



Raport kwartalny
VARSAV Game Studios S.A.
za 4Q2021 roku



1. Wybrane dane finansowe	5
2. Informacje ogólne.....	6
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	6
2.2. Zarząd	6
2.3. Rada Nadzorcza.....	7
2.4. Akcjonariat	8
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta.....	9
2.5.1. Produkcja gier - tworzenie gier „z innej perspektywy” w segmencie indie premium, gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA	10
2.5.2. Pozostałe gry, w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. w zakresie tworzenia unikalnych mechanik dla gier	12
2.5.3. Działalność wydawnicza – w zakresie gier zbieżnych ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” realizowanych przez zewnętrzne podmioty.	12
2.6. Zatrudnienie	13
2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań.....	14
3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.....	26
3.1. Bilans	26
3.2. Rachunek zysków i strat	28
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych	29
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	31
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	32
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2021 roku.....	35
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta , jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w IV kwartale 2021 r.....	35
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.	36
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	36

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport Varsav Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 4Q2021r. Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych gier The Path Of Calydra, Projektu Aria oraz Quadrima, jak i premiera gry Giants Uprising.

Czwarty kwartał 2021 roku był okresem intensywnych prac zmierzających do zakończeniu prac na wersją early access gry Giants Uprising. Równocześnie z agencją PR – Evolve przeprowadzona została kampania informacyjna dla influencerów, która miała zwiększyć świadomość marki i przygotować jak największe grono streamerów na premierę gry. Niestety ze względu na problemy techniczne oraz optymalizacyjne z grą i wynikające z tego opóźnienie w wysyłce kluczy do gry influencerom, premiera w formule early access nie przebiegła zgodnie z naszymi oczekiwaniami. Sprzedaż zanotowana podczas premiery na Steam oraz w okresie całego 4Q również nie jest satysfakcjonująca - wyniosła 3096 sztuk co przełożyło się na 101 tys. PLN przychodów ze sprzedaży. W związku z tym podjęliśmy decyzję o znacznym zmniejszeniu zespołu zaangażowanego w dalszy rozwój projektu (obecnie 5 osób) oraz próbie pozyskania partnera celem zakończenia prac produkcyjnych nad grą jak najniższym nakładem ze strony Spółki. Aktualne prace prowadzone są dwutorowo – w kierunku stworzenia niskim kosztem trybu rozgrywki, który zapewniałby znaczną regrywalność gry, bez potrzeby angażowania zespołu produkcyjnego Spółki oraz tworzenie konceptów świata w nowym trybie rozgrywki. Zakończenie prac nad vertical slice nowego trybu rozgrywki jest planowane na przełom 1Q oraz 2Q 2022. Obecnie rozważamy zarówno integrację nowego trybu rozgrywki w Giants Uprising, jak też wydanie go jako oddzielnego SKU. Decyzje co do skali dalszego rozwoju projektu Giants Uprising zostaną podjęte w 1Q 2022 i są uzależnione od możliwości budżetowych Spółki i potencjalnej współpracy z partnerem dla projektu.

W 4Q2021 zintensyfikowano prace produkcyjne nad Projektem ARIA poprzez znaczne zwiększenie zespołu zaangażowanego w projekt. Niestety ze względu na wynikające z sytuacji związanej z Covid-19 opóźnienia po stronie dostawcy części materiałów marketingowych, nie udało się zapowiedzieć Projektu ARIA, zgodnie z planem, czyli jeszcze w 4Q2021. Zapowiedź gry przenieśliśmy na 1Q22, z celem w postaci prowadzenia rozmów na temat finansowania projektu i jego wydania podczas targów GDC w San Francisco. Kontynuowano także powiązany z nim projekt badawczo-rozwojowy - QUADRIMA. Prace są prowadzone zgodnie z harmonogramem, Spółka otrzymała kolejną zaliczkę na poczet poniesionych kosztów w kwocie 383 tys. zł.

W 4Q 2021 roku kontynuowano prace koprodukcyjne projektu The Path Of Calydra realizowanego ze Spółką Final Boss z Brazylii. Odkąd podpisaliśmy w lipcu 2020 roku umowę ko-produkcyjno-wydawniczą na grę, jej skala uległa znacznemu zwiększeniu. Oczekiwana końcowa długość rozgrywki znacznie przekroczy 10 godzin, na drodze gracza stanie 48 przeciwników, gracz będzie miał do dyspozycji 16 różnych umiejętności, 24 kombinacji podczas walki i ponad 80 znajdziek. Jakością graficzną gra zbliży się do poziomu oczekiwanego w nowoczesnych grach 3D adventure platformer. Aktualnie w fazie końcowej znajdują się prace programistyczne oraz animacyjne, nadal trwają prace nad poziomami. Po zakończeniu prac nad poziomami i ich oświetleniu, rozpoczną się prace nad portowaniem gry na konsole. W 4Q22 rozpoczęliśmy poszukiwanie partnerów lokalnych do promocji The Path Of Calydra w specyficznych regionach.

Zgodnie z naszymi przewidywaniami gra Bee Simulator w momencie, gdy jej wydawca decyduje się na uczestnictwo w przecenach (wówczas cena gry wynosi około 10 USD), nadal przynosi satysfakcjonujące przychody. Gra wygenerowała w 4Q2021 roku dla Spółki 155 tys. PLN przychodów ze sprzedaży, które wynikają głównie ze zwiększonej sprzedaży w kanale dystrybucji cyfrowej, w tym na platformie Steam. Mamy nadzieję, że podobna sprzedaż w dystrybucji cyfrowej będzie się utrzymywała również w 2022 roku, co może być dobrym prognostykiem do powrotu do tej tematyki w przyszłości.

W ramach istotnych zdarzeń, które miały miejsce w 4Q2021 w spółkach stowarzyszonych i zależnych, należy głównie zwrócić uwagę na Spółkę Warhound Games Sp. z o.o., której bieżąca działalność jest finansowana ze środków spółki (obecnie pożyczek). Zespół rozpoczął produkcję prototypu pierwszej produkcji studia - gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. Zakończenie prac nad prototypem jest planowane na koniec 1Q22. Celem prototypu jest pozyskania środków na produkcję gry – od inwestorów finansowych lub wydawcy.

W 4Q2021 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kontynuowała prace nad swoim kluczowym tytułem – grą Everdream Valley oraz prace pre-produkcyjne nad grą Witch Hospital. Efekty prac nad Everdream Valley zostały docenione m.in. przez Qubic Games S.A. Mooneaters S.A. oraz Qubic Games S.A. podpisały umowę wydawniczą na wersję gry na platformę Nintendo Switch, która zapewnia Mooneaters S.A. zwrot nakładów poniesionych, środki na marketing oraz portowanie gry, a także jego rozwój o kolejne funkcjonalności, we współpracy z podmiotami z grupy Qubic Games. Premiera gry na PC oraz Nintendo Switch jest planowana na przełom 2Q oraz 3Q22. Spółka jest w trakcie przygotowywania dokumentu informacyjnego przed debiutem na rynku NewConnect.

Spółka zależna Cyber Rain Games sp. z o.o. zgodnie ze strategią rozwoju koncentruje się na tworzeniu gier z gatunku symulator, bazując na prognozach futurologów związanych z zawodami przyszłości. W 4Q2021 spółka kontynuowała prace nad pozyskaniem inwestorów.

Perimeter Games Sp. z o.o. w 4Q2021 zakończyła prace nad prototypem gry HeatWave oraz rozpoczęła rozmowy z potencjalnymi wydawcami dla projektu.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2021- 31.12.2021	1.10.2021- 31.12.2021	1.01.2020- 31.12.2020	01.10.2020- 31.12.2020
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	4 785 871,34	1 089 890,90	3 698 295,03	1 182 219,11
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-361 078,30	-168 231,39	-614 494,08	-96 175,01
Zysk (strata) brutto	-11 945,35	-609 779,90	2 156 764,38	-385 691,66
Zysk (strata) netto	-324 005,19	-711 276,74	1 818 410,38	-407 998,66
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-3 536 673,52	-509 714,07	-2 958 042,66	-2 843 697,57
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	1 193 620,61	297 750,00	2 480 730,01	2 406 767,07
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 493 706,72	323 152,51	-31 903,12	-14 369,55
Przepływy pieniężne netto, razem	-849 346,19	111 188,44	-509 215,77	-451 300,05
Aktywa trwałe	487 770,88	487 770,88	841 053,65	841 053,65
Aktywa obrotowe	14 345 314,78	14 345 314,78	11 591 369,85	11 591 369,85
Kapitały własne	11 058 802,53	11 058 802,53	11 582 298,52	11 582 298,52
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 774 283,13	3 774 283,13	850 124,98	850 124,98
Suma bilansowa	14 833 085,66	14 833 085,66	12 432 423,50	12 432 423,50

W 4Q2021 roku Emitent osiągnął 1 090 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 168 tys. PLN oraz 711 tys. PLN straty netto.

Suma bilansowa na koniec 4Q2021 roku wynosiła 14 834 tys. PLN, w tym 11 059 tys. PLN 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. Aleje Jerozolimskie 123a, 02-017 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: No Gravity Games S.A., Ovid Works SA, Mooneaters S.A., HUS S.A.

2.3. Rada Nadzorcza

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

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

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

Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej

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

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

Wojciech Pazdur - Członek Rady Nadzorczej

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

Aleksander Sierżęga - Członek Rady Nadzorczej

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

Jakub Pieczykolan - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Politechniki Warszawskiej. Od ponad 15 lat związany z branżą gier komputerowych. Ponad 20 ukończonych i wydanych gier wideo na zróżnicowane platformy. Prezes Zarządu QubicGames S.A., założyciel firmy QubicGames, największy akcjonariusz QubicGames SA.

2.4. Akcjonariat

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

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

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	VARSAV SA	9 304 740	46,41%	9 304 740	46,41%
2	January Ciszewski	1 309 395	6,53%	1 309 395	6,53%
3	Pozostali	9 435 864	47,06%	9 435 864	47,06%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

„VARSAN Game Studios - Games from a different perspective”

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

Strategia Emitenta jest realizowana w szczególności w dwóch głównych obszarach:

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

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

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

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

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

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

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

Dodatkowo Strategia zakłada działania w następujących obszarach:

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

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

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry Giants Uprising oraz Projekt ARIA.

GIANTS UPRISING

Po długim, trwającym ponad trzy lata okresie produkcji gry Giants Uprising, gra została wydana w formule early access 2 listopada 2021 roku. Długi okres produkcji wynikał z wielu zmian, jakie wprowadzaliśmy do modelu rozgrywki, m.in. ze względu na problemy z doborem tzw. gameplay loopu, skalą giganta w grze (finalnie ma on około 7 metrów wysokości), szybkością jego poruszania się czy ustawieniem kamery. Wybór debiutu gry w formule early access jest z jednej strony pozwala na wcześniejsze monetyzowanie się projektu i udział graczy w rozwoju projektu, z drugiej może się okazać problemem w momencie, gdy baza graczy i finalnie przychody są za małe. Taka sytuacja nastąpiła w przypadku Giants Uprising. Niestety wysiłki włożone w produkcję i jej promocję w początkowej fazie early accessu nie przyniosły spodziewanych efektów. Sprzedaż kształtuje się obecnie znacznie poniżej oczekiwań. Kolejne uaktualnienia oraz promocje cenowe dają chwilowy efekt i potencjał na przyszłość, ale dopóki nie nastąpi wyraźna poprawa w jej monetyzacji, rozwój projektu nie będzie następować w takim tempie i takimi zasobami, jak pierwotnie zakładane. Obecnie przy rozwoju gry pracuje pięć osób z naszego zespołu deweloperskiego. W przygotowaniu jest nowy tryb rozgrywki, który wprowadza znaczną regrywalność przy założeniu mocno ograniczonego budżetu deweloperskiego. Dając projektowi ostatnią szansę idziemy w kierunku całkowicie nowego doświadczenia świata gigantów przez graczy – zbliżonym do piaskownica (z ang. sandbox). Jest to tryb wymagający od programistycznej części zespołu deweloperskiego dużego nakładu jednorazowej pracy (mnogość mechanik do oprogramowania), ale mocno ograniczający jej kosztowność w przyszłości. W naszej opinii tylko taki kierunek

dalszego rozwoju projektu ma sens i ma szansę na ewentualne pozyskanie partnera na dalszy rozwój i portowanie finalnego produktu na konsolę.

PROJEKT ARIA

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania projekt ARIA jest produkowany przez 15 osób z zespołu deweloperskiego, we współpracy z dwoma zewnętrznymi konsultantami od narracji.

Głównym bohaterem Projektu ARIA jest 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. Publiczne działania marketingowe dla projektu są planowane na 1Q22. Obecnie finalizowane są prace nad stylem graficznym gry oraz testowane są prototypy poszczególnych mechanik.

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

QUADRIMA

W związku z realizacją Projektu ARIA zespół Emitenta przygotowywał wniosek o dofinansowanie prac badawczo-rozwojowych jego najtrudniejszej części – interaktywnych animacji czworonożnych zwierząt. 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 miejsce na dalszy rozwój, a co za tym idzie – pozytywne zaskoczenie graczy. System QUADRIMA łączy ze sobą sztuczne sieci neuronowe, bazę nagrań motion capture, animacje tworzone ręcznie na bazie klitek kluczowych oraz animację proceduralną. Pozwala to na osiągnięcie wysokiej jakości animacji przy jednoczesnej możliwości spełnienia wymagań fabuły gry. Charakterystyczny dla uczenia maszynowego żmudny proces ręcznego etykietowania danych treningowych zastąpiono algorytmem ewolucyjnym wyznaczającym deskryptor ruchu. Stworzony finalny system będzie elementem integralnym każdej opartej na nim produkcji i poprzez działanie w tle będzie reagował na bieżąco na polecenia wydawane przez gracza głównemu bohaterowi gry. Równocześnie system będzie przygotowany w taki sposób, by po stronie deweloperskiej mogła go obsługiwać osoba nie będąca animatorem.

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

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to pierwszy projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Zgodnie z podpisaną umową poprzez udział naszego zespołu produkcyjnego w produkcji (maksymalnie w 4Q2021 było to 8 osób), mamy bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry, jak i design jej mechanik oraz poziomów.

Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta, ale zostaje zabrany do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każdą 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 progressu 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 kończony jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Po stronie programistycznej wszystkie prace zostaną zakończone do końca 1Q22. Wewnętrzny zespół Emitenta rozpocznie prace testerskie gry od połowy lutego br.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 31.12.2021 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dwudziestu ośmiu specjalistów (w przeliczeniu na pełny etat), którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog, Fuego Games, CD Projekt Red.

Dodatkowo Spółka zatrudnia cztery osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję.

2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

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

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 4Q 2021 w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest art. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym "konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne", czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

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

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

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

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

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	50,61% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	50,61% w głosach

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

W dniu 26 stycznia 2021 doszła do skutku emisja 75.000 akcji serii B w związku z podjętą przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Mooneaters SA uchwałą w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii B w trybie subskrypcji prywatnej, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, oraz zmiany Statutu Spółki (dalej: "Uchwała"). Emitowane przez Spółkę zależną akcje serii B zostały objęte przez 13 inwestorów. W ramach realizowanej emisji akcji serii B w Spółce zależnej doszło do objęcia 75.000 akcji serii B po cenie emisyjnej wynoszącej 15 zł za jedną akcję serii B, w wyniku czego Spółka zależna pozyskała odpowiednio kwotę 1.125.000 zł. Środki z emisji Mooneaters S.A wydatkuje m.in. na produkcję gier Everdream Valley, Witch Hospital oraz portowanie gry Everdream Valley przynajmniej na jedną konsolę.

W dniu 03.12.2021 Emitent dokonał sprzedaży 48.375 akcji serii A Mooneaters S.A. na rzecz Qubick Games S.A.. Po dokonaniu sprzedaży udział Emitenta w akcjonariacie Mooneaters S.A. wynosi 50,61%.

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2021- 31.12.2021	1.10.2021- 31.12.2021	1.01.2020- 31.12.2020	1.10.2020- 31.12.2020
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	681 257,57	681 257,57	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)	681 257,57	681 257,57	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	691 766,01	241 964,58	44 710,93	38 131,51
I.	Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	161,79	0,00	183,14	183,14
III.	Usługi obce	180 721,90	36 444,90	8 747,60	2 168,18
IV.	Podatki i opłaty	3 514,58	0,00	0,00	0,00
V.	Wynagrodzenia	497 377,54	202 867,57	32 933,78	32 933,78
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	9 778,03	2 499,41	271,11	271,11
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	212,17	152,70	2 575,30	2 575,30
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-10 508,44	439 292,99	-44 710,93	-38 131,51
D.	Pozostałe przychody operacyjne	0,25	0,06	2,16	1,51
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	0,25	0,06	2,16	1,51
E.	Pozostałe koszty operacyjne	616,81	615,00	2,54	1,45
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	616,81	615,00	2,54	1,45
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-11 125,00	438 678,05	-44 711,31	-38 131,45
G.	Przychody finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	4,31	0,00	74,98	13,43
I.	Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne	4,31	0,00	74,98	13,43
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-11 129,31	438 678,05	-44 786,29	-38 144,88
J.	Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	-11 129,31	438 678,05	-44 786,29	-38 144,88

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2021	Stan na dzień 31.12.2020
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	737 559,16	42 686,82
I.	Zapasy	681 257,57	0,00
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	681 257,57	0,00
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	46 711,00	8 652,00
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	46 711,00	8 652,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	9 560,83	34 034,82
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	9 560,83	34 034,82
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	29,76	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	737 559,16	42 686,82

A.	Kapitał (fundusz) własny	-84 692,86	-73 563,55
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-78 563,55	-33 777,26
VI.	Zysk (strata) netto	-11 129,31	-44 786,29
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	822 252,02	116 250,37
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	822 252,02	116 250,37
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	135 555,07	116 250,37
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	686 696,95	0,00
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	737 559,16	42 686,82

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA.:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2021- 31.12.2021	1.10.2021- 31.12.2021	1.01.2020- 31.12.2020	1.10.2020- 31.12.2020
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	432 004,62	233 432,21	78 251,00	78 251,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	100 000,00	100 000,00	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)	332 004,62	133 432,21	78 251,00	78 251,00
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	410 754,02	174 263,89	87 389,70	84 731,50
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	10 961,35	2 785,92	0,00	0,00
III. Usługi obce	269 135,28	108 299,89	47 936,87	45 895,67
IV. Podatki i opłaty	615,50	0,00	1 201,83	584,83
V. Wynagrodzenia	127 841,32	62 906,32	38 251,00	38 251,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	2 200,57	271,76	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))	21 250,60	59 168,32	-9 138,70	-6 480,50
D. Pozostałe przychody operacyjne	2,86	0,45	0,08	0,08
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	2,86	0,45	0,08	0,08
E. Pozostałe koszty operacyjne	2,16	0,20	0,00	0,00
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	2,16	0,20	0,00	0,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	21 251,30	59 168,57	-9 138,62	-6 480,42
G. Przychody finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	524,16	70,66	0,00	0,00
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	524,16	70,66	0,00	0,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	20 727,14	59 097,91	-9 138,62	-6 480,42
J. Podatek dochodowy	1 093,00	1 093,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	19 634,14	58 004,91	-9 138,62	-6 480,42

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.12.2021	Stan na dzień *31.12.2020
A. Aktywa trwałe	0,00	0,00
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1 Środki trwałe	0,00	0,00
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	1 242 410,42	821 832,38
I. Zapasy	410 255,62	78 251,00
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	410 255,62	78 251,00
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności	39 286,00	9 776,00
1 Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	39 286,00	9 776,00
III. Inwestycje krótkoterminowe	792 868,80	733 805,38
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	792 868,80	733 805,38
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	1 242 410,42	821 832,38

A. Kapitał (fundusz) własny	1 235 495,52	90 861,38
I. Kapitał podstawowy	1 225 000,00	100 000,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	0,00	0,00
VI. Zysk (strata) netto	10 495,52	-9 138,62
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	6 914,90	730 971,00
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2 Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3 Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II. Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1 Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III. Zobowiązania Krótkoterminowe	6 914,90	730 971,00
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	
2 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	6 914,90	730 971,00
4 Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1 Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Pasywa razem	1 242 410,42	821 2,38

*Z uwagi na fakt iż pierwszy okres sprawozdawczy Mooneaters obejmuje okres od 23.07.2020 roku do 31.12.2021 roku oraz w związku z decyzją na temat aktywacji kosztów projektów zmianie uległy dane za uprzednio raportowany rok 2020.

Jednostki stowarzyszone:

Firma: Ovid Works S.A.
Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd: Jacek Chojecki, Jacek Dębowski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <http://www.ovidworks.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 19,37% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 19,37% w głosach*

*z czego 200.000 akcji, stanowiących 9,63% wszystkich posiadanych przez Emitenta 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 2000

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

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

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

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

Obecnie spółka prowadzi produkcję dwóch gier - Heatwave, będącej symulatorem z elementami strategii oraz survivalu grupy partyzanckiej oraz Aye Captain – Modern Pirate Simulator – symulator współczesnego pirata. Perimeter Games zaprezentował publicznie pierwszy projekt – HeatWave, który spotkał się z bardzo pozytywnym odzewem mediów i graczy. Aktualnie spółka prowadzi rozmowy z potencjalnymi wydawcami dla projektu.

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

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

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki stowarzyszonej podjęło w dniu 4 grudnia 2020 roku także uchwałę w sprawie zmiany firmy spółki na z dotychczasowej Don't Bite Devs Studio sp. z o.o. na Cyber Rain Games sp. z o.o.. Cyber Rain Games Sp. z o.o. będzie się specjalizowało w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości. Zgodnie z planami wspólników, Cyber Rain Games Sp. z o.o. zostanie w roku 2022 przekształcone w spółkę akcyjną oraz zaprezentuje pierwszą swoją autorską grę – Tattoo Punk (spółka istnieje od 2011 roku, ale dotychczas realizowała prace na zlecenie innych podmiotów).

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2021	Stan na dzień 31.12.2020
A.	Aktywa trwałe	487 770,88	841 053,65
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	25 392,27	97 596,74
1	Środki trwałe	25 392,27	97 596,74
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	449 944,61	731 022,91
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	449 944,61	731 022,91
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	12 434,00	12 434,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	12 434,00	12 434,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	14 345 314,78	11 591 369,85
I.	Zapasy	7 341 993,88	3 241 482,16
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	7 333 134,63	3 237 128,99
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	8 859,25	4 353,17
II.	Należności	463 326,44	215 434,07
1	Należności od jednostek powiązanych	20 980,07	20 898,37
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	63 617,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	378 729,37	194 535,70
III.	Inwestycje krótkoterminowe	6 477 364,95	8 054 561,47
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	6 477 364,95	8 054 561,47
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	62 629,51	79 892,15
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	14 833 085,66	12 432 423,50

A.	Kapitał (fundusz) własny	11 058 802,53	11 582 298,52
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	18 181,80	217 672,60
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-1 279 141,52	-3 097 551,90
VI.	Zysk (strata) netto	-324 005,19	1 818 410,38
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 774 283,13	850 124,98
I.	Rezerwy na zobowiązania	74 447,16	74 447,16
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	65 447,16	65 447,16
3	Pozostałe rezerwy	9 000,00	9 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	95 207,95
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	95 207,95
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	2 760 894,93	680 469,87
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	2 760 894,93	680 469,87
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	938 941,04	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	938 941,04	0,00
Pasywa razem		14 833 085,66	12 432 423,50

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2021- 31.12.2021	1.10.2021- 31.12.2021	1.01.2020- 31.12.2020	1.10.2020- 31.12.2020
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	4 785 871,34	1 089 890,90	3 698 295,03	1 182 219,11
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	862 532,05	256 020,08	461 166,04	146 235,12
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	3 923 339,29	833 870,82	3 237 128,99	1 035 983,99
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	5 147 399,65	1 260 077,36	4 455 171,42	1 319 830,21
I.	Amortyzacja	70 314,47	-10 320,31	108 115,46	26 878,30
II.	Zużycie materiałów i energii	34 633,56	5 026,99	44 920,50	9 602,92
III.	Usługi obce	1 786 529,66	364 019,73	925 777,17	567 393,01
IV.	Podatki i opłaty	996,85	53,11	16 555,23	4 187,66
V.	Wynagrodzenia	2 906 732,35	798 099,03	2 797 093,99	650 354,19
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	271 656,76	77 741,77	265 401,66	36 380,42
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	76 536,00	25 457,04	297 307,41	25 033,71
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-361 528,31	-170 186,46	-756 876,39	-137 611,10
D.	Pozostałe przychody operacyjne	2 507,38	2 489,71	168 293,72	57 954,20
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	2 507,38	2 489,71	168 293,72	57 954,20
E.	Pozostałe koszty operacyjne	2 057,37	534,64	25 911,41	16 518,11
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	5 473,20	5 473,20
III.	Inne koszty operacyjne	2 057,37	534,64	20 438,21	11 044,91
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-361 078,30	-168 231,39	-614 494,08	-96 175,01
G.	Przychody finansowe	2 375 696,57	478 912,50	4 643 662,88	45 961,42
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	1 780,82	0,00	14,46	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	1 586 452,29	478 912,50	1 850 788,16	11 426,76
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	787 463,46	0,00	2 726 856,23	0,00
V.	Inne	0,00	0,00	66 004,03	34 534,66
H.	Koszty finansowe	2 026 563,62	920 461,01	1 872 404,42	335 478,07
I.	Odsetki	4 125,56	888,05	4 806,19	1 830,39
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	1 991 513,79	914 205,60	1 863 060,21	333 647,68
IV.	Inne	30 924,27	5 367,36	4 538,02	0,00
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-11 945,35	-609 779,90	2 156 764,38	-385 691,66
J.	Podatek dochodowy	312 059,84	101 496,84	338 354,00	22 307,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	-324 005,19	-711 276,74	1 818 410,38	-407 998,66

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2021- 31.12.2021	1.10.2021- 31.12.2021	1.01.2020- 31.12.2020	1.10.2020- 31.12.2020
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-324 005,19	-711 276,74	1 818 410,38	-407 998,66
II. Korekty razem	-3 212 668,33	201 562,67	-4 776 453,04	-2 435 698,91
1. Amortyzacja	72 204,47	-9 847,81	111 411,73	27 350,80
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	1 128,25	555,03	3 967,33	1 005,99
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-382 401,96	435 293,10	-2 714 584,18	-1 517 140,48
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00	67 947,16	74 447,16
6. Zmiana stanu zapasów	-4 100 511,72	-952 944,70	-3 233 338,58	-1 037 762,06
7. Zmiana stanu należności	-247 892,37	85 146,24	714 158,14	-81 668,40
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	488 601,32	230 137,35	141 154,98	171 006,14
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	956 203,68	413 223,46	132 830,38	-72 938,06
10. Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-3 536 673,52	-509 714,07	-2 958 042,66	-2 843 697,57
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	1 669 820,61	483 750,00	4 163 221,85	3 926 258,91
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	1 669 820,61	483 750,00	4 163 221,85	3 926 258,91
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	476 200,00	186 000,00	1 682 491,84	1 519 491,84
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	476 200,00	186 000,00	1 682 491,84	1 519 491,84
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	1 193 620,61	297 750,00	2 480 730,01	2 406 767,07
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	1 558 000,00	358 000,00	0,00	0,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	1 558 000,00	358 000,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	64 293,28	34 847,49	31 903,12	14 369,55
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	24 000,00	24 000,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	37 384,21	10 292,46	27 921,33	13 363,56
8. Odsetki	2 909,07	555,03	3 981,79	1 005,99
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	1 493 706,72	323 152,51	-31 903,12	-14 369,55
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-849 346,19	111 188,44	-509 215,77	-451 300,05
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-849 346,19	111 188,44	-509 215,77	-451 300,05
F. Środki pieniężne na początek okresu	1 620 805,34	660 270,71	2 130 021,11	2 072 105,39
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	771 459,15	771 459,15	1 620 805,34	1 620 805,34

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2021-31.12.2021	1.10.2021-31.12.2021	1.01.2020-31.12.2020	01.10.2020-31.12.2020
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	11 582 298,52	11 810 079,22	9 655 306,42	12 035 222,16
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	11 582 298,52	11 810 079,22	9 655 306,42	12 035 222,16
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	217 672,60	58 181,75	109 090,88	262 597,58
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	-199 490,80	-39 999,95	108 581,72	-44 924,98
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	18 181,80	18 181,80	217 672,60	217 672,60
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-3 097 551,90	-1 279 141,52	-5 398 437,21	-3 097 551,90
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	3 097 551,90	1 279 141,52	5 398 437,21	3 097 551,90
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	3 097 551,90	0,00	0,00	0,00
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	1 279 141,52	1 279 141,52	3 097 551,90	3 097 551,90
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-1 279 141,52	-1 279 141,52	-3 097 551,90	-3 097 551,90
6	Wynik netto	-324 005,19	-711 276,74	1 818 410,38	-407 998,66
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	11 058 802,53	11 058 802,53	11 582 298,52	11 582 298,52
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	11 058 802,53	11 058 802,53	11 582 298,52	11 582 298,52

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

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

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

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

W zakresie ewidencji środków trwałych

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

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

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

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

Odpisy aktualizujące wartość rzeczowych składników majątku obrotowego dokonane w związku z trwałą utratą ich wartości lub spowodowane wyceną doprowadzającą ich wartość do cen sprzedaży netto możliwych do uzyskania pomniejszającą 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, grzywn i odszkodowań, otrzymania lub przekazania darowizn;
- b) przychody finansowe z tytułu dywidend (udziałów w zyskach), odsetek, zysków ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki dodatnich różnic kursowych nad ujemnymi;
- c) koszty finansowe z tytułu odsetek, strat ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi;
- d) straty i zyski nadzwyczajne powstałe na skutek trudnych do przewidzenia zdarzeń nie związanych z ogólnym ryzykiem prowadzenia Spółki poza jej działalnością operacyjną.

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

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

W zakresie produkcji w toku

Produkcja w toku ujmowana jest w wysokości bezpośrednich kosztów wytworzenia oraz uzasadnionej części kosztów pośrednich. Przy wycenie produktów gotowych uwzględnia się art. 34 ust. 3 ustawy o rachunkowości.

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2021 roku

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

W 4Q2021 roku Spółka wygenerowała 1 090 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego około 256 tys. PLN stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator oraz Giants Uprising.

W zakresie działań w okresie 4Q2021 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 256 tys. PLN z tytułu tantiem od sprzedaży Bee Simulator oraz Giants Uprising;
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 834 tys. PLN związana z produkcja w toku projektów Giants Uprising, The Path of Calydra, ARIA oraz projekt dofinansowany z funduszy unijnych QUADRIMA;
- koszty wynagrodzeń uległy nieznacznemu podwyższeniu ze względu na presję płacową wynikającą z otoczenia makroekonomicznego;
- koszty zużycia materiałów i energii oraz usług obcych uległy zmniejszeniu z uwagi na zmniejszone wydatki związane z marketingiem Giants Uprising (m.in. koszt trailera gry został poniesiony w 3Q 2021) jak również ograniczenia usług podmiotów zewnętrznych po premierze EA Giants Uprising;
- wpływ na wynik finansowym miała zmiana wartości inwestycji, tj. Ovid Works SA (spadek wartości inwestycji o około 914 tys. PLN mln PLN dokonany poprzez aktualizacje wyceny) oraz sprzedaż części pakietu akcji Mooneaters SA. (zysk 478 tys. PLN oraz dodatkowo podatek od zysków kapitałowych w wysokości 101,5 tys. PLN).

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Giants Uprising, ARIA, The Path of Calydra oraz QUADRIMA.
- nastąpił spadek wartości krótkoterminowych aktywów finansowych (w odniesieniu do 1Q 2021 roku) w związku ze zmianą wartości inwestycji, m.in. Ovid Works SA (spadek o 914 tys. PLN) oraz spadek stanu środków pieniężnych.
- Nastąpił wzrost poziomu należności q/q z uwagi na fakt otrzymania płatności od Nacon po zakończeniu kwartału.
- wzrost poziomu zobowiązań z uwagi na otrzymanie zaliczki w ramach projektu Quadrima
- wzrost poziomu zobowiązań wobec pozostałych jednostek (podatkowe oraz zobowiązania finansowe służące finansowaniu działalności).
- Wzrost poziomu rozliczeń międzyokresowych kosztów w związku z otrzymaniem zaliczki w kwocie 383 tys. PLN na realizację projektu QUADRIMA.

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

Emitent nie publikował prognoz.

5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

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

Prace projektowe rozpoczęto w marcu 2021 roku. Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu umożliwi pominięcie etapu ręcznego przygotowywania animacji zwierząt wielonożnych, co przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta. Tego typu działania są szacowane na około 30% kosztów produkcji gry. Spółka do końca 2021 roku otrzymała od NCBiR 839 tys. zł zaliczek na poczet realizacji projektu.

Warszawa, dnia 14 lutego 2022 roku