


**VARSAV**



**BEE**  
SIMULATOR

Raport kwartalny  
VARSAV GAME STUDIOS S.A.  
za 1Q 2019 roku

Warszawa, 15 maja 2019 roku

<b>1. Wybrane dane finansowe .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Informacje ogólne .....</b>	<b>5</b>
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie.....	5
2.2. Zarząd .....	5
2.3. Rada Nadzorcza.....	6
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 .....	14
2.6. Zatrudnienie.....	15
2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań.....	16
<b>3. Dane finansowe Varsav Game Studios SA.....</b>	<b>22</b>
3.1. Bilans.....	22
3.2. Rachunek zysków i strat.....	23
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych .....	25
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	25
<b>4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....</b>	<b>26</b>
<b>5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w I kwartale 2019 roku.....</b>	<b>30</b>
5.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w I kwartale 2019 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki. ....	30
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	31
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	

**Szanowni Państwo,**

przekazujemy na Państwa ręce raport Varsav Game Studios S.A. prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze fakty dotyczące działalności w okresie 1Q2019 r.

W 1Q2019 roku doszło do podpisania umowy z Bigben Interactive SA, co stanowi jednocześnie zakończenie procesu pozyskania wydawcy dla Bee Simulator. Pozyskanie takiego doświadczonego partnera stanowi istotny kamień milowy w rozwoju Spółki. Z jednej strony zapewnione zostało bezpieczeństwo finansowe Spółki, z drugiej zaś bardzo duże wsparcie przy marketingu gry, co powinno w wymierny sposób przełożyć się na efekt sprzedażowy tytułu. Umowa z wydawcą, który posiada blisko 30-letnie doświadczenie w branży, zapewnia także jednoczesną premierę gry na wszystkie kluczowe platformy (PC, PlayStation 4, xBox One oraz Nintendo Switch) w wersji cyfrowej i pudełkowej. Podpisanie umowy z Bigben Interactive wpływa również na wyniki finansowe Spółki oraz zapewnia Spółce komfort realizacji długoterminowej strategii rozwoju. W 1Q 2019 roku Spółka wygenerowała 1,3 mln przychodów ( 300 tys. EUR) ze sprzedaży w ramach realizacji pierwszego z szeregu kroków milowych wynikających z kontraktu wydawniczego gry.

W zakresie produkcji Bee Simulator prowadzono końcowe prace nad mechanikami gry i elementami graficznymi, rozpoczęto także współpracę z zewnętrznym partnerem w zakresie optymalizacji elementów graficznych oraz portowania Bee Simulator na platformy PlayStation 4, xBox One oraz Nintendo Switch. Spółka kontynuowała także prace nad pozostałymi projektami. Obecnie najbardziej intensywne prace są prowadzone przy projektach Sweetest Dungeon oraz Bully Giant, którego zespół został rozszerzony ze względu na podjęcie decyzji o rozszerzeniu projektu, m.in. o tryb rozgrywki online.

Miniony kwartał to również okres aktualizacji strategii Spółki. Spółka 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 z niespotykanej do tej pory w grach perspektywy („Games from a different perspective”), przy zachowaniu ponadprzeciętnej jakości wykonania zbliżonej do gier AAA.

**Z wyrazami szacunku,**

Konrad Mroczek

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

Członek Zarządu

## 1. Wybrane dane finansowe

<b>Rachunek zysków i strat, dane w zł</b>	<b>1.01.2019- 31.03.2019</b>	<b>1.01.2019- 31.03.2019</b>	<b>1.01.2018- 31.03.2018</b>	<b>1.01.2018- 31.03.2018</b>
Przychody netto ze sprzedaży	1 301 820,00	1 301 820,00	15 400,00	15 400,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	199 285,34	199 285,34	-636 772,90	-636 772,90
Zysk (strata) brutto	196 503,60	196 503,60	-144 002,54	-144 002,54
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>196 503,60</b>	<b>196 503,60</b>	<b>-144 002,54</b>	<b>-144 002,54</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 053 775,17	-1 053 775,17	-426 684,63	-426 684,63
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-237 882,14	-237 882,14	220 149,61	220 149,61
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1 657,12	-1 657,12	0,00	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	<b>-1 293 314,43</b>	<b>-1 293 314,43</b>	<b>-206 535,02</b>	<b>-206 535,02</b>
Aktywa trwałe	3 048 516,73	3 048 516,73	3 242 902,53	3 242 902,53
Aktywa obrotowe	4 942 911,98	4 942 911,98	3 406 175,82	3 406 175,82
Kapitały własne	7 483 583,83	7 483 583,83	6 105 523,47	6 105 523,47
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	507 844,88	507 844,88	543 554,88	543 554,88
<b>Suma bilansowa</b>	<b>7 991 428,71</b>	<b>7 991 428,71</b>	<b>6 649 078,35</b>	<b>6 649 078,35</b>

W 1Q2019 roku Emitent osiągnął 1 302 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 199 tys. zł oraz 196 tys. zysku netto.

Suma bilansowa na koniec 1Q2019 roku wynosiła 7 992 tys. zł, w tym 7 484 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

Na podstawie uchwały nr 15 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Varsav Game Studios SA z dnia 28 czerwca 2018 roku dokonano zmiany statutu Spółki w przedmiocie zmiany firmy Spółki na Varsav Game Studios Spółka Akcyjna. Uchwała weszła w życie z dniem rejestracji powyższych zmian Statutu przez KRS w dniu 21 sierpnia 2018 roku.

### 2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest dwuosobowy. Decyzją z dnia 30 czerwca 2017 roku Rada Nadzorcza Varsav Game Studios S.A. podjęła uchwałę w sprawie powołania Prezesa Zarządu Spółki w osobie Pana Konrada Mrocza na nową kadencję. W dniu 7 maja 2018 roku Rada Nadzorcza powołała w skład Zarządu Łukasza Rosińskiego powierzając mu funkcję Członka Zarządu.

***Konrad Mroczek*** - Prezes Zarządu

Pan Konrad Mroczek posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe.

Posiada ponad 8-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres jego obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku.

Obecnie Pan Konrad Mroczek zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Śląskie Kamienice S.A., Hornigold Reit S.A.

***Łukasz Rosiński*** - Członek 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 10-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 (do maja 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Śląskie Kamienice S.A., Bloober Team S.A., Hornigold Reit S.A., Fat Dog Games S.A.

### **2.3. Rada Nadzorcza**

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

***Anna Andrzejak*** - Członek Rady Nadzorczej

Pani Anna Andrzejak posiada wieloletnie doświadczenie w zakresie bankowości inwestycyjnej, inwestycji kapitałowych oraz funduszy typu private equity. Była zatrudniona w biurach maklerskich, firmach inwestycyjnych, jak również w departamencie banku działającym w obszarze corporate

finance. W trakcie swojej kariery zawodowej zasiadała w radach nadzorczych kilkunastu spółek kapitałowych.

***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 Jaloo Festival. 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.

***Tomasz Milas*** - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Akademii Ekonomicznej w Katowicach, wydział Handlu. Od 1989 roku przedsiębiorca, właściciel i członek zarządu spółek z branży metalurgicznej. W latach 2004-2009 Prezes Polskiej Unii Dystrybutorów Stali /PUDS/. W latach 2006-2008 Wiceprezes Europejskiej Unii Dystrybutorów Stali Eurometal z siedzibą w Brukseli. Od 2012 właściciel zakładu piekarniczego Dakri sp z o.o. z siedzibą w Łodzi oraz zakładu lekkich konstrukcji stalowych TM Drutpol sp z o.o. z siedzibą w Golubiu Dobrzyń. Obecnie inwestor na rynku kapitałowym.

**Wojciech Pazdur** - Członek Rady Nadzorczej

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

## 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	10 674 953	53,24%	10 674 953	53,24%
2	Pozostali	9 375 046	46,76%	9 375 046	46,76%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%



## **2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta**

„VARSAV Game Studios - Games from a different perspective”

VARSAV 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 2018 roku 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 obecnie 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 Bully Giant rola giganta, którą powierzono graczowi, jest odwróceniem rozwiązań spotykanych w innych grach, gdzie najczęściej to ludzie bronią się przed atakami gigantów. Również kluczowy projekt obecnie realizowany przez spółkę stowarzyszoną z Emitentem, tj. OVID Works sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, gra Metamorphosis łączy rzadko spotykaną w grach próbę kreatywnej interpretacji dzieł kultury z unikalną mikro perspektywą robaka.

- b. pozostałe gry, w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. poprzez tworzenia unikalnych mechanik dla gier. Produkcje o

nizszym 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 projektów Bully Giant oraz Sweetest Dungeon.

Dodatkowo Strategia zakłada działania w następujących obszarach:

- 1) Świadczenie usług dla podmiotów zewnętrznych oraz tworzenie zaplecza technologiczno - biznesowego dla projektów z branży
- 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 raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny następujące projekty:

#### **Bee Simulator**

Bee Simulator to gra akcji z perspektywy trzeciej i pierwszej osoby, której scenariusz opiera się na życiu i codziennych zwyczajach pszczoł. Bee Simulator to gra przeznaczona zarówno dla dzieci jak i dla dorosłych, w której gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje wszystkie powierzone jej przez naturę zadania, tak jak to ma miejsce w prawdziwym życiu pszczoł. Mechaniki grywalnościowe w grze zostały zaprojektowane dwutorowo – w trybie dla dzieci są wystarczająco proste i angażujące

dla dzieci w wieku od 5 lat, w trybie dla dorosłych – są dużo bardziej skomplikowane, tak by zainteresować na dłużej dojrzałego gracza.

W grze dostępne są trzy tryby rozgrywki:

- a) Fabularny tryb dla pojedynczego gracza, w którym poznajemy historię pszczelej rodziny i staramy się uratować rój przed zagrożeniem ze strony ludzi. Świat w grze został zainspirowany nowojorskim Central Parkiem.
- b) Tryb split-screen oparty o kooperację lub klasyczną konkurencję, oferujący rzadko spotykaną obecnie w grach możliwość dzielenia emocji z innymi graczami podczas wspólnej rozgrywki przy jednej konsoli/komputerze. Dla tego trybu przygotowano trzy dodatkowe mapy, dzięki którym rozgrywka będzie jeszcze ciekawsza i znacznie dłuższa.
- c) Tryb swobodnej eksploracji świata – zarówno map z trybu dla pojedynczego gracza, jak również split screen multi-player.





## **BULLY GIANT**



Bully Giant to gra typu hack'n'slash z elementami strategii, osadzona w czasach ewoluującego średniowiecza. Gracz wciela się w grze w jednego z kilkunastu olbrzymów, którego zadaniem jest niszczenie wciąż odbudowujących się nowych wiosek i osad ludzi. Gracz będzie miał możliwość rozwijania swoich olbrzymów o coraz silniejsze i bardziej złożone ataki. Nie zabraknie również magicznych ulepszeń, rozbudowanej palety broni i tarcz, elementów pancerza, a także powoływania pomocników w postaci ludzi, zwierząt i potworów. Graczowi przyjdzie zmierzyć się z licznymi przeciwnikami w postaci ludzi oraz olbrzymów-najemników, starających się odeprzeć ataki. Aktualnie w trakcie prototypowania jest tryb rozgrywki wieloosobowej lokalnej i przez Internet. Premiera gry Bully Giant w wersji PC zaplanowana jest na koniec 2019 r. Rozważane jest wydanie gry również na konsole Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.

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

#### **AR KICKER**

AR KICKER to gra mobilna z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości. Gra jest połączeniem menedżera piłkarza z elementami gry akcji w postaci zadań, które gracz musi wykonać przy użyciu swojego telefonu komórkowego w ustalonym interwale czasowym, tak by zdobywać kolejne punkty doświadczenia i rozwijać własny awatar. Gracz może także wykonywać dodatkowe zadania wykorzystujące geolokalizację oraz rozszerzoną rzeczywistość. Planowane platformy dystrybucji gry to AppStore oraz Google Play. Planowana premiera gry to 2019 rok.

Prace nad grą prowadzone przez wewnętrzny zespół produkcyjny zostały wstrzymane do czasu zakończenia produkcji Bee Simulator, natomiast mechaniki związane z geolokalizacją są rozwijane przez zewnętrzny podmiot ze współpracy z Emitentem.



#### **SWEETEST DUNGEON**

Sweetest Dungeon to dynamiczny side-scroller, w klimacie fantasy, osadzony w podziemnym świecie. Gracz wciela się we władcę lochu, broniąc go przed przeciwnikami. Produkcja gry realizowana jest przez wewnętrzny, eksperymentalny zespół produkcyjny Emitenta. Gra tworzona jest głównie z myślą o platformie Nintendo Switch.



## **2.6. Zatrudnienie**

Na dzień 31.03.2019 roku zespół deweloperski VARSAN Game Studios S.A., składał się z trzydziestu dwóch utalentowanych specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog, Fuero Games.

W ostatnim okresie zespół został wzmocniony o doświadczonych specjalistów z zakresu designu, grafiki 3D, efektów specjalnych, testowania oraz programowania.

Zespół podzielono na trzy podstawowe pionos: game design, techniczny i artystyczny. Pionos są zarządzane są przez starszych specjalistów. Całość zespołu opiera się na ścisłym podziale zakresów pracy i odpowiedzialności za nią i określonych trybach współpracy między pionosami. Poszczególne pionos, jak i całość zespołu korzysta z ustalonego łańcucha dowodzenia, zapewniającego mu sprawność decyzyjną zarówno w przypadkach działania całości zespołu, współpracy między pionosami, 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 zarządza producent Bee Simulatora, manager z ponad 14-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.

Dodatkowo Spółka zatrudnia cztery osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję. Emitent wykorzystuje ponadto outsourcing usług w ramach prowadzonej działalności. Crowd Dragons Sp. z o.o. nie zatrudnia obecnie pracowników.

## **2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań**

Na dzień publikacji raportu, w skład Grupy kapitałowej Emitenta wchodzi spółka Crowd Dragons Sp. z o.o., w której Emitent posiada 100% kapitału zakładowego. Sprawozdania zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt iż w ocenie Emitenta Crowd Dragons Sp. z o.o. nie prowadzi istotnej działalności. Informacja o podjęciu decyzji o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych spółki zależnej została opublikowana w dniu 14 marca 2019 roku (ESPI nr 4/2019).

<b>Firma:</b>	<b>Crowd Dragons Sp. z o.o.</b>
Forma prawna:	spółka z ograniczoną działalnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10 00-544 Warszawa
KRS:	0000719214
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów na WZ:	100 proc.
Udział Emitenta w kapitale zakładowym Spółki:	100 proc.
Profil działalności:	prowadzenie portalu crowdfundingowego
Internet:	<a href="http://www.CrowdDragons.com/">http://www.CrowdDragons.com/</a>





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.

Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana celem realizacji zadań związanych z uruchomieniem portalu crowdfundingowego pod nazwą CrowdDragons.com. Przedmiotowy portal crowdfundingowy pod nazwą CrowdDragons.com został uruchomiony w dniu 30 marca 2018 roku. Jest to portal finansowania społecznościowego, który umożliwia inwestowanie w projekty z rynku gier komputerowych, konsolowych i karcianych oraz projekty związane z technologiami VR/AR.

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2019- 31.03.2019	1.01.2018- 31.03.2018
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>2 074,00</b>	<b>6 566,00</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	0,00	416,00
III. Usługi obce	2 074,00	6 150,00
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>-2 074,00</b>	<b>-6 566,00</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>0,87</b>	<b>0,00</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	0,87	0,00
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-2 074,87</b>	<b>-6 566,00</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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
<b>H.</b>	<b>Koszty finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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
<b>I.</b>	<b>Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)</b>	<b>-2 074,87</b>	<b>-6 566,00</b>
<b>J.</b>	<b>Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I.	Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00
II.	Straty nadzwyczajne	0,00	0,00
<b>K.</b>	<b>Zysk (strata) brutto (I +/- J)</b>	<b>-2 074,87</b>	<b>-6 566,00</b>
L.	Podatek dochodowy	0,00	0,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
<b>N.</b>	<b>Zysk (strata) netto (K - L - M)</b>	<b>-2 074,87</b>	<b>-6 566,00</b>

Bilans, dane w zł		Stan na	Stan na
		dzień	dzień
		31.03.2019	31.03.2018
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>5 260,00</b>	<b>350,00</b>
I.	Zapasy	0,00	0,00
II.	Należności	5 260,00	0,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	350,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>A. + B.</b>	<b>Aktywa razem</b>	<b>5 260,00</b>	<b>350,00</b>

<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>-22 457,94</b>	<b>-1 566,00</b>
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-25 383,07	0,00
VIII.	Zysk (strata) netto	-2 074,87	-6 566,00
IX.	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>27 717,94</b>	<b>1 916,00</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	27 717,94	1 916,00

IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>A. + B. Pasywa razem</b>	<b>5 260,00</b>	<b>350,00</b>

<b>Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł</b>	<b>1.01.2019- 31.03.2019</b>	<b>1.01.2018- 31.03.2018</b>
<b>A. Przepływy środków z działalności operacyjnej</b>		
I. Zysk (strata) netto	-2 074,87	-6 566,00
II. Korekty razem	-1 005,13	416,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)</b>	<b>-3 080,00</b>	<b>-6 150,00</b>
<b>B. Przepływy środków z działalności inwestycyjnej</b>		
I. Wpływy	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>C. Przepływy środków z działalności finansowej</b>		
I. Wpływy	3 075,00	6 500,00
II. Wydatki	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)</b>	<b>3 075,00</b>	<b>6 500,00</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III +/- B.III +/- C.III)</b>	<b>-5,00</b>	<b>350,00</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>-5,00</b>	<b>350,00</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>5,00</b>	<b>0,00</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>0,00</b>	<b>350,00</b>

Jednostki stowarzyszone

Ponadto, na koniec 1Q2019 r. Emitent posiadał 36% kapitału zakładowego Ovid Works Sp. z o.o. oraz 49 % kapitału zakładowego Imperial Porters Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Zarówno wyniki finansowe Ovid Works sp. z o.o. jak i Imperial Porters sp. z o.o. nie podlegają konsolidacji.

**Firma:** **Ovid Works Sp. z o.o.**  
Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością  
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: 36,20 % kapitału zakładowego

Zaangażowanie w OVID WORKS Sp. z o.o. ma znaczenie strategiczne dla budowy Grupy producentów 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. W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”, w ramach pierwszej edycji Programu sektorowego GameINN. 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”, w ramach drugiej edycji Programu sektorowego GameINN. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.

Aktualnie dobiegają końca prace związane z produkcją kluczowej gry studia – Metamorphopsis, która powstaje w oparciu o prozę Franza Kafki.

**Firma:** **Imperial Porters Sp. z o.o.**  
Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością  
Kraj siedziby: Polska  
Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Kossaka 11, 01-576 Warszawa  
Zarząd: Aleksander Sierżęga  
Profil działalności: Produkcja gier komputerowych  
Udział: 49% kapitału zakładowego

Z uwagi na fakt, iż spółka nie pozyskała dotychczas klientów zewnętrznych, znaczna część specjalistów Imperial Porters została przeniesiona do zespołu Emitenta. Spółka analizuje możliwe warianty rozwiązania współpracy, w tym likwidację spółki.

### 3. Dane finansowe Varsav Game Studios SA

#### 3.1. Bilans

<b>Bilans, dane w zł</b>		<b>Stan na dzień 31.03.2019</b>	<b>Stan na dzień 31.03.2018</b>
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>3 048 516,73</b>	<b>3 242 902,53</b>
I.	Wartości niematerialne i prawne	1 547 855,53	2 256 326,54
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	292 368,59	181 225,60
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	1 207 850,39	805 350,39
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	442,22	0,00
<b>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>4 942 911,98</b>	<b>3 406 175,82</b>
I.	Zapasy	10 608,25	3 241,20
II.	Należności	1 584 202,89	507 336,31
III.	Inwestycje krótkoterminowe	3 337 641,19	2 877 972,95
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	10 459,65	17 625,36
<b>A. + B.</b>	<b>Aktywa razem</b>	<b>7 991 428,71</b>	<b>6 649 078,35</b>
<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>7 483 583,83</b>	<b>6 105 523,47</b>
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	1 804 999,90
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	6 838 767,54
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	41 750,00	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-5 398 437,21	-2 394 241,43
VIII.	Zysk (strata) netto	196 503,60	-144 002,54
IX.	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>507 844,88</b>	<b>543 554,88</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	5 000,00	4 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	153 058,97	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	300 831,80	394 373,65
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	48 954,11	145 181,23
<b>A. + B.</b>	<b>Pasywa razem</b>	<b>7 991 428,71</b>	<b>6 649 078,35</b>

**3.2. Rachunek zysków i strat**

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2019- 31.03.2019	1.01.2019- 31.03.2019	1.01.2018- 31.03.2018	1.01.2018- 31.03.2018
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>1 301 820,00</b>	<b>1 301 820,00</b>	<b>15 400,00</b>	<b>15 400,00</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	1 301 820,00	1 301 820,00	15 400,00	15 400,00
- 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>1 102 368,42</b>	<b>1 102 368,42</b>	<b>632 315,31</b>	<b>632 315,31</b>
I. Amortyzacja	187 301,19	187 301,19	179 504,76	179 504,76
II. Zużycie materiałów i energii	68 835,94	68 835,94	37 193,15	37 193,15
III. Usługi obce	161 546,31	161 546,31	110 545,23	110 545,23
IV. Podatki i opłaty	602,50	602,50	36,28	36,28
V. Wynagrodzenia	572 654,55	572 654,55	258 181,68	258 181,68
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	76 075,10	76 075,10	45 039,52	45 039,52
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	35 352,83	35 352,83	1 814,69	1 814,69
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>199 451,58</b>	<b>199 451,58</b>	<b>-616 915,31</b>	<b>-616 915,31</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>21 215,06</b>	<b>21 215,06</b>	<b>28 308,56</b>	<b>28 308,56</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	18 803,28	18 803,28	26 881,28	26 881,28
III. Inne przychody operacyjne	2 411,78	2 411,78	1 427,28	1 427,28
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>21 381,30</b>	<b>21 381,30</b>	<b>48 166,15</b>	<b>48 166,15</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	2 578,02	2 578,02	21 284,87	21 284,87
IV. Koszty projektu	18 803,28	18 803,28	26 881,28	26 881,28
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>199 285,34</b>	<b>199 285,34</b>	<b>-636 772,90</b>	<b>-636 772,90</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>15 194,89</b>	<b>15 194,89</b>	<b>524 859,11</b>	<b>524 859,11</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	15 192,86	15 192,86	49,37	49,37
III. Zysk ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	2 780,58	2 780,58
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	522 029,16	522 029,16
V. Inne	2,03	2,03	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>17 976,63</b>	<b>17 976,63</b>	<b>32 088,75</b>	<b>32 088,75</b>
I. Odsetki	1 776,63	1 776,63	0,00	0,00
II. Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości inwestycji	16 200,00	16 200,00	32 000,00	32 000,00
IV. Inne	0,00	0,00	88,75	88,75
<b>I. Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)</b>	<b>196 503,60</b>	<b>196 503,60</b>	<b>-144 002,54</b>	<b>-144 002,54</b>
<b>J. Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Straty nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00

<b>K.</b>	<b>Zysk (strata) brutto (I +/- J)</b>	<b>196 503,60</b>	<b>196 503,60</b>	<b>-144 002,54</b>	<b>-144 002,54</b>
L.	Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>N.</b>	<b>Zysk (strata) netto ( K - L - M)</b>	<b>196 503,60</b>	<b>196 503,60</b>	<b>-144 002,54</b>	<b>-144 002,54</b>



### 3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

<b>Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł</b>	<b>1.01.2019 - 31.03.2019</b>	<b>1.01.2019 - 31.03.2019</b>	<b>1.01.2018 - 31.03.2018</b>	<b>1.01.2018 - 31.03.2018</b>
<b>A. Przepływy środków z działalności operacyjnej</b>				
I. Zysk (strata) netto	196 503,60	196 503,60	-144 002,54	-144 002,54
II. Korekty razem	-1 250 278,77	-1 250 278,77	-282 682,09	-282 682,09
<b>III Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)</b>	<b>-1 053 775,17</b>	<b>-1 053 775,17</b>	<b>-426 684,63</b>	<b>-426 684,63</b>
<b>B. Przepływy środków z działalności inwestycyjnej</b>				
I. Wpływy	15 192,86	15 192,86	531 000,00	531 000,00
II. Wydatki	253 075,00	253 075,00	310 850,39	310 850,39
<b>III Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)</b>	<b>-237 882,14</b>	<b>-237 882,14</b>	<b>220 149,61</b>	<b>220 149,61</b>
<b>C. Przepływy środków z działalności finansowej</b>				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	1 657,12	1 657,12	0,00	0,00
<b>III Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)</b>	<b>-1 657,12</b>	<b>-1 657,12</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III +/- B.III +/- C.III)</b>	<b>-1 293 314,43</b>	<b>-1 293 314,43</b>	<b>-206 535,02</b>	<b>-206 535,02</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>-1 293 314,43</b>	<b>-1 293 314,43</b>	<b>-206 535,02</b>	<b>-206 535,02</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>3 454 980,62</b>	<b>3 454 980,62</b>	<b>615 774,67</b>	<b>615 774,67</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>2 161 666,19</b>	<b>2 161 666,19</b>	<b>409 239,65</b>	<b>409 239,65</b>

### 3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

<b>Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł</b>	<b>1.01.2019 - 31.03.2019</b>	<b>1.01.2019 - 31.03.2019</b>	<b>1.01.2018 - 31.03.2018</b>	<b>1.01.2018 - 31.03.2018</b>
I Stan kapitału własnego na początek okresu (BO)	7 245 330,23	7 245 330,23	6 249 526,01	6 249 526,01
<b>I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>7 245 330,23</b>	<b>7 245 330,23</b>	<b>4 192 844,94</b>	<b>4 192 844,94</b>
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	7 483 583,83	7 483 583,83	6 105 523,47	6 105 523,47
<b>III. Kapitał własny, po uwzględnieniu podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>7 483 583,83</b>	<b>7 483 583,83</b>	<b>6 105 523,47</b>	<b>6 105 523,47</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 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 pomniejszają 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 I kwartale 2019 roku

### 5.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w I kwartale 2019 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.

W 1Q2019 r. Emitent wygenerował 1 302 tys. PLN przychodów ze sprzedaży. Przychody wynikają z pierwszej z szeregu płatności od wydawcy wynikających z kontraktu wydawniczego gry Bee Simulator i odnoszą się do pierwszego zaakceptowanego przez wydawcę kamienia milowego.

Profil działalności Spółki (głównie produkcja gier) oraz przyjęta polityka rachunkowości sprawiają, iż bieżące wyniki finansowe obciążone są kosztami produkcji gier (głównie koszty pracowników oraz współpracujących firm zewnętrznych), a przychody ze sprzedaży są odsunięte w czasie aż do momentu premiery gier. Powyższa sytuacja sprawia, iż w okresach produkcji generowane są gorsze wyniki finansowe.

W zakresie działań w okresie 1Q2019 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- Wygenerowano przychody w wysokości 300 tys. EUR tytułem płatności kroku milowego umowy wydawniczej z Bigben Interactive SA.
- kontynuowano amortyzację przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w 1Q2019 wyniosła 149 344,65 zł.
- zanotowano wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych oraz wydatków w zakresie sprzętu oraz licencji (m.in. znacząco zwiększono zespół odpowiedzialny za realizację projektu Bully Giant). Wzrost wynagrodzeń wynika z wzrostu liczby osób zatrudnionych w spółce w takich działach jak testowanie gry, design oraz programowanie. Dodatkowo koszty usług obcych zawierają pierwsze płatności na rzecz podmiotu zewnętrznego za usługę portowania Bee Simulator na konsole.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- nastąpił wzrost poziomu należności, który wynikał z faktu, iż płatność faktury wystawionej na rzecz Bigben Interactive nastąpiła po zakończeniu kwartału tj. w kwietniu 2019 roku;
- Spółka lokuje nadwyżki środków pieniężnych niewykorzystywane do bieżącej działalności w krótkoterminowe papiery wartościowe (weksle, bony pieniężne, obligacje).

- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (Bloober Team, Fat Dog Games SA, Fabryka Konstrukcji Drewnianych SA) wpłynęła na pozycje „kapitał z aktualizacji wyceny|”.

## **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 1Q2019 Emitent nie podejmowała działań mających na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.