

The background of the central text is a screenshot from a game showing a man with a beard and long hair, wearing a simple tunic, holding a large, rough wooden staff. He is standing in a dark, rocky environment with a bright light source behind him, creating a silhouette effect. The scene is filled with dust or smoke, suggesting a battle or a dramatic moment.

Raport kwartalny  
VARSAV Game Studios S.A.  
za 3Q2021 roku



<b>1.</b>	<b>Wybrane dane finansowe .....</b>	<b>5</b>
<b>2.</b>	<b>Informacje ogólne .....</b>	<b>6</b>
2.1.	Podstawowe informacje o Emitencie .....	6
2.2.	Zarząd .....	6
2.3.	Rada Nadzorcza.....	7
2.4.	Akcjonariat .....	8
2.5.	Obszar działalności oraz strategia emitenta.....	9
2.5.1.	Produkcja gier - tworzenie gier „z innej perspektywy” w segmencie indie premium, gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA.....	10
2.5.2.	Pozostałe gry, w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. w zakresie tworzenia unikalnych mechanik dla gier .....	11
2.5.3.	Działalność wydawnicza – w zakresie gier zbieżnych ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” realizowanych przez zewnętrzne podmioty. ....	13
2.6.	Zatrudnienie .....	13
2.7.	Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań.....	14
<b>3.</b>	<b>Dane finansowe VARSAN Game Studios S.A.....</b>	<b>25</b>
3.1.	Bilans .....	25
3.2.	Rachunek zysków i strat .....	27
3.3.	Rachunek przepływów pieniężnych.....	28
3.4.	Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	30
<b>4.</b>	<b>Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości .....</b>	<b>31</b>
<b>5.</b>	<b>Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2021 roku .....</b>	<b>34</b>
5.1.	Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta , jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w III kwartale 2021 r. ....	34
5.2.	Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym. .	34
5.3.	Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	34

**Szanowni Państwo,**

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAB Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 3Q2021r. Okres minionego kwartału to okres kontynuacji działań produkcyjnych, jak i start działań związanych z promocją gry Giants Uprising, produkcja gry pod nazwą kodową ARIA, koprodukcja gry The Path Of Calydra oraz rozwój działalności wydawniczej i inwestycyjnej Spółki.

Prace nad grą Giants Uprising w 3Q2021 weszły w końcową fazę, z jasno nakreślonym zakresem materiału wchodzącego w skład pierwszej, udostępnionej graczom wersji gry – początku early accessu. Nakreślono także plan dalszego rozwoju gry (roadmapa) – tak, by doprowadzić projekt do finalnego produktu. W sierpniu 2021 roku trakcie targów Gamescom w Kolonii na kanale głównego partnera medialnego targów – portalu IGN.com odbył się pokaz cinematic trailera Giants Uprising, przygotowanego celem dotarcia do jak najszerszego grona gracza z informacją o samej grze i o starcie jej wczesnego dostępu. Materiał do dnia publikacji niniejszego raportu obejrzano ponad 1,4 mln razy i zebrał on bardzo pozytywne komentarze. Dobry odbiór tego materiału oraz materiałów przygotowanych przez influencerów na podstawie demo opublikowanego w czerwcu br. były podstawą marketingową projektu i wyraźnego wzrostu zainteresowania nim graczy.

W 3Q2021 kontynuowano również prace produkcyjne nad projektem ARIA oraz powiązany z nim projektem badawczo-rozwojowym - QUADRIMA. W 3Q2021 trwały bardzo intensywne prace nad przygotowaniem zestawu materiałów in-game oraz marketingowych obejmujących m.in. announcement trailer gry, który zostanie zakończony w 4Q br. Materiał ten będzie podstawą rozmów z potencjalnymi partnerami dla projektu. W projekcie QUADRIMA prace są prowadzone zgodnie z harmonogramem, Spółka otrzymała także kolejną zaliczkę na poczet realizacji projektu w kwocie 192 tys. zł.

W 3Q 2021 roku kontynuowano prace koprodukcyjne projektu The Path Of Calydra realizowanego ze spółką Final Boss z Brazylii. Część efektów tych prac w postaci przeprowadzonego za pomocą platformy Steam playtestu systemu walki w grze, spółka zaprezentowała podczas targów Gamescom 2021. Gra pod kątem zawartości zbliża się do finalnych około 20 godzin rozgrywki. Z produkcyjnego punktu widzenia najważniejsze elementy, na których w 3Q21 skupiał się zespół to finalne uzupełnianie treścią poziomów w grze (tzw. meshowanie), oświetlenie oraz warstwa muzyczna. Większość mechanik oraz zagadek w grze jest na ukończeniu, w 3Q21 trwała ich implementacja na mapach. Premiera na PC i przynajmniej jedną konsolę planowana jest obecnie na 2Q22.

Zgodnie z naszymi przewidywaniami gra Bee Simulator w momencie, gdy jej wydawca decyduje się na uczestnictwo w przecenach, przynosi satysfakcjonujące przychody. Spółka w 3Q2021 roku wygenerowała 369 tys. PLN przychodów ze sprzedaży gry Bee Simulator, które wynikają głównie ze zwiększonej sprzedaży w kanale dystrybucji cyfrowej, w tym na platformie Steam.

W ramach istotnych zdarzeń, które miały miejsce w 3Q2021 w spółkach stowarzyszonych i zależnych, należy głównie zwrócić uwagę na Spółkę Warhound Games Sp. z o.o., której bieżąca działalność jest finansowana ze środków spółki (obecnie pożyczek – docelowo – podwyższenia kapitału). Bardzo doświadczony zespół, który udało się zrekrutować Prezesowi spółki Warhound Games Sp. z o.o. – Maciejowi Matusikowi w 3Q21, rozpoczął fazę

prototypowania pierwszej produkcji studia - gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. Obecnie spółka prowadzi rozmowy z inwestorami na temat dalszego finansowania jej rozwoju, które planuje zakończyć jeszcze w 2021 roku.

W 3Q2021 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kontynuowała pracę nad swoim kluczowym tytułem – grą Everdream Valley oraz prace pre-produkcyjne nad grą Witch Hospital. Efekty prac nad Everdream Valley zostały zaprezentowane podczas targów Gamescom 2021, gdzie spotkały się z bardzo dobrym odbiorem – zarówno wśród graczy, jak i potencjalnych partnerów biznesowych. Spółka pracuje obecnie nad nowymi mechanikami (gotowanie, urządzenie domku na drzewie, tworzenie systemu nawadniania), możliwością customizacji głównego bohatera (chłopca/dziewczynki) oraz tworzeniu nowych mini-gier odbywających się w nocy.

Spółka zależna Cyber Rain Games sp. z o.o. zgodnie ze strategią rozwoju koncentruje się na tworzeniu gier z gatunku symulator, bazując na prognozach futurologów związanych z zawodami przyszłości. W 3Q2021 spółka kontynuowała prace nad grą Tattoo Punk, prowadziła także rozmowy biznesowe na temat kolejnych projektów. Trwały także prace nad pozyskaniem inwestorów.

Perimeter Games Sp. z o.o. w 3Q2021 kontynuowała prace produkcyjne projektów HeatWave, które finalnie mają doprowadzić do powstania prototypu gry jeszcze w 2021 roku. Prototyp będzie podstawą rozmów z potencjalnymi wydawcami dla projektu.

**Z wyrazami szacunku,**

**Łukasz Rosiński**

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2021- 30.09.2021	1.07.2021- 30.09.2021	1.01.2020- 30.09.2020	1.07.2020- 30.09.2020
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 695 980,44	1 533 853,72	2 516 075,92	815 794,41
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-192 846,91	9 456,09	-518 319,07	-306 668,76
Zysk (strata) brutto	597 834,55	84 205,66	2 542 456,04	2 450 146,72
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>387 271,55</b>	<b>84 205,66</b>	<b>2 226 409,04</b>	<b>2 450 146,72</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-3 026 959,45	-999 629,51	-114 345,09	549 746,68
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	895 870,61	132 800,00	73 962,94	-101 223,65
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 170 554,21	992 565,67	-17 533,57	-1 195,01
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	<b>-960 534,63</b>	<b>125 736,16</b>	<b>-57 915,72</b>	<b>447 328,02</b>
Aktywa trwałe	522 760,52	522 760,52	889 384,83	889 384,83
Aktywa obrotowe	14 096 010,71	14 096 010,71	11 717 872,57	11 717 872,57
Kapitały własne	11 810 079,22	11 810 079,22	12 035 222,16	12 035 222,16
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 808 692,01	2 808 692,01	572 035,24	572 035,24
<b>Suma bilansowa</b>	<b>14 618 771,23</b>	<b>14 618 771,23</b>	<b>12 607 257,40</b>	<b>12 607 257,40</b>

W 3Q2021 roku Emitent osiągnął 1 534 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 9 tys. PLN oraz 84 tys. PLN zysku netto.

Suma bilansowa na koniec 3Q2021 roku wynosiła 14 619 tys. zł, w tym 11 810 tys. zł to kapitały własne.

## 2. Informacje ogólne

### 2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

**Firma:** VARSAV Game Studios S.A.

**Forma prawna:** spółka akcyjna

**Kraj siedziby:** Polska

**Siedziba:** Warszawa

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

**Tel.:** + 48 22 100 48 41

**Faks:** + 48 22 100 42 08

**Internet:** [www.varsav.com](http://www.varsav.com)

**E-mail:** [varsav@varsav.com](mailto:varsav@varsav.com)

**KRS:** 0000381296

**REGON:** 142844239

**NIP:** 5213597881

### 2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

***Łukasz Rosiński*** – Prezes Zarządu

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

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

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych, m.in. następujących spółek: No Gravity Games S.A., Ovid Works SA, Mooneaters S.A., HUS S.A.

### **2.3. Rada Nadzorcza**

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

***Piotr Babieno*** - Członek Rady Nadzorczej

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

***Magdalena Kramer*** - Członek Rady Nadzorczej

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

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

***Wojciech Pazdur*** - Członek Rady Nadzorczej

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

***Aleksander Sierżęga*** - Członek Rady Nadzorczej

Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Obecnie Prezes Zarządu No Gravity Games SA. 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.

## 2.4. Akcjonariat

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

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

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

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



## 2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

„VARSAN Game Studios - Games from a different perspective”

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

Strategia Emitenta jest realizowana w szczególności w dwóch głównych obszarach:

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

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

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

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

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

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

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

Dodatkowo Strategia zakłada działania w następujących obszarach:

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

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

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

#### **GIANTS UPRISING**

Giants Uprising jest specyficznym projektem realizowanym przez Spółkę – trudnym i eksperymentalnym. Odkrywa on zupełnie nowe pola rozwoju z ogromnym potencjałem wykorzystania wiedzy nabytej przez Spółkę podczas jego tworzenia przy kolejnych projektach. Specyficzna jest także przyjęta formuła wydania gry. Wczesny dostęp jest modelem finansowania gier komputerowych, w którym gracz kupuje nieukończoną jeszcze produkcję. Pieniądze pozyskane ze sprzedaży gry znajdującej się we wczesnej fazie produkcji są przeznaczane na ukończenie procesu jej tworzenia. Giants Uprising jest grą, która ze względu na unikalną tematykę i głównego bohatera, może bardzo dobrze sprawdzić się w tej formule. Wsparcie graczy w rozwoju projektu jest także potrzebne, by obrać najlepszą drogę jego rozwoju - zwiększania zawartości (lokacje, przeciwnicy, bronie, historia) czy chociażby w kierunku nowych trybów rozgrywki czy gry wieloosobowej. Przy założeniu pozytywnego scenariusza odbioru gry, zakładamy około rok jej dalszego rozwoju, aż do uzyskania pełnej wersji i jej debiutu na konsolach nowej generacji. Przy scenariuszu negatywnym lub mniej optymistycznym, planujemy nadal zakończenie produktu i wyjście gry z fazy early access, ale jej rozwój zakończymy znacznie szybciej, angażując mniejsze środki finansowe. Liczymy jednak, że zarówno tematyka gry, jej mechaniki, warstwa audiowizualna, materiały marketingowe, jak i polityka cenowa, którą zaplanowano dla gry (dobry stosunek ceny do otrzymanej jakości) spowodują, że gra znajdzie swoje grono odbiorców już w pierwszych miesiącach jej rozwoju w tej formule. Niestety formuła ta ma także swoje wady – interesariusze Spółki mogą ją bowiem różnie postrzegać. Gracze bądź influencerzy mogą przeoczyć informację o wczesnym dostępie i postrzegać grę jak finalny produkt, inwestorzy mogą oczekiwać sprzedaży i marketingu

prowadzonego jak dla finalnego produktu, dziennikarze mogą nie być zainteresowani napisaniem artykułów o nieskończonym produkcie. Warto jednak zwrócić uwagę na ogromne zalety – finalny produkt będący dziełem współpracy dewelopera z gronem najwierniejszych graczy może zyskać ogromne zainteresowanie, ponieważ zrealizuje ich oczekiwania, z czym ogromny problem ma wiele gier indie.

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

#### **PRACE PRE-PRODUKCYJNE**

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

#### **PROJEKT O KODOWEJ NAZWIE ARIA**

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

Głównym bohaterem ARIA będzie zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcji z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. Obecnie fazę pre-produkcji projektu Emitent planuje zakończyć na koniec 4Q21 roku poprzez opracowanie grywalnego prototypu gry. Celem maksymalizowania zasięgów pierwszej oficjalnej zapowiedzi gry, Emitent nie planuje publikować dalszych informacji na temat głównego bohatera gry, ani założeń dotyczących kluczowych mechanik do momentu zapowiedzi gry. Publiczne działania marketingowe są planowane po uzyskaniu docelowej jakości gry i jej stylu graficznego, czyli po wejściu jej produkcji w fazę alfa. Projekt w 3Q21 realizowany był ze środków własnych Emitenta. Obecnie gotowy jest satysfakcjonujący prototyp systemu poruszania się głównego bohatera gry.

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

**AR KICKER**

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

W ramach prac badawczo-rozwojowych nad projektem nastąpiło rozwinięcie jego mechanik o dodatkowe funkcjonalności, zamknięto także zakres możliwych do wykonania mechanik wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Emitent nie prowadzi prac nad projektem, będą one kontynuowane po pozyskaniu partnera z doświadczeniem na rynku mobilnym lub w segmencie gier geolokalizacyjnych lub finansowania zewnętrznego na projekt.

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

#### THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to pierwszy projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Zgodnie z podpisaną umową poprzez udział naszego zespołu produkcyjnego w produkcji (maksymalnie w 3Q2021 było to 10 osób), mamy bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry, jak i design jej mechanik oraz poziomów.

Gra dzięki długiemu okresowi produkcji (Final Boss produkuje grę od 2015 roku, do podpisania umowy z Emitentem w 2020 roku - tylko za środki własne), gra oferuje bardzo dużo treści – świat składający się z czterech biomów i wielu mniejszych poziomów oferuje około 20 godzin rozgrywki. Oprócz opowieści o przygodach Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta, ale zostaje zabrany do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra, gra oferuje także ogrom znajdziek i historii pobocznych, które gracz może odkrywać. 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, Immortals Fenyx Rising czy ostatnio wydana Kena: Bridge of Spirits. Prezentacja systemu walki w grze odbyła się podczas tegorocznych targów Gamescom 2021 i spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem graczy i influencerów.

#### 2.6. Zatrudnienie

Na dzień 30.09.2021 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dwudziestu ośmiu specjalistów (w przeliczeniu na pełny etat), którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog, Fuero Games, CD Projekt Red.

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

Dodatkowo Spółka zatrudnia cztery osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję.

## 2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

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

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 3Q21 w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest art. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym "konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne", czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

<b>Firma:</b>	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.

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

<b>Firma:</b>	<b>Mooneaters S.A.</b>
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:	55,11% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	55,11% w głosach

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

W dniu 26 stycznia 2021 doszła do skutku emisja 75.000 akcji serii B w związku z podjętą przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Mooneaters SA uchwałą w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii B w trybie subskrypcji prywatnej, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, oraz zmiany Statutu Spółki (dalej: "Uchwała"). Emitowane przez Spółkę zależną akcje serii B zostały objęte przez 13 inwestorów. W ramach realizowanej emisji akcji serii B w Spółce zależnej doszło do objęcia 75.000 akcji serii B po cenie emisyjnej wynoszącej 15 zł za jedną akcję serii B, w wyniku czego Spółka zależna pozyskała odpowiednio kwotę 1.125.000 zł. Środki z emisji Mooneaters S.A przeznaczy m.in. na produkcję gier Everdream Valley, Witch Hospital oraz portowanie gry Everdream Valley przynajmniej na jedną konsolę. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kapitał zakładowy Mooneaters S.A. wynosi 107.500 zł (sto siedem tysięcy pięćset złotych).

W dniu 01.02.2021 Emitent dokonał sprzedaży 107.500 akcji serii A Mooneaters S.A. na rzecz jednej osoby fizycznej. Po dokonaniu sprzedaży udział Emitenta w akcjonariacie Mooneaters S.A. wynosi 55,11%.

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2021- 30.09.2021	1.07.2021- 30.09.2021	1.01.2020- 30.09.2020	1.07.2020- 30.09.2020
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>449 801,43</b>	<b>257 348,99</b>	<b>6 579,42</b>	<b>1 923,27</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	161,79	0,00	0,00	0,00
III. Usługi obce	144 277,00	75 882,00	6 579,42	1 923,27
IV. Podatki i opłaty	3 514,58	3 514,58	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	294 509,97	172 910,15	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	7 278,62	5 012,50	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	59,47	29,76	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>-449 801,43</b>	<b>-257 348,99</b>	<b>-6 579,42</b>	<b>-1 923,27</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,19</b>	<b>0,00</b>	<b>0,65</b>	<b>0,19</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,19	0,00	0,65	0,19
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>1,81</b>	<b>0,34</b>	<b>1,09</b>	<b>0,60</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	1,81	0,34	1,09	0,60
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-449 803,05</b>	<b>-257 349,33</b>	<b>-6 579,86</b>	<b>-1 923,68</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>4,31</b>	<b>0,00</b>	<b>61,55</b>	<b>23,10</b>
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	4,31	0,00	61,55	23,10
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-449 807,36</b>	<b>-257 349,33</b>	<b>-6 641,41</b>	<b>-1 946,78</b>



J.	Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>L.</b>	<b>Zysk (strata) netto ( I - J - K)</b>	<b>-449 807,36</b>	<b>-257 349,33</b>	<b>-6 641,41</b>	<b>-1 946,78</b>

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2021	Stan na dzień 30.09.2020
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>38 569,81</b>	<b>10 176,42</b>
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	38 382,00	8 176,42
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	38 382,00	8 176,42
III.	Inwestycje krótkoterminowe	128,29	2 000,00



1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	128,29	2 000,00
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	59,52	0,00
<b>C.</b>	<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D.</b>	<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
	<b>Aktywa razem</b>	<b>38 569,81</b>	<b>10 176,42</b>

<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>-523 370,91</b>	<b>-35 418,67</b>
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-78 563,55	-33 777,26
VI.	Zysk (strata) netto	-449 807,36	-6 641,41
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>561 940,72</b>	<b>45 595,09</b>
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	561 940,72	45 595,09
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	135 555,07	43 463,90
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	426 385,65	2 131,19
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
	<b>Pasywa razem</b>	<b>38 569,81</b>	<b>10 176,42</b>

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA.:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2021- 30.09.2021	1.07.2021- 30.09.2021	1.01.2020- 30.09.2020	1.07.2020- 30.09.2020
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>188 026,41</b>	<b>188 026,41</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	188 026,41	188 026,41	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>236 490,13</b>	<b>55 828,37</b>	<b>2 658,20</b>	<b>2 658,20</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	8 175,43	7 055,35	0,00	0,00
III. Usługi obce	160 835,39	18 169,71	2 041,20	2 041,20
IV. Podatki i opłaty	615,50	248,50	617,00	617,00
V. Wynagrodzenia	64 935,00	28 416,00	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	1 928,81	1 928,81	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>-48 463,72</b>	<b>132 198,04</b>	<b>-2 658,20</b>	<b>-2 658,20</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>2,41</b>	<b>1,20</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	2,41	1,20	0,00	0,00
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>1,96</b>	<b>1,72</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	1,96	1,72	0,00	0,00
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-48 463,27</b>	<b>132 197,52</b>	<b>-2 658,20</b>	<b>-2 658,20</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>453,50</b>	<b>330,68</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	453,50	330,68	0,00	0,00
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-48 916,77</b>	<b>131 866,84</b>	<b>-2 658,20</b>	<b>-2 658,20</b>
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>L. Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>-48 916,77</b>	<b>131 866,84</b>	<b>-2 658,20</b>	<b>-2 658,20</b>

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2021	Stan na dzień 30.09.2020
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>1 168 064,96</b>	<b>97 341,80</b>
I.	Zapasy	0,00	0,00
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	266 277,41	0,00
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	46 934,71	0,00
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	46 934,71	0,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	854 852,84	97 341,80
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	854 852,84	97 341,80
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>C.</b>	<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D.</b>	<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
	<b>Aktywa razem</b>	<b>1 168 064,96</b>	<b>97 341,80</b>

<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>1 166 944,61</b>	<b>97 341,80</b>
I.	Kapitał podstawowy	107 500,00	100 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	1 117 500,00	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	0,00	0,00
VI.	Zysk (strata) netto	-58 055,39	-2 658,20
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>1 120,35</b>	<b>0,00</b>
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	1 120,35	0,00
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	1 120,35	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
	<b>Pasywa razem</b>	<b>1 168 064,96</b>	<b>97 341,80</b>

Jednostki stowarzyszone:

**Firma:** Ovid Works S.A.  
**Forma prawna:** spółka akcyjna  
**Kraj siedziby:** Polska  
**Siedziba:** Warszawa  
**Adres:** ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa  
**Zarząd:** Jacek Chojecki, Jacek Dębowski  
**Profil działalności:** produkcja gier komputerowych  
**Internet:** <http://www.ovidworks.com/>  
**Udział w kapitale zakładowym:** 19,50% kapitału zakładowego  
**Udział w głosach:** 19,50% w głosach

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

Spółka otrzymała trzy dotacje Gameinn:

- W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.
- W październiku 2017 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. “Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.
- We wrześniu 2019 roku Emitent powziął informację o przyznaniu spółce zależnej od Emitenta, tj. Ovid Works S.A., dofinansowania na realizację Projektu pt. "Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu "zdrajcy". Przyznana kwota dofinansowania wynosi 3 769 tys. zł. Projekt będzie realizowany wspólnie z Realms Distribution Sp. z o.o., podmiot z grupy Awaken Realms Sp. z o.o., jednego z największych producentów gier planszowych na świecie, z wieloma bardzo udanymi kampaniami na platformie Kickstarter, m.in. dla gier This War of Mine: The Board Game, Lords of Hellas, Nemesis, Tainted Grail: The Fall of Avalon czy Etherfields.

Spółka zadebiutowała na rynku NewConnect w dniu 31 lipca 2020 r. Premiera gry Metamorphosis miała miejsce w dniu 12 sierpnia 2020 roku na platformy PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Obecnie spółka koncentruje swoje działania na produkcji gry Nemesis: Distress we współpracy z grupą Awaken Realms oraz drugiej części gry VR – Falling Star.

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

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

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

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

Obecnie spółka prowadzi produkcję dwóch gier - Heatwave, będącej symulatorem z elementami strategii oraz survivalu grupy partyzanckiej oraz Aye Captain – Modern Pirate Simulator – symulator współczesnego pirata. Perimeter Games zaprezentował publicznie pierwszy projekt – HeatWave, który spotkał się z bardzo pozytywnym odzewem mediów i graczy. Publikację publicznych materiałów na temat drugiego projektu spółka planuje na 2021 rok, z celem wydania obu gier w 2022 roku. Strategia rozwoju Perimeter Games obejmuje m. in. przekształcenie w spółkę akcyjną oraz wprowadzenie spółki na rynek NewConnect.

**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

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

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



### 3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

#### 3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2021	Stan na dzień 30.09.2020
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>522 760,52</b>	<b>889 384,83</b>
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	15 544,46	124 947,54
1	Środki trwałe	15 544,46	124 947,54
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	494 782,06	763 222,89
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	494 782,06	763 222,89
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	12 434,00	1 214,40
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	12 434,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	1 214,40
<b>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>14 096 010,71</b>	<b>11 717 872,57</b>
I.	Zapasy	6 389 049,18	2 203 720,10
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	6 385 097,46	2 201 145,00
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	3 951,72	2 575,10
II.	Należności	548 472,68	133 765,67
1	Należności od jednostek powiązanych	20 980,07	18 388,90
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	63 617,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	463 875,61	115 376,77
III.	Inwestycje krótkoterminowe	7 094 382,11	9 362 213,11
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	7 094 382,11	9 362 213,11
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	64 106,74	18 173,69
<b>C.</b>	<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D.</b>	<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
	<b>Aktywa razem</b>	<b>14 618 771,23</b>	<b>12 607 257,40</b>

<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>11 810 079,22</b>	<b>12 035 222,16</b>
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	58 181,75	262 597,58
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-1 279 141,52	-3 097 551,90
VI.	Zysk (strata) netto	387 271,55	2 226 409,04
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>2 808 692,01</b>	<b>572 035,24</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	74 447,16	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	65 447,16	0,00
3	Pozostałe rezerwy	9 000,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	108 845,81
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	108 845,81
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	2 207 050,04	463 189,43
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	2 207 050,04	463 189,43
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	527 194,81	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	527 194,81	0,00
<b>Pasywa razem</b>		<b>14 618 771,23</b>	<b>12 607 257,40</b>

### 3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2021- 30.09.2021	1.07.2021- 30.09.2021	1.01.2020- 30.09.2020	1.07.2020- 30.09.2020
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>3 695 980,44</b>	<b>1 533 853,72</b>	<b>2 516 075,92</b>	<b>815 794,41</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	606 511,97	369 272,52	314 930,92	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	3 089 468,47	1 164 581,20	2 201 145,00	815 794,41
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>3 887 322,29</b>	<b>1 523 822,89</b>	<b>3 135 341,21</b>	<b>1 150 893,42</b>
I. Amortyzacja	80 634,78	26 878,26	81 237,16	26 878,30
II. Zużycie materiałów i energii	29 606,57	13 817,47	35 317,58	15 692,70
III. Usługi obce	1 422 509,93	658 801,25	358 384,16	174 557,81
IV. Podatki i opłaty	943,74	92,69	12 367,57	4 061,16
V. Wynagrodzenia	2 108 633,32	743 893,10	2 146 739,80	807 887,80
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	193 914,99	73 213,97	229 021,24	76 029,20
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	51 078,96	7 126,15	272 273,70	45 786,45
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>-191 341,85</b>	<b>10 030,83</b>	<b>-619 265,29</b>	<b>-335 099,01</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>17,67</b>	<b>2,13</b>	<b>110 339,52</b>	<b>28 903,34</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	17,67	2,13	110 339,52	28 903,34
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>1 522,73</b>	<b>576,87</b>	<b>9 393,30</b>	<b>473,09</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	1 522,73	576,87	9 393,30	473,09
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-192 846,91</b>	<b>9 456,09</b>	<b>-518 319,07</b>	<b>-306 668,76</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>1 896 784,07</b>	<b>20 777,40</b>	<b>4 597 701,46</b>	<b>2 768 700,41</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	1 780,82	0,00	14,46	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	1 107 539,79	0,00	1 839 361,40	175 956,79
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	787 463,46	20 777,40	2 726 856,23	2 593 631,50
V. Inne	0,00	0,00	31 469,37	-887,88
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>1 106 102,61</b>	<b>-53 972,17</b>	<b>1 536 926,35</b>	<b>11 884,93</b>
I. Odsetki	3 237,51	1 407,12	2 975,80	1 195,01
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	1 077 308,19	-71 400,00	1 529 412,53	6 339,92
IV. Inne	25 556,91	16 020,71	4 538,02	4 350,00
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>597 834,55</b>	<b>84 205,66</b>	<b>2 542 456,04</b>	<b>2 450 146,72</b>
J. Podatek dochodowy	210 563,00	0,00	316 047,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>L. Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>387 271,55</b>	<b>84 205,66</b>	<b>2 226 409,04</b>	<b>2 450 146,72</b>

### 3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł		1.01.2021- 30.09.2021	1.07.2021- 30.09.2021	1.01.2020- 30.09.2020	1.07.2020- 30.09.2020
<b>A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>					
<b>I.</b>	<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>387 271,55</b>	<b>84 205,66</b>	<b>2 226 409,04</b>	<b>2 450 146,72</b>
<b>II.</b>	<b>Korekty razem</b>	<b>-3 414 231,00</b>	<b>-1 083 835,17</b>	<b>-2 340 754,13</b>	<b>-1 900 400,04</b>
	1. Amortyzacja	82 052,28	27 350,76	84 060,93	27 350,80
	2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		0,00		0,00
	3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	573,22	615,75	2 961,34	1 195,01
	4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-817 695,06	-92 177,40	-1 197 443,70	-2 808 243,97
	5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00	-6 500,00	0,00
	6. Zmiana stanu zapasów	-3 147 567,02	-1 182 233,12	-2 195 576,52	-816 498,19
	7. Zmiana stanu należności	-333 038,61	-254 596,56	795 826,54	1 929 848,34
	8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	258 463,97	84 160,72	-29 851,16	-257 183,62
	9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	542 980,22	333 044,68	205 768,44	23 131,59
	10. Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>III.</b>	<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)</b>	<b>-3 026 959,45</b>	<b>-999 629,51</b>	<b>-114 345,09</b>	<b>549 746,68</b>
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>					
<b>I.</b>	<b>Wpływy</b>	<b>1 186 070,61</b>	<b>375 000,00</b>	<b>236 962,94</b>	<b>12 297,44</b>
	1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Z aktywów finansowych	1 186 070,61	375 000,00	236 962,94	12 297,44
	4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>II.</b>	<b>Wydatki</b>	<b>290 200,00</b>	<b>242 200,00</b>	<b>163 000,00</b>	<b>113 521,09</b>
	1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Na aktywa finansowe	290 200,00	242 200,00	163 000,00	113 521,09
	4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>III.</b>	<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>895 870,61</b>	<b>132 800,00</b>	<b>73 962,94</b>	<b>-101 223,65</b>
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>					
<b>I.</b>	<b>Wpływy</b>	<b>1 200 000,00</b>	<b>1 000 000,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
	1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00

2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	1 200 000,00	1 000 000,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>29 445,79</b>	<b>7 434,33</b>	<b>17 533,57</b>	<b>1 195,01</b>
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	14 557,77	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	27 091,75	6 818,58	0,00	0,00
8. Odsetki	2 354,04	615,75	2 975,80	1 195,01
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>1 170 554,21</b>	<b>992 565,67</b>	<b>-17 533,57</b>	<b>-1 195,01</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)</b>	<b>-960 534,63</b>	<b>125 736,16</b>	<b>-57 915,72</b>	<b>447 328,02</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>-960 534,63</b>	<b>125 736,16</b>	<b>-57 915,72</b>	<b>447 328,02</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>1 620 805,34</b>	<b>534 534,55</b>	<b>2 130 021,11</b>	<b>1 624 777,37</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)</b>	<b>660 270,71</b>	<b>660 270,71</b>	<b>2 072 105,39</b>	<b>2 072 105,39</b>



### 3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2021- 30.09.2021	1.07.2021- 30.09.2021	1.01.2020- 30.09.2020	01.07.2020- 30.09.2020
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	11 582 298,52	11 782 437,21	9 655 306,42	9 591 999,06
<b>I.a.</b>	<b>Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>11 582 298,52</b>	<b>11 782 437,21</b>	<b>9 655 306,42</b>	<b>9 591 999,06</b>
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	217 672,60	114 745,40	109 090,88	269 521,20
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	-159 490,85	-56 563,65	153 506,70	-6 923,62
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	58 181,75	58 181,75	262 597,58	262 597,58
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-3 097 551,90	-1 279 141,52	-5 398 437,21	-3 097 551,90
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	3 097 551,90	1 279 141,52	5 398 437,21	3 097 551,90
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	3 097 551,90	0,00	2 300 885,31	0,00
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	1 279 141,52	1 279 141,52	3 097 551,90	3 097 551,90
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-1 279 141,52	-1 279 141,52	-3 097 551,90	-3 097 551,90
6	Wynik netto	387 271,55	84 205,66	2 226 409,04	2 450 146,72
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	11 810 079,22	11 810 079,22	12 035 222,16	12 035 222,16
<b>III.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>11 810 079,22</b>	<b>11 810 079,22</b>	<b>12 035 222,16</b>	<b>12 035 222,16</b>

#### **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 III kwartale 2021 roku

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

W 3Q2021 roku Spółka wygenerowała 1 534 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego około 369 tys. PLN stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator.

W zakresie działań w okresie 3Q2021 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 369 tys. PLN z tytułu tantiem od sprzedaży Bee Simulator,
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 1 165 tys. PLN związana z produkcja w toku projektów Giants Uprising, The Path of Calydra, ARIA oraz projekt dofinansowany z funduszy unijnych QUADRIMA.
- koszty wynagrodzeń uległy nieznacznemu podwyższeniu ze względu na presję płacową wynikającą z otoczenia makroekonomicznego,
- koszty zużycia materiałów i energii oraz usług obcych uległy zwiększeniu z uwagi na zwiększone wydatki związane z projektem Quadrima oraz wzrost stawek podwykonawców.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Giants Uprising, ARIA, The Path of Calydra oraz QUADRIMA.
- wzrost poziomu zobowiązań z uwagi na otrzymanie zaliczki w ramach projektu Quadrima
- wzrost poziomu zobowiązań z uwagi na zaciągnięcie pożyczek (1 mln PLN) celem finansowania działalności i nakładów marketingowych oraz wzrost poziomu zobowiązań publiczno prawnych
- wzrost poziomu zobowiązań wobec pozostałych jednostek (podatkowe oraz zobowiązania finansowe służące finansowaniu działalności).

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

Emitent nie publikował prognoz.

### 5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

W dniu 9 lutego 2021 roku Emitent powziął informację o przyznaniu Emitentowi dofinansowania w ramach konkursu "Szybka ścieżka dla Mazowsza", finansowanego ze środków w ramach programu "Działania 1.1 Projekty B+R przedsiębiorstw Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój" w związku ze złożonym przez Emitenta wnioskiem obejmującym projekt "QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych

zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji". Całkowita wartość projektu objętego Wnioskiem to 5.210.586,35 zł, natomiast przyznana kwota do finansowania wynosi 3.839.075,55 zł.

Prace projektowe rozpoczęto w marcu 2021 roku. Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu umożliwi pominięcie etapu ręcznego przygotowywania animacji zwierząt wielonożnych, co przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta. Tego typu działania są szacowane na około 30% kosztów produkcji gry. Spółka do dnia publikacji niniejszego raportu otrzymała od NCBiR dwie zaliczki na poczet realizacji projektu w kwocie 192 tys. zł (jedną w 2Q21 oraz drugą w 3Q21) oraz rozliczyła zaliczkę na kwotę 192 tys. zł oraz 43 tys. zł.

Warszawa, dnia 15 listopada 2021 roku