

# DRAW\_DISTANCE

## RAPORT KWARTALNY I KWARTAŁ 2021

za okres 01.01.2021 r. - 31.03.2021 r.

Kraków, 10 maja 2021 r.



## SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o spółce.....	3
Przedmiot działalności.....	4
Informacje ogólne.....	5
Organy Spółki.....	5
Informacja o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki)	
rachunkowości.....	6
Wartości niematerialne i prawne .....	7
Środki trwałe .....	7
Długoterminowe aktywa finansowe .....	7
Zapasy .....	8
Rozrachunki.....	8
Środki pieniężne .....	8
Różnice kursowe .....	8
Rezerwy .....	8
Zobowiązania warunkowe - pozabilansowe .....	8
Rozliczenia międzyokresowe .....	9
Rachunek przepływów pieniężnych, przychody, koszty, wynik finansowy.....	9
Zmiany zasad rachunkowości .....	9
Kwartalne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe .....	10
Bilans jednostkowy spółki Draw Distance S.A. ....	11
BILANS – PASYWA.....	14
Rachunek zysków i strat Spółki Draw Distance S.A. – wariant porównawczy .....	16
Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym .....	18
Rachunek przepływów pieniężnych .....	20
Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w I kwartale .....	22
„Serial Cleaners” .....	23
„Project Cardinal”.....	24
„Project Swan” .....	24
„Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” i „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” .....	25
Gra planszowa „Halls of Horror” .....	25
„Ritual: Crown of Horns” .....	26
Zmiana sposobu komunikacji z inwestorami.....	26
Emisja akcji nowej serii.....	26
Program motywacyjny.....	27
Komentarz do wyników finansowych.....	27
Informacje na temat podejmowanych przez Emitenta inicjatyw, nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych, w okresie objętym raportem .....	29
Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień sporządzenia raportu, co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu .....	30
Informacja dotycząca liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.....	30



# 1

## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

## Przedmiot działalności

Działalność Spółki Draw Distance S.A. jest w głównej mierze skoncentrowana na tworzeniu niezależnych gier wideo. W ofercie Emitenta znajdują się gry wideo na wszystkie rodzaje platform sprzętowych, tj. przede wszystkim na konsole gier wideo (stacjonarne oraz przenośne) oraz komputery klasy PC i Mac, a dodatkowo także smartfony i tablety (iOS, Android). Oferowane są głównie gry średnio-budżetowe z segmentu premium (udostępniane za jednorazową opłatą), przeznaczone dla szerokiego grona odbiorców na całym świecie.

Draw Distance dąży do tworzenia mid-core'owych gier, łączących w sobie elementy obecne w dotychczasowych projektach Spółki, tj. rozbudowane fabuły, dynamiczną rozgrywkę, elementy rozwoju postaci i ekwipunku itp.

Spółka działa na rynku międzynarodowym współpracując z globalnymi wydawcami i dystrybutorami. Prowadzi również działalność self-publishingową, jako samodzielny wydawca gier „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” i „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”.



## Informacje ogólne

FIRMA	Draw Distance spółka akcyjna
SKRÓT FIRMY	Draw Distance S.A.
SIEDZIBA	Kraków
ADRES SIEDZIBY	ul. Cystersów 20A, 31-553 Kraków
TELEFON	+ 12 346 11 41
ADRES POCZTY ELEKTRONICZNEJ	contact@drawdistance.dev
STRONA INTERNETOWA	www.drawdistance.dev
NIP	7123162844
REGON	060475890
SĄD REJESTROWY	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000615245
KAPITAŁ ZAKŁADOWY	Kapitał zakładowy wynosi 1 311 200,00 zł i dzieli się na: a) 10 912 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, b) 2 200 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

## Organy Spółki

ORGANY SPÓŁKI (stan na 31 marca 2021 r.)	
ZARZĄD	Michał Mielcarek – Prezes Zarządu
RADA NADZORCZA	Bartłomiej Mielcarek – Przewodniczący Rady Nadzorczej
	Marcin Sikora – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Michał Kędzia
	Dariusz Kapinos
	Bartłomiej Kuc



# 2

**INFORMACJA O ZASADACH  
PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU  
RAPORTU, W TYM INFORMACJE  
O ZMIANACH STOSOWANYCH ZASAD  
(POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI**



## Wartości niematerialne i prawne

W pozycji tej ujmuje się nabyte przez jednostkę, zaliczane do aktywów trwałych, prawa majątkowe nadające się do gospodarczego wykorzystania, o przewidywanym okresie ekonomicznej użyteczności dłuższym niż rok, przeznaczone do używania na potrzeby jednostki.

Wartości niematerialne i prawne wyceniono według cen nabycia, pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne lub umorzeniowe.

Stawki amortyzacyjne ustalone zostały z uwzględnieniem okresu ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych i prawnych. Odzwierciedlają faktyczny okres ich użytkowania. Wartości niematerialne amortyzuje się metodą liniową przy zastosowaniu następujących stawek:

oprogramowanie

50%

prawa autorskie

50%

licencje

50%

Wartości niematerialne i prawne o wartości jednostkowej do 3.500,00 zł amortyzowane są jednorazowo. Rozpoczęcie amortyzacji następuje nie wcześniej niż po przyjęciu wartości niematerialnych i prawnych do używania.

## Środki trwałe

W pozycji tej ujęte zostały rzeczowe aktywa trwałe i zrównane z nimi, o przewidywanym okresie ekonomicznej użyteczności dłuższym niż rok, kompletne, zdatne do użytku i przeznaczone na potrzeby jednostki.

Środki trwałe zakupione wyceniane są według cen nabycia lub kosztu wytworzenia.

Wartość początkowa środków trwałych pomniejszona została o odpisy amortyzacyjne. Stawki amortyzacyjne ustalone zostały z uwzględnieniem okresu użyteczności środków trwałych i odzwierciedlają faktyczne zużycie środków trwałych.

W poszczególnych grupach stosowane są następujące stawki i metody amortyzacji:

grupa 0

10%

amortyzacja liniowa

grupa IV

30-60%

amortyzacja liniowa

grupa VII

20%

amortyzacja liniowa

grupa VIII

100%

amortyzacja jednorazowa

Środki trwałe o wartości jednostkowej do 3.500,00 zł amortyzowane są jednorazowo. Rozpoczęcie amortyzacji następuje nie wcześniej niż po przyjęciu środka trwałego do używania.

Środki trwałe używane na podstawie umów najmu, dzierżawy, leasingu lub innej o podobnym charakterze są zaliczane do majątku jednostki.

## Długoterminowe aktywa finansowe

Udziały i akcje w jednostkach powiązanych wy-

cenia się według kosztów ich nabycia tj. cena zakupu/objęcia jest powiększona o koszty związane z transakcją nabycia/objęcia udziałów i akcji.

## Zapasy

**Półprodukty i produkty w toku** na dzień bilansowy wyceniono w wysokości bezpośrednich kosztów wytworzenia oraz uzasadnionej części kosztów pośrednich. Przy wycenie produktów gotowych uwzględnia się art. 34 ust. 3 ustawy o rachunkowości dotyczący produktów wielokrotnej sprzedaży.

*Art. 34 ust. 3 ustawy o rachunkowości mówi, że „wytworzone przez jednostkę filmy, oprogramowanie komputerów, projekty typowe i inne produkty o podobnym charakterze, przeznaczone do sprzedaży, wycenia się w okresie przynoszenia przez nie korzyści ekonomicznych, nie dłuższym niż 5 lat, w wysokości nadwyżki kosztów ich wytworzenia nad przychodami według cen sprzedaży netto, uzyskanymi ze sprzedaży tych produktów w ciągu tego okresu. Nieodpisane po upływie tego okresu koszty wytworzenia zwiększają pozostałe koszty operacyjne.*

## Rozrachunki

### Należności

Na dzień bilansowy należności wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem ostrożności.

### Zobowiązania

Za zobowiązania uznaje się wynikający z przeszłych zdarzeń obowiązek wykonania świadczeń o wiarygodnie określonej wartości, które spowodują wykorzystanie już posiadanych lub przyszłych aktywów Spółki. Na dzień powstania, zobowiązania wycenia się według wartości nominalnej. Na dzień bilansowy, zobowiązania wycenia się w kwocie wymagającej zapłaty.

### Środki pieniężne

Wycenia się według wartości nominalnej.

## Różnice kursowe

**Wyrażone w walutach obcych operacje gospodarcze ujmują się w księgach rachunkowych na dzień ich przeprowadzenia odpowiednio po kursie:**

- Kupna lub sprzedaży walut stosowanych przez bank, z którego usług korzysta Spółka – w przypadku operacji sprzedaży lub kupna walut oraz operacji zapłaty należności lub zobowiązań,
- Średnim ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień, chyba że w zgłoszeniu celnym lub w innym wiążącym jednostkę dokumencie ustalony został inny kurs – w przypadku pozostałych operacji.

**Na dzień bilansowy wycenione zostały wyrażone w walutach obcych:**

- składniki aktywów – po kursie ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień,
- składniki pasywów – po kursie ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień.

Różnice kursowe, dotyczące pozostałych aktywów i pasywów wyrażonych w walutach obcych, powstałe na dzień wyceny oraz przy zapłacie należności i zobowiązań w walutach obcych, zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych. W uzasadnionych przypadkach różnice kursowe zalicza się do ceny nabycia lub kosztu wytworzenia środków trwałych, środków trwałych w budowie lub wartości niematerialnych i prawnych.

## Rezerwy

Rezerwy są to zobowiązania, których termin wymagalności lub kwota nie są pewne. Tworzy się je na pewne lub prawdopodobne przyszłe zobowiązania w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych, kosztów finansowych, strat nadzwyczajnych, zależnie od okoliczności z którymi przyszłe zobowiązania się wiążą.

## Zobowiązania warunkowe - pozabilansowe

Za zobowiązania warunkowe Spółka uznaje potencjalny przyszły obowiązek wykonania świadczeń,



których powstanie jest uzależnione od zaistnienia określonych zdarzeń.

## Rozliczenia międzyokresowe

Rozliczenia międzyokresowe czynne obejmują rozliczenia:

- krótkoterminowe, które dotyczą przyszłych okresów sprawozdawczych i trwają nie dłużej niż 12 miesięcy od dnia bilansowego.
- długoterminowe, które dotyczą przyszłych okresów sprawozdawczych i trwają dłużej niż 12 miesięcy od dnia bilansowego.

Odpisy czynnych i biernych rozliczeń międzyokresowych kosztów następują stosownie do upływu czasu lub wielkości świadczeń.

## Kapitał własny

Na dzień bilansowy kapitał zakładowy wykazuje się w wysokości określonej w statucie spółki i wpisanej w KRS. Kapitał zapasowy Spółki tworzony jest z agio. Przeznaczenie kapitału zapasowego określa umowa Spółki.

## Rachunek przepływów pieniężnych, przychody, koszty, wynik finansowy

Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią.

Rachunek zysków i strat Spółka sporządza według wariantu porównawczego.

### Przychody i zyski

Za przychody i zyski Spółka uznaje uprawdopodobnione powstanie w okresie sprawozdawczym korzyści ekonomicznych, o wiarygodnie określonej wartości, w formie zwiększenia wartości aktywów, albo zmniejszenia wartości zobowiązań, które doprowadzą do wzrostu kapitału własnego lub zmniejszenia jego niedoboru w inny sposób niż wniesienie wkładów przez udziałowców lub właścicieli.

### Koszty i straty

Przez koszty i straty jednostka rozumie uprawdopodobnione zmniejszenia w okresie sprawozdawczym korzyści ekonomicznych, o wiarygodnie określonej wartości, w formie zmniejszenia war-

tości aktywów, albo zwiększenia wartości zobowiązań i rezerw, które doprowadzą do zmniejszenia kapitału własnego lub zwiększenia jego niedoboru w inny sposób niż wycofanie środków przez udziałowców lub właścicieli.

## Wynik finansowy

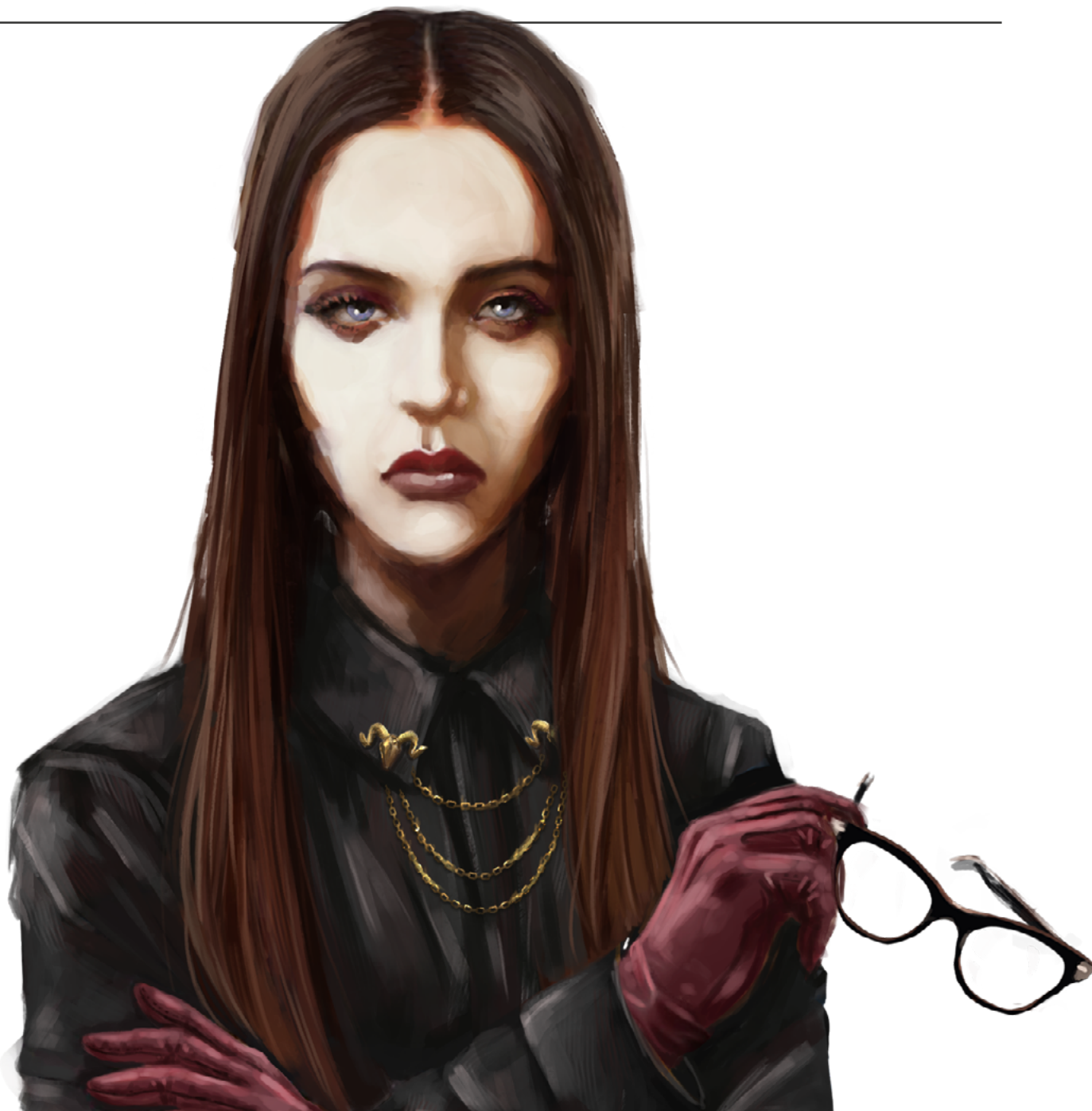
Na wynik finansowy netto składają się:

- wynik działalności operacyjnej, w tym z tytułu pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych (pośrednio związanych z działalnością operacyjną jednostki),
- wynik operacji finansowych,
- obowiązkowe obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego, którego podatnikiem jest jednostka, i płatności z nim zrównanych, na podstawie odrębnych przepisów.

## Zmiany zasad rachunkowości

W I kwartale 2021 roku nie wystąpiły zmiany stosowanych zasad rachunkowości.





# 3

## KWARTALNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

## Bilans jednostkowy spółki Draw Distance S.A.

	TREŚĆ	STAN NA 2021-03-31	STAN NA 2020-03-31
A	<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	3 281 494,69	1 488 970,55
I	<b>Wartości niematerialne i prawne</b>	665 253,63	1 046 583,43
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	665 253,63	1 045 333,43
2	Wartość firmy		
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	1 250,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne		
II	<b>Rzeczowe aktywa trwałe</b>	86 573,50	342,51
1	<b>Środki trwałe</b>	86 573,50	342,51
a	grunty (w tym prawo użytkowania wieczystego gruntu)		
b	budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej		
c	urządzenia techniczne i maszyny	86 573,50	342,51
d	środki transportu		
e	inne środki trwałe		
2	Środki trwałe w budowie		
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie		
III	<b>Należności długoterminowe</b>	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych		
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		
3	Od pozostałych jednostek		
IV	<b>Inwestycje długoterminowe</b>	0,00	0,00
1	<b>Nieruchomości</b>		
2	<b>Wartości niematerialne i prawne</b>		
3	<b>Długoterminowe aktywa finansowe</b>	0,00	0,00
a	w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
-	udziały lub akcje		
-	inne papiery wartościowe		
-	udzielone pożyczki		
-	inne długoterminowe aktywa finansowe		
b	w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
-	udziały lub akcje		0,00
-	inne papiery wartościowe		
-	udzielone pożyczki		
-	inne długoterminowe aktywa finansowe		
c	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
-	udziały lub akcje		

-	inne papiery wartościowe		
-	udzielone pożyczki		
-	inne długoterminowe aktywa finansowe		
<b>4</b>	<b>Inne inwestycje długoterminowe</b>		
<b>V</b>	<b>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>2 529 667,56</b>	<b>442 044,61</b>
<b>1</b>	<b>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</b>	<b>145 997,45</b>	<b>68 120,56</b>
<b>2</b>	<b>Inne rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>2 383 670,11</b>	<b>373 924,05</b>
<b>B</b>	<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	<b>4 070 782,73</b>	<b>3 303 143,54</b>
<b>I</b>	<b>Zapasy</b>	<b>3 039 494,33</b>	<b>2 683 884,36</b>
<b>1</b>	<b>Materiały</b>		
<b>2</b>	<b>Półprodukty i produkty w toku</b>	<b>2 361 369,20</b>	<b>1 167 269,37</b>
<b>3</b>	<b>Produkty gotowe</b>	<b>678 125,13</b>	<b>1 516 614,99</b>
<b>4</b>	<b>Towary</b>		
<b>5</b>	<b>Zaliczki na dostawy</b>		
<b>II</b>	<b>Należności krótkoterminowe</b>	<b>452 566,78</b>	<b>343 345,21</b>
<b>1</b>	<b>Należności od jednostek powiązanych</b>	<b>0,00</b>	<b>1 492,07</b>
a	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	1 492,07
-	do 12 miesięcy	0,00	1 492,07
-	powyżej 12 miesięcy		
b	inne		
<b>2</b>	<b>Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
a	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	0,00
-	do 12 miesięcy		
-	powyżej 12 miesięcy		
b	inne		
<b>3</b>	<b>Należności od pozostałych jednostek</b>	<b>452 566,78</b>	<b>341 853,14</b>
a	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	273 081,68	285 862,74
-	do 12 miesięcy	273 081,68	285 862,74
-	powyżej 12 miesięcy		
b	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń	172 485,10	48 002,81
c	inne	7 000,00	7 987,59
d	dochodzone na drodze sądowej		
<b>III</b>	<b>Inwestycje krótkoterminowe</b>	<b>522 801,02</b>	<b>226 092,43</b>
<b>1</b>	<b>Krótkoterminowe aktywa finansowe</b>	<b>522 801,02</b>	<b>226 092,43</b>
a	w jednostkach powiązanych	0,00	0,0
-	udziały lub akcje		
-	inne papiery wartościowe		
-	udzielone pożyczki		
-	inne krótkoterminowe aktywa finansowe		
b	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
-	udziały lub akcje		
-	inne papiery wartościowe		
-	udzielone pożyczki		
-	inne krótkoterminowe aktywa finansowe		

c	środki pieniężne i inne aktywa finansowe	522 801,02	226 092,43
-	środki pieniężne w kasie i w banku	522 801,02	226 092,43
-	inne środki pieniężne		
-	inne aktywa pieniężne		
2	<b>Inne inwestycje krótkoterminowe</b>		
IV	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	55 920,60	49 821,54
C	<b>NALEŻNE WPŁATY NA KAPITAŁ (FUNDUSZ) PODSTAWOWY</b>		
D	<b>UDZIAŁY (AKCJE) WŁASNE</b>		
	<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>7 352 277,42</b>	<b>4 792 114,09</b>



## BILANS – PASYWA

TREŚĆ		STAN NA 2021-03-31	STAN NA 2020-03-31
<b>A</b>	<b>KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY</b>	<b>4 232 442,28</b>	<b>3 056 653,49</b>
I	Kapitał (fundusz) podstawowy	1 311 200,00	1 311 200,00
II	Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	1 956 985,02	1 956 985,02
-	nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	1 956 985,02	1 956 985,02
III	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:		
-	z tytułu aktualizacji wartości godziwej		
IV	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe, w tym:		
-	tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki		
-	na udziały (akcje) własne		
V	Zysk (strata) z lat ubiegłych	481 628,84	-154 016,11
VI	Zysk (strata) netto	482 628,42	-57 515,42
VII	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)		
<b>B</b>	<b>ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA</b>	<b>3 119 835,14</b>	<b>1 735 460,60</b>
I	Rezerwy na zobowiązania	124 022,83	87 861,73
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	68 424,62	31 775,07
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
-	długoterminowa		
-	krótkoterminowa		
3	Pozostałe rezerwy	55 598,21	56 086,66
-	długoterminowe		
-	krótkoterminowe	55 598,21	56 086,66
II	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych		
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
a	kredyty i pożyczki		
b	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		
c	inne zobowiązania finansowe		
d	zobowiązania wekslowe		
e	inne		
III	Zobowiązania krótkoterminowe	737 109,67	666 836,29
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	107 507,81

a	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	0,00	6 150,00
-	do 12 miesięcy	0,00	6 150,00
-	powyżej 12 miesięcy		
b	inne	0,00	101 357,81
<b>2</b>	<b>Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
a	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	0,00	0,00
-	do 12 miesięcy		
-	powyżej 12 miesięcy		
b	inne		
<b>3</b>	<b>Wobec pozostałych jednostek</b>	<b>737 109,67</b>	<b>559 328,48</b>
a	kredyty i pożyczki	185 470,92	249 893,91
b	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych		
c	inne zobowiązania finansowe		
d	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	246 346,51	144 218,26
-	do 12 miesięcy	246 346,51	144 218,26
-	powyżej 12 miesięcy		
e	zaliczki otrzymane na dostawy		
f	zobowiązania wekslowe		
g	z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	143 384,13	76 028,62
h	z tytułu wynagrodzeń	161 362,71	88 632,29
i	inne	545,40	555,40
<b>4</b>	<b>Fundusze specjalne</b>		
<b>IV</b>	<b>Rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>2 258 702,64</b>	<b>980 762,58</b>
<b>1</b>	<b>Ujemna wartość firmy</b>		
<b>2</b>	<b>Inne rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>2 258 702,64</b>	<b>980 762,58</b>
-	długoterminowe		
-	krótkoterminowe	2 258 702,64	980 762,58
	<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>7 352 277,42</b>	<b>4 792 114,09</b>

## Rachunek zysków i strat Spółki Draw Distance S.A. – wariant porównawczy

WYSZCZEGÓLNIENIE		ZA OKRES 01.01.2021 31.03.2021	ZA OKRES 01.01.2020 31.03.2020
<b>A</b>	<b>PRZYCHODY NETTO ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI, w tym:</b>	<b>1 730 394,21</b>	<b>589 214,36</b>
	od jednostek powiązanych		
I	Przychody netto ze sprzedaży produktów	737 016,03	467 418,51
II	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	993 378,18	121 795,85
III	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki		
IV	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów		
<b>B</b>	<b>KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>	<b>1 247 468,79</b>	<b>668 169,51</b>
I	Amortyzacja	102 325,17	99 320,42
II	Zużycie materiałów i energii	110 359,77	13 552,88
III	Usługi obce	281 318,83	162 449,03
IV	Podatki i opłaty, w tym:	0,00	1 855,00
	podatek akcyzowy		
V	Wynagrodzenia	604 655,47	318 153,53
VI	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	93 250,89	46 971,44
	- emerytalne	46 280,16	23 653,18
VII	Pozostałe koszty rodzajowe	55 558,66	25 867,21
VIII	Wartość sprzedanych towarów i materiałów		
<b>C</b>	<b>ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY</b>	<b>482 925,42</b>	<b>-78 955,15</b>
<b>D</b>	<b>POZOSTAŁE PRZYCHODY OPERACYJNE</b>	<b>5 384,58</b>	<b>26 221,17</b>
I	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych		
II	Dotacje	5 383,29	23 088,96
III	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych		3 132,21
IV	Inne przychody operacyjne	1,29	
<b>E</b>	<b>POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE</b>	<b>0,11</b>	
I	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych		
II	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych		
III	Inne koszty operacyjne	0,11	
<b>F</b>	<b>ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>	<b>488 309,89</b>	<b>-52 733,98</b>



<b>G</b>	<b>PRZYCHODY FINANSOWE</b>		
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:		
	od jednostek powiązanych		
II	Odsetki, w tym:		
	od jednostek powiązanych		
III	Zysk ze zbycia inwestycji		
IV	Aktualizacja wartości inwestycji		
V	Inne		
<b>H</b>	<b>KOSZTY FINANSOWE</b>	<b>5 681,47</b>	<b>4 781,44</b>
<b>I</b>	<b>Odsetki, w tym:</b>	<b>3 735,50</b>	<b>4 102,52</b>
	dla jednostek powiązanych		
II	Strata ze zbycia inwestycji		
III	Aktualizacja wartości inwestycji		
IV	Inne	1 945,97	678,92
<b>I</b>	<b>Zysk (strata) brutto (I±J)</b>	<b>482 628,42</b>	<b>-57 515,42</b>
<b>J</b>	<b>Podatek dochodowy</b>		
<b>K</b>	<b>Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)</b>		
<b>L</b>	<b>Zysk (strata) netto (K-L-M)</b>	<b>482 628,42</b>	<b>-57 515,42</b>



## Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym

LP.	TYTUŁ	ZA OKRES 01.01.2021 31.03.2021	ZA OKRES 01.01.2020 31.03.2020
I.	<b>Kapitał własny na początek okresu (BO)</b>	3 749 813,86	3 114 168,91
-	korekty błędów podstawowych i zmiany zasad rachunkowości		
I.a.	<b>Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	3 749 813,86	3 114 168,91
1	<b>Kapitał podstawowy na początek okresu</b>	1 311 200,00	1 311 200,00
1.1.	Zmiany kapitału podstawowego		
a	zwiększenie - emisja udziałów/akcji		
b	zmniejszenie		
1.2.	<b>Kapitał podstawowy na koniec okresu</b>	1 311 200,00	1 311 200,00
2	<b>Kapitał zapasowy na początek okresu</b>	1 956 985,02	1 956 985,02
2.1	Zmiany kapitału zapasowego		
a	zwiększenie (agio emisyjne)		
-	z podziału zysku		
b	zmniejszenie - pokrycie kosztów emisji akcji		
2.2	<b>Stan kapitału zapasowego na koniec okresu</b>	1 956 985,02	1 956 985,02
3	<b>Kapitał z aktualizacji wyceny na początek okresu</b>	0,00	0,00
3.1	Zmiany kapitału z aktualizacji wyceny		
a	zwiększenie		
b	zmniejszenie		
3.2	<b>Kapitał z aktualizacji wyceny na koniec okresu</b>	0,00	0,00
4	<b>Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu</b>	0,00	0,00
4.1	Zmiany pozostałych kapitałów rezerwowych		
a	zwiększenie (podział zysku za 2012)		
b	zmniejszenie		
4.2	<b>Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu</b>	0,00	0,00
5	<b>Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu</b>	-154 016,11	-51 852,04
5.1	<b>Zysk z lat ubiegłych na początek okresu</b>		
-	korekty błędów podstawowych i zmiany zasad rachunkowości		
5.2	<b>Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach</b>		
a	zwiększenie		
b	zmniejszenie (z tytułu)		

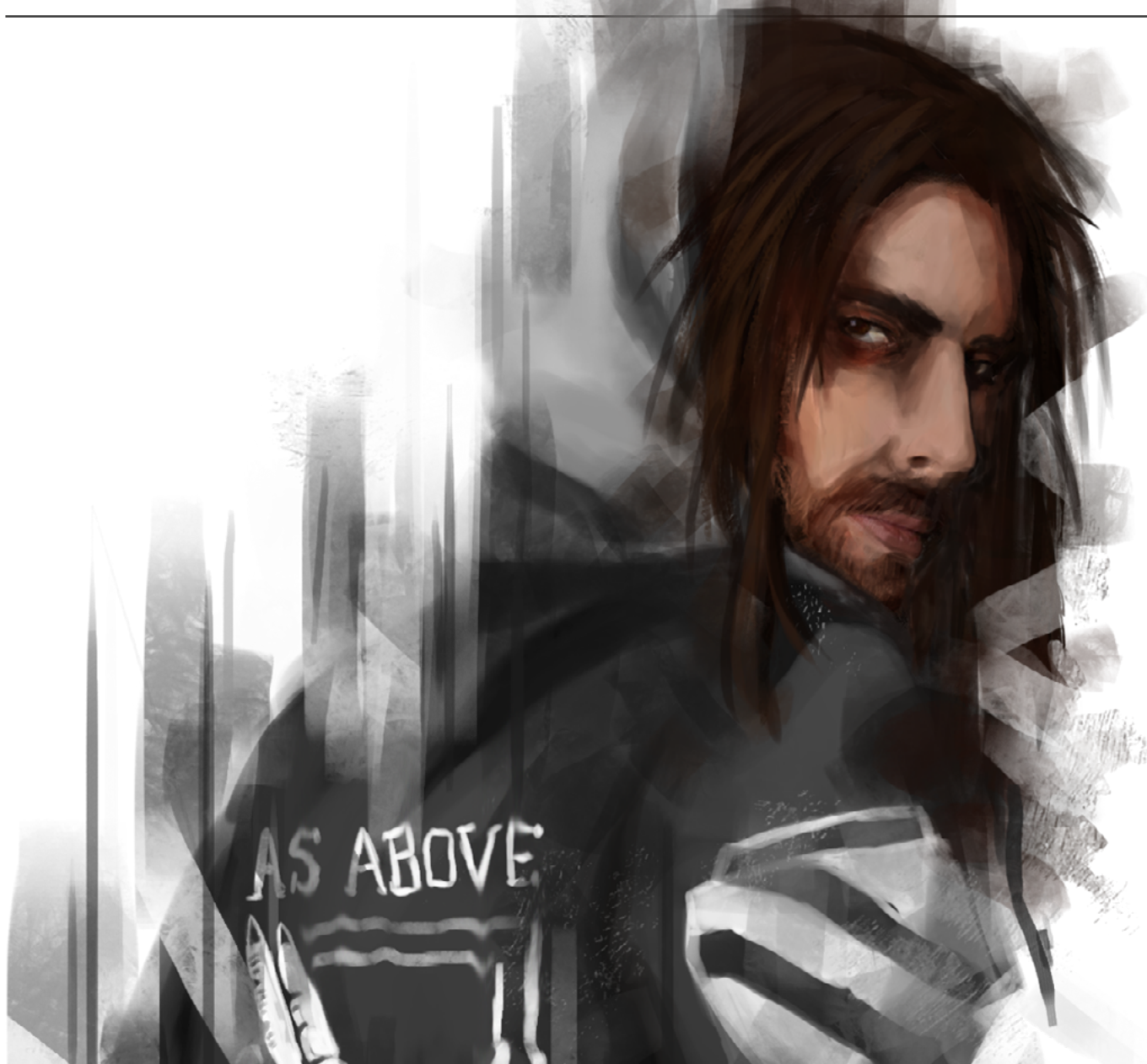
-	pokrycie strat z lat ubiegłych		
-	przekazanie na kapitał rezerwowy i zapasowy		
5.3	<b>Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu</b>		
5.4	<b>Strata z lat ubiegłych na początek okresu (-)</b>	-154 016,11	-51 852,04
-	korekty błędów podstawowych i zmiany zasad rachunkowości		
5.5	<b>Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach</b>	-154 016,11	-51 852,04
a	zwiększenie	0,00	(102 164,07)
b	zmniejszenie	635 644,95	0,00
7.6.	<b>Strata z lat ubiegłych na koniec okresu</b>	<b>481 628,84</b>	<b>-154 016,11</b>
7.7.	<b>Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu</b>	<b>481 628,84</b>	<b>-154 016,11</b>
8	<b>Wynik netto</b>	<b>482 628,42</b>	<b>-57 515,42</b>
a	zysk netto	482 628,42	0,00
b	strata netto (wielkość ujemna)	0,00	-57 515,42
c	odpisy z zysku (wielkość ujemna)		
II	<b>Kapitał własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>4 232 442,28</b>	<b>3 056 653,49</b>
III	<b>Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>4 232 442,28</b>	<b>3 056 653,49</b>



## Rachunek przepływów pieniężnych

LP.	TYTUŁ	ZA OKRES 01.01.2021 31.03.2021	ZA OKRES 01.01.2020 31.03.2020
<b>A</b>	<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>		
I	Zysk (strata) netto	482 628,42	-57 515,42
II	Korekty razem	-859 441,97	-68 051,93
1	Amortyzacja	102 325,17	99 320,42
2	Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		
3	Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	3 735,50	4 102,52
4	Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		
5	Zmiana stanu rezerw	-12 500,00	0,00
6	Zmiana stanu zapasów	-326 319,51	250 960,20
7	Zmiana stanu należności	23 841,63	352 481,81
8	Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	13 418,20	-360 395,26
9	Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-663 942,96	-414 521,62
10	Inne korekty	0,00	0,00
III	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I ± II)	-376 813,55	-125 567,35
<b>B</b>	<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>		
I	Wpływy	0,00	0,00
1	Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych		
2	Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne		
3	Z aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
a)	w jednostkach powiązanych, w tym:		
-	sprzedaż aktywów finansowych, w tym:		
-	spłata udzielonych pożyczek krótkoterminowych		
b)	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
-	zbycie aktywów finansowych		
-	dywidendy i udziały w zyskach		
-	spłata udzielonych pożyczek długoterminowych		
-	odsetki		
-	inne wpływy z aktywów finansowych		
4	Inne wpływy inwestycyjne		
II	Wydatki	11 747,96	2 522,79
1	Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	11 747,96	2 522,79

2	Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne		
3	Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00
a)	w jednostkach powiązanych		
-	nabycie aktywów finansowych, w tym:		
-	udzielone pożyczki krótkoterminowe		
b)	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
-	nabycie aktywów finansowych		
-	udzielone pożyczki krótkoterminowe		
4	Inne wydatki inwestycyjne		
<b>III</b>	<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>-11 747,96</b>	<b>-2 522,79</b>
<b>C</b>	<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>		
I	Wpływy	0,00	249 893,91
1	Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału		
-	emisja udziałów/akcji - wartość nominalna		
-	objęcie udziałów/akcji powyżej wartości nominalnej		
2	Kredyty i pożyczki	0,00	249 893,91
3	Emisja dłużnych papierów wartościowych		
4	Inne wpływy finansowe		
<b>II</b>	<b>Wydatki</b>	<b>211 629,06</b>	<b>392 615,56</b>
1	Koszty emisji akcji pokryte z agio		
2	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli		
3	Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku		
4	Spłaty kredytów i pożyczek	207 893,56	0,00
5	Wykup dłużnych papierów wartościowych		
6	Z tytułu innych zobowiązań finansowych		
7	Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego		
8	Odsetki	3 735,50	4 102,52
9	Inne wydatki finansowe	0,00	388 513,04
<b>III</b>	<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>-211 629,06</b>	<b>-142 721,65</b>
<b>D</b>	<b>Przepływy pieniężne netto, razem (A.III ± B.III ± C.III)</b>	<b>-600 190,57</b>	<b>-270 811,79</b>
<b>E</b>	<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:</b>		
-	zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych		
<b>F</b>	<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>1 122 991,59</b>	<b>496 904,22</b>
<b>G</b>	<b>Środki pieniężne na koniec okresu (F±D), w tym:</b>	<b>522 801,02</b>	<b>226 092,43</b>
-	o ograniczonej możliwości dysponowania		



# 4

**KOMENTARZ EMITENTA  
NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ  
ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH  
NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA,  
JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ  
I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W I KWARTALE**

Spółka w pierwszym kwartale 2021 r. skupiała się przede wszystkim na pracach produkcyjnych nad swoją najnowszą grą - „Serial Cleaners”. Równoległe podejmowane były działania dotyczące promocji i rozwoju dotychczas wydanych tytułów.

W okresie sprawozdawczym sfinalizowane zostały również negocjacje z dwoma globalnymi producentami i wydawcami gier komputerowych. Na podstawie pierwszej z umów, zawartej z Paradox Interactive AB, Spółka przystąpiła do prac produkcyjnych nad nową grą – aktualnie pod nazwą kodową „Project Cardinal”. Druga umowa obejmuje stworzenie przez Spółkę na rzecz kontrahenta zbioru dokumentacji koncepcyjnej do potencjalnej nowej gry – nazwa robocza „Project Swan”.

### „Serial Cleaners”

W okresie sprawozdawczym Spółka koncentrowała swoje zasoby w dużej mierze na produkcji gry „Serial Cleaners”. W dniu 25 marca 2021 r., na imprezie Future Games Show, Spółka zaprezentowała pierwszy zwiastun obejmujący rozgrywkę gry, zaś już 27 kwietnia 2021 r. premierę miał pierwszy zwiastun ukazujący prezentację jednego z nowych poziomów gry (5Pointz).

Premiera gry planowana jest na drugą połowę 2021 r. Spółka przewiduje jej wydanie w wersjach na komputery osobiste oraz na konsolach, co spowoduje możliwość dotarcia do jak największej liczby potencjalnych użytkowników. Spółka nie wyklucza wydania wersji gry na najnowsze konsole PlayStation 5 i Xbox Series X. Spółka zaplanowała intensywne działania promocyjne gry, które skoncentrowane będą na prezentacji „Serial Cleaners” na targach online i eventach branżowych organizowanych pod koniec drugiego kwartału br.

Co istotne, pod koniec lutego 2021 r. Spółka podpisała umowę dystrybucyjną z Epic Games, Inc., na podstawie której gra będzie dostępna od dnia premiery również w Epic Games Store. Należy mieć na względzie, że Epic Games Store udostępni do sprzedaży

ograniczoną i ściśle wyselekcjonowaną listę tytułów, co stanowi dla „Serial Cleaners” duże wyróżnienie, zwłaszcza że jest to pierwsza gra w historii Spółki, która będzie dostępna w tym sklepie. Powyższe wpłynie również na większą widoczność gry. Jako korzystny należy także ocenić podział przychodów ze sprzedaży na przedmiotowej platformie, zgodnie z którym



udział dewelopera wynosi 88% z zysków ze sprzedaży gry.

Aktualnie Spółka prowadzi rozmowy z potencjalnymi wydawcami „Serial Cleaners”, jak również zaangażowała do współpracy agencję pośredniczącą, specjalizującą się w pozyskiwaniu kontraktów wydawniczych dla deweloperów gier komputerowych. Spółka nie wyklucza jednak samodzielnego wydania gry, jeżeli zaproponowane jej ostatecznie warunki nie będą w pełni optymalne z punktu widzenia jej interesów. Należy wskazać, że Spółka ma już doświadczenie jako wydawca swoich gier z serii „Vampire: The Masquerade”, które okazały się najbardziej dochodowymi grami Spółki.

### „Project Cardinal”

W dniu 12 marca 2021 r. Spółka ogłosiła zawarcie kolejnej umowy – po umowie obejmującej licencje na produkcję i stworzenie serii opartej na IP „Vampire: The Masquerade” – z Paradox Interactive AB, szwedzkim wydawcą gier wideo (dalej: „Paradox”). Na podstawie w/w umowy Paradox udzielił Spółce licencji na produkcję, wydanie i dystrybucję gry wideo z gatunku cRPG, bazującej na należącym do niego IP. W zakresie wydania i dystrybucji gry z przedmiotowego gatunku jest to licencja wyłączna.

Produkcja gry, aktualnie pod nazwą kodową „Project Cardinal”, finansowana jest wspólnie przez Spółkę i Paradox, przy czym wkład kontrahenta realizowany jest zgodnie z przyjętym harmonogramem produkcji na podstawie zatwierdzonych kroków milowych. Do dnia publikacji raportu, Spółka otrzymała już od Paradoxu pierwszą transzę wynagrodzenia – po podpisaniu umowy. W bieżącym roku planowane są do realizacji kroki milowe objęte harmonogramem, jednak zdecydowana większość przychodów z tytułu przedmiotowej umowy (w zakresie wynagrodzenia za realizację produkcji) widoczna będzie w latach następnych – 2022 i 2023.

Spółka będzie odpowiedzialna za dystrybucję, marketing i promocję gry. Zgodnie z wolą stron umowy, model podziału przychodów ze sprzedaży objęty jest tajemnicą handlową. W przypadku braku realizacji założonych progów sprzedażowych, prawo do dystrybucji przechodzi na Paradox z równoczesną zmianą sposobu podziału przychodów. Umowa zo-

stała zawarta bezterminowo, z możliwością jej wypowiedzenia w określonych w umowie przypadkach, w tym bez przyczyny przez Paradox za odpowiednią rekompensatą.

Termin wydania „Project Cardinal” planowany jest na 2023 r. Gra ukaże się na PC oraz konsolach.

Do tej pory, w zakresie przedmiotowego projektu, Spółka prowadziła głównie prace koncepcyjne, jednak aktualnie rozpoczęta została już kolejna faza – preprodukcja przy wykorzystaniu technologii wypracowanej w ramach projektu realizowanego w oparciu o program sektorowy GameINN oraz przy produkcji gry „Serial Cleaners”, co pozwoli na szybkie stworzenie pierwszych prototypów i przetestowanie pomysłów na grę w praktyce. Należy zaznaczyć, że prace nad przedmiotowym projektem nie wpływają negatywnie na produkcję „Serial Cleaners”.

Podpisanie przedmiotowej umowy wzmacnia wizerunek Spółki, która nie tylko nawiązuje współpracę ze światowymi gigantami branży, ale również potrafi tę współpracę doprowadzić do dalszych, rozwojowych projektów.

### „Project Swan”

Pod koniec I kwartału 2021 r. Spółka zawarła kolejną umowę, zwińczającą negocjacje z globalnym producentem i wydawcą gier komputerowych. Na jej podstawie Spółka świadczy na rzecz kontrahenta usługi, których efektem będzie zbiór dokumentacji projektowej (szkice, wstępny zarys fabularny itp.) do projektu pod nazwą roboczą „Project Swan”. Na podstawie przedmiotowej dokumentacji może zostać wyprodukowana gra wideo.

Za świadczone usługi Spółka otrzyma jednorazowe wynagrodzenie. Prawa do utworów stworzonych w ramach przedmiotowej umowy zostaną przeniesione w całości na kontrahenta. Termin realizacji umowy jest przewidziany do końca pierwszego półrocza br. Pozostałe warunki umowy objęte są tajemnicą handlową.

Spółka prowadzi aktualnie rozmowy z wydawcami w sposób dwutorowy. Z jednej strony stara się zainteresować ich grami, nad którymi pracuje (jak „Serial Cleaners”). Z drugiej proces zaczyna od rozmów, próbując zrozumieć potrzeby danej firmy i dopiero po tym przedstawiając propozycję projektu skrojonego do jej



potrzeb (jak „Halls of Horror” czy „Project Cardinal”). Do tej drugiej grupy należy zaliczyć „Project Swan”.



## „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” i „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”

W zakresie wydanych przez Spółkę gier z serii „Vampire: The Masquerade”, Spółka w okresie sprawozdawczym koncentrowała się głównie na ich rozwoju poprzez wdrażanie kolejnych tłumaczeń (w 2020 r. „Coteries of New York” rozszerzone zostały o wersje francuską i brazylijską portugalską). W zakresie „Coteries of New York” były to tłumaczenia na język rosyjski i chiński (uproszczony) – luty 2021 r. Do momentu publikacji raportu, zapowiedziano również rozpoczęcie prac nad kolejnymi wersjami językowymi – hiszpańską, polską, włoską i niemiecką. Prace nad nowymi wersjami językowymi ogłoszono również w zakresie dodatku – „Shadows of New York”, które będą obejmować język polski, brazylijski portugalski i rosyjski (w 2020 r. rozpoczęto prace nad tłumaczeniem gry na język francuski).

Początkowo nowe wersje językowe były dostępne wyłącznie na platformie PC, co miało na celu zweryfikowanie jakości tłumaczeń i szybkie poprawienie ewentualnych błędów. Wprowadzenie tłumaczeń dla pozostałych wersji gry „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” rozpoczęto pod koniec pierwszego kwartału i kontynuowano już w kwietniu 2021 r. Aktualizacje objęły wszystkie pozostałe platformy, tj. Linux (10 marca), Mac OS (15 kwietnia), Xbox One, PS4 i Switch (koniec kwietnia).

Gry oferowane są stale w podstawowym portfolio Spółki, biorą również udział w okresowych wyprzedażach, zgodnie z polityką sprzedażową Spółki. Co istotne, w okresie od 1 stycznia do 5 lutego 2021 r. gra „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” była dostępna w abonamencie Humble Choice organizowanym przez Humble Bundle. Udział w przedmiotowym abonamencie przełożył się na około 180 tysięcy nowych użytkowników gry oraz bezpośrednio na przychody Spółki w okresie sprawozdawczym.

## Gra planszowa „Halls of Horror”

W marcu 2021 r. Spółka podjęła decyzję o zmianie planu wydawniczego gry planszowej „Halls of Horror”. Dotychczas planowano wydanie przedmiotowej gry jako tradycyjnej gry planszowej w formie fizycznej, jednak z uwagi na nieudaną pierwszą kampanię

w serwisie Kickstarter, Brexit, a także przedłużającą się pandemię koronawirusa Covid-19, Spółka podjęła decyzję o wydaniu jej w wersji cyfrowej.

W takiej wersji gra byłaby dostępna w sklepie Steam. Dodatkową przesłanką, która miała wpływ na zmianę założeń wydawniczych jest rosnące zainteresowanie nie tylko grami wideo, ale również cyfrowymi wersjami gier planszowych dostępnymi właśnie na tej platformie. Spółka w odświeżonym projekcie będzie polegać na przygotowanych już grafikach oraz opracowanej całej mechanice rozgrywki, zaś gotowe wersje pudełkowe mogą posłużyć jako idealny instrument do jej promocji.

Wydanie gry w zaplanowanej aktualnie wersji będzie również okazją do przetestowania rozgrywki wieloosobowej na platformie Steam, co uzupełni dotychczasowe doświadczenie zespołu. Wstępny termin premiery został zaplanowany na koniec 2021 roku.

### **„Ritual: Crown of Horns”**

Gra „Ritual: Crown of Horns”, która swoją premierę miała 7 listopada 2019 r., a która dystrybuowana jest we współpracy z wydawcą Feardemic Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie (grupa kapitałowa Bloober Team S.A.), dostępna jest aktualnie w wersji na PC oraz na konsolach Nintendo Switch, PlayStation 4 i Xbox One. Pomimo szerokiej dostępności oraz opracowania wraz z wydawcą odświeżonego planu marketingowej, którego celem było zwiększenie widoczności tytułu w sklepach cyfrowych, a w konsekwencji zwiększenie jej sprzedaży, cele te nie zostały w 2020 r. osiągnięte. W związku z powyższym, w marcu 2021 r. Zarząd zdecydował się na dokonanie odpisu aktualizacyjnego w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2020 r. w wysokości łącznej 500.000,00 zł, co miało wyraźny wpływ na wynik finansowy Spółki. Dokonanie odpisu miało na celu zachowanie pełnej przejrzystości finansowej, jak i klarowności sprawozdawczej Spółki. Ponadto, zawiązanie tak wysokiego odpisu pozwoli na racjonalne rozliczenie finansowe przedmiotowej produkcji w odniesieniu również do tegorocznych wyników finansowych w zależności od dalszej dynamiki sprzedaży gry. Spółka szacuje, że w przypadku dalszej sprzedaży poniżej oczekiwań, konieczny do dokonania w roku obrotowym 2021 odpis aktualizacyjny wyniósłby maksymalnie około 220.000,00 zł i byłby to ostatni odpis dotyczący przedmiotowej gry.

### **Zmiana sposobu komunikacji z inwestorami**

W okresie sprawozdawczym wprowadzona została w Spółce nowa metodyka komunikacji z inwestorami Spółki, jak też innymi zainteresowanymi. W jej ramach organizowane są cykliczne spotkania na platformie Twitch, relacjonowane na żywo, podczas których Zarząd Spółki prezentuje jej aktualne działania, podejmowane inicjatywy oraz plany, a także odpowiada na zadawane w trakcie spotkania pytania. Spotkania te umożliwiają również uzyskanie bieżącego wglądu przez inwestorów w działania Spółki. W celu wzmocnienia działań Spółki w przedmiotowym zakresie, jej personel został poszerzony o specjalistów z zakresu IR i PR. Podjęte inicjatywy kontynuowane są również w drugim kwartale br. i zgodnie z założeniami będą prowadzone w kolejnych okresach.

Spółka pozytywnie ocenia efekt powyższych działań, bowiem znalazły one bezpośrednie przełożenie w zwiększeniu obecności Spółki w materiałach informacyjnych mediów biznesowych.

### **Emisja akcji nowej serii**

Już po zakończeniu pierwszego kwartału Spółka ogłosiła o zamiarze przeprowadzenia emisji akcji serii C w liczbie nie mniejszej niż 1 (jedna) i nie większej niż 2.250.000 (dwa miliony dwieście pięćdziesiąt tysięcy), o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, w celu podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł (dziesięć groszy) oraz nie większą niż 225.000,00 zł (dwieście dwadzieścia pięć tysięcy złotych) tj. z kwoty 1.311.200,00 zł (jeden milion trzysta jednaście tysięcy dwieście złotych) do kwoty nie mniejszej niż 1.311.200,10 zł (jeden milion trzysta jednaście tysięcy dwieście złotych dziesięć groszy) i nie większej niż 1.536.200,00 zł (jeden milion pięćset trzydzieści sześć tysięcy dwieście złotych). Emisja akcji serii C proponowana jest do przeprowadzenia z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości. Uchwała mająca za przedmiot w/w podwyższenie kapitału znalazła się porządku obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki zwołanego przez Zarząd na dzień 1 czerwca 2021 r.

Założenia emisji obejmują pozyskanie kwoty do 1 mln euro, co pozwala na przeprowadzenie emisji w dro-

dze subskrypcji otwartej w trybie uproszczonym na podstawie wyjątku wskazanego w art. 1 ust. 3 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz uchylenia dyrektywy 2003/71/WE oraz art. 37a ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, tj. co do której nie jest wymagane sporządzenie prospektu emisyjnego ani memorandum informacyjnego. Projekt uchwały zakłada udzielenie Zarządowi Spółki upoważnienia do podjęcia decyzji m.in. w sprawie ustalenia ceny emisyjnej akcji serii C, z zastrzeżeniem, że łączne wpływy z emisji nie mogą przekroczyć kwoty 1 mln euro oraz że minimalna cena emisyjna nie może zostać ustalona poniżej ceny 2,00 zł (dwa złote).

Środki pozyskane z emisji będą przeznaczone m.in. na rozwój nowych projektów, w tym „Project Cardinal”, wzmocnienie zespołów produkcyjnego i marketingowego, a także na realizację projektu badawczo-rozwojowego pod nazwą „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity” opracowywanego w ramach programu sektorowego GamelNN

### Program motywacyjny

Spółka zamierza również wprowadzić dla swoich kluczowych pracowników i współpracowników, a także członków Zarządu program motywacyjny na lata obrotowe 2021-2023. Realizacja programu uzależniona byłaby od osiągnięcia przez Spółkę określonego zysku netto w poszczególnych latach obrotowych lub w wysokości łącznej za przedmiotowy okres. Założone progi przewidują osiągnięcie zysku netto w wysokości 1,2 mln zł za rok obrotowy 2021, 2 mln zł za rok obrotowy 2022 i 3,5 mln zł za rok obrotowy 2023. W przypadku realizacji celów programu, osobom uprawnionym – wybranym przez Zarząd, lub w przypadku członków Zarządu – wybranym przez Radę Nadzorczą, po spełnieniu przez nich określonych w uchwale przesłanek, zaoferowane zostałyby warranty subskrypcyjne serii D01 uprawniające do objęcia akcji serii D wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału. Warranty emitowane

byłyby nieodpłatne i uprawniałyby do objęcia akcji po cenie równej wartości nominalnej akcji. Zgodnie z założeniami uchwał załączonych do ogłoszenia o zwołaniu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia maksymalna liczba akcji serii D wyemitowana w ramach programu motywacyjnego nie przekroczyłaby 6% aktualnej wysokości kapitału zakładowego.

### Komentarz do wyników finansowych

Spółka zamknęła okres sprawozdawczy z zyskiem netto w wysokości 482.628,42 zł oraz wzrostem aktywów w porównaniu do 31.12.2020 r. o 270.269,77 zł. Zdecydowany wpływ na wynik finansowy miały przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, które w pierwszym kwartale wyniosły 1.730.394,21 zł (i stanowią około trzykrotność wyniku okresu porównawczego), w tym sama sprzedaż produktów Spółki wyniosła 737.016,03 zł. Zmiana stanu produktów związana jest głównie z produkcją gry „Serial Cleaners”, której premiera planowana jest jeszcze w 2021 r.

Na wyniki sprzedażowe wpływ miała głównie sprzedaż gier Spółki z serii „Vampire: The Masquerade”, w tym szczególnie rozliczenie w przedmiotowym kwartale umowy z Humble Bundle w zakresie uczestnictwa „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” w abonamencie Humble Choice w styczniu i lutym 2021 r. Do dnia publikacji raportu sprzedaż obu gier przekroczyła liczbę 106 tysięcy egzemplarzy, z czego 2/3 obejmowało „Coteries of New York”. Gry najczęściej kupowane są w wersji na komputery osobiste – około 60% sprzedaży. W zakresie konsol poziom sprzedaży jest wyrównany. „Coteries of New York” najchętniej kupowana jest przez posiadaczy Nintendo Switch – 19%, natomiast w zakresie pozostałych konsoli wyniki plasują się na poziomie 14,5% dla PlayStation 4 i 9,5% dla Xbox One. „Shadows of New York” najlepiej sprzedaje się konsoli Xbox One – 13,5%, następną w kolejności jest konsola PlayStation 4 – 12,5%, zaś przychody z konsoli Nintendo Switch przynoszą 11,5% całości przychodów ze sprzedaży gry.

Wyniki sprzedaży zostały również wzmocnione realizacją pierwszej transzy z tytułu zawartej umowy z Paradoksem na produkcję gry „Project Cardinal”. Przedmiotowa umowa zakłada wykonanie przez Spółkę kroków milowych jeszcze w 2021 r., jednak główne

przychody z tytułu realizacji harmonogramu widoczne będą w latach 2022–2023.

Wyniki finansowe wykazują wzrost kosztów związanych z wynagrodzeniami oraz usługami obcymi świadczonymi na rzecz Spółki. Koszty te znajdują uzasadnienie w dynamicznym rozwoju Spółki i znaczącym wzroście zatrudnienia, które z 13 osób w przeliczeniu na pełne etaty na 31.03.2020 r.

wzrosło do 25,5 osób w przeliczeniu na pełne etaty na koniec okresu sprawozdawczego. Spółka ustawicznie wzbogaca swój personel o wyspecjalizowanych pracowników, których wkład w pracę zespołu znajduje bezpośrednie przełożenie w tempie działań produkcyjnych oraz podniesieniu jakości samej produkcji. Zakładanym efektem tych działań jest również uzyskanie podstaw do zwiększenia sugerowanej ceny detalicznej kolejnych produktów Spółki powyżej 19,99 dolarów/euro i zmiana segmentu tworzonych/wydawanych gier na wyższy – gry z segmentu AA. Zgodnie z zapowiedziami Spółka zmierza w kierunku tworzenia dwóch gier jednocześnie, dlatego systematycznie zwiększa zatrudnienie. Znajduje to przełożenie również w zwiększeniu płynności funkcjonowania Spółki w pozostałych działach. Na zmiany kadrowe duży wpływ ma realizacja przez Spółkę nowego programu GameINN i przyznanego na ten cel dofinansowania.

Sprawozdanie kwartalne wykazuje spłatę kredytów i pożyczek w wysokości 207.893,56 zł. Przedmiotowa kwota stanowi bieżącą spłatę kredytu w rachunku bieżącym udzielonego Spółce przez Alior Bank S.A. Kwota ta, niewidoczna w pozycji „środki pieniężne na koniec okresu” w Rachunku przepływów pieniężnych, w rzeczywistości jest kwotą do dysponowania przez Spółkę.

Wynik finansowy osiągnięty przez Spółkę powoduje, że na koniec kwartału środki pieniężne wynosiły zgodnie ze sprawozdaniem 522.801,02 zł, przy czym jak wskazano wyżej, kwota ta ulega powiększeniu o kwo-

tę kredytu obrotowego pozostawionego do dyspozycji Spółki, tj. 207.893,56 zł.



## 5

**INFORMACJE NA TEMAT  
PODEJMOWANYCH PRZEZ  
EMITENTA INICJATYW,  
NASTAWIONYCH NA WPROWADZE-  
NIE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH,  
W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM**

W I kwartale br. Spółka kontynuowała prace nad projektem badawczym, zapoczątkowane w 2020 r., którego przedmiotem jest opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity. Projekt ten jest dofinansowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GameINN. Tworzone rozwiązanie jest opracowywane pod kątem wykorzystania go w produkcji własnych gier wideo. Docelowo technologia pozwoli na znaczne skrócenie czasu produkcji gry poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki. Jednocześnie, z punktu widzenia gracza, możliwość kompleksowego kreowania scenariuszy rozgrywki spowoduje spójną immersję, zwiększenie atrakcyjności gry dla użytkownika oraz zwiększenie wiarygodności świata gry. Prace prowadzone są zgodnie z harmonogramem rzeczowo-finansowym. Aktualnie prowadzone są działania przy etapie II, VI oraz VII. W ramach II etapu są kontynuowane działania wykonane w ramach I etapu, i są podzielone na moduły. W ramach VI etapu prowadzona jest implementacja modułu przechowywania danych zgodnie z architekturą i założeniami, które powstały podczas wcześniejszych prac. W ramach VII etapu badania opierać się będą głównie na tworzeniu środowisk testowych w celu walidacji poszczególnych modułów i ich implementacji w ramach całego systemu narracyjnego. Działania prowadzone będą do 31.07.2022 r.



## 6

**INFORMACJE O STRUKTURZE  
AKCJONARIATU EMITENTA,  
ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY  
POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ  
SPORZĄDZENIA RAPORTU,  
CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW  
NA WALNYM ZGROMADZENIU**

LP.	AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI	% AKCJI	LICZBA GŁO- SÓW NA WZA	% GŁOSÓW NA WZA
1.	Bloober Team S.A.	4 587 165	34,98%	4 587 165	34,98%
2.	Pozostali	8 524 835	65,02%	8 524 835	65,02%

Dane dotyczące struktury akcjonariatu przygotowane zostały na podstawie otrzymanych przez Spółkę zawiadomień na podstawie ustawy o ofercie.

## 7

**INFORMACJA DOTYCZĄCA  
LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH  
PRZEZ EMITENTA,  
W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY**

Na dzień 31 marca 2021 roku Emitent zatrudniał w oparciu o stosunek pracy **25,5 osób** (w przeliczeniu na pełne etaty) oraz 8 osób w oparciu o umowy cywilnoprawne.

**DRAW\_DISTANCE**