



RAPORT ROCZNY
VARSAV GAME STUDIOS S.A.
za okres 01.01.2020 – 31.12.2020 roku



SPIS TREŚCI

1.	PISMO ZARZĄDU.....	3
2.	INFORMACJE OGÓLNE	6
2.1.	Podstawowe informacje o Emitencie	6
2.2.	Zarząd.....	6
2.3.	Rada Nadzorcza.....	7
3.	WYBRANE DANE FINANSOWE VARSAV GAME STUDIOS SA.....	8
4.	OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ Z WYSZCZEGÓLNIENIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI ORAZ JEDNOSTEK NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ I WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁEK ZALEŻNYCH.....	9
5.	ROCZNE ZBADANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE ZA ROK OBROTOWY 2020 ROKU	17
6.	SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA	17
7.	SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	17
8.	OŚWIADCZENIA ZARZĄDU	17
8.1.	Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdań finansowych	17
8.2.	Oświadczenie dot. wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań rocznych	17
9.	OŚWIADCZENIE O DOBRYCH PRAKTYKACH	18

1. Pismo Zarządu

Szanowni Akcjonariusze,

rok 2020 był okresem zmian w grupie VARSAN Game Studios. Zmiany miały charakter wielopłaszczyznowy. Z jednej strony musieliśmy dostosować się do wyzwań wynikających z Covid-19, które wymusiły przejście z pracy stacjonarnej na w dużej mierze zdalną, z drugiej - w zakresie dywersyfikacji Spółki. Przez ostatni rok zarówno zdywersyfikowaliśmy źródła finansowania projektów, jak i mocno rozłożyliśmy moce produkcyjne zespołu.

W 2020 roku Spółka realizowała własnym zespołem produkcyjnym cztery projekty, w tym jeden badawczo-rozwojowy – Giants Uprising, ARIA, The Path Of Calydra oraz QUADRIMA. Spółka posiada także udziały w pięciu podmiotach o charakterze stowarzyszonym lub zależnym, które to spółki są w trakcie realizacji ośmiu projektów.

W zakresie produkcji własnej kontynuowano pracę nad kluczową dla studia grą - Giants Uprising. Gra przeszła w całym okresie produkcji ogromną metamorfozę – z początkowego małego projektu, realizowanego przez zewnętrzny zespół, do kluczowego projektu studia, przy którego produkcji zaangażowane jest obecnie 30 pracowników i współpracowników. Zmiany te wynikały przede wszystkim z ogromnych wyzwań programistycznych i animacyjnych wynikających ze specyfiki głównego bohatera gry – giganta. Zespół w dużej mierze zaadresował większość kluczowych wyzwań związanych m.in. z systemem destrukcji otoczenia, systemem walki z wojskami ludzkimi oraz systemem walki gigant-gigant, która w docelowej wersji ma przypominać walkę dwóch wrestlerów z wszystkimi elementami specyfiki tego typu walki – tj. używaniem do walki elementów otoczenia, brakiem przestrzegania reguł fair play czy dużą brutalnością. Na każdym etapie zespół zwraca także szczególną uwagę na optymalizację produkcji pod kątem wymagań sprzętowych. Obecnie zbliżamy się do końcowego etapu produkcji gry – jej premiera w formule wczesnego dostępu na platformie Steam ma nastąpić w 3Q 2021 roku. Przyjęcie tego sposobu debiutu gry jest motywowane chęcią zweryfikowania przyjętych założeń gry przez graczy. Stworzony przez nas świat gigantów jest bowiem na tyle różnorodny, że można go rozwijać zarówno pod kątem dodatkowych mechanik czy przeciwników, jak i rozwijania historii, dodawania nowych lokacji, trybów rozgrywki, rozbudowywania historii czy wreszcie stworzenia trybu gry wieloosobowej. Taka formuła jest także bezpieczniejsza pod kątem finansowym – gra bowiem w przyszłości może sama zacząć finansować swój dalszy rozwój.

W 2020 roku kontynuowano prace produkcyjne nad projektem ARIA. Prace prowadzone były przez część naszego zespołu produkcyjnego, we współpracy z zewnętrznymi konsultantami z bardzo dużym doświadczeniem w prowadzeniu narracji w grach AAA. Głównym bohaterem ARII jest czworonożne zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcja z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. W związku z dużymi wyzwaniami związanymi z systemem interaktywnej animacji w grze, Spółka złożyła wniosek o dofinansowanie jego części badawczo-rozwojowej. Wniosek ten na kwotę 5,2 mln zł, w tym 3,8 mln zł dofinansowania pt.: „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” w dniu 9 lutego 2021 został

zakwalifikowany do dofinansowania. Otrzymanie dofinansowania oraz realizacja projektu QUADRIMA znacząco redukuje potencjalne koszty prac nad częścią animacyjną dla projektu ARIA oraz kolejnych projektów studia.

Dużym kamieniem milowym w rozwoju Spółki w 2020 roku było rozpoczęcie działalności wydawniczej. Długie rozmowy z różnymi potencjalnymi studiami zaowocowały podpisaniem umowy na koprodukcję i wydanie gry The Path Of Calydra realizowanej z podmiotem Aquaclass Sistemas (Finalboss) z Brazylii. Obecnie trwają intensywne prace produkcyjne gry, które po stronie Spółki są prowadzone przez pięć osób z zespołu deweloperskiego oraz dwa podmioty zewnętrzne. Łącznie wraz z zespołem Aquaclass Sistemas w zespole produkcyjnym gry pracują 23 osoby. Planowana premiera gry to 4Q2021 w wersji na komputery PC i konsolę Nintendo Switch.

W 2020 roku powróciliśmy także na ścieżkę rozwoju grupy kapitałowej. Od czasu pierwszej inwestycji w Ovid Works S.A., której dokonaliśmy w październiku 2016 roku rozwój grupy został spowolniony ze względu na mocne skupienie się na produkcji pierwszej gry studia – Bee Simulator. Po jej wydaniu część zwolnionych zasobów została przekierowana do pracy nad rozszerzeniem grupy. Efektem tych prac jest dokonanie w 2020 roku inwestycji w trzy studia zewnętrzne - Mooneaters S.A., Perimeter Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o. oraz zmiana profilu spółki zależnej Crowd Dragons Sp. z o.o. (po zmianie nazwy Warhound Games Sp. z o.o.) Wszystkie Spółki, podobnie jak Ovid Works S.A. docelową mają zawitać na parkiet giełdowy, aktualnie są jednak na różnych etapach pod kątem rozwoju i pozyskiwania finansowania projektów. Mooneaters S.A. zaprezentowała swoją pierwszą grę – Everdream Valley i jest już po pierwszej rundzie inwestycyjnej, w której Spółka pozyskała 1,125 mln zł na realizację dwóch projektów. Perimeter Games Sp. z o.o. z bardzo pozytywnym skutkiem zaprezentowała swój pierwszy projekt – grę HeatWave i jest w trakcie zaawansowanych rozmów z potencjalnymi partnerami finansowymi do realizacji całości swoich planów wydawniczych. Cyber Rain Games Sp. z o.o. również zaprezentowała swój pierwszy projekt symulatora w świecie zawodów przyszłości – grę Tattoo Punk, która spotkała się z bardzo dobrym odbiorem ze strony portali i graczy konsoli Nintendo Switch. Z kolei spółka Warhound Games Sp. z o.o. z bardzo doświadczonym zespołem (średnie doświadczenie przekracza 10 lat) z Maciejem Matusikiem (producentem Bee Simulator i dotychczasowym Head Of Studio VGS) na czele stawia sobie bardzo ambitne cele przy pierwszym realizowanym projekcie – zarówno pod kątem mechanik, jak jakości graficznej. Podobnie jak w przypadku Bee Simulator – studio chce udowodnić, że gry zapewniają nie tylko walor rozrywkowy, ale mogą także przekazywać ważne treści – w tym przypadku związane z tematem problemów psychicznych żołnierzy po powrocie z intensywnych działań wojennych.

Rok 2020 to całkowite zakończenie prac nad produkcją gry Bee Simulator. Po rocznej karencji ze względu na ekskluzywność udzieloną przez wydawcę Epic Games Store, w listopadzie 2020 roku gra zadebiutowała na platformie Steam. Zbiera na niej bardzo pozytywne opinie, niestety opóźnienie w wydaniu gry i jej wysoka cena mocno wpływają na jej sprzedaż, która do dnia publikacji niniejszego raportu wyniosła około 6500 sztuk. Mocno liczymy na długi ogon sprzedażowy gry i pokazanie jej pełnego potencjału, niestety ze względu na działania zarówno marketingowe, jak i sprzedażowe (długo utrzymywana bardzo wysoka cena gry) Wydawcy, potencjał ten jest w naszej opinii niewykorzystany i nie jesteśmy zadowoleni z jej dotychczasowej monetyzacji. Niestety zarówno jakość, jak i szczegółowość otrzymywanych od Wydawcy Bee Simulator (Nacon Games) informacji dotyczących

sprzedaży (zwłaszcza wersji pudełkowych) odbiega od naszych oczekiwań. Trudno jest bowiem z raportów wyczytać całościowe dane dotyczące ilości sprzedanych sztuk, poszczególne dane są agregowane albo per konkretny rynek (np. podano całościowy przychód z USA, bez konkretnej liczby sprzedanych sztuk) lub też (w przypadku sprzedaży cyfrowej) podawane tylko jako całościowy przychód ze sprzedaży. Na podstawie naszych pesymistycznych założeń w przypadku niedookreślonych pozycji, estymujemy, że całościowa, historyczna sprzedaż Bee Simulator do końca 1Q2021 sięgnęła ponad 117 tys. Sztuk (w podziale około 60% dystrybucja pudełkowa/40% cyfrowa), co z jednej strony jest satysfakcjonujące jak na pierwszy produkt Spółki i dobrze rokuje na potencjał kolejnych gier z tego IP, z drugiej daje jednak niedosyt zarówno finansowy, jak i współpracy z partnerem wydawniczym przy kolejnych produkcjach studia. Po trudach tych doświadczeń, mocno liczymy jednak na dalszą dobrą sprzedaż gry, która już teraz bywa mocno zauważalna, zwłaszcza w okresach, kiedy uczestniczy ona w sezonowych wyprzedaniach.

Mam nadzieję, że już w 2021 roku przyjęta strategia zdywersyfikowanego rozwoju przyniesie bardzo zauważalne skutki. Z jednej strony liczymy na mocno pozytywny odbiór zmian dokonanych w kluczowym dla Spółki projekcie Giants Uprising, którego pierwsze publiczne demo zostanie zaprezentowane graczom tuż po publikacji niniejszego raportu rocznego. Z drugiej strony widzimy ogromny potencjał w projekcie koprodukcyjno-wydawniczym The Path Of Calydra, którego świat, postaci i mechanika walki już teraz naszym zdaniem mocno wyróżniają się na tle konkurencyjnych produkcji. Trzeci, bardzo intensywnie rozwijany w 2020 roku segment działalności – inwestycje w podmioty z branży gier, będzie stanowił zarówno bazę kapitałową dla Spółki (w postaci częściowych dezinvestycji), jak też będzie źródłem potencjalnych korzyści np. w postaci umów wydawniczych. Zgodnie z obecnymi deklaracjami Zarządów spółki z grupy VGS planują na 2021 rok łącznie wydanie czterech gier (Nemesis: Distress, Interskosmos 2 od Ovid Works S.A., Everdream Valley od Mooneaters S.A. oraz Tattoo Punk od Cyber Rain Games Sp. z o.o.), co wraz z Giants Uprising oraz The Path Of Calydra stanowi w naszej opinii bardzo interesujący zestaw różnorodnych tytułów, każdy z ciekawym wyróżnikiem i potencjałem na znalezienie swojego miejsca na rynku.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV GAME STUDIOS S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

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

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

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

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

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

3. Wybrane dane finansowe Varsav Game Studios SA

Rachunek zysków i strat, dane w zł	w tys. PLN		w tys. EUR	
	01.01.2020- 31.12.2020	01.01.2019- 31.12.2019	01.01.2020- 31.12.2020	01.01.2019- 31.12.2019
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 698 295,03	4 108 630,59	826 582,41	955 095,68
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-614 494,08	-2 917 155,28	-137 341,67	-678 124,34
Zysk (strata) brutto	2 156 764,38	2 359 760,31	482 044,70	548 551,84
Zysk (strata) netto	1 818 410,38	2 300 885,31	406 421,34	534 865,71
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 985 042,66	-1 447 917,42	-667 167,91	-336 584,09
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	2 480 730,01	171 708,28	554 452,19	39 915,45
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-31 903,12	-48 750,37	-7 130,46	-11 332,55
Przepływy pieniężne netto, razem	-509 215,77	-1 324 959,51	-113 811,58	-308 001,19
Aktywa trwałe	841 053,65	742 714,06	182 251,38	174 407,43
Aktywa obrotowe	11 591 369,85	9 535 536,53	2 511 781,63	2 239 177,30
Kapitały własne	11 582 298,52	9 655 306,42	2 509 815,92	2 267 302,20
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	850 124,98	622 944,17	184 217,08	146 282,53
Suma bilansowa	12 432 423,50	10 278 250,59	2 694 033,00	2 413 584,73

W 2020 roku Spółka osiągnęła 3 698 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając 614 tys. zł straty z działalności operacyjnej oraz 1 818 tys. zł zysku netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2020 roku wynosiła 12 432 tys. zł, w tym 11 582 tys. zł to kapitały własne Spółki.

Podstawowe pozycje bilansu, rachunku zysku i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych ze sprawozdania finansowego przeliczono z PLN na EURO według kursów średnich EUR/PLN ustalonych przez Narodowy Bank Polski zgodnie ze wskazaną, obowiązującą zasadą przeliczenia:

Bilans według kursu obowiązującego na ostatni dzień odpowiedniego okresu:

- na dzień 31.12.2020 r. średni kurs wyniósł 4,6148,
- na dzień 31.12.2019 r. średni kurs wyniósł 4,2585.

Rachunek zysków i strat i rachunek przepływów pieniężnych według kursów średnich w odpowiednim okresie, obliczonych, jako średnia arytmetyczna kursów obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie:

- średnia arytmetyczna w okresie od 01.01.- 31.12.2020 r. wyniosła 4,4742,
- średnia arytmetyczna w okresie od 01.01.- 31.12.2019 r. wyniosła 4,3018.

4. Opis organizacji grupy kapitałowej z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją i wybrane dane finansowe spółek zależnych

Na dzień publikacji raportu oraz 31.12.2020 Emitent posiada dwie Spółki zależne oraz trzy jednostki stowarzyszone.

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2020 roku w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. (spółki zależne od Emitenta) nie prowadziły istotnej działalności. W przypadku Warhound Games Sp. z o.o. informacja o podjęciu decyzji o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych spółki zależnej została opublikowana w dniu 14 marca 2019 roku (ESPI nr 4/2019). Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest art. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym "konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne dla realizacji obowiązku określonego w art. 4 ust. 1 (ustawy o rachunkowości", czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta oraz art. 56 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „Jednostka dominująca może nie sporządzać skonsolidowanego sprawozdania finansowego, jeżeli na dzień bilansowy roku obrotowego oraz na dzień bilansowy roku poprzedzającego rok obrotowy łączne dane jednostki dominującej oraz wszystkich jednostek zależnych każdego szczebla

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

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

Udział w głosach: 100% głosów

KRS: 0000719214

Przedmiot przeważającej działalności (PKD): 58.21.Z działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2020- 31.12.2020	1.01.2019- 31.12.2019
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	47 710,93	8 349,21
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	183,14	0,00
III. Usługi obce	8 747,60	8 349,21
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	32 933,78	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	271,11	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	2575,30	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-44 710,93	-8 349,21
D. Pozostałe przychody operacyjne	2,16	1,10
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	2,16	1,10
E. Pozostałe koszty operacyjne	2,54	1,58
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	2,54	1,58
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-44 711,31	-8 349,69
G. Przychody finansowe	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	74,98	44,50
I. Odsetki	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	74,98	44,50
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-44 786,29	-8 394,19
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	-44 786,29	--8 394,19

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

Bilans, dane w zł	Stan na	Stan na
	dzień 31.12.2020	dzień 31.12.2019
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	42 686,82	6 651,96
I. Zapasy	0,00	0,00
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	0,00	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 krótkoterminowe	8 652,00	6 651,96
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	8 652,00	6 651,96
III. Inwestycje krótkoterminowe	34 034,82	0,00
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	34 034,82	0,00
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	42 686,82	6 651,96

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2020	Stan na dzień 31.12.2019
A.	Kapitał (fundusz) własny	-73 563,55	-28 777,26
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	-33 777,26	-25 383,07
VI.	Zysk (strata) netto	-44 786,29	-8 394,19
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	116 250,37	35 429,22
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	116 250,37	35 429,22
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	116 250,37	35 429,22
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	0,00	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		42 686,82	6 651,96

Firma: **Mooneaters S.A.**
Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd: Marek Maruszczak
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym: 70% (59,25%*) kapitału zakładowego
Udział w głosach: 70% (59,25%*) w głosach
KRS: 0000866402
Przedmiot przeważającej działalności (PKD): 58.21.Z działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
*70% na dzień 31.12.2020 roku oraz 59,25% na dzień sporządzenia raportu.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA.:

Rachunek zysków i strat, dane w zł		23.07.2020- 31.12.2020*
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	0,00
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	87 389,00
I.	Amortyzacja	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	0,00
III.	Usługi obce	47 936,87
IV.	Podatki i opłaty	1 201,83
V.	Wynagrodzenia	38 251,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	0,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-87 389,70
D.	Pozostałe przychody operacyjne	0,00
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00
II.	Dotacje	0,00
III.	Inne przychody operacyjne	0,00
E.	Pozostałe koszty operacyjne	0,00
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	0,00
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-87 389,70
G.	Przychody finansowe	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00
II.	Odsetki	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00
V.	Inne	0,00
H.	Koszty finansowe	0,00
I.	Odsetki	0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00

IV.	Inne	0,00
I.	Zysk (strata) brutto (I +/- J)	0,00
L.	Podatek dochodowy	0,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00
L.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	-87 389,70

*Spółka nie prezentuje danych porównywalnych, gdyż została ona zawiązana w drugiej połowie 2020 roku

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2020
A.	Aktywa trwałe	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00
2	Wartość firmy	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00
1	Środki trwałe	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00
1	Nieruchomości	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00
B.	Aktywa obrotowe	743 581,38
I.	Zapasy	0,00
1	Materiały	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	0,00
3	Produkty gotowe	0,00
4	Towary	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00
II.	Należności krótkoterminowe	9 776,00
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	9 776,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	733 805,38
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	733 805,38
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00
	Aktywa razem	743 581,38

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2020
A.	Kapitał (fundusz) własny	12 610,38
I.	Kapitał podstawowy	100 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	0,00
VI.	Zysk (strata) netto	-87 389,62
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	730 971,00
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	730 971,00
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	730 971,00
4	Fundusze specjalne	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00
Pasywa razem		730 971,00

Firma: Ovid Works SA
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 21,45 (19,5%*) kapitału zakładowego
Udział w głosach: 21,45 (19,5%*) w głosach
Przedmiot przeważającej działalności (PKD):62.01.Z działalność związana z oprogramowaniem
KRS: 0000793229
*21,45% na dzień 31.12.2020 roku oraz 19,5% na dzień publikacji raportu

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
Przedmiot przeważającej działalności (PKD):58.21.Z działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
KRS: 0000832844

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: <https://www.dontbitedevs.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 40% w głosach
Przedmiot przeważającej działalności (PKD):58.21.Z działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

5. Roczne zbadane sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2020 roku

Roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Varsav Game Studios SA za rok obrotowy 2020 stanowi załącznik do niniejszego raportu.

6. Sprawozdanie Zarządu z działalności Emitenta

Sprawozdanie Zarządu z działalności Varsav Game Studios S.A. za okres 01.01.2020 r. – 31.12.2020 r. stanowi załącznik do niniejszego raportu.

7. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego

Sprawozdanie niezależnego biegłego rewidenta z badania sprawozdania finansowego stanowi załączniki do niniejszego raportu.

8. Oświadczenia Zarządu

8.1. Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdań finansowych

Działając jako Prezes Zarządu Varsav Game Studios S.A. (dalej „Spółka”) Niniejszym oświadczam, że według naszej najlepszej wiedzy, roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi naszą Spółkę, oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki, oraz że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

8.2. Oświadczenie dotyczące wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań rocznych

Zarząd Varsav Game Studios S.A. oświadcza, że firma audytorska przeprowadzająca badanie rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego Varsav Game Studios S.A. za rok 2020 została wybrana zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej. Ponadto, Zarząd Varsav Game Studios S.A. oświadcza, że firma audytorska i członkowie zespołu wykonujący badanie rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za rok 2020 spełniali warunki do wyrażenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania, zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

9. Oświadczenie o dobrych praktykach

Oświadczenie Zarządu Varsav Game Studios S.A. w sprawie przestrzegania przez Spółkę „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na NewConnect” zawartych w Załączniku Nr 1 Uchwały nr 795/2008 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 października 2008 r. i zmian dokumentu zatwierdzonych Uchwałą nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.

Lp.	Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect	TAK / NIE / NIE DOTYCZY	Uwagi dotyczące stosowania przez Spółkę danej praktyki
1.	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka, korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiając transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK	Z wyłączeniem transmitowania obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrowania przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej. Informacje dotyczące WZ i jego przebiegu Spółka będzie publikowała w postaci raportów bieżących i umieszczała na stronach internetowych. Akcjonariusze, którzy nie brali udziału w WZ będą mogli zapoznać się z zagadnieniami poruszonymi na WZ.
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:		
3.1.	podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),	TAK	
3.2.	opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	TAK	

3.3.	opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	Z uwagi na globalny charakter rynku gier komputerowych, pozycja Spółki na rynku nie jest opisywana.
3.4.	życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
3.5.	powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK	
3.6.	dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	
3.7.	zarys planów strategicznych spółki,	TAK	
3.8.	opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku, gdy emitent publikuje prognozy),	NIE	Spółka nie publikuje prognoz.
3.9.	strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
3.10.	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	
3.11.	<i>(skreślony)</i> ,	NIE DOTYCZY	
3.12.	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
3.13.	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	

3.14.	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
3.15.	<i>(skreślony)</i> ,	NIE DOTYCZY	
3.16.	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK	
3.17.	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	
3.18.	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
3.19.	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	TAK	
3.20	informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
3.21.	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
3.22.	<i>(skreślony)</i> .	NIE DOTYCZY	

	Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	TAK	
4.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	TAK	
5.	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną, powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.gpwinfostrefa.pl (infostrefa.com).	NIE	Na stronie infostrefa.com publikowane są komunikaty Spółki oraz Spółka dokłada starań, by informacje na stronie infostrefa.com były aktualne. Spółka nie wykorzystuje obecnie indywidualnej płatnej sekcji relacji inwestorskich znajdującej się na stronie infostrefa.com, jednakże zapewnia wystarczający dostęp do informacji poprzez prowadzenie działu „Relacje Inwestorskie” na stronie www.varsav.com
6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK	
7.	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	

8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
9.	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1.	informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
9.2.	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	Nie przekazujemy informacji na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy. Kwestia wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy jest informacją poufną zawartą w umowie. Emitent nie publikuje takich informacji bez zgody Autoryzowanego Doradcy.
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11.	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Z uwagi na zmiany organizacyjne oraz sytuację pandemiczną przeprowadzenie spotkań było utrudnione.
12.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	NIE DOTYCZY	Emitent nie przeprowadzał emisji akcji z prawem poboru.
13.	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	

13a.	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
14.	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	TAK	
15.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	

16.	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, • zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, • informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, • kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego. 	NIE	<p>Spółka zdecydowała o niepublikowaniu raportów miesięcznych. Celem minimalizacji skutków niestosowania tej zasady Spółka publikuje i niezmiennie będzie rzetelnie publikować wszelkie informacje o okolicznościach i zdarzeniach, które mogą mieć istotny wpływ na sytuację gospodarczą, majątkową lub finansową Emitenta oraz takich, które mogłyby w sposób znaczący wpłynąć na cenę lub wartość notowanych instrumentów finansowych. Z uwagi na fakt, iż publikowane raporty bieżące i okresowe zapewniają akcjonariuszom oraz inwestorom dostęp do kompletnych i wystarczających informacji dających pełny obraz sytuacji Spółki, Zarząd Emitenta nie widzi w chwili obecnej konieczności publikacji raportów miesięcznych.</p>
16a.	<p>W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	TAK	
17.	<i>(skreślony).</i>		