



BARKOUR

Sprawozdanie Zarządu z działalności

VARSAV Game Studios S.A.

za okres 01.01.2023 – 31.12.2023 roku



**EVERDREAM
VALLEY**



**BEE
SIMULATOR**



**GIANTS
UPRISING**

SPIS TREŚCI

1. INFORMACJE OGÓLNE	4
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
2. ROK OBROTOWY	6
3. INFORMACJA O ZMIANACH W SYTUACJI MAJĄTKOWEJ SPÓŁKI	6
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	6
3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych	13
3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych	13
3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych	13
4. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU ORAZ WYNAGRODZENIACH W SPÓŁCE	13
4.1. Stan zatrudnienia	13
4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej	13
5. INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	14
5.1. Dane finansowe	14
5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	14
6. INFORMACJE NA TEMAT PRZEWIDYWANYCH KIERUNKÓW ROZWOJU ORAZ STRATEGIA SPÓŁKI	16
6.1. Projekty własne	16
6.1.1. Projekty badawczo-rozwojowe	17
6.1.2. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym	17
7. PROGNOZY FINANSOWE	18
8. INFORMACJA O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH	18
9. POZOSTAŁE INFORMACJE	18
10. OPIS PODSTAWOWYCH RYZYK ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI	19
11. ORGANY SPÓŁKI	26
11.1. Zarząd	26
11.2. Rada Nadzorcza	26

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAN Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 2023 r.

Ubiegły rok to okres działań produkcyjnych gry The Path Of Calydra oraz Projektu CHASE, który pod koniec 2023 roku zadebiutował w mediach społecznościowych w docelowej nazwie – BARKOUR. Spółka otrzymywała stabilne przychody z gry Bee Simulator, która przyniosła Spółce w 2023 roku łącznie ponad 196 tys. EUR. Odnotowaliśmy także 65 tys. USD przychodu wynikającego z umowy ko-wydawniczej ze spółką zależną - Mooneaters S.A. Pozostałe przychody z działalności dotyczącej gier, stanowią przychody z gry Giants Uprising, m.in. wynikające z zawartej z Untold Tales umowy wydawniczej.

Najwyższy priorytet zespołu produkcyjnego ma obecnie realizacja gry BARKOUR z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. Produkcja gry weszła w na tyle zaawansowaną fazę, że w czwartym kwartale 2023r., zdecydowaliśmy się na rozpoczęcie pierwszego kroku w jej komunikacji. Uruchomiliśmy działania na platformie X, na której obecnie prezentowane są głównie koncepty oraz materiały z produkcji, które nie pokazują mechanik gry. W kolejnym etapie, który przewidziany jest na pierwszą połowę 2024 roku planowana jest oficjalna zapowiedź gry i tradycyjne działania z mediami.

W 2023 r. miała miejsce premiera gry Everdream Valley na wersji na PC oraz konsole Nintendo Switch, Sony i Xbox. Sprzedaż Everdream Valley za 2023 r. wyniosła 91 tys. sztuk, z czego 42% to sprzedaż na platformie Steam, 41% na Nintendo Switch, 15% na konsolach Sony, a 1,7% przypada na konsole Xbox. Po premierze spółka zależna - Mooneaters S.A. nadal rozwijała grę Everderam Valley poprzez dodawanie nowych treści w postaci zadań, zwierząt czy dostępnych opcji customizacji. W sierpniu 2023 roku Mooneaters S.A. podpisała umowę wydawniczą z Meta Platforms Technologies LLC na stworzenie wersji VR gry Everdream Valley, z planowaną premierą już na koniec 2024 roku. W 4Q Mooneaters S.A. podpisała także umowę z Ovid Works na ko-produkcję Everdream Valley VR. Umowa ta gwarantuje realizację zaplanowanych milestone'ów produkcyjnych z umowy wydawniczej z Meta Platforms Technologies LLC. na ko-finansowanie i dystrybucję gry Everdream Valley w wersji VR, jednocześnie zapewnia zespołowi komfort w rozwoju podstawowej wersji gry. Bardzo mnie cieszy ta współpraca, zwłaszcza obserwując zaangażowanie obu zespołów oraz jej pierwsze, bardzo wysoko oceniane przez zespół Meta Platforms Technologies LLC. efekty.

W 2023 w Warhound Games Sp. z o.o. oraz Cyber Rain Games Sp. z o.o. nie trwały prace produkcyjne, ze względu na brak ich finansowania przez zewnętrznych partnerów. W spółce Perimeter Games Sp. z o.o. dzięki uzyskaniu dofinansowania na kwotę 167 790,00 zł z Programu Wsparcia Gier Wideo 2023 realizowanego przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych nastąpił powrót do pracy nad grą HeatWave.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Informacje ogólne

1.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

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

Tel.: + 48 22 100 46 29

Faks: + 48 22 100 46 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

1.2. Przedmiot działalności

VARSAV Game Studios S.A. koncentruje swoją działalność na produkcji gier komputerowych w oparciu o wewnętrzny zespół produkcyjny. Pierwsza produkcja studia, gra Bee Simulator, została wydana w 2019 roku, jednocześnie na PC, PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch, w wersji pudełkowej i cyfrowej. Spółka chce w kolejnych latach kształtować świadomość marki VARSAV Game Studios jako podmiotu wyspecjalizowanego w kreatywnym przenoszeniu świata zwierząt do gier komputerowych.

Spółka celem budowania przewagi konkurencyjnej studia prowadzi prace badawczo-rozwojowe m.in. nad elementami systemów animacji dla przyszłych produkcji Spółki w ramach współfinansowanego z środków unijnych projektu QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji

Na dzień sporządzenia sprawozdania Emitent jest udziałowcem pięciu spółek z branży gier – Ovid Works S.A. (13,1%), Mooneaters S.A. (55,01%), Perimeter Games Sp. z o.o. (30%), Cyber Rain Games Sp. z o.o. (40%) oraz Warhound Games Sp. z o.o. (100%).

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2023 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 sprawozdania 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

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2023 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	Łukasz Rosiński wraz z VARSAV SA*	8 788 880	43,83%	8 788 880	43,83%
2	Pozostali	11 261 119	56,17%	11 261 119	56,17%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Łukasz Rosiński wraz z VARSAV SA*	8 788 880	43,83%	8 788 880	43,83%
2	Pozostali	11 261 119	56,17%	11 261 119	56,17%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

*w tym 1.000.000 akcji pożyczonych w ramach transakcji pożyczki z dnia 05.07.2023

Pozostali akcjonariusze posiadają z osobna mniej niż 5% udziałów, z tego powodu nie zostali wyszczególnieni.

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzone za 2023 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2023 do 31 grudnia 2023. Roczne sprawozdanie finansowe Spółki podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest BIURO BIEGŁYCH REWIDENTÓW "EKO-BILANS" z siedzibą w Łodzi.

3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki

3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

Na dzień sporządzenia sprawozdania oraz 31.12.2023 Emitent posiada dwie Spółki zależne oraz dwie jednostki stowarzyszone. Dodatkowo Spółka na dzień publikacji raportu posiada pakiet 13,1% akcji Ovid Works SA.

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2023 roku w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. W przypadku Warhound Games Sp. z o.o. informacja o podjęciu decyzji o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych spółki zależnej została opublikowana w dniu 14 marca 2019 roku (ESPI nr 4/2019). Podstawą prawną dla zwolnienia z

obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest art. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym "konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne dla realizacji obowiązku określonego w art. 4 ust. 1 (ustawy o rachunkowości)", czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta oraz art. 56 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „Jednostka dominująca może nie sporządzać skonsolidowanego sprawozdania finansowego, jeżeli na dzień bilansowy roku obrotowego oraz na dzień bilansowy roku poprzedzającego rok obrotowy łączne dane jednostki dominującej oraz wszystkich jednostek zależnych każdego szczebla

- 1) przed dokonaniem wyłączeń konsolidacyjnych, o których mowa w art. 60 metoda konsolidacji pełnej ust. 2 i 6, nie przekroczyły co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości:
 - 38 400 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego
 - 76 800 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
 - 250 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty
- 2) po dokonaniu wyłączeń konsolidacyjnych, o których mowa w art. 60 metoda konsolidacji pełnej ust. 2 i 6, nie przekroczyły co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości
 - 32 000 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego,
 - 64 000 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
 - 250 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty.”

Jednostki zależne:

Firma:	Warhound Games Sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10, 00-388 Warszawa
Zarząd:	Maciej Matusik
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	100% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	100% głosów

W dniu 16 lutego 2018 roku do rejestru przedsiębiorców została wpisana spółka Warhound Games Sp. z o.o. (dawniej 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 Warhound Games Sp. z o.o.

Emitent w dniu 05.11.2020 podjął decyzję o zmianie strategii działalności ww. spółki zależnej polegającej na dokonaniu zmiany profilu jej działalności. Zgodnie z podjętą przez Zarząd decyzją dot. zmiany profilu działalności spółki zależnej, spółka zależna stanie się studiem zależnym od Emitenta, wyspecjalizowanym w tworzeniu gier o tematyce około wojennej. Zgromadzenie Wspólników ww. spółki zależnej podjęło stosowne uchwały w zakresie zmiany umowy Spółki zależnej w zakresie zmiana firmy Spółki zależnej z Crowd Dragons sp. z o.o. na Warhound Games sp. z o.o. Zmiany zostały zarejestrowane w KRS.

Pierwszym projektem, który realizuje Spółka zależna jest gra nawiązująca do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkuosobowego zespołu Spółki zależnej stanowili nowozatrudnieni bardzo doświadczeni deweloperzy oraz członkowie zespołu produkcyjnego Emitenta, wraz z obecnym Head Of Studio Spółki - Maciejem Matusikiem, który stanął na czele studia. Maciej Matusik to manager z ponad 16-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

W 2021 roku spółka Warhound Games Sp. z o.o. finansowana była pożyczkami od Varsav Game Studios S.A. Planowane są zmiany w ramach struktury udziałowej, w wyniku których do Spółki zależnej przystąpi nowy, mniejszościowy wspólnik. Natomiast niezależne od powyższego Emitent w dalszym ciągu będzie większościowym udziałowcem Spółki zależnej. Zmiana profilu działalności Spółki zależnej stanowi realizację strategii Emitenta w zakresie inwestycji w podmioty z rynku gier komputerowych tworzące produkcje zbieżne ze strategią Spółki.

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	55,01% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	55,01% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Głównym projektem realizowanym przez studio jest gra Everdream Valley. Światowa premiera Everdream Valley miała miejsce na PC na platformach Steam, GOG oraz Epic Store 30 maja br., natomiast na konsolach PlayStation 4 i PlayStation 5 premiera miała miejsce również w dniu 30 maja br. na rynku amerykańskim oraz europejskich (premiera na rynku azjatyckim odbędzie się we współpracy z lokalnym partnerem w najbliższym czasie). Premiera Everdream Valley na konsoli Nintendo Switch miała natomiast miejsce 23 czerwca br., również na rynkach europejskich i amerykańskim. Premiera Everdream Valley na rynki azjatyckie miała miejsce w 4Q23, natomiast w 1Q24 na wybranych rynkach planowana jest premiera wersji pudełkowej gry.

Sprzedaż Everdream Valley na dzień publikacji niniejszego sprawozdania sięgnęła 91 tys. sztuk, z czego 42% to sprzedaż na platformie Steam, 41% na Nintendo Switch, 15% na konsolach Sony, a 1,7% przypada na konsole Xbox.

W sierpniu 2023 Mooneaters S.A. podpisała umowę z Meta Platforms Technologies na ko-finansowanie i dystrybucję gry Everdream Valley w wersji VR. Zgodnie z umową Mooneaters w 2024 roku wyda na głównym sklepie Meta Quest grę "Everdream Valley VR" na urządzenia Oculus Quest 2 oraz 3. Produkcja gry odbywa się we współpracy z Ovid Works S.A. i przebiega bardzo płynnie.

Głęboko wierząc w zespół Mooneaters S.A. oraz w sukces Everdream Valley oraz korzystając z nadarzającej się okazji rynkowej, w 1Q23 Spółka zwiększyła zaangażowanie w Mooneaters S.A., do 602.500 akcji, stanowiących 56,04% akcji w kapitale zakładowym. W 2Q23 Emitent zbył 7.777 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 25,72 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 200.024,44 zł. Natomiast w dniu 10.11.2023 Emitent zbył 3.334 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 30,00 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 100.020,00 zł.

Na dzień publikacji niniejszego raportu Emitent posiada 591.389 akcje Mooneaters S.A., które stanowią 55,01% akcji w kapitale zakładowym Mooneaters S.A.

Jednostki stowarzyszone:

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

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

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

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

Spółka w 3Q23 wznowiła prace nad grą HeatWave dzięki uzyskaniu dofinansowania na kwotę 167 790,00 zł z Programu Wsparcia Gier Wideo 2023 realizowanego przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych. W 4Q

Firma: Cyber Rain Games sp. z o.o.
Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Legionowo
Adres: ul. Warszawska 40/60, 05-120 Legionowo
Zarząd: Marek Jaroszewski, Marek Jaroszewski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <https://www.dontbitedevs.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 40% w głosach

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

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki stowarzyszonej podjęło w dniu 4 grudnia 2020 roku także uchwałę w sprawie zmiany firmy spółki na z dotychczasowej Don't Bite Devs Studio sp. z o.o. na Cyber Rain Games sp. z o.o.. Cyber Rain Games Sp. z o.o. specjalizuje się w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości.

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

Pozostałe jednostki:

Firma: Ovid Works S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd: Jacek Chojecki, Jacek Dębowski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <http://www.ovidworks.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 11,98% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 13,1% w głosach*

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

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

Spółka otrzymała trzy dotacje Gameinn:

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

Spółka zadebiutowała na rynku NewConnect w dniu 31 lipca 2020 r. Premiera gry Metamorphosis miała miejsce w dniu 12 sierpnia 2020 roku na platformy PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Obecnie spółka koncentruje swoje działania na produkcji gry Nemesis: Distress we współpracy z grupą Awaken Realms oraz drugiej części gry VR – Interkosmos 2020.

3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych

3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych

W 2023 roku nie dokonano inwestycji zagranicznych.

3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych

W 2023 Spółka zakupiła od Qubic Games S.A., pakiet 58.375 akcji na okaziciela Mooneaters S.A. z siedzibą w Olsztynie za cenę wynoszącą 6,66 zł za jedną akcję, tj. za łączną cenę wynoszącą 388.777,50 złotych.

4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

4.1. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2023 roku zespół deweloperski VARSAN Game Studios S.A., składał się z dziesięciu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu czterech współpracowników.

4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza nie pobiera wynagrodzenia. Łączne wynagrodzenie pobrane przez organy zarządzające wyniosło w 2023 roku 47 tys. zł.

5. Informacje o działalności Spółki

5.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2023-31.12.2023	1.01.2022-31.12.2022
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 590 321,25	4 326 629,83
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	- 4 467 994,29	1 230 068,82
Zysk (strata) brutto	- 4 734 587,83	-2 763 846,25
Zysk (strata) netto	- 5 378 366,77	-2 500 693,25
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	- 2 337 647,79	-2 369 304,88
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	385 599,08	624 235,17
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 695 818,75	1 417 251,53
Przepływy pieniężne netto, razem	- 256 229,96	-327 818,18
Aktywa trwałe	6 629 047,02	219 920,73
Aktywa obrotowe	7 289 939,27	10 684 352,02
Kapitały własne	9 648 901,97	7 006 108,16
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 270 084,32	3 898 164,59
Suma bilansowa	13 918 986,29	10 904 272,75

W 2023 roku Spółka osiągnęła 3 590 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając 4 467 tys. zł straty z działalności operacyjnej oraz 5 378 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2023 roku wynosiła 13 918 tys. zł, w tym 9 648 tys. zł to kapitały własne Spółki.

5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2023 roku Spółka osiągnęła 3 590 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając 4 467 tys. zł straty z działalności operacyjnej oraz 5 378 tys. zł straty netto.

W ramach przychodów około 1 240 tys. zł stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator, Giants Uprising oraz umowy ko-wydawniczej dla gry Everdream Valley, natomiast 2 310 tys. zł stanowiła zmiana stanu produktów wyodrębnionych projektów tj. The Path of Calydra, Quadrima oraz Chase.

Wpływ na wynik Spółki miały zmniejszone przychody, koszty bieżącej działalności, wynik finansowy odnoszący się do prowadzonych inwestycji oraz należny od nich podatek dochodowy oraz utworzenie rezerw urlopowych.

W zakresie działań w okresie 2023 r., które miały istotny wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody w wysokości 1 240 tys. zł z tytułu tantiem ze sprzedaży gier: Bee Simulator (860 tys. zł), Giants Uprising (około 120 tys. zł) oraz Everdream Valley (260 tys. zł);
- odpisy aktualizujące wartość projektów ARIA, The Path Of Calydra oraz Giants Uprising w łącznej kwocie 4 971 656,29 zł,
- wzrost stanu produktów w związku z aktywacją kosztów projektów Quadrima oraz Chase.
- koszty wynagrodzeń uległy obniżeniu ze względu na dalsze racjonalizowanie kosztów produkcji gier ze względu na utrzymującą się niesprzyjającą sytuację w branży gier,
- koszty usług obcych uległy obniżeniu ze względu na dalsze racjonalizowanie kosztów produkcji gier ze względu na utrzymującą się niesprzyjającą sytuację w branży gier,
- wpływ na wynik finansowy miało przeszacowanie wartości posiadanego pakietu akcji spółki Mooneaters S.A. do kwoty 12,06 zł za jedną akcję.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki (w opisach opisano zmiany w odniesieniu do roku 2022):

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów Quadrima oraz Chase.
- odpisy aktualizujące wartość projektów ARIA, The Path Of Calydra oraz Giants Uprising w łącznej kwocie 4 971 656,29 zł
- Wzrost pozycji Inwestycje długoterminowe o około 6 519 tys. zł w związku z przeszacowaniem wartości posiadanych akcji Mooneaters S.A.
- wzrost poziomu zobowiązań z uwagi na zaciągnięcie pożyczek oraz emisję weksli celem finansowania działalności i nakładów marketingowych,

6. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki

Główne założenia strategii Emitenta:

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

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

6.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny grę BARKOUR.

BARKOUR

W 2023 roku większość zespołu deweloperskiego Emitenta skupiała się na produkcji gry BARKOUR (pierwotnie Projekt CHASE) z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. W 2023 zespół skupiał się na regularnej produkcji kolejnych mechanik, elementów graficznych i dźwiękowych. Dużym kamieniem milowym było zakończenie prac nad jedną z trzech największych lokacji w grze. Zespół marketingowy Emitenta rozpoczął

komunikację gry na platformie X, regularnie uczestniczące w wydarzeniach dla deweloperów indie. Oficjalna zapowiedź gry jest na dzień publikacji niniejszego raportu planowana ja pierwsze półrocze 2024 roku.

6.1.1. Projekty badawczo-rozwojowe

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych. Realizowany w poprzednich latach Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku. W dniu 09.08.2023 roku Emitent otrzymał od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju pismo potwierdzające, że projekt został zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju potwierdziło również, że zgodnie z umową projekt został zakończony, a Emitent jest zobowiązany do utrzymania trwałości projektu przez okres 3 lat. Ostateczna kwota wydatków narastająco od początku realizacji Projektu wyniosła: 3.299.946,34 zł, kwota dofinansowania dla projektu wyniosła 2.435.108,63 zł.

6.1.2. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta w Brazylii, ale zostaje wciągnięty do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego progresu wizualnego, jesteśmy bardzo zadowoleni z kluczowego w tego typu grach systemu walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising. Prace nad projektem zbliżają się ku końcowi – aktualnie najbardziej zaawansowane są prace po stronie level designu oraz level artu, kontynuowane są prace nad oświetleniem poziomów oraz kończone jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Istotnej modyfikacji uległ także główny bohater gry – Matheus, którego zmodyfikowany model 3D zyskał bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych.

Emitent w 4Q2023 otrzymał od zewnętrznego partnera zestaw danych dotyczących źródeł problemów optymalizacyjnych gry, które blokują możliwość jej przejściem do fazy portowania na konsole. Zakres potrzebnych poprawek, ich koszt oraz możliwe terminy ich zrealizowania są obecnie analizowane w kontekście możliwości finansowych Emitenta.

7. Prognozy finansowe

Emitent nie publikował prognoz jak również nie planuje publikacji prognoz na 2023 rok.

8. Informacja o instrumentach finansowych

Spółka nie udzielała pożyczek poza grupę spółek stowarzyszonych i zależnych oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i obligacji.

Spółka 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 Spółka zostało opisane w punkcie 9 w części dotyczącej „Ryzyko związane z inwestycjami”.

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 – wszystkie weksle i pożyczki są oprocentowane według oprocentowania stałego.

9. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

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

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

Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku. W dniu 09.08.2023 roku Emitent otrzymał od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju pismo potwierdzające, że projekt został zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju potwierdziło również, że zgodnie z umową projekt został zakończony, a Emitent jest zobowiązany do utrzymania trwałości projektu przez okres 3 lat. Ostateczna kwota wydatków narastająco od początku realizacji Projektu wyniosła: 3.299.946,34 zł, kwota dofinansowania dla projektu wyniosła 2.435.108,63 zł.

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia

W roku obrotowym 2023 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2023 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

10. 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.

Na skutek toczącej się od lutego 2023 roku wojny w Ukrainie, Emitent zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym. Eskalacja konfliktu spowodowała i może w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, wzrost cen oraz inflacji, jak również niepokój na rynkach finansowych i spadek kursów spółek notowanych na giełdach w Polsce i na świecie jak również pogorszenie sentymentu inwestorów, wydawców do inwestycji lub współpracy z podmiotami z Polski.

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 jakością 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, pandemia 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. W ramach prowadzonej działalności spółka wykorzystuje pracę zdalną której zakres może być zwiększony w sytuacjach kryzysowych.

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. Cele strategiczne, do których osiągnięcia Emitent dąży zostały opublikowane raportem bieżącym EBI nr 5/2022 w dniu 23 lutego 2022 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 wsparcia merytorycznego lub technologicznego spółkom portfelowym, w celu wzrostu ich wartości i potencjału rynkowego. Ponadto Emitent zakłada dywersyfikację niniejszego ryzyka poprzez pozyskiwanie ko-inwestorów 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.

Deweloperzy gier z danego kraju lub regionu konkurują między sobą w zakresie pozyskiwania pracowników. 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 Emitenta, może prowadzić do ewentualnego zmniejszenia udziału Emitenta w rynku nowych technologii, co mogłoby się przełożyć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Emitent będzie starać się minimalizować to ryzyko poprzez dywersyfikację portfela zarówno projektów własnych, jak i spółek portfelowych.

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 spółki portfelowe 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 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 (model premium) 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 premium uzyskiwanie gier lub odpłatnych dodatków i funkcjonalności bez dokonania płatności. Istnieje zatem ryzyko spadku przychodów Emitenta pochodzących ze sprzedaży gier, 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 netto przyjmuje wartości ujemne. Spowodowane jest to tym, że Emitent zawiązał rezerwę na odroczony podatek dochodowy.

W ocenie Zarządu Emitenta, mając powyższe na uwadze oraz przy uwzględnieniu pozostałych wskaźników ekonomiczno-finansowych osiągniętych przez Emitenta, tj. w szczególności płynności finansowej oraz wartości posiadanych przez Spółkę aktywów, aktualna sytuacja Emitenta, na dzień sporządzenia sprawozdania, 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 sprawozdania jest w pełni zdolny do kontynuowania działalności w niezmiennym zakresie.

11. Organy Spółki

11.1. Zarząd

Na dzień publikacji sprawozdania Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

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

Posiada blisko 13-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Dodatkowo Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (od 2013 roku zasiada w Radach Nadzorczy spółek z tej branży, od 2014 do 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych, m.in. następujących spółek: Ovid Works S.A., Mooneaters S.A., HUS S.A., NETSU S.A., Farmy Fotowoltaiki S.A., Śląska Prohibicja S.A.

11.2. Rada Nadzorcza

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

Konrad Mroczek – Przewodniczący Rady Nadzorczej

Pan Konrad Mroczek posiada ponad 16-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres realizowanych przez Pana Konrada Mrocza obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku. W latach 2016-2020 Pan Konrad Mroczek był CEO, a w latach 2020-2022 CFO VARSAN Game Studios S.A.

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

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

Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej

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

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

Wojciech Pazdur - Członek Rady Nadzorczej

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

Aleksander Sierżęga - Członek Rady Nadzorczej

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

Warszawa, dnia 31 maja 2023 roku