



Raport kwartalny
VARSAV Game Studios S.A.
za 4Q2020 roku



1. Wybrane dane finansowe	5
2. Informacje ogólne	6
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	6
2.2. Zarząd	6
2.3. Rada Nadzorcza.....	7
2.4. Akcjonariat	8
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta.....	9
2.5.1. Produkcja gier - tworzenie gier „z innej perspektywy” w segmencie indie premium, gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA.....	10
2.5.2. Pozostałe gry, w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. w zakresie tworzenia unikalnych mechanik dla gier	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
3. Dane finansowe VARSAN Game Studios SA.....	24
3.1. Bilans	24
3.2. Rachunek zysków i strat	26
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych	27
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	29
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	30
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2020 roku.....	33
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta , jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w IV kwartale 2020 r.....	33
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 VARSAV Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 4Q2020r. Okres minionego kwartału to czas zwiększenia dywersyfikacji Spółki - zarówno pod kątem kapitałowym, jak i rozłożenia mocy zespołu produkcyjnego.

Obecnie VARSAV Game Studios realizuje własnym zespołem produkcyjnym cztery projekty, w tym jeden badawczo-rozwojowy. Spółka posiada udziały w pięciu podmiotach o charakterze stowarzyszonym lub zależnym, które to spółki są w trakcie realizacji ośmiu projektów.

W zakresie produkcji własnej kontynuowano pracę nad grą Giants Uprising. Gra ze względu na unikalność głównego bohatera stanowi ogromne wyzwanie produkcyjne, zarówno pod względem technicznym, jak i graficznym. Początkowe założenia projektu uległy znacznym modyfikacjom – obecny jego kształt w naszym przekonaniu spełni oczekiwania graczy dotyczące mechanik oraz jakości audio-wizualnej, które postawiliśmy przed sobą wybierając ostateczną ścieżkę rozwoju projektu. Obecnie zespół dopracowuje mechanikę walki z dużą ilością jednostek ludzkich, walkę jeden na jeden z dużymi przeciwnikami oraz mechanikę destrukcji elementów otoczenia. Obecnie przygotowywane są oficjalne materiały z gry w postaci filmu prezentującego nowy model rozgrywki, cinematic trailera gry oraz jej demo.

W 4Q2020 kontynuowano prace produkcyjne nad projektem ARIA. Prace prowadzone były przez część naszego zespołu produkcyjnego, we współpracy z zewnętrznymi konsultantami z bardzo dużym doświadczeniem w prowadzeniu narracji w grach AAA. Głównym bohaterem ARII jest czworonożne zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcja z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. Publiczna prezentacja gry i rozpoczęcie wokół niej działań PRowych są planowane na 2021 rok, po uzyskaniu w pełni grywalnego prototypu oraz docelowej stylistyki graficznej. W związku z dużymi wyzwaniami związanymi z systemem interaktywnej animacji w grze, Spółka złożyła wniosek o dofinansowanie jego części badawczo-rozwojowej. Wniosek ten na kwotę 5,2 mln zł, w tym 3,8 mln zł dofinansowania pt.: „QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji” w dniu 9 lutego 2021 został zakwalifikowany do dofinansowania. Otrzymanie dofinansowania oraz realizacja projektu QUADRIMA znacząco redukuje potencjalne koszty prac nad częścią animacyjną dla projektu Aria oraz kolejnych projektów studia.

W 4Q 2020 roku część zespołu została oddelegowana do prac koprodukcyjnych dla projektu The Path Of Calydra realizowanego z podmiotem z Brazylii, dla którego VARSAV Game Studios pełni rolę wydawcy. Obecnie trwają intensywne prace produkcyjne gry, które po stronie Spółki są prowadzone przez pięć osób z zespołu deweloperskiego oraz dwa podmioty zewnętrzne. Projekt The Path of Calydra wpisuje się w bardzo ważny element naszej strategii w zakresie dywersyfikacji projektowej oraz pozyskiwania projektów, dla których będziemy pełnić rolę wydawcy.

W listopadzie 2020 roku gra Bee Simulator zadebiutowała na platformie Steam, gdzie obecnie ma prawie 80% pozytywnych opinii. Spółka w 4Q2020 roku wygenerowała 146 tys. PLN przychodów ze sprzedaży gry Bee Simulator, które wynikają głównie ze zwiększonej sprzedaży w kanale dystrybucji cyfrowej. Niestety zarówno jakość, jak i szczegółowość otrzymywanych od Wydawcy Bee Simulator (Nacon Games) informacji dotyczących sprzedaży wersji pudełkowych odbiega od naszych oczekiwań. Z obrazu przedstawionego w otrzymanych od Wydawcy sprawozdaniach wynika, że zwiększone przychody z kanału dystrybucji cyfrowej redukowane są stale rosnącymi kosztami dystrybucji w wersji pudełkowej (m.in. poprzez stosowanie mechanizmu aktualizacji cen dla dystrybutorów), co stoi w dużej sprzeczności z informacjami otrzymanymi od Wydawcy w początkowej fazie dystrybucji gry m.in. co do jej strategii sprzedażowej. W związku z ciągłymi zmianami i nieścisłościami w przedstawianych przez Wydawcę raportach sprzedażowych, Spółka rozważa skorzystanie z zapisanego w kontrakcie wydawniczym mechanizmu audytu sprawozdań.

Miniony okres to także kontynuacja strategii inwestycji w podmioty z branży gier komputerowych – dokonano inwestycji w spółkę Don't Bite Devs Studio Sp. z o.o. (w trakcie zmiany nazwy na Cyber Rain Games Sp. z o.o.), w której Spółka posiada 40% udziałów. Strategia spółki zakłada tworzenie gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczących zawodów przyszłości.

W ramach istotnych zdarzeń, które miały miejsce w 4Q 2020 w spółkach stowarzyszonych i zależnych można wymienić decyzję o zmianie strategii działalności spółki zależnej - Crowd Dragons Sp. z o.o. polegającej na dokonaniu zmiany profilu jej działalności oraz zmiany nazwy na Warhound Games Sp. z o.o. Spółka stanie się studium zależnym od Emitenta, wyspecjalizowanym w tworzeniu gier o tematyce około wojennej. Pierwszym projektem, którego realizacją zajmie się Spółka zależna będzie produkcja gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkusobowego zespołu spółki zależnej będą stanowiły bardzo doświadczone osoby z branży gier, które będą wspierane przez członków zespołu produkcyjnego Spółki.

W 4Q2020 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kontynuowała pracę nad swoim kluczowym tytułem – grą Everdream Valley oraz prace pre-produkcyjne nad grą Witch Hospital, rozpoczęła także przygotowania do podwyższenia kapitału.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2020- 31.12.2020	01.10.2020- 31.12.2020	1.01.2019- 31.12.2019	1.10.2019- 31.12.2019
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 698 295,03	1 182 219,11	4 108 630,59	1 292 690,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-614 494,08	-96 175,01	-2 917 155,28	-1 118 449,57
Zysk (strata) brutto	2 156 764,38	-385 691,66	2 359 760,31	4 194 534,20
Zysk (strata) netto	1 818 410,38	-407 998,66	2 300 885,31	4 135 659,20
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 958 042,66	-2 843 697,57	-1 447 917,42	225 105,36
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	2 480 730,01	2 406 767,07	171 708,28	405 960,03
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-31 903,12	-14 369,55	-48 750,37	-12 218,07
Przepływy pieniężne netto, razem	-509 215,77	-451 300,05	-1 324 959,51	618 847,32
Aktywa trwałe	841 053,65	841 053,65	742 714,06	742 714,06
Aktywa obrotowe	11 591 369,85	11 591 369,85	9 535 536,53	9 535 536,53
Kapitały własne	11 582 298,52	11 582 298,52	9 655 306,42	9 655 306,42
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	850 124,98	850 124,98	622 944,17	622 944,17
Suma bilansowa	12 432 423,50	12 432 423,50	10 278 250,59	10 278 250,59

W 4Q2020 roku Emitent osiągnął 1 182 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 96 tys. PLN oraz 408 tys. PLN straty netto.

Suma bilansowa na koniec 4Q2020 roku wynosiła 12 432 tys. zł, w tym 11 582 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

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

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

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

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Berg Holding S.A., Hornigold Reit S.A., No Gravity Games S.A., Ovid Works SA, Hornigold S.A., Mooneaters 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	1 077 714	5,38%	1 077 714	5,38%
3	Pozostali	9 667 545	48,21%	9 667 545	48,21%
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 rozrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry Giants Uprising, ARIA oraz AR Kicker. Prace nad grą Bee Simulator zostały całkowicie zakończone.

GIANTS UPRISING

Gra Giants Uprising zgodnie z pierwotnymi założeniami miała być pierwszą grą „z innej perspektywy”, dla której Emitent miał pełnić rolę Wydawcy. Zewnętrzny zespół produkcyjny miał zapewnić stworzenie jakościowego produktu gry akcji, z unikalnymi mechanikami walki i niszczenia obiektów fizycznych. W związku z wieloma opóźnieniami w produkcji, Emitent podjął decyzję o całkowitym przejęciu projektu i stworzeniu siłami własnego zespołu o wiele bardziej dopracowanej jakościowo gry w świecie gigantów.

Wczesny prototyp gry ukończony siłami zewnętrznego zespołu i zespołu Emitenta został zaprezentowany na targach Gamescom 2019. Jego celem było przetestowanie kluczowych mechanik gry oraz zweryfikowanie grupy jej potencjalnych odbiorców, tak by jak najlepiej dostosować jej finalny zakres do ich oczekiwań. Efektem targów było kilkanaście publikacji mediów z całego świata, w tym najważniejszego – portalu IGN, który przeprowadził z zespołem Emitenta dwa 20-minutowe wywiady – dla IGN.de oraz IGN.com. Odbiór gry był bardzo pozytywny, zarówno ze strony graczy, jak i mediów. Dla zespołu produkcyjnego kluczowe były liczne komentarze dotyczące mechanik i ich zróżnicowania oraz pytania dotyczące części narracyjnej w grze.

Projekt w okresie od targów Gamescom 2019 do dnia publikacji niniejszego sprawozdania został przemodelowany dwukrotnie. Początkowo do modelu pokazanego podczas targów Gamescom 2020, podczas których została

zaprezentowana koncepcja na tryb Smash Mode i obecnie, czyli już po negatywnej reakcji graczy na przedstawiony na targach Gamescom 2020 gameplay gry.

Obecny tryb rozgrywki, mechaniki walki, dynamika poruszania się gigantów, ilość i rodzaj przeciwników oraz efekty audio-wizualne dużo bardziej odzwierciedlają „gigancją” perspektywę świata. Głównym antagonistą giganta w postaci „Pana Ziemi” komentuje i krytykuje nasze poczynania, reagując coraz bardziej agresywnie, gdy niszczymy jego własność m.in. nasyłając na nas kolejne fale przeciwników – zarówno równych nam Gigantów, jak i różnego rodzaju maszyny oblężnicze czy zastawiając pułapki. Aktualnie trwają intensywne prace nad wersją alfa gry – tak by ponownie zredesignowany projekt doprowadzić do momentu, kiedy warto go ponownie publicznie pokazać – w postaci gameplay trailera oraz demo.

W ramach kampanii marketingowej gry planowana jest także publiczna prezentacja cinematic trailera Giants Uprising, który będzie równocześnie ujawniał zarys fabuły gry. Niestety pierwotnie planowana publikacja cinematic trailera na targach Gamescom 2020 nie była możliwa ze względu na opóźnienie po stronie podwykonawcy. Opóźnienie to wynikało z okoliczności niezależnych od podwykonawcy, nie mniej jednak mocno wpłynęło na formę i zakres opublikowanych podczas targów materiałów. Obecnie nie widzimy zagrożenia dla zakończenia przez podwykonawcę prac nad cinematic trailerem.

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 ARII 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 przełomie I i II kwartału 2021 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 stworzenie prototypu. Publiczne działania marketingowe są planowane po uzyskaniu docelowej jakości gry i jej stylu graficznego, czyli po wejścia jej produkcji w fazę alfa. Projekt jest obecnie realizowany ze środków własnych Emitenta. Obecnie gotowy jest bardzo wstępny 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 miejsce 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 zamknął etap projektowy gry i wraz z zewnętrznym zespołem prowadzi prace produkcyjne nad grą.

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 (obecnie 5 osób), mamy bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry jak i design jej mechanik oraz poziomów. Dzięki środkom zainwestowanym w projekt przez Spółkę uda się znacznie przyspieszyć prowadzoną od 2016 roku produkcję z ambitnym planem wydania jej na PC w 3Q21 i w dalszej kolejności portowanie jej na konsole nowej generacji i Nintendo Switch.

Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta, ale zostaje zabrany do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 31.12.2020 roku zespół deweloperski VARSAN Game Studios S.A., składał się z dwudziestu ośmiu specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog, Fuego Games, CD Projekt SA

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 4Q 2020 w ocenie Emitenta Crowd Dragons Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły obecnie istotnej działalności. W przypadku Crowd Dragons Sp. z o.o. informacja o podjęciu decyzji o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych spółki zależnej została opublikowana w dniu 14 marca 2019 roku (ESPI nr 4/2019). Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest art. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym "konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne", czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

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

W dniu 16 lutego 2018 roku do rejestru przedsiębiorców została wpisana spółka Crowd Dragons Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy spółki wynosi 5.000 zł i dzieli się na 100 udziałów o wartości nominalnej 50 zł za każdy udział. Emitent posiada 100 proc. udziałów w kapitale zakładowym Crowd Dragons sp. z o.o.

Emitent w dniu 05.11.2020 podjął decyzję o zmianie strategii działalności Spółki zależnej polegającej na dokonaniu zmiany profilu jej działalności. Zgodnie z podjętą przez Zarząd decyzją dot. zmiany profilu działalności Spółki zależnej, Spółka zależna stanie się studiem zależnym od Emitenta, wyspecjalizowanym w tworzeniu gier o tematyce około wojennej.

Pierwszym projektem, którego realizacją zajmie się Spółka zależna będzie produkcja gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkusobowego zespołu Spółki zależnej będą stanowili nowozatrudnieni bardzo doświadczeni deweloperzy oraz członkowie zespołu produkcyjnego Emitenta, wraz z obecnym Head Of Studio Spółki - Maciejem Matusikiem, który stanie 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.

Zgromadzenie Wspólników Spółki zależnej podjęło stosowne uchwały w zakresie zmiany umowy Spółki zależnej w zakresie zmiana firmy Spółki zależnej z Crowd Dragons sp. z o.o. na Warhound Games Sp. z o.o. Dokonano złożenia wniosku do właściwego sądu rejestrowego.

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 niezależnie od powyższego Emitent w dalszym ciągu będzie większościowym udziałowcem Spółki zależnej. W związku ze zmianą profilu działalności Spółki zależnej, Spółka zależna zaprzestaje prowadzenia dotychczasowej działalności operacyjnej. Zmiana profilu działalności Spółki zależnej stanowi realizację strategii Emitenta w zakresie inwestycji w podmioty z rynku gier komputerowych tworzące produkcje zbieżne ze strategią Spółki.

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	70,00% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	70,00% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Kapitał zakładowy Mooneaters SA wynosi 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.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Crowd Dragons Sp. z o. o. :

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2020- 31.12.2020	1.10.2020- 31.12.2020	1.01.2019- 31.12.2019	1.10.2019- 31.12.2019
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00	0,00	0,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	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. Koszty działalności operacyjnej	44 710,93	38 131,51	8 349,21	2 118,20
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	183,14	183,14	0,00	0,00
III. Usługi obce	8 747,60	2 168,18	8 349,21	2 118,20
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	32 933,78	32 933,78	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	271,11	271,11	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	2 575,30	2 575,30	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-44 710,93	-38 131,51	-8 349,21	-2 118,20
D. Pozostałe przychody operacyjne	2,16	1,51	1,10	0,36
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	2,16	1,51	1,10	0,36
E. Pozostałe koszty operacyjne	2,54	1,45	1,58	0,06
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	2,54	1,45	1,58	0,06
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-44 711,31	-38 131,45	-8 349,69	-2 117,90
G. Przychody finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	74,98	13,43	44,50	9,64
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	74,98	13,43	44,50	9,64
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-44 786,29	-38 144,88	-8 394,19	-2 127,54
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	-44 786,29	-38 144,88	-8 394,19	-2 127,54

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Crowd Dragons Sp. z o. o. :

Bilans, dane w zł	Stan na	Stan na
	dzień 31.12.2020	dzień 31.12.2019
A. Aktywa trwałe	0,00	0,00
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1 Środki trwałe	0,00	0,00
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	42 686,82	6 651,96
I. Zapasy	0,00	0,00
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	0,00	0,00
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności	8 652,00	6 651,96
1 Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	8 652,00	6 651,96
III. Inwestycje krótkoterminowe	34 034,82	0,00
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	34 034,82	0,00
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	42 686,82	6 651,96

A.	Kapitał (fundusz) własny	-73 563,55	-28 777,26
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-33 777,26	-25 383,07
VI.	Zysk (strata) netto	-44 786,29	-8 394,19
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	116 250,37	35 429,22
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	116 250,37	35 429,22
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	116 250,37	35 429,22
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	42 686,82	6 651,96

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA.:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	01.01.2020- 31.12.2020	01.10.2020- 31.12.2020
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	87 389,70	84 731,50
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00
III. Usługi obce	47 936,87	45 895,67
IV. Podatki i opłaty	1 201,83	584,83
V. Wynagrodzenia	38 251,00	38 251,00
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))	-87 389,70	- 84 731,50
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. 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)	-87 389,70	- 84 731,50
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 ze zbycia inwestycji	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	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 ze zbycia inwestycji	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	0,00
I. Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-87 389,70	-84 731,50
J. Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)	0,00	0,00
I. Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00
II. Straty nadzwyczajne	0,00	0,00
K. Zysk (strata) brutto (I +/- J)	--87 389,70	-84 731,50
L. Podatek dochodowy	0,00	0,00
M. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
N. Zysk (strata) netto (K - L - M)	--87 389,70	-84 731,50

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

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2020
A.	Aktywa trwałe	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
B.	Aktywa obrotowe	743 581,38
I.	Zapasy	0,00
II.	Należności	9 776,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	733 805,38
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
A. + B.	Aktywa razem	743 581,38
A.	Kapitał (fundusz) własny	12 610,38
I.	Kapitał podstawowy	100 000,00
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-87 389,62
VIII.	Zysk (strata) netto	0,00
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	730 971,00
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	730 971,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00
A. + B.	Pasywa razem	743 581,38

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

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: 21,45% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 21,45% 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.

Firma:	Perimeter Games
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*

* pod warunkiem zarejestrowania podwyższenia kapitału zakładowego spółki

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:	Don`t Bite Devs Studio
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Legionowo
Adres:	ul. Warszawska 40/60, 05-120Legionowo
Zarząd:	Marek Jaroszewski, Marek Jaroszewski
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Internet:	https://www.dontbitedevs.com/
Udział w kapitale zakładowym:	40% kapitału zakładowego*
Udział w głosach:	40% w głosach*

* pod warunkiem zarejestrowania podwyższenia kapitału zakładowego spółki

Emitenta wraz 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 formy 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 2021 przekształcone w spółkę akcyjną oraz zaprezentuje pierwszą swoją autorską grę (spółka istnieje od 2011 roku, ale dotychczas realizowała prace na zlecenie innych podmiotów).

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios SA

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.12.2020	Stan na dzień 31.12.2019
A. Aktywa trwałe	841 053,65	742 714,06
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	2 008,61
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	2 008,61
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	97 596,74	206 999,86
1 Środki trwałe	97 596,74	206 999,86
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	731 022,91	532 491,19
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	731 022,91	532 491,19
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. Aktywa obrotowe	11 591 369,85	9 535 536,53
I. Zapasy	3 241 482,16	8 143,58
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	3 237 128,99	0,00
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	4 353,17	8 143,58
II. Należności	215 434,07	929 592,21
1 Należności od jednostek powiązanych	20 898,37	10 201,13
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	194 535,70	919 391,08
III. Inwestycje krótkoterminowe	8 054 561,47	8 373 858,61
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	8 054 561,47	8 373 858,61
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	79 892,15	223 942,13
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	12 432 423,50	10 278 250,59

A.	Kapitał (fundusz) własny	11 582 298,52	9 655 306,42
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	217 672,60	109 090,88
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-3 097 551,90	-5 398 437,21
VI.	Zysk (strata) netto	1 818 410,38	2 300 885,31
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	850 124,98	622 944,17
I.	Rezerwy na zobowiązania	74 447,16	6 500,00
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	6 500,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	95 207,95	119 787,91
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	95 207,95	119 787,91
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	680 469,87	496 656,26
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	680 469,87	496 656,26
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	12 432 423,50	10 278 250,59

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2020- 31.12.2020	1.10.2020- 31.12.2020	1.01.2019- 31.12.2019	1.10.2019- 31.12.2019
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 698 295,03	1 182 219,11	4 108 630,59	1 292 690,00
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	461 166,04	146 235,12	4 108 630,59	1 292 690,00
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	3 237 128,99	1 035 983,99	0,00	0,00
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	4 455 171,42	1 319 830,21	5 970 876,90	1 370 060,18
I.	Amortyzacja	108 115,46	26 878,30	735 006,58	178 031,02
II.	Zużycie materiałów i energii	44 920,50	9 602,92	168 127,53	17 887,83
III.	Usługi obce	925 777,17	567 393,01	1 673 481,79	270 340,17
IV.	Podatki i opłaty	16 555,23	4 187,66	16 449,22	2 162,84
V.	Wynagrodzenia	2 797 093,99	650 354,19	2 895 742,80	780 447,83
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	265 401,66	36 380,42	340 645,05	89 182,55
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	297 307,41	25 033,71	141 423,93	32 007,94
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-756 876,39	-137 611,10	-1 862 246,31	-77 370,18
D.	Pozostałe przychody operacyjne	168 293,72	57 954,20	76 324,89	17 041,96
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00	67 757,39	15 547,55
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	168 293,72	57 954,20	8 567,50	1 494,41
E.	Pozostałe koszty operacyjne	25 911,41	16 518,11	1 131 233,86	1 058 121,35
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	5 473,20	5 473,20	1 045 412,42	1 045 412,42
III.	Inne koszty operacyjne	20 438,21	11 044,91	85 821,44	12 708,93
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-614 494,08	-96 175,01	-2 917 155,28	-1 118 449,57
G.	Przychody finansowe	4 643 662,88	45 961,42	5 555 281,96	5 502 383,71
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	14,46	0,00	19 535,66	612,41
III.	Zysk ze zbycia inwestycji	1 850 788,16	11 426,76	581 661,18	581 661,18
IV.	Aktualizacja wartości inwestycji	2 726 856,23	0,00	4 954 085,12	4 920 110,12
V.	Inne	66 004,03	34 534,66	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	1 872 404,42	335 478,07	278 366,37	189 399,94
I.	Odsetki	4 806,19	1 830,39	6 298,35	1 395,68
II.	Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości inwestycji	1 863 060,21	333 647,68	228 425,00	167 300,00
IV.	Inne	4 538,02	0,00	43 643,02	20 704,26
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	2 156 764,38	-385 691,66	2 359 760,31	4 194 534,20

J.	Podatek dochodowy	338 354,00	22 307,00	58 875,00	58 875,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	1 818 410,38	-407 998,66	2 300 885,31	4 135 659,20

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł		1.01.2020- 31.12.2020	1.10.2020- 31.12.2020	1.01.2019- 31.12.2019	1.10.2019- 31.12.2019
A.	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I.	Zysk (strata) netto	1 818 410,38	-407 998,66	2 300 885,31	4 135 659,20
II.	Korekty razem	-4 776 453,04	-2 435 698,91	-3 748 802,73	-3 910 553,84
	1. Amortyzacja	111 411,73	27 350,80	791 907,70	182 722,30
	2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	3 967,33	1 005,99	-13 371,37	812,94
	4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-2 714 584,18	-1 517 140,48	-4 883 660,12	-4 910 810,12
	5. Zmiana stanu rezerw	67 947,16	74 447,16	1 500,00	1 500,00
	6. Zmiana stanu zapasów	-3 233 338,58	-1 037 762,06	-6 136,39	4 383,45
	7. Zmiana stanu należności	714 158,14	-81 668,40	-703 308,25	-397 782,94
	8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	141 154,98	171 006,14	117 947,12	-93 837,08
	9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	132 830,38	-72 938,06	-268 543,92	90 045,11
	10. Inne korekty	0,00	0,00	1 214 862,50	1 212 412,50
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-2 958 042,66	-2 843 697,57	-1 447 917,42	225 105,36
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I.	Wpływy	4 163 221,85	3 926 258,91	174 883,28	155 960,03
	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	4 163 221,85	3 926 258,91	174 883,28	155 960,03
	4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	1 682 491,84	1 519 491,84	3 175,00	-250 000,00
	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	1 682 491,84	1 519 491,84	3 175,00	-250 000,00
	4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	2 480 730,01	2 406 767,07	171 708,28	405 960,03
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				

I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	31 903,12	14 369,55	48 750,37	12 218,07
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	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	27 921,33	13 363,56	42 586,08	10 792,72
8. Odsetki	3 981,79	1 005,99	6 164,29	1 425,35
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-31 903,12	-14 369,55	-48 750,37	-12 218,07
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-509 215,77	-451 300,05	-1 324 959,51	618 847,32
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-509 215,77	-451 300,05	-1 324 959,51	618 847,32
F. Środki pieniężne na początek okresu	2 130 021,11	2 072 105,39	3 454 980,62	1 511 173,79
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	1 620 805,34	1 620 805,34	2 130 021,11	2 130 021,11

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2020- 31.12.2020	01.10.2020- 31.12.2020	1.01.2019- 31.12.2019	1.10.2019- 31.12.2019
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 655 306,42	12 035 222,16	7 245 330,23	5 410 556,34
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	9 655 306,42	12 035 222,16	7 245 330,23	5 410 556,34
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	109 090,88	262 597,58	0,00	0,00
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	108 581,72	-44 924,98	109 090,88	109 090,88
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	217 672,60	217 672,60	109 090,88	109 090,88
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	-5 398 437,21	-3 097 551,90	-2 394 241,43	-5 398 437,21
	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	5 398 437,21	3 097 551,90	2 394 241,43	5 398 437,21
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	5 398 437,21	0,00	3 004 195,78	0,00
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	3 097 551,90	3 097 551,90	5 398 437,21	5 398 437,21
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-3 097 551,90	-3 097 551,90	-5 398 437,21	-5 398 437,21
6	Wynik netto	1 818 410,38	-407 998,66	2 300 885,31	4 135 659,20
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	11 582 298,52	11 582 298,52	9 655 306,42	9 655 306,42
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	11 582 298,52	11 582 298,52	9 655 306,42	9 655 306,42

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 3.500 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

poniższą 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;

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2020 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w IV kwartale 2020 r.

W 4Q2020 roku Spółka wygenerowała 1 139 tys. PLN przychodów i zrównanych z nimi z czego 146 tys. stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator.

W zakresie działań w okresie 4Q2020 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 146 tys. PLN z tytułu tantiem od sprzedaży Bee Simulator,
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 993 tys. PLN związana z produkcją w toku projektów Giants Uprising, The Path of Calydra, ARIA oraz QUADRIMA.
- koszty wynagrodzeń uległy obniżeniu w porównaniu z uprzednim kwartałem, co ma związek z optymalizacją kosztową,
- koszty zużycia materiałów i energii oraz usług obcych uległy zmniejszeniu z uwagi na zmniejszoną ilość kosztów funkcjonowania (praca zdalna),
- wpływ na wynik finansowy miała zmiana wartości inwestycji, tj. Ovid Works SA (spadek wartości inwestycji o 0,2 mln PLN dokonany poprzez aktualizację wyceny).

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Giants Uprising, ARIA oraz The Path of Calydra, QUADRIMA.
- nastąpił spadek wartości krótkoterminowych aktywów finansowych (w odniesieniu do 3Q 2020 roku) w związku ze zmianą wartości inwestycji, m.in. Ovid Works SA (spadek o 0,2 mln PLN) oraz spadkiem środków pieniężnych,
- Wzrost poziomu należności z uwagi na fakt otrzymania płatności od wydawcy Bee Simulator (Nacon Games) po zakończeniu 4Q 2020,
- Wzrost poziomu zobowiązań wobec dostawców zewnętrznych.

W nawiązaniu do raportu ESPI 3/2020 dotyczącego wpływu Covid COVID-19 na działalność operacyjną i finansową Emitenta zgodnie z analizą przeprowadzoną przez Zarząd nie wykazano istotnego wpływu Covid-2019 na wynik finansowy za 4Q2020 roku, przy czym należy zaznaczyć, iż z uwagi na zamknięcie sklepów stacjonarnych w niektórych rejonach świata (w których prowadzona jest sprzedaż Bee Simulator w wersji pudełkowej) sprzedaż gry Bee Simulator w kanale dystrybucji cyfrowej obciążana jest kosztami zwrotów i mechanizmów zmiany cen w kanale dystrybucji tradycyjnej. Dodatkowo doświadczenia Spółki w zakresie pracy zdalnej wskazują na niższą efektywność procesów twórczych w tej formie pracy, zwłaszcza w sytuacji, gdy zmianom ulega design mechanik gry.

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.

Emitent podjął działania mające na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie w postaci złożenia wniosku o dofinansowanie projektu „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.”. Wniosek o dofinansowanie projektu na kwotę 5,2 mln zł, w tym 3,8 mln zł dofinansowania został złożony w dniu 14.05.2020 do Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach konkursu "Szybka Ścieżka 3_2020" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020.

Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu, zamiast ręcznego przygotowywania animacji przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta. Tego typu działania są szacowane na około 30% kosztów produkcji gry.

W dniu 9 lutego 2021 roku Emitent powziął informację 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. Całkowita wartość projektu objętego Wnioskiem to 5.210.586,35 zł, natomiast przyznana kwota do finansowania wynosi 3.839.075,55 zł.

Warszawa, dnia 15 luty 2021 roku