakresie sprzętu oraz licencji. Dodatkowo na zwiększenie kosztów usług obcych miały koszty zewnętrzne realizowanych projektów m.in. Happy2You, CrowdDragons.com.
- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (akcje m.in. The Farm 51 Group S.A. , Bloober Team S.A. , Fabryka Konstrukcji Drewnianych S.A. ) wpłynęła na pozycje „aktualizacja wartości inwestycji”.
- dokonał odpisu wartości Norton Kancelarie Finansowe z kwoty 181 279,56 do kwoty 4 600 zł.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki dokonano:

- spółka dokonała w dniu 30 stycznia 2017 roku emisji 300 krótkoterminowych obligacji o łącznej wartości wszystkich emitowanych obligacji w wysokości 300.000 zł. W dniu 15 marca 2017 roku dokonano przedterminowego wykupu 150 obligacji serii C, następnie w 9 maja 2017 roku Spółka dokonała wykupu pozostałych 150 obligacji a przedmiotowe obligacje zostały umorzone.
- W I i II kwartale 2017 roku dokonano podwyższenia kapitału w Spółce Ovid Works sp. z o.o., które zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie w dniu 28 marca oraz 27 czerwca 2017 roku. Podwyższenia zostały dokonane poprzez wniesienie wkładu pieniężnego w łącznej wysokości 500 tys. PLN. Łączna wartość inwestycji w Ovid Works Sp. z o.o. to 800 tys. PLN.
- W III kwartale Spółka zakończyła emisję prywatną akcji serii G. Emisja akcji zwiększyła o 3,75 mln kapitał własny Spółki i została odzwierciedlona w kapitale podstawowym oraz zapasowym Spółki.
- we wrześniu 2017 roku Spółka nabyła 2 000 000 akcji Site SA za kwotę 220 000 PLN. Do momentu rejestracji akcji w KRS, kwota 220 000 PLN ujmowana jest w pozycji należności krótkoterminowych w cenie nabycia.
- w listopadzie 2017 roku Spółka przeprowadziła emisję obligacji akcji serii D. Zarząd dokonał przydziału 200 obligacji na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 1.000 PLN każda obligacja, o łącznej wartości wszystkich emitowanych obligacji serii D w wysokości 200.000 tys. PLN.;
- Spółka 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**

Strategia Emitenta będzie realizowana w szczególności w następujących obszarach:

1. Produkcja gier komputerowych i mobilnych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR) w oparciu o własny zespół produkcyjny.
2. Świadczenie usług dla podmiotów zewnętrznych z zakresu IT ze szczególnym naciskiem na rozwiązania z zakresu VR oraz AR oraz tworzenie zaplecza technologiczno - biznesowego dla projektów z branży AR/VR
3. Działalność wydawnicza na rynku gier komputerowych, mobilnych oraz aplikacji z obszaru wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości
4. W ramach dodatkowej działalności, stanowiącej uzupełnienie w stosunku do podstawowego przedmiotu działalności Spółki, Emitent będzie prowadził działalność polegająca na:
  - a) udzielaniu wsparcia merytorycznego (np. recenzuje poszczególne etapy produkowanej przez spółkę gry) lub
  - b) udzielaniu wsparcia technologicznego (np. poprzez wykonanie wszystkich bądź niektórych etapów produkowanej gry przez zespół deweloperski Emitenta) lub
  - c) udzielaniu wsparcia finansowego poprzez:
    - objęcie lub nabycie udziałów lub akcji w podmiotach z branży gier komputerowych oraz AR/VR, a w przeszłości także:
    - udzielanie finansowania poprzez portal crowdfundingowy CrowdDragons.com prowadzony przez spółkę zależną od Emitenta, tj. Crowd Dragons sp. z o.o.

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

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

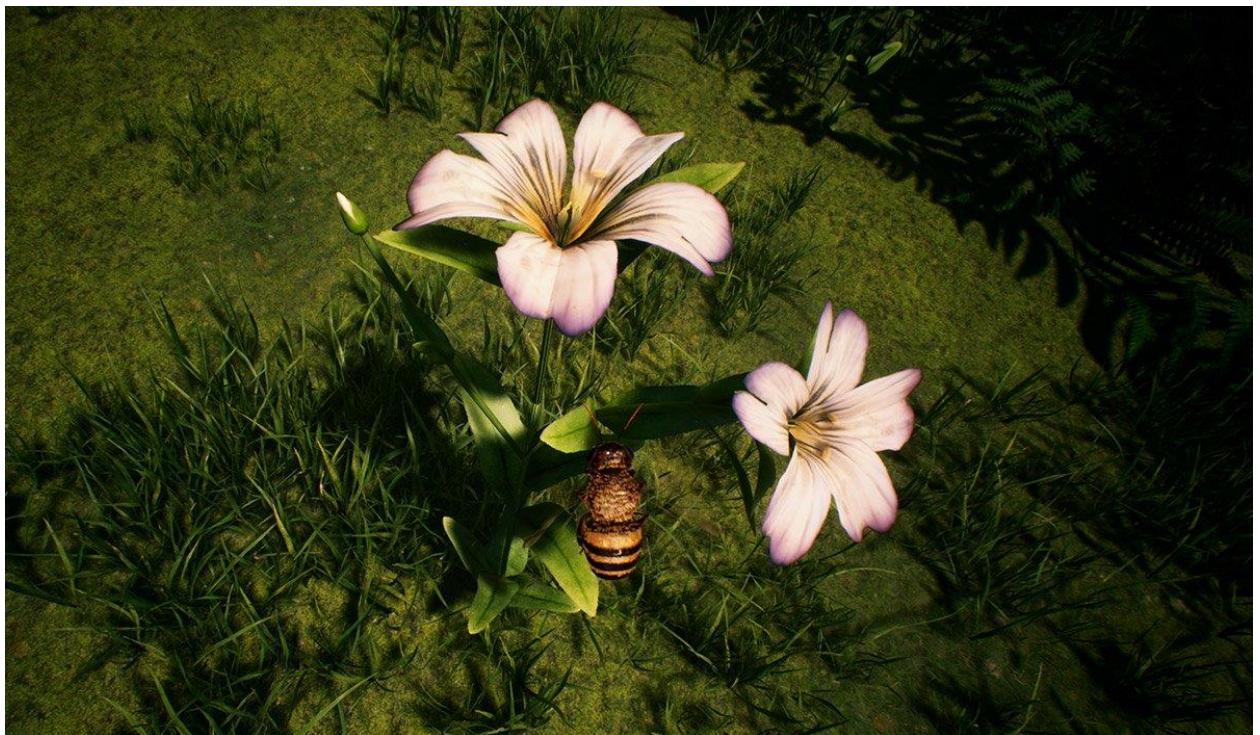
- prowadzi działalność polegająca na udzielaniu wsparcia merytorycznego, technologicznego lub finansowego projektów podmiotów z branży gier komputerowych oraz VR/AR.

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

Na dzień sporządzenia raportu kwartalnego, Emitent tworzy i rozwija następujące projekty:

- Produkcja własna – w chwili obecnej działania produkcyjne koncentrują na następujących projektach:
  - Bee Simulator - w kwietniu 2017 roku Spółka rozpoczęła fazę produkcji gry Bee Simulator. Bee Simulator jest przygodową grą z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby, której scenariusz opiera się na życiu i codziennych zwyczajach pszczoł. Bee Simulator jest grą przeznaczoną dla rodzin - dzieci oraz ich rodziców, w której gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje wszystkie powierzone jej przez naturę zadania, tak jak to ma miejsce w prawdziwym życiu pszczoł. Użycie wirtualnej rzeczywistości, pozwala na pełne zaangażowanie gracza w życie jednych z najmądrzejszych i najbardziej zhierarchizowanych owadów na świecie. Prototyp projektu Bee Simulator został zaprezentowany podczas targów Tokyo Game Show 2017, Poznań Game Arena 2017 oraz Oculus Connect 4, gdzie spotkał się z bardzo pozytywnymi reakcjami graczy oraz ekspertów uznanych firm branżowych. Obecnie zespół odpowiedzialny za produkcję Bee Simulator jest w trakcie przygotowywania wersji gry na urządzenia PC.





- AR KICKER - w dniu 13 listopada 2017 roku Emitent poinformował o wydzieleniu zespołu produkcyjnego i rozpoczęciu produkcji pierwszej w portfolio Spółki gry mobilnej z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości. Gra będzie połączeniem menedżera piłkarskiego z elementami gry akcji w postaci zadań, które gracz musi wykonać przy użyciu swojego telefonu komórkowego w rozszerzonej rzeczywistości. Planowane platformy dystrybucji gry to AppStore oraz Google Play. Planowana premiera gry to przełom 2018 i 2019 roku.



- Projekty realizowane przez Spółki, w których Emitent posiada udziały:
  - INTERKOSMOS (Ovid Works Sp. z o.o.) – to wymagająca mini-gra w wirtualnej rzeczywistości, opowiadająca komediową historię astronauty, pełną zwrotów akcji, międzynarodowych intryg i zimnowojennych absurdów. Gracz musi poprowadzić swoją w pełni interaktywną kapsułę Zvezda do bezpiecznego lądowania, korzystając z pomocy NASA i Roskosmosu. Gra jest inspirowana technologią kosmiczną z 1970 roku, w której każdy przełącznik, manometr i mechaniczny bit może mieć znaczenie dla przetrwania gracza-astronauty w powrocie na ziemię.





- o METAMORPHOSIS (Ovid Works Sp. z o.o.) - gra, która opiera swój scenariusz na dziwnej i urzekającej powieści Franza Kafki pod tytułem „Przemiana”. Metamorphosis będzie pierwszoosobową grą, w której akcja odbywa się w pięknych wnętrzach Pragi w latach 20. XX wieku. Świat w grze będzie widziany z fascynującej perspektywy robaka, na którego czekają niebezpieczeństwa ze strony krwiożerczego chrząszcza, bezlitosnych zwierząt domowych i olbrzymich ludzi. Gra w surrealistyczny sposób rozwija książkową narrację Kafki, jednocześnie dając



graczowi dawkę typowo growych elementów, takich jak zagadki środowiskowe, wyzwania sprawnościowe czy odkrywanie alternatywnych dróg ucieczki.

### **Usługi IT dla podmiotów zewnętrznych z zakresu VR/AR**

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

### **Zaplecze technologiczno - biznesowe dla projektów z branży AR/VR**

W ramach działalności operacyjnej Emitent współpracuje z uczelniami, ośrodkami badawczymi oraz producentami urządzeń AR/VR celem umacniania pozycji rynkowej i rozpoznawalności marki Spółki. W ramach działań z powyższego zakresu, Emitent w okresie 2017 roku prowadził pracę nad portalem crowdfundingowym CrowdDragons.com. Przedmiotowa platforma umożliwia pozyskiwanie środków pieniężnych dla projektów z branży gier komputerowych, mobilnych, AR/VR oraz technologii związanych z ich tworzeniem.

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.

## **7. Prognozy finansowe**

Emitent nie publikował prognoz jak również nie planuje publikacji prognoz na 2018 rok.

## **8. Informacja o instrumentach finansowych**

Ryzyko związane z instrumentami finansowymi oraz przejętymi oraz przyjęte przez Spółkę cele i model zarządzania ryzykiem finansowym zostały przedstawione w informacjach dodatkowych do sprawozdania finansowego.

Spółka nie udzielała pożyczek oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek. Spółka posiada obligacje z stałą stopą procentową.

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

### **Ryzyko stopy procentowej oraz kredytowe**

Spółka posiada środki na rachunkach bankowych oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej. Spółka posiada obligacje ze stałą stopą procentową.

### **Ryzyko stopy procentowej oraz kredytowe**

W roku 2017 Spółka nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej. Spółka posiada obligacje z stałą stopą procentową.

## **9. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki**

### Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Emitent prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Emitenta. 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 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 Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd 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 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 Emitenta, a tym samym spadek wartości aktywów 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 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 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 na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia 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 Emitenta. Zarząd Emitenta 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 Emitenta (ryzyko nieosiągnięcia celów strategicznych)

Działalność 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 Spółki w prowadzeniu tego rodzaju działalności. Aktualne cele strategiczne, do których osiągnięcia Emitent dąży zostały opublikowane raportem bieżącym ESPI nr 1/2018 w dniu 30 stycznia 2018 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 osiągnięte wyniki finansowe. Zarząd Spółki dokłada wszelkich starań - zarówno na etapie doboru projektów, jak i po zaangażowaniu kapitału, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności udzielając wsparcie 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 udostępniać 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 wytwórców 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 pogorszeniem 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 wybrane spółki portfelowe planują wprowadzanie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Wytworzenie gry wiąże się z poniesieniem nakładów na jej produkcję, certyfikację 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 będzie zdecydowanie mniejszy 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 nieuwzględnienie 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 zmierzają do uniknięcia 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-( taka formułę komercjalizacji przyjęto dla projektu Emitenta, tj. 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,

dokonyje 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 2016 oraz 2017 roku, w tym w szczególności w IV kwartale 2017 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 gier autorskich.

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 ekspozycji 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.

## **9.1. Organy Spółki – na dzień 31.12.2017 roku**

### **9.1.1. Zarząd**

Zarząd Spółki jest jednoosobowy. Uchwałą z dnia 30 czerwca 2017 roku Rada Nadzorcza Varsav VR S.A. podjęła uchwałę w sprawie powołania Prezesa Zarządu Spółki w osobie Pana Konrada Mrocza na nową kadencję.

#### ***Konrad Mroczek*** - Prezes Zarządu

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

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

### **9.1.2. Rada Nadzorcza**

W dniu 30 czerwca 2017 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało pięciu członków Rady Nadzorczej na nową wspólną III kadencję, w osobach:

- 1) Pana Piotra Babieno,
- 2) Pana Dominika Gaworeckiego,
- 3) Pana Adama Osińskiego,
- 4) Pana Łukasza Rosińskiego,
- 5) Pani Iwony Rogowskiej.

W dniu 4 sierpnia 2017 r. rezygnację z funkcji członka Rady Nadzorczej złożyła Pani Iwona Rogowska. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 2 października 2017 roku powołało Panią Annę Andrzejak jako członka Rady Nadzorczej Spółki.

**Piotr Babieno** - Członek Rady Nadzorczej

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

**Łukasz Rosiński** - Członek Rady Nadzorczej

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

Posiada blisko 10-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w emisjach akcji i obligacji korporacyjnych (Prezes Zarządu Macromoney Corporate Finance Sp. z o.o.). Dodatkowo Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (wiceprezes Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Śląskie Kamienice S.A, Bloober Team S.A.

**Adam Osiński** - Członek Rady Nadzorczej

Pan Adam Osiński jest ekspertem w zakresie rynku NewConnect, prawa cywilnego i handlowego, doradzał przy licznych projektach z zakresu M&A dla firm polskich oraz zagranicznych. Upřednio pełnił funkcję szefa działu prawnego w Dom Książki S.A. w Warszawie.

Obecnie Pan Adam Osiński jest Prezesem Zarządu Świętokrzyski Inkubator Technologii S.A. z siedzibą w Kielcach, Light Side sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie oraz Grupa Proinvest sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Pełni również funkcję Prezesa Zarządu EBC Solicitors S.A. z siedzibą w Warszawie oraz partnera zarządzającego w Kancelarii Adwokackiej Osiński i Wspólnicy spółka komandytowa.

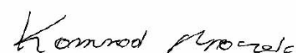
**Anna Andrzejak** - Członek Rady Nadzorczej

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

**Dominik Gaworecki** - Członek Rady Nadzorczej

Pan Dominik Michał Gaworecki posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Szkołę Główną Handlową w Warszawie. Ponadto, Pan Dominik Michał Gaworecki posiada licencję Doradcy Inwestycyjnego (nr 236) oraz międzynarodowy certyfikat z zakresu analizy finansowej spółek CFA (Chartered Financial Analyst). W latach 2010 – 2016 Pan Dominik był Zarządzającym strategiami akcyjnymi w mWealth Management (obrona strategia zwyciężyła roczny rankingi dziennika „Parkiet” w kategorii „Portfele Akcji”). Obecnie zarządza wspólnie z Panem Michałem Szpinem autorskim funduszem Inwestycyjnym Excalibur FIZ (w ramach OPTI TFI).

Konrad Mroczek



---

Prezes Zarządu