

# RAPORT KWARTALNY

VARSAV VR S.A.

za okres

01.01.2018 - 31.03.2018



Warszawa, dnia 15 maja 2018 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 .....	7
2.4. Akcjonariat.....	9
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta.....	10
2.6. Zatrudnienie.....	16
2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań .....	17
<b>3. Dane finansowe</b> .....	<b>19</b>
3.1. Bilans.....	19
3.2. Rachunek zysków i strat .....	20
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych .....	22
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	23
3.5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości .....	23
<b>4. Sprawozdanie Zarządu z działalności w I kwartale 2018 roku</b> .....	<b>26</b>
4.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w I kwartale 2018 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. ....	26
4.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	27
4.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie. ....	27

**Szanowni Państwo,**

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAV VR S.A. prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze fakty dotyczące działalności Spółki w okresie od 01.01.2018 r. do 31.03.2018 r. Miniony kwartał to okres kontynuacji działań w zakresie produkcji gry Bee Simulator oraz uruchomienie portalu CrowdDragons.com, jak również aktualizacja strategii Spółki.

Produkcja BEE SIMULATOR w 1Q2018 roku skoncentrowana była na opracowaniu oraz implementacji mechanik rozgrywki w poszczególnych lokacjach gry, przygotowanie zmiennych warunków pogodowych i dalszą poprawę jakości graficznej gry. Zakończenie bazowej wersji gry na urządzenia PC planowane jest w 2Q2018 roku. Emitent analizuje możliwości w zakresie portowania gry na konsole oraz terminu jej dokładnej premiery.

Spółka w 1Q2018 roku uruchomiła portal CrowdDragons.com, wyspecjalizowany w finansowaniu projektów z branży gier i AR/VR. CrowdDragons.com oferuje inwestorom dostęp do projektów zgłaszanych przez pomysłodawców w ramach m.in. crowdfundingu udziałowego oraz przychodowego - innowatorskiej metody finansowania projektów, w ramach którego pomysłodawca składa inwestorom ofertę finansowania projektu, w zamian za udział w przyszłych przychodach z tego projektu.

W zakresie zmian o charakterze strategicznym Spółka rozpoczęła działalność wydawnicza na rynku gier komputerowych, mobilnych oraz aplikacji z obszaru wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości. Spółka prowadzi rozmowy z pomysłodawcami na temat potencjalnych projektów. W szczególności Emitent zamierza pozyskiwać klientów (inwestorów oraz potencjalne podmioty do portfela wydawniczego) poprzez portal CrowdDragons.com.

W okresie 1Q2018 Emitent postanowił o zakończeniu prac produkcyjnych nad projektem Happy2You. Kontynuowane są prace nad AR Kicker. Spółka prowadziła również pracę w zakresie opracowywania koncepcji nowych tytułów.

**Z wyrazami szacunku,**

Konrad Mroczek

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

Członek Zarządu

## 1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2018- 31.03.2018	1.01.2018- 31.03.2018	1.01.2017- 31.03.2017	1.01.2017- 31.03.2017
Przychody netto ze sprzedaży	15 400,00	15 400,00	22 303,50	22 303,50
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-636 772,90	-636 772,90	-233 989,53	-233 989,53
Zysk (strata) brutto	-144 002,54	-144 002,54	406 870,09	406 870,09
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-144 002,54</b>	<b>-144 002,54</b>	<b>406 870,09</b>	<b>406 870,09</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-426 684,63	-426 864,63	28 180,13	28 180,13
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	220 149,61	220 149,61	-424 202,44	-424 202,44
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0,00	0,00	201 901,48	201 901,48
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	<b>-206 535,02</b>	<b>-206 535,02</b>	<b>-194 120,83</b>	<b>-194 120,83</b>
Aktywa trwałe	3 242 902,53	3 242 902,53	3 623 780,78	3 623 780,78
Aktywa obrotowe	3 406 175,82	3 406 175,82	2 149 667,46	2 149 667,46
Kapitały własne	6 105 523,47	6 105 523,47	4 427 163,75	4 427 163,75
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	543 554,88	543 554,88	1 346 284,49	1 346 284,49
<b>Suma bilansowa</b>	<b>6 649 078,35</b>	<b>6 649 078,35</b>	<b>5 773 448,24</b>	<b>5 773 448,24</b>

W 1Q2018 r. Spółka osiągnęła 15,4 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 637 tys. zł oraz 144 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 1Q2018 r. wynosiła 6 649 tys. zł, w tym 6 105 tys. zł to kapitały własne Spółki.

## 2. Informacje ogólne

### 2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

**Firma:** VARSAV VR S.A.

**Forma prawna:** spółka akcyjna

**Kraj siedziby:** Polska

**Siedziba:** Warszawa

**Adres:** ul. Puławska 11, 02-515 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 dwuosobowy. Decyzją z dnia 30 czerwca 2017 roku Rada Nadzorcza Varsav VR S.A. podjęła uchwałę w sprawie powołania Prezesa Zarządu Spółki w osobie Pana Konrada Mroczyka 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.

#### ***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 emisjach akcji i obligacji korporacyjnych (Prezes Zarządu Macromoney Corporate Finance Sp. z o.o.). Dodatkowo Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (do maja 2018 roku wiceprezes Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Huckleberry Games S.A., Śląskie Kamienice S.A., Bloober Team S.A., The Farm 51 S.A.

### **2.3. Rada Nadzorcza**

W dniu 30 czerwca 2017 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało pięciu członków Rady Nadzorczej na nową wspólną III kadencję, w osobach. W dniu 4 sierpnia 2017 r. rezygnację z funkcji członka Rady Nadzorczej złożyła Pani Iwona Rogowska. NWZ Spółki w dniu 2 października 2017 roku powołało Panią Annę Andrzejak jako członka Rady Nadzorczej Spółki. Ponadto, w związku z rezygnacją z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej przez Pana Łukasza Rosińskiego złożoną w dniu 7 maja 2018 roku, w dniu 7 maja 2018 Rada Nadzorcza powołała w trybie kooptacji do Rady Nadzorczej Panią Magdalenę Kramer.

#### ***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.

#### ***Adam Osiński - Przewodniczący Rady Nadzorczej***

Pan Adam Osiński jest ekspertem w zakresie rynku New Connect, prawa cywilnego i handlowego, doradzał przy licznych projektach z zakresu M&A dla firm polskich oraz zagranicznych. Uprzednio pełnił funkcję szefa działu prawnego w Dom Książki S.A. w Warszawie.

Obecnie Pan Adam Osiński jest Prezesem Zarządu Świętokrzyski Inkubator Technologii S.A. z siedzibą w Kielcach, Light Side sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie oraz Grupa Proinvest sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Pełni również funkcję Prezesa Zarządu EBC Solicitors S.A. z siedzibą w Warszawie oraz partnera zarządzającego w Kancelarii Adwokackiej Osiński i Wspólnicy spółka komandytowa.

***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.

***Dominik Gaworecki - Członek Rady Nadzorczej***

Pan Dominik Michał Gaworecki posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Szkołę Główną Handlową w Warszawie. Ponadto, Pan Dominik Michał Gaworecki posiada licencję Doradcy Inwestycyjnego (nr 236) oraz międzynarodowy certyfikat z zakresu analizy finansowej spółek CFA (Chartered Financial Analyst). W latach 2010 – 2016 Pan Dominik był Zarządzającym strategiami akcyjnymi w mWealth Management (obrana strategia zwyciężyła roczny rankingi dziennika „Parkiet” w kategorii „Portfele Akcji”). Obecnie zarządza wspólnie z Panem Michałem Szpinem autorskim fundusze Inwestycyjnym Excalibur FIZ (w ramach OPTI TFI).



## 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	11,61%	2 095 200	11,61%
2	B	604 800	3,35%	604 800	3,35%
3	C	700 000	3,87%	700 000	3,87%
4	D	770 000	4,27%	770 000	4,27%
5	E	10 308 571	57,11%	10 308 571	57,11%
6	F	571 428	3,17%	571 428	3,17%
7	G	3 000 000	16,62%	3 000 000	16,62%
Razem		18 049 999	100,00%	18 049 999	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	10 308 571	57,11%	10 308 571	57,11%
2	Varido Investment Ltd.	1 596 077	8,84%	1 596 077	8,84%
3	Pozostali	6 145 351	34,05%	6 145 351	34,05%
Razem		18 049 999	100,0%	18 049 999	100,00%

Spółka w dniu 1 lutego 2018 roku złożyła wniosek o dopuszczenie akcji serii A, F, G do obrotu na rynku New Connect. Uchwała w sprawie wprowadzenia akcji serii A, F oraz G do obrotu została podjęta przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w dniu 26 kwietnia 2018 roku. Pierwsze notowanie akcji miało miejsce w dniu 9 maja 2018 roku.

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

Podstawową działalnością Emitenta jest produkcja gier komputerowych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR). Spółka świadczy także usługi IT dla podmiotów zewnętrznych z zakresu VR/AR oraz tworzy zaplecze technologiczno - biznesowe dla projektów z branży AR/VR.

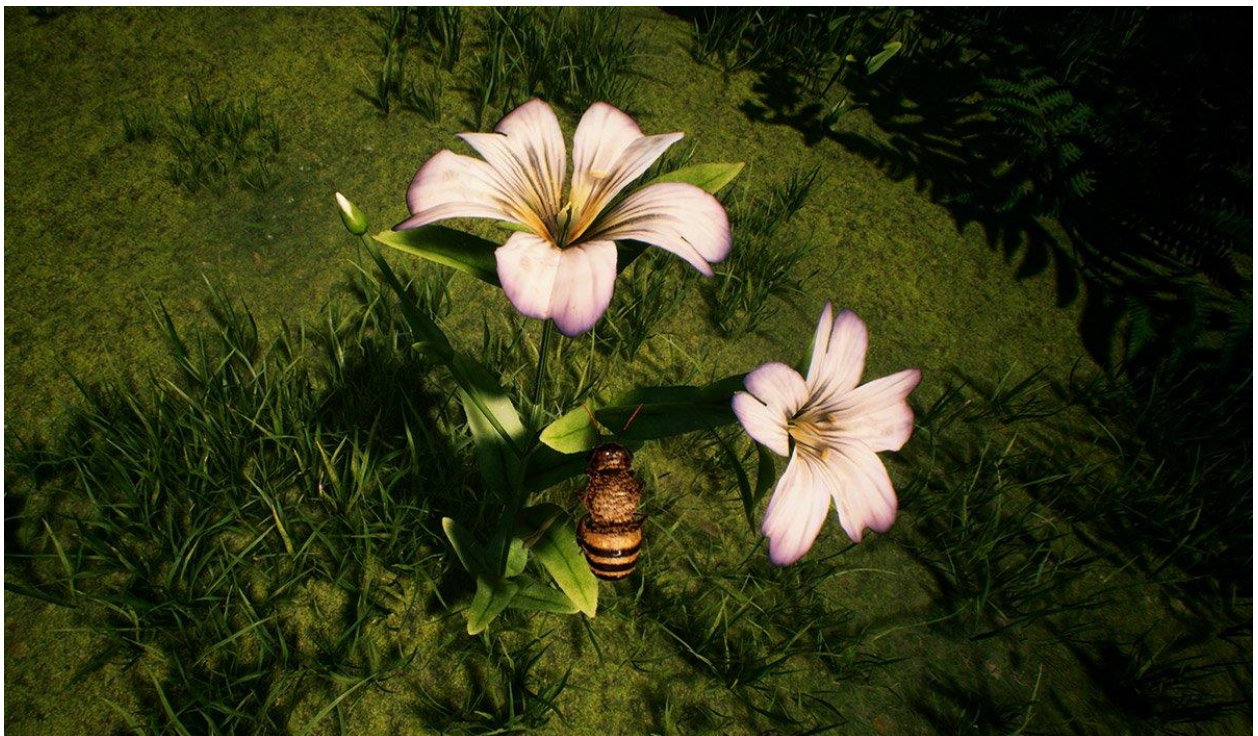
Ponadto, w ramach dodatkowej działalności, stanowiącej uzupełnienie w stosunku do podstawowego przedmiotu działalności Spółki, Emitent:

- prowadzi działalność polegającą na udzielaniu wsparcia merytorycznego, technologicznego lub finansowego projektów podmiotów z branży gier komputerowych oraz VR/AR.

### **Produkcja gier komputerowych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR)**

Na dzień sporządzenia raportu kwartalnego, Emitent tworzy i rozwija następujące projekty:

- Produkcja własna – w chwili obecnej działania produkcyjne koncentrują na następujących projektach:
  - Bee Simulator - w kwietniu 2017 roku Spółka rozpoczęła fazę produkcji gry Bee Simulator. Bee Simulator jest przygodową grą z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby, której scenariusz opiera się na życiu i codziennych zwyczajach pszczół. Bee Simulator jest grą przeznaczoną dla rodzin - dzieci oraz ich rodziców, w której gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje wszystkie powierzone jej przez naturę zadania, tak jak to ma miejsce w prawdziwym życiu pszczół. Użycie wirtualnej rzeczywistości, pozwala na pełne zaangażowanie gracza w życie jednych z najmądrzejszych i najbardziej zhierarchizowanych owadów na świecie. Prototyp projektu Bee Simulator został zaprezentowany podczas targów Tokyo Game Show 2017, Poznań Game Arena 2017 oraz Oculus Connect 4, gdzie spotkał się z bardzo pozytywnymi reakcjami graczy oraz ekspertów uznanych firm branżowych. Obecnie zespół odpowiedzialny za produkcję Bee Simulator jest w trakcie przygotowywania wersji gry na urządzenia PC.





- AR KICKER - w dniu 13.11.2017 roku Emitent poinformował o wydzieleniu zespołu produkcyjnego i rozpoczęciu produkcji pierwszej w portfolio Spółki gry mobilnej z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości. Gra będzie połączeniem menedżera piłkarskiego z elementami gry akcji w postaci zadań, które gracz musi wykonać przy użyciu swojego telefonu komórkowego w rozszerzonej rzeczywistości. Planowane platformy dystrybucji gry to AppStore oraz Google Play. Planowana premiera gry to przełom 2018 i 2019 roku.



- Projekty realizowane przez Spółki, w których Emitent posiada udziały:
  - INTERKOSMOS (Ovid Works Sp. z o.o.) – to wymagająca mini-gra w wirtualnej rzeczywistości, opowiadająca komediową historię astronauty, pełną zwrotów akcji, międzynarodowych intryg i zimnowojennych absurdów. Gracz musi poprowadzić swoją w pełni interaktywną kapsułę Zvezda do bezpiecznego lądowania, korzystając z pomocy NASA i Roskosmosu. Gra jest inspirowana technologią kosmiczną z 1970 roku, w której każdy przełącznik, manometr i mechaniczny bit może mieć znaczenie dla przetrwania gracza-astronauty w powrocie na ziemię.



○  
○

- METAMORPHOSIS (Ovid Works Sp. z o.o.) - gra, która opiera swój scenariusz na dziwnej i urzekającej powieści Franza Kafki pod tytułem „Przemiana”. Metamorphosis będzie pierwszoosobową grą, w której akcja odbywa się w pięknych wnętrzach Pragi w latach 20. XX wieku. Świat w grze będzie widziany z fascynującej perspektywy robaka, na którego czekają niebezpieczeństwa ze strony krwiożerczego chrząszcza, bezlitosnych zwierząt domowych i olbrzymich ludzi. Gra w surrealistyczny sposób rozwija książkową narrację Kafki, jednocześnie dając graczowi dawkę typowo growych elementów, takich jak zagadki środowiskowe, wyzwania sprawnościowe czy odkrywanie alternatywnych dróg ucieczki.



## **Usługi IT dla podmiotów zewnętrznych z zakresu VR/AR**

Działalności Emitenta w przedmiotowym obszarze zakłada oferowanie klientom tworzenie dedykowanych rozwiązań IT oraz aplikacji wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Emitent 1) świadczy usługi doradcze przy tworzeniu koncepcji aplikacji, 2) następnie przygotowuje indywidualne rozwiązanie w oparciu o wytworzoną wspólnie koncepcję. Aplikacje wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości (VR oraz AR) cechuje wysoka immersja, czyli doznanie całkowitego zanurzenia się w treści prezentowane przy użyciu gogli AR/AR. Jest to nowe podejście do prezentacji produktów i obsługi klienta, doświadczenie angażujące użytkownika, pozwalające w pełni doświadczyć unikalnych cech produktu lub usługi.

## **Zaplecze technologiczno - biznesowe dla projektów z branży AR/VR**

W ramach działalności operacyjnej Emitent współpracuje z uczelniami, ośrodkami badawczymi oraz producentami urządzeń AR/VR celem umacniania pozycji rynkowej i rozpoznawalności marki Spółki. W ramach działań z powyższego zakresu, Emitent 30 marca 2018 roku uruchomił portalu crowdfundingowy CrowdDragons.com. Przedmiotowa platforma umożliwiała pozyskiwanie środków pieniężnych dla projektów z branży gier komputerowych, mobilnych, AR/VR oraz technologii związanych z ich tworzeniem.

W ocenie Emitenta możliwości, które są oferowane przez platformę crowdfundingu pozwalają na realizację celów zarówno Emitenta, jak i celów innych spółek z branży gier komputerowych, które mogą pozyskiwać dodatkowe środki na działalność oraz uzyskiwać rynkową wycenę na kolejnych etapach rozwoju.

## **Strategia Spółki**

Strategia Emitenta będzie realizowana w szczególności w następujących obszarach:

1. Produkcja gier komputerowych i mobilnych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR) w oparciu o własny zespół produkcyjny.
2. Świadczenie usług dla podmiotów zewnętrznych z zakresu IT ze szczególnym naciskiem na rozwiązania z zakresu VR oraz AR oraz tworzenie zaplecza technologiczno - biznesowego dla projektów z branży AR/VR
3. Działalność wydawnicza na rynku gier komputerowych, mobilnych oraz aplikacji z obszaru wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości
4. W ramach dodatkowej działalności, stanowiącej uzupełnienie w stosunku do podstawowego przedmiotu działalności Spółki, Emitent będzie prowadził działalność polegająca na:

- a) udzielaniu wsparcia merytorycznego (np. recenzuje poszczególne etapy produkowanej przez spółkę gry) lub
- b) udzielaniu wsparcia technologicznego (np. poprzez wykonanie wszystkich bądź niektórych etapów produkowanej gry przez zespół deweloperski Emitenta) lub
- c) udzielaniu wsparcia finansowego poprzez:
  - objęcie lub nabycie udziałów lub akcji w podmiotach z branży gier komputerowych oraz AR/VR, a w przeszłości także:
  - udzielanie finansowania poprzez portal crowdfundingowy CrowdDragons.com prowadzony przez spółkę zależną od Emitenta, tj. Crowd Dragons sp. z o.o.

## **2.6. Zatrudnienie**

Na dzień publikacji raportu zespół deweloperski VARSAV VR S.A., składa się z trzynastu utalentowanych specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, City Interactive, Fuero Games i Flying Wild Hog. Całością produkcji zarządza ekspert branży gamingowej w Polsce z 13-letnim doświadczeniem w branży.

Zespół podzielono na trzy podstawowe piony: game design, techniczny i artystyczny. Piony zarządzane są przez starszych specjalistów. Całość Zespołu opiera się na ścisłym podziale zakresów pracy i odpowiedzialności za nią i określonych trybach współpracy między pionami. Poszczególne piony, jak i całość Zespołu korzysta z ustalonego łańcucha dowodzenia, zapewniającego mu sprawność decyzyjną zarówno w przypadkach działania całości Zespołu, współpracy między pionami, 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 12 letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad 20 wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

Dodatkowo Spółka zatrudnia 5 osób nie będące bezpośrednio zaangażowane w produkcję.

Emitent wykorzystuje ponadto, outsourcing usług w ramach prowadzonej działalności.



## 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. Ponadto, na koniec 1Q2018 r. Emitent posiadał 42% kapitału zakładowego Ovid Works Sp. z o.o.

Na dzień 31 marca 2018 roku Spółka nie dokonała konsolidacji sprawozdania finansowego, z podmiotem wchodzącym w skład Grupy kapitałowej Emitenta. Crowd Dragons Sp. z o.o. została zarejestrowana w dniu 16 lutego 2018 r. Z uwagi na fakt iż w 1Q2018 r. spółka nie prowadziła jeszcze istotnej działalności (łącznie koszty poniżej 10 tys. PLN) nie przeprowadzono konsolidacji sprawozdań. Od 2Q2018 roku sprawozdania będą tworzone w formie skonsolidowanej.

<b>Firma:</b>	<b>Crowd Dragons Sp. z o.o.</b>
Forma prawna:	spółka z ograniczoną działalnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wojciecha Górskiego 6/24 00-388 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. Na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu informacyjnego spółka nie rozpoczęła prowadzenia działalności operacyjnej.

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.

**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: 42% kapitału zakładowego

Zaangażowanie w OVID WORKS Sp. z o.o. ma znaczenie strategiczne dla budowy Grupy producentów gier komputerowych oraz VR/AR.

Spółka Ovid Works zgromadziła 10-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.

### 3. Dane finansowe

#### 3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.03.2018	Stan na dzień 31.03.2017
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>3 242 902,53</b>	<b>3 623 780,78</b>
I.	Wartości niematerialne i prawne	2 256 326,54	2 989 312,51
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	181 225,60	34 468,27
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	805 350,39	600 000,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>3 406 175,82</b>	<b>2 149 667,46</b>
I.	Zapasy	3 241,20	13 800,00
II.	Należności	507 336,31	166 308,93
III.	Inwestycje krótkoterminowe	2 877 972,95	1 966 303,93
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	17 625,36	3 254,60
<b>A. + B.</b>	<b>Aktywa razem</b>	<b>6 649 078,35</b>	<b>5 773 448,24</b>
<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>6 105 523,47</b>	<b>4 427 163,75</b>
I.	Kapitał podstawowy	1 804 999,90	1 504 999,90
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	6 838 767,54	3 388 767,54
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	-2 394 241,43	-873 473,78
VIII.	Zysk (strata) netto	-144 002,54	406 870,09
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>543 554,88</b>	<b>1 346 284,49</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	4 000,00	4 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	394 373,65	1 082 745,44
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	145 181,23	259 539,05
<b>A. + B.</b>	<b>Pasywa razem</b>	<b>6 649 078,35</b>	<b>5 773 448,24</b>

### 3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2018- 31.03.2018	1.01.2018- 31.03.2018	1.01.2017- 31.03.2017	1.01.2017- 31.03.2017
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>15 400,00</b>	<b>15 400,00</b>	<b>22 303,50</b>	<b>22 303,50</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	15 400,00	15 400,00	22 303,50	22 303,50
- 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>632 315,31</b>	<b>632 315,31</b>	<b>241 122,44</b>	<b>241 122,44</b>
I. Amortyzacja	179 504,76	179 504,76	159 544,44	159 544,44
II. Zużycie materiałów i energii	37 193,15	37 193,15	5 438,65	5 438,65
III. Usługi obce	110 545,23	110 545,23	39 730,05	39 730,05
IV. Podatki i opłaty	36,28	36,28	1 857,00	1 857,00
III. Wynagrodzenia	258 181,68	258 181,68	33 704,00	33 704,00
IV. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	45 039,52	45 039,52	0,00	0,00
III. Pozostałe koszty rodzajowe	1 814,69	1 814,69	848,30	848,30
IV. Wartość sprzedanych towarów i materiałów			0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>-616 915,31</b>	<b>-616 915,31</b>	<b>-218 818,94</b>	<b>-218 818,94</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>28 308,56</b>	<b>28 308,56</b>	<b>28 715,11</b>	<b>28 715,11</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	26 881,28	26 881,28	28 699,46	28 699,46
III. Inne przychody operacyjne	1 427,28	1 427,28	15,65	15,65
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>48 166,15</b>	<b>48 166,15</b>	<b>43 885,70</b>	<b>43 885,70</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	21 284,87	21 284,87	15 186,24	15 186,24
IV. Koszty projektu	26 881,28	26 881,28	28 699,46	28 699,46
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-636 772,90</b>	<b>-636 772,90</b>	<b>-233 989,53</b>	<b>-233 989,53</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>524 859,11</b>	<b>524 859,11</b>	<b>666 458,14</b>	<b>666 458,14</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	49,37	49,37	0,68	0,68
III. Zysk ze zbycia inwestycji	2 780,58	2 780,58	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	522 029,16	522 029,16	666 457,46	666 457,46
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>32 088,75</b>	<b>32 088,75</b>	<b>25 598,52</b>	<b>25 598,52</b>
I. Odsetki	0,00	0,00	4 598,52	4 598,52
II. Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości inwestycji	32 000,00	32 000,00	21 000,00	21 000,00
IV. Inne	88,75	88,75	0,00	0,00
<b>I. Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)</b>	<b>-144 002,54</b>	<b>-144 002,54</b>	<b>406 870,09</b>	<b>406 870,09</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>-144 002,54</b>	<b>-144 002,54</b>	<b>406 870,09</b>	<b>406 870,09</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>-144 002,54</b>	<b>-144 002,54</b>	<b>406 870,09</b>	<b>406 870,09</b>

### 3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2018- 31.03.2018	1.01.2018- 31.03.2018	1.01.2017- 31.03.2017	1.01.2017- 31.03.2017
<b>A. Przepływy środków z działalności operacyjnej</b>				
I. Zysk (strata) netto	-144 002,54	-144 002,54	406 870,09	406 870,09
II. Korekty razem	-282 682,09	-282 682,09	-378 689,96	-378 689,96
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)</b>	<b>-426 684,63</b>	<b>-426 864,63</b>	<b>28 180,13</b>	<b>28 180,13</b>
<b>B. Przepływy środków z działalności inwestycyjnej</b>				
I. Wpływy	531 000,00	531 000,00	0,00	0,00
II. Wydatki	310 850,39	310 850,39	424 202,44	424 202,44
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)</b>	<b>220 149,61</b>	<b>220 149,61</b>	<b>-424 202,44</b>	<b>-424 202,44</b>
<b>C. Przepływy środków z działalności finansowej</b>				
I. Wpływy	0,00	0,00	206 500,00	206 500,00
II. Wydatki	0,00	0,00	4 598,52	4 598,52
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>201 901,48</b>	<b>201 901,48</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III +/-B.III+/-C.III)</b>	<b>-206 535,02</b>	<b>-206 535,02</b>	<b>-194 120,83</b>	<b>-194 120,83</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>-206 535,02</b>	<b>-206 535,02</b>	<b>-194 120,83</b>	<b>-194 120,83</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>615 774,67</b>	<b>615 774,67</b>	<b>474 580,74</b>	<b>474 580,74</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>409 239,65</b>	<b>409 239,65</b>	<b>280 459,91</b>	<b>280 459,91</b>

### 3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł	1.01.2018- 31.03.2018	1.01.2018- 31.03.2018	1.01.2017- 31.03.2017	1.01.2017- 31.03.2017
I Stan kapitału własnego na początek okresu (BO)	6 249 526,01	6 249 526,01	4 179 986,95	4 179 986,95
I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	4 192 844,94	4 192 844,94	4 179 986,95	4 179 986,95
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	6 105 523,47	6 105 523,47	4 427 163,75	4 427 163,75
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu podziału zysku (pokrycia straty)	6 105 523,47	6 105 523,47	4 427 163,75	4 427 163,75

### 3.5. 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 3.500 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 nisko cennych 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;

#### **4. Sprawozdanie Zarządu z działalności w I kwartale 2018 roku**

##### **4.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w I kwartale 2018 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 1Q2018 r. Emitent prowadził działania związane z produkcją gry Bee Simulator. Produkcja skoncentrowana była na opracowaniu oraz implementacji mechanik rozgrywki w poszczególnych lokacjach gry, przygotowanie zmiennych warunków pogodowych i dalszą poprawę jakości graficznej gry. Zakończenie bazowej wersji gry na urządzenia PC planowane jest w 2Q2018 roku. Emitent analizuje możliwości w zakresie portowania gry na konsole oraz terminu jej dokładnej premiery.

W zakresie działań w okresie 1Q2018 r. które miały wpływ na wyniki Spółki:

- Emitent realizował zlecenia w zakresie segmentu VR dla Biznesu / Doradztwo technologiczne. W 1Q2018 r. emitent wygenerował z tego tytułu 15,4 tys. PLN przychodu.
- kontynuowano amortyzację przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w 1Q2018 wyniosła 149 344,64 zł.
- wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych do poziomu docelowego oraz wydatki w zakresie sprzętu oraz licencji. Dodatkowo na zwiększenie kosztów usług obcych miały koszty zewnętrzne realizowanych projektów m.in. CrowdDragons.com.
- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (akcje m.in. The Farm 51 Group S.A., Bloober Team S.A., Fat Dog Games SA, Fabryka Konstrukcji Drewnianych SA) wpłynęła na pozycje „aktualizacja wartości inwestycji”.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki dokonano:

- wygenerowana strata netto negatywnie wpłynęła na poziom inwestycji krótkoterminowych oraz kapitałów własnych;
- Spółka lokuje nadwyżki środków pieniężnych niewykorzystywane do bieżącej działalności w krótkoterminowe papiery wartościowe (weksle, bony pieniężne, obligacje).

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 odsunięte w czasie aż do momentu premiery gier. Powyższa sytuacja sprawia iż w okresach produkcji generowane są straty.

Dodatkowo po zakończeniu 1Q2018 Emitent powołał wraz z Fat Dog Games S.A. spółkę Imperial Porters Sp. z o.o. w organizacji, która będzie działała jako tzw. porting house tj. spółką świadczącą usługi portowania gier na konsole nowej generacji. Obecnie zespół Imperial Porters Sp. z o.o. składa się z pięciu doświadczonych programistów, w tym lidera zespołu posiadającego ponad 10-letnie doświadczenie. Emitent będzie zlecał nowo powołanej spółce portowanie gier wydawanych przez Emitenta na konsole Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.

Zawiązanie spółki Imperial Porters Sp. z o.o. stanowi realizację strategii Emitenta w zakresie podejmowania działań ukierunkowanych na świadczenie usług dla podmiotów zewnętrznych w obszarze gier komputerowych, jak również wspiera działania Emitenta w zakresie produkcji gier komputerowych oraz wydawania gier na wielu platformach.

#### **4.2. 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.

#### **4.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.**

W 1Q2018 Emitent nie podejmował działań mających na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.