

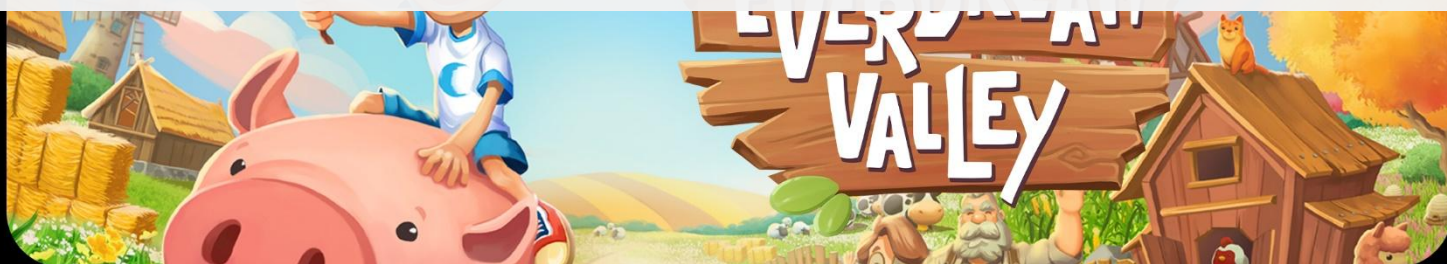


BARKOUR

RAPORT KWARTALNY

VARSAV Game Studios S.A.

za I kwartał 2025 roku



SPIS TREŚCI

1.	Wybrane dane finansowe	4
2.	Informacje ogólne	5
2.1.	Podstawowe informacje o Emitencie	5
2.2.	Zarząd	5
2.3.	Rada Nadzorcza	6
2.4.	Akcjonariat	7
2.5.	Obszar działalności oraz strategia emitenta	8
2.5.1.	Projekty własne	9
2.5.2.	Projekty badawczo-rozwojowe	10
2.5.3.	Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym	10
2.6.	Zatrudnienie	10
2.7.	Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	11
3.	Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.	21
3.1.	Bilans	21
3.2.	Rachunek zysków i strat	23
3.3.	Rachunek przepływów pieniężnych	24
3.4.	Zestawienie zmian w kapitale własnym	26
4.	Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	27
5.	Sprawozdanie Zarządu z działalności w I kwartale 2025 roku	30
5.1.	Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w I kwartale 2025 r.	30
5.2.	Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.	31
5.3.	Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	31

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport Varsan Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 1Q25. Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych kluczowego projektu studia - gry BARKOUR oraz odświeżonej wersji gry Bee Simulator – Bee Simulator: The Hive.

I kwartał 2025 roku to pierwszy pełen kwartał współpracy z Untold Tales S.A przy projekcie Bee Simulator. Przychody uzyskane przez Spółkę ze sprzedaży Bee Simulator w 1Q25 sięgnęły około 34 tys. USD, w tym okresie nasze % z uzyskanego przez Bee Simulator przychodu są niższe niż docelowe ze względu na prace nad grą Bee Simulator: The Hive, które są w pełni finansowane przez Untold Tales S.A. Na dzień publikacji niniejszego raportu koszty produkcji Bee Simulator: The Hive, zgodnie z komunikatem bieżącym numer 14/2025 pt. „Zwrot nakładów na produkcję gry Bee Simulator: The Hive” zostały w pełni pokryte przychodami ze sprzedaży Bee Simulator, co oznacza, że od kolejnego kwartału poziom % ze sprzedaży przypadający na Spółkę będzie zauważalnie wyższy. Prace nad Bee Simulator: The Hive zakończyły się w 1Q25, obecnie trwają prace nad wersjami konsolowymi gry. Premiera Bee Simulator: The Hive jest planowana na 2025 rok, rozpoczęły się już także pierwsze działania marketingowe wokół gry – 12 marca br. opublikowano trailer zapowiadający grę, była ona także prezentowana na targach PAX East w Bostonie, które zakończyły się tuż przed publikacją niniejszego raportu.

Zespół produkcyjny nadal w całości skupia się na produkcji gry BARKOUR z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. W 1Q25 zespół kontynuował pracę nad wszystkimi aspektami gry, najwięcej pracy czeka nas jednak po stronie wypełniania leveli modelami. Po zakończeniu 1Q25 odbyły się także zaplanowane focus testy gry przeprowadzone przez zewnętrzny podmiot badawczy, które dały zespołowi bardzo dużo informacji zwrotnych co do elementów gameplay’owych, graficznych, narracji i samego „bycia psim agentem”. Każdy z ośmiu graczy w ramach badania grał w demo Barkour około 3 godziny, po czym szczegółowo oceniał każdy aspekt gry. Ogólna ocena wszystkich graczy z wszystkich sesji sięgnęła 7,75/10, natomiast w ramach grupy docelowej gry – czyli graczy casualowych lubiących gry platformowe ocena średnia wyniosła 9/10. Wnioski wyciągnięte przez zespół deweloperski ze śledzenia rozgrywek poszczególnych graczy i otrzymanego raportu, są obecnie implementowane, tak by jeszcze w 2Q25 przeprowadzić kolejne zamknięte playtesty gry. Otwarte playtesty i oficjalna prezentacja gameplayu gry są planowane na 3Q25.

Gra Everdream Valley po raz kolejny przyniosła stabilne przychody spółce zależnej Mooneaters S.A., a także Spółce generując dla niej ponad 10 tys. USD przychodu. Giants Uprising wygenerował dla Spółki przychód w wysokości około 0,3 tys. USD. W 1Q25 roku spółka zależna - Mooneaters S.A. prowadziła prace nad Everdream Village, a na konsolach zadebiutował tryb wieloosobowy Everdream Valley. W 1Q25 zakończyły się prace produkcyjne nad Everdream Valley VR prowadzone przy współpracy Mooneaters S.A. z Ovid Works S.A. Meta Platforms wyznaczyła także datę premiery Everdream Valley VR na 15 maja br.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2025- 31.03.2025	1.01.2025- 31.03.2025	1.01.2024- 31.03.2024	1.01.2024- 31.03.2024
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	609 236,40	609 236,40	826 475,29	826 475,29
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-120 651,65	-120 651,65	275 059,65	275 059,65
Zysk (strata) brutto	-504 115,79	-504 115,79	267 109,97	267 109,97
Zysk (strata) netto	-513 484,79	-513 484,79	267 109,97	267 109,97
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-746 712,32	-746 712,32	-412 213,76	-412 213,76
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	864 549,26	864 549,26	15 048,98	15 048,98
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-117 029,67	-117 029,67	387 350,00	387 350,00
Przepływy pieniężne netto, razem	807,27	807,27	-9 814,78	-9 814,78
Aktywa trwałe	6 835 642,63	6 835 642,63	6 628 216,96	6 628 216,96
Aktywa obrotowe	9 538 922,15	9 538 922,15	12 751 595,40	12 751 595,40
Kapitały własne	11 165 635,32	11 165 635,32	14 848 480,25	14 848 480,25
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 208 929,46	5 208 929,46	4 531 332,11	4 531 332,11
Suma bilansowa	16 374 564,78	16 374 564,78	19 379 812,36	19 379 812,36

W 1Q25 roku Spółka wygenerowała 609 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 168 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów: z tytułu umowy wydawniczej na grę Bee Simulator – 33 tys. USD, ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z wydaniem gry Everdream Valley – 10 USD oraz Giants Uprising (około 0,3 tys. USD).

Suma bilansowa na koniec 1Q25 roku wynosiła 16 374 tys. zł, w tym 11 165 tys. zł to kapitały własne.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

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

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

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

Posiada blisko 15-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (od 2013 roku zasiada w Radach Nadzorczy spółek z tej branży, od 2014 do 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

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

2.3. Rada Nadzorcza

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

Konrad Mroczek – Przewodniczący Rady Nadzorczej

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

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.

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.

Wojciech Pazdur – Członek Rady Nadzorczej

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

Aleksander Sierżęga – Członek Rady Nadzorczej

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

2.4. Akcjonariat

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

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	9,23%	2 095 200	9,23%
2	B	604 800	2,67%	604 800	2,67%
3	C	700 000	3,08%	700 000	3,08%
4	D	770 000	3,39%	770 000	3,39%
5	E	10 308 571	45,43%	10 308 571	45,43%
6	F	571 428	2,52%	571 428	2,52%
7	G	3 000 000	13,22%	3 000 000	13,22%
8	H	2 000 000	8,81%	2 000 000	8,81%
9	I	2 641 144	11,64%	2 641 144	11,64%
Razem		22 691 143	100,00%	22 691 143	100,00%

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Łukasz Rosiński wraz z VARSAN SA*	8 003 026	35,2%	8 003 026	35,2 %
2	Biolabinvest Sp. z o.o.	1 407 638	6,20%	1 407 638	6,20%
3	Pozostali	13 280 479	58,5%	13 280 479	58,5%
Razem		22 691 143	100,00%	22 691 143	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

STRATEGIA ROZWOJU NA LATA 2025-2027

1. Rozwój własnych produkcji premium

- Co najmniej jedna na dwa lata premiera gry w segmencie indie premium (PC, konsole) z naciskiem na mechaniki, regrywalność i elementy pozwalające na długotrwały rozwój kolejnych gier.
- Skupienie się na projektach z unikalnymi bohaterami zwierzęcymi, tworzonych przez wewnętrzny zespół produkcyjny.
- Inspiracją dla takiego podejścia jest widoczny wśród pokolenia Millenialsów i pokolenia Z trend odkładania założenia rodziny kosztem posiadania zwierząt domowych. Globalnie około 35% graczy konsolowych jest właścicielami psów, co przekłada się na potencjalny rynek około 219 milionów graczy. Tworzenie gier z silnymi zwierzęcymi protagonistami pozwala zatem na połączenie pasji graczy do gier i ich przywiązania do zwierząt, co buduje potencjał emocjonalnego zaangażowania graczy w gry tworzone przez studio.

2. Ekspansja na rynek gier mobilnych

- Poszukiwanie strategicznych partnerów do współpracy przy adaptacji posiadanych IP (BARKOUR, Projekt ARIA) na platformy mobilne.
- Tworzenie samodzielnie lub we współpracy z partnerami nowych projektów mobilnych bazujących na IP posiadanych przez Spółkę, aby zwiększyć ich globalny zasięg i potencjał komercyjny.

3. Rozwój IP poprzez filmy animowane

- Rozpoczęcie współpracy ze studiami filmowymi nad rozwojem pełnometrażowych animacji i seriali na bazie gier projektów studia - Projekt ARIA, BARKOUR, Giants Uprising.
- Opracowanie i wdrożenie innowacyjnego pipeline'u umożliwiającego równoczesną produkcję gier i filmów animowanych w oparciu o te same lub zaadaptowane zasoby graficzne, lokacje oraz scenariusz.
- Znaczne skrócenie czasu i zoptymalizowanie kosztów jednoczesnej produkcji gry i filmu w oparciu o silnik Unreal Engine 5.
- Multiplikowanie potencjału posiadanych przez Spółkę IP poprzez ich komercjalizację w komplementarnych mediach.

4. Budowanie przewagi konkurencyjnej poprzez R&D i wykorzystanie AI

- Kontynuacja prac badawczo-rozwojowych nad wspomaganymi przez AI systemami animacji - w oparciu o bazę w postaci systemu QUADRIMA.

- Rozszerzenie wykorzystania sztucznej inteligencji w produkcji - m.in. do zautomatyzowania procesu testowania oraz optymalizacji gier.
- Wykorzystanie dostępnych zasobów etycznego, popartego konkretnymi potrzebami produkcyjnymi wykorzystania AI w produkcji.

5. Minimalizacja inwestycji w zewnętrzne podmioty

- Skupienie się w jak najszerszym wsparciu komercjalizacji projektów realizowanych przez podmioty z grupy - m.in. poprzez ich wsparcie w rozwoju biznesu i marketingu.
- Ograniczenie działań inwestycyjnych w nowe podmioty na rzecz skupienia się na rozwoju obecnych projektów.

6. Strategia wydawnicza: self-publishing i późne partnerstwa wydawnicze

- Stopniowe dojście do wydawania gier w modelu self-publishingu, co umożliwi większą niezależność, pełną realizację wizji zespołu produkcyjnego oraz maksymalizację przychodów.
- Rozwój kompetencji marketingowych i dystrybucyjnych wewnątrz Spółki, co pozwoli na większą kontrolę nad procesem wydawniczym i długofalową strategią sprzedażową.
- Ewentualna współpraca z wydawcami podejmowana na jak najpóźniejszym etapie produkcji, aby uzyskiwać ponad rynkowe warunki współpracy oraz minimalizować wpływ zewnętrznych podmiotów na kreatywną wizję gier.

DŁUGOTERMINOWA WIZJA

Spółka dąży do ugruntowania pozycji VARSAV Game Studios jako dewelopera rozpoznawalnego w tworzeniu gier premium ze zwierzęcymi bohaterami oraz ich rozwinięcie w postaci produkcji mobilnych i filmów animowanych. Rozwój IP w różnych mediach pozwoli na szerszą komercjalizację projektów oraz budowanie rozpoznawalności marki na rynkach globalnych.

2.5.1. Projekty własne

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

BARKOUR

W 1Q25 całość zespołu deweloperskiego Emitenta skupiała się na produkcji gry BARKOUR z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. Zespół w 1Q25 skupiał się na regularnej produkcji kolejnych mechanik, elementów graficznych i dźwiękowych. Dużą wartość jakościową oraz poprawę tempa produkcji jej warstwy wizualnej, wnosi przygotowany przez zewnętrzny podmiot shader, który zespół zaimplementował na wszystkich lokacjach. Po zakończeniu 1Q25 odbyły się także zaplanowane focus testy gry przeprowadzone przez zewnętrzny podmiot badawczy, które dały zespołowi bardzo dużo informacji zwrotnych co do elementów gameplay'owych,

graficznych, narracji i samego „bycia psim agentem”. Każdy z ośmiu graczy w ramach badania grał w demo Barkour około 3 godziny, po czym szczegółowo oceniał każdy aspekt gry. Ogólna ocena wszystkich graczy z wszystkich sesji sięgnęła 7,75/10, natomiast w ramach grupy docelowej gry – czyli graczy casualowych lubiących gry platformowe ocena średnia wyniosła 9/10. Wnioski wyciągnięte przez zespół deweloperski ze śledzenia rozgrywek poszczególnych graczy i otrzymanego raportu, są obecnie implementowane, tak by jeszcze w 2Q25 przeprowadzić kolejne zamknięte playtesty gry. Otwarte playtesty i oficjalna prezentacja gameplayu gry są planowane na 3Q25. Nasz zespół marketingowy prowadził komunikację gry na platformie Bluesky, regularnie uczestnicząc w wydarzeniach dla deweloperów indie.

2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych.

2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

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

Emitent skupia obecnie wszystkie zasoby osobowe i finansowe na pracy nad kluczowym projektem studia – grą BARKOUR. Powrót do prac nad The Path Of Calydra Emitent rozważny po zakończeniu prac nad grą BARKOUR.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 31.03.2025 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dziewięciu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu trzech współpracowników.

2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

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

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 1Q25 w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest m.in. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne”, czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

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

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

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

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2025-31.03.2024	1.01.2024-31.03.2024
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	0,00	0,00
I.	Amortyzacja	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00
III.	Usługi obce	0,00	0,00
IV.	Podatki i opłaty	0,00	0,00
V.	Wynagrodzenia	0,00	0,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	0,00	0,00
D.	Pozostałe przychody operacyjne	0,00	0,00
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	0,00	0,00
E.	Pozostałe koszty operacyjne	0,00	0,00
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	0,00	0,00
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	0,00	0,00
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	0,00	0,00
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	0,00	0,00
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	0,00	0,00
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)	0,00	0,00

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.03.2025	Stan na dzień 31.03.2024
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	714 938,90	714 938,90
I.	Zapasy	615 630,57	615 630,57
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	615 630,57
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	99 308,33	99 308,33
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	99 308,33	99 308,33
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	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		714 938,90	714 938,90

A.	Kapitał (fundusz) własny	-165 841,31	-165 841,31
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-78 563,55	-78 563,55
VI.	Zysk (strata) netto	-92 277,76	-92 277,76
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	880 780,21	880 780,21
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	671 011,67	671 011,67
1	Wobec jednostek powiązanych	671 011,67	671 011,67
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	209 768,54	209 768,54
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	97 757,35	97 757,35
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	112 011,19	112 011,19
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	714 938,90	714 938,90

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	51,04% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	51,04% w głosach

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

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

Głęboko wierząc w zespół Mooneaters S.A. oraz w sukces Everdream Valley oraz korzystając z nadarzającej się okazji rynkowej, w 1Q23 Spółka zwiększyła zaangażowanie w Mooneaters S.A., do 602.500 akcji, stanowiących 56,04% akcji w kapitale zakładowym. W 2Q23 Emitent zbył 7.777 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 25,72 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 200.024,44 zł. W dniu 10.11.2023 Emitent zbył 3.334 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 30,00 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 100.020,00 zł. Natomiast w dniu 09.07.2024 Emitent zbył 33.333 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 30,00 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 999 990,00 zł.

Na dzień publikacji niniejszego raportu Emitent posiada 558.056 akcje Mooneaters S.A., które stanowiące 51,04% akcji w kapitale zakładowym Mooneaters S.A.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.:*

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2025-31.03.2025	1.01.2024-31.03.2024
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	208 925,98	1 115 649,50
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	51 268,75	606 712,50
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	157 657,23	508 937,00
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	175 242,20	587 609,65
I.	Amortyzacja	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	2 338,18	1 381,30
III.	Usługi obce	69 379,82	536 834,71
IV.	Podatki i opłaty	933,20	373,00
V.	Wynagrodzenia	102 591,00	48 937,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	456,64
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	33 683,78	528 039,85
D.	Pozostałe przychody operacyjne	0,53	0,09
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	0,53	3,08
E.	Pozostałe koszty operacyjne	0,91	1,16
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	0,91	2,39
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	33 683,40	528 038,78
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	3 406,87	24 894,00
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	3 406,87	24 811,31
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	30 276,53	503 144,78
J.	Podatek dochodowy	3 639,00	45 391,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	26 637,53	457 853,78

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:*

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.03.2025	Stan na dzień 31.03.2024
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	2 899 556,16	2 746 612,75
I.	Zapasy	2 543 269,07	1 735 479,00
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	2 133 269,07	1 735 479,00
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	410 000,00	0,00
II.	Należności	275 193,25	402 512,33
1	Należności od jednostek powiązanych	8 100,43	8 100,43
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	267 092,82	394 411,90
III.	Inwestycje krótkoterminowe	80 908,48	608 621,42
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	80 908,48	608 621,42
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		2 899 556,16	2 746 612,75

A. Kapitał (fundusz) własny	2 896 959,16	2 746 612,75
I. Kapitał podstawowy	109 318,10	109 318,10
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	1 175 681,90	1 117 681,90
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	1 585 321,63	998 744,52
VI. Zysk (strata) netto	26 637,53	457 853,78
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 597,00	5 014,45
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	2 597,00	5 014,45
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	2 597,00	5 014,45
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	2 899 556,16	2 746 612,75

*Przedstawiony Rachunek Zysków i Strat Mooneaters S.A. opiera się o wstępny niepełny raport sprzedażowy otrzymany przez Mooneaters S.A. od Untold Tales, przedstawione dane mogą ulec zmianie.

Jednostki stowarzyszone:

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

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

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

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

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

Firma: Cyber Rain Games sp. z o.o.

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

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

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

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.03.2025	Stan na dzień 31.03.2024
A.	Aktywa trwałe	6 835 642,63	6 628 216,96
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	1 040,71	1 560,89
1	Środki trwałe	1 040,71	1 560,89
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	6 783 243,07	6 601 193,07
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	6 783 243,07	6 601 193,07
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	51 358,85	25 463,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	45 853,00	25 463,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	5 505,85	0,00
B.	Aktywa obrotowe	9 538 922,15	12 751 595,40
I.	Zapasy	8 413 161,63	10 851 209,01
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	8 410 442,12	10 851 209,01
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	2 719,51	0,00
II.	Należności	480 268,72	580 809,65
1	Należności od jednostek powiązanych	1 000,00	1 000,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	479 268,72	579 809,65
III.	Inwestycje krótkoterminowe	612 862,25	1 281 343,20
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	612 862,25	1 281 343,20
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	32 629,55	38 233,54
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	16 374 564,78	19 379 812,36

A.	Kapitał (fundusz) własny	11 165 635,32	14 848 480,25
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	6 554 367,50	6 518 617,50
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	2 850 000,09	1 505 452,17
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-10 369 014,92	-6 086 466,83
VI.	Zysk (strata) netto	-513 484,79	267 109,97
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 208 929,46	4 531 332,11
I.	Rezerwy na zobowiązania	1 222 135,06	686 464,06
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 149 537,00	621 866,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	48 598,06	48 598,06
3	Pozostałe rezerwy	24 000,00	16 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	24 632,08	1 269 180,00
1	Wobec jednostek powiązanych	24 632,08	1 269 180,00
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	3 957 942,44	2 571 468,17
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	3 957 942,44	2 571 468,17
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	4 219,88	4 219,88
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	4 219,88	4 219,88
Pasywa razem		16 374 564,78	19 379 812,36



3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2025-31.03.2025	1.01.2024-31.03.2024
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	609 236,40	826 475,29
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	168 236,34	443 252,19
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	441 000,06	383 223,10
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	730 440,87	550 189,72
I.	Amortyzacja	130,05	130,06
II.	Zużycie materiałów i energii	18 922,99	15 490,19
III.	Usługi obce	79 582,91	41 072,84
IV.	Podatki i opłaty	21,54	54,32
V.	Wynagrodzenia	581 789,42	432 431,18
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	38 508,31	44 357,15
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	11 485,65	16 653,98
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-121 204,47	276 285,57
D.	Pozostałe przychody operacyjne	553,51	1 157,38
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	553,51	1 157,38
E.	Pozostałe koszty operacyjne	0,69	2 383,30
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	0,69	2 383,30
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-120 651,65	275 059,65
G.	Przychody finansowe	211 357,68	2 318,07
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II.	Odsetki	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	211 357,68	5 463,03
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	-6 427,67
V.	Inne	0,00	3 282,71
H.	Koszty finansowe	594 821,82	10 267,75
I.	Odsetki	0,27	3 757,35
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	568 879,28	700,00
IV.	Inne	25 942,27	5 810,40
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-504 115,79	267 109,97

J.	Podatek dochodowy	9 369,00	0,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	-513 484,79	267 109,97

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł		1.01.2025-31.03.2025	1.01.2024-31.03.2024
A.	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
I.	Zysk (strata) netto	-513 484,79	267 109,97
II.	Korekty razem	-233 227,53	-679 323,73
	1. Amortyzacja	130,05	130,06
	2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		
	3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,27	0,00
	4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		16 713,62
	5. Zmiana stanu rezerw	499 795,00	0,00
	6. Zmiana stanu zapasów	-455 655,73	-383 223,10
	7. Zmiana stanu należności	250 858,50	-177 962,50
	8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-88 168,98	-144 433,90
	9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-33,82	9 452,09
	10. Inne korekty	-440 152,82	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-746 712,32	-412 213,76
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	0,00	
I.	Wpływy	935 197,09	15 048,98
	1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
	2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
	3. Z aktywów finansowych	935 197,09	15 048,98
	4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
II.	Wydatki	70 647,83	0,00
	1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
	2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
	3. Na aktywa finansowe	70 647,83	0,00
	4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	864 549,26	15 048,98
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	0,00	
I.	Wpływy		547 350,00
	0,00	0,00	
	2. Kredyty i pożyczki		0,00
	3. Emisja dłużnych papierów wartościowych		547 350,00
	4. Inne wpływy finansowe		0,00
II.	Wydatki	117 029,67	160 000,00



1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	
4. Spłaty kredytów i pożyczek	33 547,23	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	83 482,17	160 000,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	
8. Odsetki	0,27	0,00
9. Inne wydatki finansowe	0,00	
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-117 029,67	387 350,00
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	807,27	-9 814,78
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	807,27	-9 814,78
F. Środki pieniężne na początek okresu	179 558,13	189 085,69
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	180 365,40	179 270,91

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2025-31.03.2025	1.01.2024-31.03.2024
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	12 119 272,93	15 163 836,64
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	12 119 272,93	15 163 836,64
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	6 547 617,50	6 518 617,50
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	6 750,00	0,00
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	6 554 367,50	6 518 617,50
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	2 850 000,09	1 505 452,17
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	2 850 000,09	1 505 452,17
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-11 018 935,14	-5 640 568,37
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-11 018 935,14	5 640 568,37
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-11 018 935,14	5 640 568,37
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-10 369 014,92	5 640 568,37
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-10 369 014,92	-6 086 466,83
6	Wynik netto	-513 484,79	267 109,97
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	11 165 635,32	14 848 480,25
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	11 165 635,32	14 848 480,25

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

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

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

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

W zakresie ewidencji środków trwałych

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

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

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

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

Odpisy aktualizujące wartość rzeczowych składników majątku obrotowego dokonane w związku z trwałą utratą ich wartości lub spowodowane wyceną doprowadzającą ich wartość do cen sprzedaży netto możliwych do uzyskania pomniejszając wartość pozycji w bilansie i zalicza się je odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub kosztów wytworzenia sprzedanych produktów lub usług lub kosztów sprzedaży.

W zakresie ewidencji należności

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

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

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

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

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

W zakresie rezerw

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

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

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

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

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

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

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

W zakresie produkcji w toku

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

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w I kwartale 2025 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w I kwartale 2025 r.

W 1Q25 roku Spółka wygenerowała 609 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 168 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów: z tytułu umowy wydawniczej na grę Bee Simulator – 33 tys. USD, ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z wydaniem gry Everdream Valley – 10tys. USD oraz Giants Uprising (około 0,3 tys. USD).

W zakresie działań w okresie 1Q25 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 609 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 168 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów oraz podnajmu części biura Spółki;
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 441 tys. zł związany jest z produkcją w toku projektów gry BARKOUR;
- koszty działalności operacyjnej spółki nieznacznie wyższe vs 1Q24 ze względu na prace nad Bee Simulator: The Hive prowadzone przez zewnętrznego partnera oraz dużo dodatkowych prac wykonywanych podczas ostatnich etapów produkcji gry BARKOUR (m.in. muzyka, dialogi, dźwięki),
- Koszty finansowe w postaci aktualizacji wartości aktywów finansowych w kwocie 568 879,28 zł, które istotnie wpłynęły na wygenerowanie straty netto wynikają ze sprzedaży akcji Ovid Works S.A. i ich wyższej wyceny na koniec 4Q2024 vs cena sprzedaży wynoszącą 0,42 zł.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji Półprodukty i produkty w toku w związku z aktywacją kosztów gry BARKOUR;
- wzrost pozycji Zobowiązania Krótkoterminowe ze względu na zwiększenie poziomu finansowania dłużnego Spółki
- wzrost poziomu kapitału własnego poprzez zaliczenie na kapitał rezerwowy zaliczek na akcje serii I.

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

Emitent nie publikował prognoz.

5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych. Realizowany w poprzednich latach Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku.

Warszawa, dnia 15 maja 2025 roku