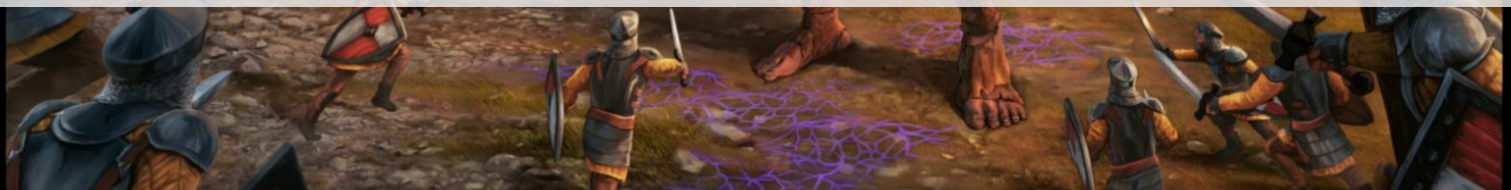




Raport kwartalny
VARSAV GAME STUDIOS S.A.
za 3Q2020 roku





1. Wybrane dane finansowe	6
2. Informacje ogólne	7
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	7
2.2. Zarząd	7
2.3. Rada Nadzorcza.....	8
2.4. Akcjonariat	9
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta.....	10
2.5.1. Produkcja gier - tworzenie gier „z innej perspektywy” w segmencie indie premium, gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA.....	11
2.5.2. Pozostałe gry, w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. w zakresie tworzenia unikalnych mechanik dla gier	12
2.5.3. Działalność wydawnicza – w zakresie gier zbieżnych ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” realizowanych przez zewnętrzne podmioty.	13
2.6. Zatrudnienie	14
2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań.....	15
3. Dane finansowe VARSAV Game Studios SA.....	23
3.1. Bilans	23
3.2. Rachunek zysków i strat	25
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych.....	26
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	28
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	29
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2020 roku	32
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta , jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w III kwartale 2020 r.	32
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.	33
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	33

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAN Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w okresie 3Q2020 r. Okres minionego kwartału pod wieloma względami był dla nas trudnym okresem.

Od początku czerwca zespołowi udało się wrócić do pracy stacjonarnej i wykorzystania pełni mocy produkcyjnych, co przez okres pracy zdalnej było bardzo utrudnione. Pomimo napotkanych niedogodności nasze główne cele na 2020 rok się nie zmieniły. Najważniejszym z nich był rozwój projektu Giants Uprising i osiągnięcie poziomu jakościowego, który zadowoli zarówno nas, jak i w przyszłości naszych graczy. Reakcje graczy na opublikowany podczas targów Gamescom teaser trailer gry były bardzo pozytywne i potwierdziły zainteresowanie koncepcją gry, niestety opinie odnośnie przedstawionych mechanik w ramach pierwszego trybu rozgrywki – Smash Mode nie pozostawiły złudzeń, iż gracze oczekują od „gry o gigantach” czegoś innego. Jestem bardzo wdzięczny zespołowi za podjęcie ogromnego wysiłku, by przejść ze Spółką ten bardzo trudny emocjonalnie okres i przekuć otrzymane negatywne opinie na znaczne, pozytywne zmiany w grze. W efekcie wzmożonej pracy zespołu, zmianie uległy główne założenia rozgrywki, poruszanie się giganta, jak i napotykanie przez niego przeciwnicy oraz przeszkody. Gra dużo bardziej zbliżyła się do swoich pierwotnych założeń, z tym że ze znacznie ulepszoną warstwą audio-wizualną. Efekty wprowadzanych w projekcie zmian są na bieżąco dostępne na kanale Discord GIANTS UPRISING (<https://discord.gg/Sjk8khQ3>), do uczestnictwa w którym zapraszam niniejszym wszystkich akcjonariuszy Spółki. Oficjalne materiały z gry, w tym demo i prezentacja planowanego pierwotnie na Gamescom cinematic trailera gry (opóźnienie po stronie podwykonawcy) są zaplanowane na 1Q2021.

Okres minionego kwartału to również działania ukierunkowane na pozyskanie projektów dla naszego wydawnictwa. Rozpoczęcie tej działalności to bardzo ważny element naszej strategii, na którego rozwój nie mogliśmy sobie dotychczas pozwolić. W wyniku prowadzonych ponad dwumiesięcznych rozmów, podpisaliśmy umowę w zakresie koprodukcji oraz wydania gry The Path Of Calydra z podmiotem z Brazylii. Zgodnie z relacją założyciela Acquaclass Sistemas Ltd., studia odpowiedzialnego za projekt – przez nasze zaangażowanie w negocjacje i chęć współpracy również na polu produkcyjnym, wygraliśmy rywalizację o ten projekt z siedmioma wydawcami z o wiele większym doświadczeniem wydawniczym. Obecnie trwają intensywne prace produkcyjne gry, które po stronie Spółki są prowadzone przez pięć osób z zespołu deweloperskiego oraz dwa podmioty zewnętrzne.

Miniony okres to także przyniósł także kontynuację strategii inwestycji w podmioty z branży gier komputerowych – dokonano inwestycji w spółkę Mooneaters SA, w której Spółka posiada 70% akcji. Studio to realizuje projekty w unikalnej stylistyce zbliżonej do dzieł słynnego studia animacyjnego Ghibli. Mooneaters S.A. we współpracy z zespołem wydawniczym Spółki zaprezentowało podczas targów Gamescom oraz Tokio Game Show swoją pierwszą grę - Everdream Valley, jest także w trakcie pre-produkcji kolejnej, niezapowiedzianej jeszcze gry. Dokonany w sierpniu br. udział w podwyższeniu kapitału Perimeter Games Sp. z o.o. to z kolei inwestycja w 14-letnie doświadczenie założyciela studia – Igora Zielińskiego 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.

W 3Q2020 kontynuowano prace pre-produkcyjne nad projektem Aria. Prace prowadzone były przez 5-osobowy zespół Emitenta, we współpracy z czterema zewnętrznymi konsultantami z bardzo dużym doświadczeniem w produkcji gier AAA. Głównym bohaterem Aarii będzie czworonożne zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcja z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. Publiczne działania marketingowe gry są planowane po uzyskaniu jej docelowej jakości, czyli po wejściu jej produkcji w fazę alfa. Projekt jest obecnie realizowany ze środków własnych Emitenta. W związku z realizacją Projektu Emitent przygotował oraz złożył wniosek o dofinansowanie jego części badawczo-rozwojowej. Wniosek o dofinansowanie 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 kwotę 5,2 mln zł, w tym 3,8 mln zł dofinansowania został złożony w dniu 14.05.2020 do Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach konkursu "Szybka Ścieżka 3_2020". Projekt nie został wybrany do dofinansowania ze względu na brak alokacji - projekt spełnił kryteria i uzyskał minimalną liczbę punktów. Na dzień publikacji raportu deklarowana alokacja dla konkursu "Szybka Ścieżka dla Mazowsza" wynosiła 556 mln zł, w ramach obecnie opublikowanych informacji alokowano kwotę 305 mln zł. Spółka złożyła również protest od wyników oceny merytorycznej. W opinii Zarządu istnieją szanse na uzyskanie dotacji zarówno ze zwiększenia puli przez Ministerstwo Funduszy i Polityki Regionalnej, jak również w wyniku złożenia protestu. Brak powyższego dofinansowania i w konsekwencji brak możliwości stworzenia pełnej wersji systemu Quadrima nie powoduje ryzyka dla projektu Aria. W takim wypadku system Quadrima powstanie w znacznie mniejszej wersji spełniającej podstawowe potrzeby projektu, a zespół animacyjny Spółki będzie musiał poświęcić więcej czasu na prace nad projektem.

Spółka w 3Q2020 roku nie wygenerowała przychodów ze sprzedaży gry Bee Simulator, co wynika z faktu, iż Wydawca gry dokonał alokacji dodatkowych kosztów projektowych związanych z produkcją pudełek, których wcześniej nie uwzględnił w przedstawianych sprawozdaniach, co pomimo istotnej sprzedaży uniemożliwiło uzyskanie dodatkowego przychodu Spółce. Wyniki sprzedaży gry za 3Q 2020, które Spółka otrzymała w październiku br. pozwoliły jednak ponownie przekroczyć próg recoup. Spółka spodziewa się zwiększonych przychodów z Bee Simulator w 1Q2021 po zafakturowaniu przychodów za 4Q 2020 roku, kiedy to nastąpi premiera gry na platformie Steam i zgodnie z deklaracją Wydawcy planowane są wyprzedaże gry na innych platformach.

W 3Q2020 roku Spółka wygenerowała 816 tys. PLN przychodów w wyniku zmiany stanu produktów (produkcja w toku projektów Giants Uprising, Aria oraz Path of Calydra). Spółka zakończyła 3Q 2020 zyskiem na poziomie 2 450 tys. PLN. Wpływ na wynik miało dokonanie częściowej przeszacowania wartości posiadanych aktywów Ovid Works SA do wartości rynkowej (3,1 PLN za akcje na koniec trzeciego kwartału) w związku z debiutem spółki na rynku NewConnect. Dotychczasowa wycena w księgach Spółki wynosiła 1,88 PLN za akcje.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2020- 30.09.2020	1.07.2020- 30.09.2020	1.01.2019- 30.09.2019	1.07.2019- 30.09.2019
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 516 075,92	815 794,41	2 815 940,59	216 960,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-518 319,07	-306 668,76	-1 798 705,71	-1 801 998,91
Zysk (strata) brutto	2 542 456,04	2 450 146,72	-1 834 773,89	-1 818 786,79
Zysk (strata) netto	2 226 409,04	2 450 146,72	-1 834 773,89	-1 818 786,79
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-114 345,09	549 746,68	-1 673 022,78	-1 788 079,28
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	73 962,94	-101 223,65	-234 251,75	1 632,73
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-17 533,57	-1 195,01	-36 532,30	-33 304,05
Przepływy pieniężne netto, razem	-57 915,72	447 328,02	-1 943 806,83	-1 819 750,60
Aktywa trwałe	889 384,83	889 384,83	2 589 843,58	2 589 843,58
Aktywa obrotowe	11 717 872,57	11 717 872,57	3 553 334,28	3 553 334,28
Kapitały własne	12 035 222,16	12 035 222,16	5 410 556,34	5 410 556,34
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	572 035,24	572 035,24	732 621,52	732 621,52
Suma bilansowa	12 607 257,40	12 607 257,40	6 143 177,86	6 143 177,86

W 3Q2020 roku Emitent osiągnął 816 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 307 tys. PLN oraz 2 450 tys. PLN zysku netto.

Suma bilansowa na koniec 3Q2020 roku wynosiła 12 607 tys. zł, w tym 12 035 tys. zł to kapitały własne.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Wilcza 28/10, 00-544 Warszawa

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

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

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

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Berg Holding S.A., Hornigold Reit S.A., No Gravity Games S.A., Ovid Works SA, Hornigold S.A., Mooneaters S.A.

2.3. Rada Nadzorcza

W dniu 1 września 2020 roku Pan Tomasz Milas złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej.

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

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

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

Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej

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

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

Wojciech Pazdur - Członek Rady Nadzorczej

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

Aleksander Sierżęga - Członek Rady Nadzorczej

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

2.4. Akcjonariat

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

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

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	VARSAV SA	9 304 740	46,41%	9 304 740	46,41%
2	January Ciszewski	1 077 714	5,38%	1 077 714	5,38%
3	Pozostali	9 667 545	48,21%	9 667 545	48,21%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

„VARSAN Game Studios - Games from a different perspective”

VARSAN Game Studios S.A. kształtuje świadomość swej marki jako studia wyspecjalizowanego w kreatywnym łączeniu gier akcji z elementami symulacji oraz edukacji. Strategicznym wspólnym mianownikiem realizowanych projektów jest tworzenie elementów rozgrywki w niespotykanej do tej pory w grach perspektywie i ponadprzeciętnej jakości wykonania.

Strategia Emitenta jest realizowana w szczególności w dwóch głównych obszarach:

- 1) Produkcja gier komputerowych w zakresie produkcji gier komputerowych i mobilnych oraz aplikacji w podziale na:

- a. gry „z innej perspektywy” w segmencie indie premium gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA. Kluczowe produkcje pod kątem możliwości sprzedażowych oraz generowania przyszłych wyników Spółki.

Ukierunkowanie strategii rozwoju w powyższym zakresie w oparciu o gry w segmencie indie premium jest naszym zdaniem najbardziej korzystnym kierunkiem rozwoju ze względu na trendy panujące w branży gier. Analiza najbardziej udanych tytułów jednoznacznie wskazuje, że gracze wymagają od gier indie nie tylko ciekawej rozgrywki, ale także jakości zbliżonej do gier AAA w warstwie wizualnej i dźwiękowej.

Realizowane projekty wpisują się w powyższą strategię Spółki. W grze Bee Simulator gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje powierzone jej przez naturę zadania. Owady, a w szczególności pszczoły nie miały dotychczas jakościowej reprezentacji w grach indie premium. Z kolei w Giants Uprising rola giganta, którą powierzono graczowi, jest odwróceniem standardów spotykanych w innych grach, gdzie najczęściej to ludzie jako główni bohaterowie gry bronią się przed atakami gigantów. Również kluczowy projekt realizowany przez spółkę stowarzyszoną z Emitentem, tj. OVID Works S.A. z siedzibą w Warszawie, gra Metamorphosis łączy rzadko spotykaną w grach próbę kreatywnej interpretacji dzieł kultury z unikalną mikro perspektywą robaka.

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

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

Efektom działań w obszarze wydawniczym jest pozyskanie projektu Giants Uprising (poprzednia nazwa Bully Giant), który początkowo miał być realizowany przez zewnętrzny zespół ze wsparcie Emitenta, obecnie jest realizowany przez wewnętrzny zespół Emitenta.

Dodatkowo Strategia zakłada działania w następujących obszarach:

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

2.5.1. Produkcja gier - tworzenie gier „z innej perspektywy” w segmencie indie premium, gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry Giants Uprising, Aria oraz AR Kicker. Prace nad grą Bee Simulator zostały całkowicie zakończone.

GIANTS UPRISING

Gra Giants Uprising zgodnie z pierwotnymi założeniami miała być pierwszą grą „z innej perspektywy”, dla której Emitent miał pełnić rolę Wydawcy. Zewnętrzny zespół produkcyjny miał zapewnić stworzenie jakościowego produktu gry akcji, z unikalnymi mechanikami walki i niszczenia obiektów fizycznych. W związku z wieloma opóźnieniami w produkcji, Emitent podjął decyzję o całkowitym przejęciu projektu i stworzeniu siłami własnego zespołu o wiele bardziej dopracowanej jakościowo gry w świecie gigantów.

Wczesny prototyp gry ukończony siłami zewnętrznego zespołu i zespołu Emitenta został zaprezentowany na targach Gamescom 2019. Jego celem było przetestowanie kluczowych mechanik gry oraz zweryfikowanie grupy jej potencjalnych odbiorców, tak by jak najlepiej dostosować jej finalny zakres do ich oczekiwań. Efektem targów było kilkanaście publikacji mediów z całego świata, w tym najważniejszego – portalu IGN, który przeprowadził z zespołem Emitenta dwa 20-minutowe wywiady – dla IGN.de oraz IGN.com. Odbiór gry był bardzo pozytywny, zarówno ze strony graczy, jak i mediów. Dla zespołu produkcyjnego kluczowe były liczne komentarze dotyczące mechanik i ich zróżnicowania oraz pytania dotyczące części narracyjnej w grze.

Projekt w okresie od targów Gamescom 2019 do dnia publikacji niniejszego sprawozdania został przemodelowany dwukrotnie. Początkowo do modelu pokazanego podczas targów Gamescom 2020, podczas

których została zaprezentowana koncepcja na tryb Smash Mode i obecnie, czyli już po negatywnej reakcji graczy na przedstawiony na targach Gamescom 2020 gameplay gry.

Obecny tryb rozgrywki, mechaniki walki, dynamika poruszania się gigantów, ilość i rodzaj przeciwników oraz efekty audio-wizualne dużo bardziej odzwierciedlają „gigancją” perspektywę świata. Głównym antagonistą giganta w postaci „Pana Ziemi” komentuje i krytykuje nasze poczynania, reagując coraz bardziej agresywnie, gdy niszczymy jego własność m.in. nasyłając na nas kolejne fale przeciwników – zarówno równych nam Gigantów, jak i różnego rodzaju maszyny oblężnicze czy zastawiając pułapki. Aktualnie trwają intensywne prace nad wersją alfa gry – tak by ponownie zredesignowany projekt doprowadzić do momentu, kiedy warto go ponownie publicznie pokazać, tym razem w postaci demo, które planowane jest na 1Q20.

Również na ten moment jest planowana publiczna prezentacja cinematic trailera Giants Uprising, który będzie równocześnie zarysem fabuły gry. Niestety pierwotnie planowana publikacja cinematic trailera na targach Gamescom 2020 nie była możliwa ze względu na opóźnienie po stronie podwykonawcy, który jest odpowiedzialny za jego przygotowanie. Opóźnienie to wynikało z okoliczności niezależnych od podwykonawcy, nie mniej jednak mocno wpłynęło na formę i zakres opublikowanych podczas targów materiałów. Obecnie nie widzimy zagrożenia dla zakończenia przez podwykonawcę prac nad cinematic trailerem do końca 4Q20.

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

PRACE PRE-PRODUKCYJNE

Zgodnie ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” Emitent po zakończeniu produkcji Bee Simulator, przeprowadził wewnętrzną burzę mózgową mającą na celu wygenerowanie jak największej ilości interesujących pomysłów, które mogą być podstawą do stworzenia kolejnej gry silnie osadzonej w świecie zwierząt. Podczas burzy mózgową wygenerowano trzy interesujące projekty, z których wybrano jeden projekt o kodowej nazwie ARIA.

PROJEKT O KODOWEJ NAZWIE ARIA

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania projekt Aria jest rozwijany w ramach pre-produkcji przez 5-osobowy zespół Emitenta, we współpracy z czterema zewnętrznymi konsultantami z bardzo dużym doświadczeniem w produkcji gier AAA.

Głównym bohaterem Aarii będzie zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią Gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcji z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. Obecnie fazę pre-produkcji Projektu Emitent planuje zakończyć na przełomie I i II kwartału 2021 roku poprzez opracowanie grywalnego prototypu

Gry. Celem maksymalizowania zasięgów pierwszej oficjalnej zapowiedzi gry, Emitent nie planuje publikować dalszych informacji na temat głównego bohatera gry, ani założeń dotyczących kluczowych mechanik do momentu stworzenia prototypu. Publiczne działania marketingowe są planowane po uzyskaniu docelowej jakości gry, czyli po wejściu jej produkcji w fazę alfa. Projekt jest obecnie realizowany ze środków własnych Emitenta. Obecnie gotowy jest bardzo wstępny prototyp systemu poruszania się głównego bohatera gry.

W związku z realizacją Projektu zespół Emitenta przygotowywał wniosek o dofinansowanie prac badawczo-rozwojowych jego najtrudniejszej części – interaktywnych animacji. W ocenie Emitenta w przeciwieństwie do animacji człowieka, które zostały dopracowane przez większość studiów do perfekcji, w przypadku interaktywnej animacji zwierząt, na rynku jest dużo miejsca na dalszy rozwój, a co za tym idzie – pozytywne zaskoczenie graczy. Ze względu na założenia dotyczące fabuły, unikalność rozwiązań grywalnościowych oraz jakość wizualną, produkcja będzie posiadała najwyższy w historii Spółki budżet. Zarząd Emitenta ma także duże oczekiwania co do jego potencjału komercyjnego. Wszelkie informacje o kolejnych etapach działań, w tym m.in. o planowanych platformach wydania gry, harmonogramie jej wydania, zostaną przekazane na dalszych etapach produkcji.

AR KICKER

AR KICKER to gra mobilna z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości działająca w modelu mechanik znanych z takich gier Pokemon Go czy Harry Potter: Wizards Unite. Gra jest połączeniem menedżera piłkarza z elementami gry karcianej i gry akcji w postaci zadań, które gracz musi wykonać m.in. przy użyciu swojego telefonu komórkowego w ustalonym interwale czasowym, tak by zdobywać kolejne punkty doświadczenia i rozwijać swoich zawodników. Gracz może także wykonywać dodatkowe zadania wykorzystujące geolokalizację oraz rozszerzoną rzeczywistość, by przyspieszać rozwój w grze. Planowane platformy dystrybucji gry to AppStore oraz Google Play.

W ramach prac badawczo-rozwojowych nad projektem nastąpiło rozwinięcie jego mechanik o dodatkowe funkcjonalności, zamknięto także zakres możliwych do wykonania mechanik wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Emitent zamknął etap projektowy gry i wraz z zewnętrznym zespołem prowadzi prace produkcyjne nad grą.

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

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to pierwszy projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Zgodnie z podpisaną warunkową umową (jej wejście w życie jest uzależnione od spełnienia się warunku

obejmującego pozyskanie zgody Ancine (Agencia Nacional do Cinema), która udzieliła Acquaclass Sistemas Ltd., preferencyjnej pożyczki na produkcję Gry) poprzez udział naszego zespołu produkcyjnego w produkcji (obecnie 5 osób), będziemy mieli bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry jak i na jej design i level design. Dzięki środkom zainwestowanym przez Spółkę w projekt uda się znacznie przyspieszyć prowadzoną od 2016 roku produkcję z ambitnym planem wydania jej na PC w 3Q21 i w dalszej kolejności portowanie jej na konsole nowej generacji i Nintendo Switch.

Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta, ale zostaje zabrany do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 30.09.2020 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dwudziestu czterech specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog, Fuero Games, CD Projekt SA

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

Zespołem bezpośrednio zarządzają Producenci poszczególnych gier, nadzór nad nimi sprawuje Head Of Studio Emitenta, manager z ponad 14-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

Dodatkowo Spółka zatrudnia cztery osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję.

2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

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

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w ocenie Emitenta Crowd Dragons Sp. z o.o. oraz Mooneaters SA nie prowadzą obecnie istotnej działalności. W przypadku Crowd Dragons 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", czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

Firma:	Crowd Dragons Sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10, 00-388 Warszawa
Zarząd:	Łukasz Rosiński
Profil działalności:	prowadzenie portalu crowdfundingowego
Internet:	http://www.crowddragons.com/
Udział w kapitale zakładowym:	100 % kapitału zakładowego
Udział w głosach:	100 % głosów

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

Emitent w dniu 05.11.2020 podjął decyzję o zmianie strategii działalności 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 okołowojennej.

Pierwszym projektem, którego realizacją zajmie się Spółka zależna będzie produkcja gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkuosobowego zespołu Spółki zależnej będą stanowili członkowie zespołu produkcyjnego Emitenta, wraz z obecnym Head Of Studio Spółki - Mackiem Matusikiem, który stanie na czele studia. Powyższe zmiany w zespole produkcyjnym Emitenta nie wpłyną na produkcję gier Giants Uprising, Aria oraz The Path Of Calydra. W związku ze zmianą profilu działalności Spółki zależnej planowane jest także dokonanie zmiany firmy spółki zależnej z Crowd Dragons Sp. z o.o. na Warhound Games Sp. z o.o.

Zmiana firmy Spółki zależnej z Crowd Dragons sp. z o.o. na Warhound Games Sp. z o.o. jest uzależniona od podjęcia przez Zgromadzenie Wspólników Spółki zależnej stosownych uchwał w zakresie zmiany umowy Spółki zależnej w powyższym zakresie, a także dokonanie rejestracji ww. zmian przez właściwy sąd rejestrowy. Zarząd Spółki zależnej planuje także zarekomendowanie Zgromadzeniu Wspólników Spółki zależnej podjęcia uchwały w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki zależnej.

W związku ze zmianą profilu działalności Spółki zależnej planowane są także zmiany w ramach struktury udziałowej, w wyniku których do Spółki zależnej przystąpi nowy, mniejszościowy wspólnik. Natomiast niezależnie od powyższego Emitent w dalszym ciągu będzie większościowym udziałowcem Spółki zależnej. W związku ze zmianą profilu działalności Spółki zależnej, Spółka zależna zaprzestaje prowadzenia dotychczasowej działalności operacyjnej. 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 SA
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier
Udział w kapitale zakładowym:	70% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	70 % w głosach

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

Za załączkowy kapitał Mooneaters SA w organizacji zamierza zrealizować co najmniej dwa prototypy gier, wraz ze wszystkimi materiałami, które posłużą do oficjalnej ich zapowiedzi i rozpoczęcia marketingu, m.in. poprzez budowanie wokół nich społeczności na portalu Steam. Studio realizuje projekty w unikalnej stylistyce zbliżonej do dzieł słynnego studia animacyjnego Ghibli. Mooneaters S.A. we współpracy z zespołem wydawniczym Spółki zaprezentowało podczas targów Gamescom oraz Tokio Game Show swoją pierwszą grę - Everdream Valley, jest także w trakcie pre-produkcji kolejnej, niezapowiedzianej jeszcze gry.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Crowd Dragons Sp. z o. o. :

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2020- 30.09.2020	1.07.2020- 30.09.2020	1.01.2019- 30.09.2019	1.07.2019- 30.09.2019
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00	0,00	0,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	6 579,42	1 923,27	6 231,01	2 099,66
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Usługi obce	6 579,42	1 923,27	6 231,01	2 099,66
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	0,00	0,00	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-6 579,42	-1 923,27	-6 231,01	-2 099,66
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,65	0,19	0,74	0,28
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne przychody operacyjne	0,65	0,19	0,74	0,28
E. Pozostałe koszty operacyjne	1,09	0,60	1,52	0,34
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	1,09	0,60	1,52	0,34
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-6 579,86	-1 923,68	-6 231,79	-2 099,72
G. Przychody finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	61,55	23,10	34,86	21,11
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	61,55	23,10	34,86	21,11
I. Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-6 641,41	-1 946,78	-6 266,65	-2 120,83
J. Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)	0,00	0,00	0,00	0,00
I. Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Straty nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
K. Zysk (strata) brutto (I +/- J)	-6 641,41	-1 946,78	-6 266,65	-2 120,83
L. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
M. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
N. Zysk (strata) netto (K - L - M)	-6 641,41	-1 946,78	-6 266,65	-2 120,83

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Crowd Dragons Sp. z o. o. :

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2020	Stan na dzień 30.09.2019
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	10 176,42	6 224,08
I.	Zapasy	0,00	0,00
II.	Należności	8 176,42	6 199,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	2 000,00	25,08
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
A. + B.	Aktywa razem	10 176,42	6 224,08
A.	Kapitał (fundusz) własny	-35 418,67	-26 649,72
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-33 777,26	-25 383,07
VIII.	Zysk (strata) netto	-6 641,41	-6 266,65
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	45 595,09	32 873,80
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	45 595,09	32 873,80
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
A. + B.	Pasywa razem	10 176,42	6 224,08

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2020- 30.09.2020	1.07.2020- 30.09.2020
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	2 658,20	2 658,20
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00
III. Usługi obce	2 041,20	2 041,20
IV. Podatki i opłaty	617,00	617,00
V. Wynagrodzenia	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-2 658,20	-2 658,20
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,00	0,00
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Inne przychody operacyjne	0,00	0,00
E. Pozostałe koszty operacyjne	0,00	0,00
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	0,00	0,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-2 658,20	-2 658,20
G. Przychody finansowe	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk ze zbycia inwestycji	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	0,00	0,00
I. Odsetki	0,00	0,00
II. Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	0,00
I. Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-2 658,20	-2 658,20
J. Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)	0,00	0,00
I. Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00
II. Straty nadzwyczajne	0,00	0,00
K. Zysk (strata) brutto (I +/- J)	-2 658,20	-2 658,20
L. Podatek dochodowy	0,00	0,00
M. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
N. Zysk (strata) netto (K - L - M)	-2 658,20	-2 658,20

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2020
A.	Aktywa trwałe	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
B.	Aktywa obrotowe	97 341,80
I.	Zapasy	0,00
II.	Należności	0,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	97 341,80
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
A. + B.	Aktywa razem	97 341,80
A.	Kapitał (fundusz) własny	97 341,80
I.	Kapitał podstawowy	100 000,00
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-2 658,20
VIII.	Zysk (strata) netto	0,00
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	0,00
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00
A. + B.	Pasywa razem	97 341,80

Jednostki stowarzyszone:

Firma: Ovid Works SA
Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd: Jacek Chojecki, Jacek Dębowski
Profil działalności: Produkcja gier komputerowych
Internet: <http://www.ovidworks.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 22,09 % kapitału zakładowego
Udział w głosach: 22,09 % w głosach

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

Spółka otrzymała trzy dotacje Gameinn:

- W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.
- W październiku 2017 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. “Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.
- We wrześniu 2019 roku Emitent powziął informację o przyznaniu spółce zależnej od Emitenta, tj. Ovid Works S.A., (dalej jako: „Ovid”) 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 oraz Nintendo Switch.

Firma: Perimeter Games SA

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*

* pod warunkiem zarejestrowania podwyższenia kapitału zakładowego spółki

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

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

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

Obecnie spółka prowadzi produkcję dwóch gier - Heatwave, będącej symulatorem z elementami strategii oraz survivalu grupy partyzanckiej oraz Aye Captain – Modern Pirate Simulator – symulator współczesnego pirata. Perimeter Games planuje zaprezentowanie publicznie pierwszych materiałów ze swoich gier na początku 2021 roku, z celem ich wydania w około dwa lata po rozpoczęciu produkcji. Strategia rozwoju Perimeter Games obejmuje m. in. przekształcenie w spółkę akcyjną oraz wprowadzenie spółki na rynek NewConnect.

3. Dane finansowe VARS AV Game Studios SA

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2020	Stan na dzień 30.09.2019
A.	Aktywa trwałe	889 384,83	2 589 843,58
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	1 202 792,53
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	1 194 757,07
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	8 035,46
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	124 947,54	234 350,66
1	Środki trwałe	124 947,54	234 350,66
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	763 222,89	1 152 700,39
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	763 222,89	1 152 700,39
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 214,40	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	1 214,40	0,00
B.	Aktywa obrotowe	11 717 872,57	3 553 334,28
I.	Zapasy	2 203 720,10	12 527,03
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	2 201 145,00	0,00
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	2 575,10	12 527,03
II.	Należności	133 765,67	531 809,27
1	Należności od jednostek powiązanych	18 388,90	7 770,93
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	115 376,77	524 038,34
III.	Inwestycje krótkoterminowe	9 362 213,11	2 678 248,79
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	9 362 213,11	2 678 248,79
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	18 173,69	330 749,19
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	12 607 257,40	6 143 177,86

A.	Kapitał (fundusz) własny	12 035 222,16	5 410 556,34
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	262 597,58	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-3 097 551,90	-5 398 437,21
VIII.	Zysk (strata) netto	2 226 409,04	-1 834 773,89
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	572 035,24	732 621,52
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	5 000,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	5 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	108 845,81	130 979,18
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	108 845,81	130 979,18
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	463 189,43	581 094,79
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	463 189,43	581 094,79
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	15 547,55
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	15 547,55
	Pasywa razem	12 607 257,40	6 143 177,86

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2020- 30.09.2020	1.07.2020- 30.09.2020	1.01.2019- 30.09.2019	1.07.2019- 30.09.2019
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 516 075,92	815 794,41	2 815 940,59	216 960,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	314 930,92	0,00	2 815 940,59	216 960,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	2 201 145,00	815 794,41	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	3 135 341,21	1 150 893,42	4 600 816,72	2 005 287,80
I. Amortyzacja	81 237,16	26 878,30	556 975,56	183 728,98
II. Zużycie materiałów i energii	35 317,58	15 692,70	150 239,70	43 099,68
III. Usługi obce	358 384,16	174 557,81	1 403 141,62	814 382,69
IV. Podatki i opłaty	12 367,57	4 061,16	14 286,38	6 811,68
V. Wynagrodzenia	2 146 739,80	807 887,80	2 115 294,97	816 281,34
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	229 021,24	76 029,20	251 462,50	89 978,57
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	272 273,70	45 786,45	109 415,99	51 004,86
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-619 265,29	-335 099,01	-1 784 876,13	-1 788 327,80
D. Pozostałe przychody operacyjne	110 339,52	28 903,34	59 282,93	19 000,91
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	52 209,84	16 703,28
III. Inne przychody operacyjne	110 339,52	28 903,34	7 073,09	2 297,63
E. Pozostałe koszty operacyjne	9 393,30	473,09	73 112,51	32 672,02
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	9 393,30	473,09	73 112,51	32 672,02
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-518 319,07	-306 668,76	-1 798 705,71	-1 801 998,91
G. Przychody finansowe	4 597 701,46	2 768 700,41	52 898,25	1 632,73
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	14,46	0,00	18 923,25	1 632,73
III. Zysk ze zbycia inwestycji	1 839 361,40	175 956,79	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	2 726 856,23	2 593 631,50	33 975,00	0,00
V. Inne	31 469,37	-887,88	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	1 536 926,35	11 884,93	88 966,43	18 420,61
I. Odsetki	2 975,80	1 195,01	4 902,67	1 545,49
II. Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00

III.	Aktualizacja wartości inwestycji	1 529 412,53	6 339,92	61 125,00	16 925,00
IV.	Inne	4 538,02	4 350,00	22 938,76	-49,88
I.	Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	2 542 456,04	2 450 146,72	-1 834 773,89	-1 818 786,79
J.	Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)	0,00	0,00	0,00	0,00
I.	Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Straty nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
K.	Zysk (strata) brutto (I +/- J)	2 542 456,04	2 450 146,72	-1 834 773,89	-1 818 786,79
L.	Podatek dochodowy	316 047,00	0,00	0,00	0,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
N.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	2 226 409,04	2 450 146,72	-1 834 773,89	-1 818 786,79

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł		1.01.2020- 30.09.2020	1.07.2020- 30.09.2020	1.01.2019- 30.09.2019	1.07.2019- 30.09.2019
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej					
I.	Zysk (strata) netto	2 226 409,04	2 450 146,72	-1 834 773,89	-1 818 786,79
II.	Korekty razem	-2 340 754,13	-1 900 400,04	161 751,11	30 707,51
	1. Amortyzacja	84 060,93	27 350,80	609 185,40	200 432,26
	2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		0,00		0,00
	3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	2 961,34	1 195,01	-14 184,31	-122,04
	4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-1 197 443,70	-2 808 243,97	27 150,00	16 925,00
	5. Zmiana stanu rezerw	-6 500,00	0,00	0,00	0,00
	6. Zmiana stanu zapasów	-2 195 576,52	-816 498,19	-10 519,84	6 406,48
	7. Zmiana stanu należności	795 826,54	1 929 848,34	-305 525,31	-109 428,48
	8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-29 851,16	-257 183,62	211 784,20	249 070,14
	9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	205 768,44	23 131,59	-358 589,03	-335 025,85
	10. Inne korekty	0,00	0,00	2 450,00	2 450,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-114 345,09	549 746,68	-1 673 022,78	-1 788 079,28
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej					
I.	Wpływy	236 962,94	12 297,44	18 923,25	1 632,73
	1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Z aktywów finansowych	236 962,94	12 297,44	18 923,25	1 632,73
	4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	163 000,00	113 521,09	253 175,00	0,00



1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe	163 000,00	113 521,09	253 175,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	73 962,94	-101 223,65	-234 251,75	1 632,73
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	17 533,57	1 195,01	36 532,30	33 304,05
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	14 557,77	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	31 793,36	31 793,36
8. Odsetki	2 975,80	1 195,01	4 738,94	1 510,69
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-17 533,57	-1 195,01	-36 532,30	-33 304,05
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-57 915,72	447 328,02	-1 943 806,83	-1 819 750,60
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-57 915,72	447 328,02	-1 943 806,83	-1 819 750,60
F. Środki pieniężne na początek okresu	2 130 021,11	1 624 777,37	3 454 980,62	3 330 924,39
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	2 072 105,39	2 072 105,39	1 511 173,79	1 511 173,79

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł	1.01.2020- 30.09.2020	01.07.2020- 30.09.2020	1.01.2019- 30.09.2019	1.07.2019- 30.09.2019
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 655 306,42	9 591 999,06	7 245 330,23	7 231 968,13
I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	9 655 306,42	9 591 999,06	7 245 330,23	7 231 968,13
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	109 090,88	269 521,20	0,00	2 625,00
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	153 506,70	-6 923,62	0,00	-2 625,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	262 597,58	262 597,58	0,00	0,00
4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-5 398 437,21	-3 097 551,90	-2 394 241,43	-5 398 437,21
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	5 398 437,21	3 097 551,90	2 394 241,43	5 398 437,21
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	2 300 885,31	0,00	3 004 195,78	0,00
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	3 097 551,90	3 097 551,90	5 398 437,21	5 398 437,21
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-3 097 551,90	-3 097 551,90	-5 398 437,21	-5 398 437,21
6. Wynik netto	2 226 409,04	2 450 146,72	-1 834 773,89	-1 818 786,79
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	12 035 222,16	12 035 222,16	5 410 556,34	5 410 556,34
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	12 035 222,16	12 035 222,16	5 410 556,34	5 410 556,34

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

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

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

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

W zakresie ewidencji środków trwałych

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

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

Amortyzacja niskocennych środków trwałych o wartości nieprzekraczającej 3.500 zł dokonywana jest jednorazowo w miesiącu przyjęcia środków trwałych do używania.

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

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

uzyskania pomniejszają wartość pozycji w bilansie i zalicza się je odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub kosztów wytworzenia sprzedanych produktów lub usług lub kosztów sprzedaży.

W zakresie ewidencji należności

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

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

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

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

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

W zakresie rezerw

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

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

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

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

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

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

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

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2020 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta , jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w III kwartale 2020 r.

W 3Q2020 roku Spółka wygenerowała 816 tys. PLN przychodów z czego 816 tys. stanowiła zmiana stanu produktów. Zmiana stanu produktów odnosi się do produkcji w toku projektów Giants Uprising, Aria oraz Path of Calydra.

W zakresie działań w okresie 3Q2020 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody w wysokości 816 tys. PLN,
- koszty wynagrodzeń uległy obniżeniu w porównaniu z uprzednimi kwartałem, co ma związek ze zmniejszeniem wielkości zespołu produkcyjnego,
- koszty usług obcych uległy zmniejszeniu z uwagi na zmniejszoną ilość kosztów funkcjonowania (praca zdalna).
- przychody finansowe wynikają ze sprzedaży akcji No Gravity Games SA,
- wpływ na wynik finansowym miała zmiana wartości inwestycji, tj. Ovid Works SA (wzrost o 2,5 mln PLN)

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Giants Uprising, Aria oraz Calydra ,
- nastąpił wzrost wartości krótkoterminowych aktywów finansowych (w odniesieniu do 2Q 2020 roku) w związku ze zmianą wartości inwestycji, m.in. . Ovid Works SA (wzrost o 2,5 mln PLN)
- nastąpił wzrost poziomu inwestycji długoterminowych w stosunku do 2Q 2020 roku z uwagi na dokonane inwestycji w Perimeter Games Sp. z o.o oraz Mooneaters SA.,
- spadek poziomu należności z uwagi na fakt otrzymania płatności za akcje Ovid Works SA,
- spadek poziomu zobowiązań – dokonano płatności podatku od sprzedaży akcji,
- spółka lokuje nadwyżki środków pieniężnych niewykorzystywane do bieżącej działalności w krótkoterminowe papiery wartościowe (weksle, bony pieniężne, obligacje).

W nawiązaniu do raportu ESPI 3/2020 dotyczącego wpływu Covid COVID-19 na działalność operacyjną i finansową Emitenta zgodnie z analizą przeprowadzoną przez Zarząd w 2Q2020 roku nie wykazano istotnego wpływu Covid-2019 na wynik finansowy za 3Q2020 roku. Z uwagi na zamknięcie sklepów stacjonarnych w niektórych rejonach świata (w których prowadzona jest sprzedaż Bee Simulator w wersji pudełkowej), zmianę

kondycji finansowej oraz zachowań konsumentów z uwagi na Covid 2019, Emitent nie wyklucza takiego wpływu w przyszłych okresach.

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

Emitent nie publikował prognoz.

5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

Emitent podjął działania mające na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie w postaci złożenia wniosku o dofinansowanie 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.”. Wniosek o dofinansowanie projektu na kwotę 5,2 mln zł, w tym 3,8 mln zł dofinansowania został złożony w dniu 14.05.2020 do Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach konkursu "Szybka Ścieżka 3_2020" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020.

Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu, zamiast ręcznego przygotowywania animacji przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta, które szacowane są na około 30% kosztów produkcji.

Projekt nie został wybrany do dofinansowania ze względu na brak alokacji - projekt spełnił kryteria i uzyskał minimalną liczbę punktów. Na dzień publikacji raportu deklarowana alokacja dla konkursu "Szybka Ścieżka dla Mazowsza" wynosiła 556 mln zł, w ramach obecnie opublikowanych informacji alokowano kwotę 305 mln zł. Spółka złożyła również protest od wyników oceny merytorycznej. W opinii Zarządu istnieją szanse na uzyskanie dotacji zarówno ze zwiększenia puli przez Ministerstwo Funduszy i Polityki Regionalnej, jak również w wyniku złożenia protestu. Brak powyższego dofinansowania i w konsekwencji brak możliwości stworzenia pełnej wersji systemu Quadrima nie powoduje ryzyka dla projektu Aria. W takim wypadku system Quadrima powstanie w znacznie mniejszej wersji spełniającej podstawowe potrzeby projektu, a zespół animacyjny Spółki będzie musiał poświęcić więcej czasu na prace nad projektem.

Warszawa, dnia 13 listopada 2020 roku