



Sprawozdanie Zarządu z działalności
VARSAV GAME STUDIOS S.A.
za okres 01.01.2020 – 31.12.2020 roku



SPIS TREŚCI

1. INFORMACJE OGÓLNE	6
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie	6
1.2. Przedmiot działalności.....	6
1.3. Kapitał zakładowy.....	7
1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA.....	8
2. ROK OBROTOWY	8
3. INFORMACJA O ZMIANACH W SYTUACJI MAJĄTKOWEJ SPÓŁKI.....	8
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	8
3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych	15
3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych	15
3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych	15
4. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU ORAZ WYNAGRODZENIACH W SPÓŁCE	15
4.1. Stan zatrudnienia	15
4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza.....	16
5. INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI.....	16
5.1. Dane finansowe.....	16
5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu.....	16
6. INFORMACJE NA TEMAT PRZEWDYWANYCH KIERUNKÓW ROZWOJU ORAZ STRATEGIA SPÓŁKI.....	19
6.1. 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.....	20
6.2. Działalność wydawnicza – w zakresie gier zbieżnych ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” realizowanych przez zewnętrzne podmioty.	23
7. PROGNOZY FINANSOWE.....	23
8. INFORMACJA O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH	23
9. POZOSTAŁE INFORMACJE	24
10. OPIS PODSTAWOWYCH RYZYK ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI	25
11. ORGANY SPÓŁKI	31
11.1. Zarząd.....	31
11.2. Rada Nadzorcza.....	31

Szanowni Państwo,

miniony rok był okresem zmian w grupie VARSAN Game Studios. Zmiany miały charakter wielopłaszczyznowy. Z jednej strony musieliśmy dostosować się do wyzwań wynikających z Covid-19, które wymusiły przejście z pracy stacjonarnej na w dużej mierze zdalną, z drugiej - w zakresie dywersyfikacji Spółki. Przez ostatni rok zarówno zdywersyfikowaliśmy źródła finansowania projektów, jak i mocno rozłożyliśmy moce produkcyjne zespołu.

W 2020 roku Spółka realizowała własnym zespołem produkcyjnym cztery projekty, w tym jeden badawczo-rozwojowy – Giants Uprising, ARIA, The Path Of Calydra oraz QUADRIMA. Spółka posiada także 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 kluczową dla studia grą - Giants Uprising. Gra przeszła w całym okresie produkcji ogromną metamorfozę – z początkowego małego projektu, realizowanego przez zewnętrzny zespół, do kluczowego projektu studia, przy którego produkcji zaangażowane jest obecnie 30 pracowników i współpracowników. Zmiany te wynikały przede wszystkim z ogromnych wyzwań programistycznych i animacyjnych wynikających ze specyfiki głównego bohatera gry – giganta. Zespół w dużej mierze zaadresował większość kluczowych wyzwań związanych m.in. z systemem destrukcji otoczenia, systemem walki z wojskami ludzkimi oraz systemem walki gigant-gigant, która w docelowej wersji ma przypominać walkę dwóch wrestlerów z wszystkimi elementami specyfiki tego typu walki – tj. używaniem do walki elementów otoczenia, brakiem przestrzegania reguł fair play czy dużą brutalnością. Na każdym etapie zespół zwraca także szczególną uwagę na optymalizację produkcji pod kątem wymagań sprzętowych. Obecnie zbliżamy się do końcowego etapu produkcji gry – jej premiera w formule wczesnego dostępu na platformie Steam ma nastąpić w 3Q 2021 roku. Przyjęcie tego sposobu debiutu gry jest motywowane chęcią zweryfikowania przyjętych założeń gry przez graczy. Stworzony przez nas świat gigantów jest bowiem na tyle różnorodny, że można go rozwijać zarówno pod kątem dodatkowych mechanik czy przeciwników, jak i rozwijania historii, dodawania nowych lokacji, trybów rozgrywki, rozbudowywania historii czy wreszcie stworzenia trybu gry wieloosobowej. Taka formuła jest także bezpieczniejsza pod kątem finansowym – gra bowiem w przyszłości może sama zacząć finansować swój dalszy rozwój.

W 2020 roku 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. 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.

Dużym kamieniem milowym w rozwoju Spółki w 2020 roku było rozpoczęcie działalności wydawniczej. Długie rozmowy z różnymi potencjalnymi studiami zaowocowały podpisaniem umowy na koprodukcję i wydanie gry The Path Of Calydra realizowanej z podmiotem Aquaclass Sistemas (Finalboss) z Brazylii. Obecnie trwają intensywne prace produkcyjne gry, które po stronie Spółki są prowadzone przez pięć osób z zespołu deweloperskiego oraz dwa podmioty zewnętrzne. Łącznie wraz z zespołem Aquaclass Sistemas w zespole produkcyjnym gry pracują 23 osoby. Planowana premiera gry to 4Q2021 w wersji na komputery PC i konsolę Nintendo Switch.

W 2020 roku powróciliśmy także na ścieżkę rozwoju grupy kapitałowej. Od czasu pierwszej inwestycji w Ovid Works S.A., której dokonaliśmy w październiku 2016 roku rozwój grupy został spowolniony ze względu na mocne skupienie się na produkcji pierwszej gry studia – Bee Simulator. Po jej wydaniu część zwolnionych zasobów została przekierowana do pracy nad rozszerzeniem grupy. Efektem tych prac jest dokonanie w 2020 roku inwestycji w trzy studia zewnętrzne – Mooneaters S.A., Perimeter Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o. oraz zmiana profilu spółki zależnej Crowd Dragons Sp. z o.o. (po zmianie nazwy Warhound Games Sp. z o.o.) Wszystkie Spółki, podobnie jak Ovid Works S.A. docelowo mają zawitać na parkiet giełdowy, aktualnie są jednak na różnych etapach pod kątem rozwoju i pozyskiwania finansowania projektów. Mooneaters S.A. zaprezentowała swoją pierwszą grę – Everdream Valley i jest już po pierwszej rundzie inwestycyjnej, w której Spółka pozyskała 1,125 mln zł na realizację dwóch projektów. Perimeter Games Sp. z o.o. z bardzo pozytywnym skutkiem zaprezentowała swój pierwszy projekt – grę HeatWave i jest w trakcie zaawansowanych rozmów z potencjalnymi partnerami finansowymi do realizacji całości swoich planów wydawniczych. Cyber Rain Games Sp. z o.o. również zaprezentowała swój pierwszy projekt symulatora w świecie zawodów przyszłości – grę Tattoo Punk, która spotkała się z bardzo dobrym odbiorem ze strony portali i graczy konsoli Nintendo Switch. Z kolei spółka Warhound Games Sp. z o.o. z bardzo doświadczonym zespołem (średnie doświadczenie przekracza 10 lat) z Maciejem Matusikiem (producentem Bee Simulator i dotychczasowym Head Of Studio VGS) na czele stawia sobie bardzo ambitne cele przy pierwszym realizowanym projekcie – zarówno pod kątem mechanik, jak jakości graficznej. Podobnie jak w przypadku Bee Simulator – studio chce udowodnić, że gry zapewniają nie tylko walor rozrywkowy, ale mogą także przekazywać ważne treści – w tym przypadku związane z tematem problemów psychicznych żołnierzy po powrocie z intensywnych działań wojennych.

Rok 2020 to całkowite zakończenie prac nad produkcją gry Bee Simulator. Po rocznej karencji ze względu na ekskluzywność udzieloną przez wydawcę Epic Games Store, w listopadzie 2020 roku gra zadebiutowała na platformie Steam. Zbiera na niej bardzo pozytywne opinie, niestety opóźnienie w wydaniu gry i jej wysoka cena mocno wpływają na jej sprzedaż, która do dnia publikacji niniejszego sprawozdania wyniosła około 6500 sztuk. Mocno liczymy na długi ogon sprzedażowy gry i pokazanie jej pełnego potencjału, niestety ze względu na działania zarówno marketingowe, jak i sprzedażowe (długo utrzymywana bardzo wysoka cena gry) Wydawcy, potencjał ten jest w naszej opinii niewykorzystany i nie jesteśmy zadowoleni z jej dotychczasowej monetyzacji. Niestety zarówno jakość, jak i szczegółowość otrzymywanych od Wydawcy Bee Simulator (Nacon Games) informacji dotyczących sprzedaży (zwłaszcza wersji pudełkowych) odbiega od naszych oczekiwań. Trudno jest bowiem z raportów wyczytać całościowe dane dotyczące ilości sprzedanych sztuk, poszczególne dane są agregowane albo per konkretny rynek (np. podano całościowy przychód z USA, bez konkretnej liczby sprzedanych sztuk) lub też (w

przypadku sprzedaży cyfrowej) podawane tylko jako całościowy przychód ze sprzedaży. Na podstawie naszych pesymistycznych założeń w przypadku niedookreślonych pozycji, estymujemy, że całościowa, historyczna sprzedaż Bee Simulator do końca 1Q2021 sięgnęła ponad 117 tys. sztuk (w podziale około 60% dystrybucja pudełkowa/40% cyfrowa), co z jednej strony jest satysfakcjonujące jak na pierwszy produkt Spółki i dobrze rokuje na potencjał kolejnych gier z tego IP, z drugiej daje jednak niedosyt zarówno finansowy, jak i współpracy z partnerem wydawniczym przy kolejnych produkcjach studia. Po trudach tych doświadczeń, mocno liczymy jednak na dalszą dobrą sprzedaż gry, która już teraz bywa mocno zauważalna, zwłaszcza w okresach, kiedy uczestniczy ona w sezonowych wyprzedażach.

Mam nadzieję, że już w 2021 roku przyjęta strategia zdywersyfikowanego rozwoju przyniesie bardzo zauważalne skutki. Z jednej strony liczymy na mocno pozytywny odbiór zmian dokonanych w kluczowym dla Spółki projekcie Giants Uprising, którego pierwsze publiczne demo zostanie zaprezentowane graczom tuż po publikacji niniejszego raportu rocznego. Z drugiej strony widzimy ogromny potencjał w projekcie koprodukcyjno-wydawniczym The Path Of Calydra, którego świat, postaci i mechanika walki już teraz naszym zdaniem mocno wyróżniają się na tle konkurencyjnych produkcji. Trzeci, bardzo intensywnie rozwijany w 2020 roku segment działalności – inwestycje w podmioty z branży gier, będzie stanowił zarówno bazę kapitałową dla Spółki (w postaci częściowych dezinvestycji), jak też będzie źródłem potencjalnych korzyści np. w postaci umów wydawniczych. Zgodnie z obecnymi deklaracjami Zarządów spółki z grupy VGS planują na 2021 rok łącznie wydanie czterech gier (Nemesis: Distress, Interskosmos 2 od Ovid Works S.A., Everdream Valley od Mooneaters S.A. oraz Tattoo Punk od Cyber Rain Games Sp. z o.o.), co wraz z Giants Uprising oraz The Path Of Calydra stanowi w naszej opinii bardzo interesujący zestaw różnorodnych tytułów, każdy z ciekawym wyróżnikiem i potencjałem na znalezienie swojego miejsca na rynku.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Informacje ogólne

1.1. 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

1.2. Przedmiot działalności

„VARSAV Game Studios - Games from a different perspective”.

VARSAV Game Studios S.A. koncentruje swoją działalność na produkcji gier komputerowych, działalności wydawniczej oraz inwestycjach w spółki z branży gier. Pierwsza produkcja studia, gra Bee Simulator, została wydana w dniu 14.11.2019 r., jednocześnie na PC, PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch, w wersji pudełkowej i cyfrowej.

Kolejne produkcje realizowane przez studio będą skupione wokół hasła: “gry z innej perspektywy”, a strategicznym wspólnym mianownikiem realizowanych projektów jest tworzenie elementów rozgrywki w niespotykanej do tej pory w grach perspektywie i ponadprzeciętnej jakości wykonania. Obecnie ponad 30-osobowy zespół VARSAV Game Studios skupia się w głównej mierze na produkcji gry Giants Uprising, kilkusobowy zespół realizuje prace przy projekcie ARIA, trwają także prace badawczo-rozwojowe związane z projektem QUADRIMA, który uzyskał dofinansowanie w kwocie 3,8 mln zł.

Spółka w 2020 roku rozpoczęła działalność wydawniczą, poprzez podpisanie umowy koprodukcji i wydania na platformy PC, Nintendo Switch, PlayStation 4/5 oraz XBOX Series X/S gry The Path Of Calydra.

Na dzień sporządzenia sprawozdania Emitent jest udziałowcem pięciu spółek z branży gier – Ovid Works S.A. (19,5%), Mooneaters S.A. (59,25%), Perimeter Games Sp. z o.o. (30%), Cyber Rain Games Sp. z o.o. (40%) oraz Warhound Games Sp. z o.o. (100%).

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2020 roku 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 kapitału zakładowego na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie uległa zmianie.

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%

1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2020 roku, 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%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie uległa zmianie.

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzone za 2020 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020. Roczne sprawozdanie finansowe Spółki podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest 4Audyt Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu.

3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki

3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

Na dzień sporządzenia sprawozdania oraz 31.12.2020 Emitent posiada dwie Spółki zależne oraz trzy jednostki stowarzyszone.

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2020 roku w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły obecnie istotnej działalności. W przypadku Warhound Games 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 dla realizacji obowiązku określonego w art. 4 ust. 1 (ustawy o rachunkowości)", czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta oraz art. 56 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „Jednostka dominująca może nie sporządzać skonsolidowanego sprawozdania finansowego, jeżeli na dzień bilansowy roku obrotowego oraz na

dzień bilansowy roku poprzedzającego rok obrotowy łączne dane jednostki dominującej oraz wszystkich jednostek zależnych każdego szczebla

- 1) przed dokonaniem wyłączeń konsolidacyjnych, o których mowa w art. 60 metoda konsolidacji pełnej ust. 2 i 6, nie przekroczyły co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości:
 - 38 400 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego
 - 76 800 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
 - 250 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty
- 2) po dokonaniu wyłączeń konsolidacyjnych, o których mowa w art. 60 metoda konsolidacji pełnej ust. 2i 6, nie przekroczyły co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości
 - 32 000 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego,
 - 64 000 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
 - 250 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty.”

Jednostki zależne:

Firma:	Warhound Games Sp. z o.o. (uprzednio Crowd Dragons Sp. z o.o.)
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10, 00-388 Warszawa
Zarząd:	Maciej Matusik
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 Warhound Games Sp. z o.o. (uprzednio 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.

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

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

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

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% (59,25%*) kapitału zakładowego
Udział w głosach:	70% (59,25%*) w głosach

*70% na dzień 31.12.2020 roku oraz 59,25% na dzień sporządzenia sprawozdania.

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.

W dniu 26 stycznia 2021 doszła do skutku emisja 75.000 akcji serii B w związku z podjętą przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Mooneaters SA uchwałą w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii B w trybie subskrypcji prywatnej, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, oraz zmiany Statutu Spółki (dalej: "Uchwała").

Emitowane przez Spółkę zależną akcje serii B zostały objęte przez 13 inwestorów, w tym Varsav S.A., tj. pomiot blisko związany z Łukaszem Rosińskim - Prezesem Zarządu Emitenta, który pełni jednocześnie funkcję Prezesa Zarządu Varsav S.A. (Varsav S.A. objęła 21.000 akcji serii B). W ramach realizowanej emisji akcji serii B w Spółce zależnej doszło do objęcia 75.000 akcji serii B po cenie emisyjnej wynoszącej 15 zł za jedną akcję serii B, w wyniku czego Spółka zależna pozyskała odpowiednio kwotę 1.125.000 zł. Środki z emisji Mooneaters S.A. przeznaczy m.in. na produkcję gier Everdream Valley, Witch Hospital oraz portowanie gry Everdream Valley przynajmniej na jedną konsolę.

W konsekwencji, po skutecznej rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego przez Spółkę zależną kapitał zakładowy Spółki zależnej będzie wynosił odpowiednio 107.500 zł i będzie dzielił się na 1.075.000 akcji. Emitent w dniu 01.02.2021 dokonał zbycia 107.500 akcji Mooneaters S.A. za cenę wynoszącą 10 zł za jedną akcję, tj. za łączną cenę wynoszącą 1.075.000 złotych. W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent posiada 59,25 proc. w kapitale zakładowym i 59,25 proc. w głosach na walnym zgromadzeniu.

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 (19,5%*) kapitału zakładowego
Udział w głosach: 21,45 (19,5%*) w głosach

*21,45% na dzień 31.12.2020 roku oraz 19,5% na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

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

Spółka otrzymała trzy dotacje Gameinn:

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

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

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

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

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

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

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

Firma: Cyber Rain Games Sp. z o.o. (poprzednia nazwa Don't Bite Devs Studio Sp. z o.o.)
Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Legionowo
Adres: ul. Warszawska 40/60, 05-120 Legionowo
Zarząd: Marek Jaroszewski, Jarosław Jaroszewski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <https://www.dontbitedevs.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 40% w głosach

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

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki stowarzyszonej podjęło w dniu 4 grudnia 2020 roku także uchwałę w sprawie zmiany nazwy spółki 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. Cyber Rain Games Sp. z o.o. zaprezentowała swoją pierwszą grę – Tattoo Punk oraz zgodnie z planami wspólników, zostanie w roku 2021 przekształcona w spółkę akcyjną.

3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych

3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych

W 2020 roku nie dokonano inwestycji zagranicznych.

3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych

W 2020 roku dokonano następujących inwestycji krajowych:

1. Wniesienie wkładu pieniężnego do Spółki Mooneaters SA na kwotę 70 000 zł w zamian za 70% kapitału zakładowego spółki
2. Objęcie 30% udziałów Permieter Games Sp. z o.o. za kwotę 196 000 zł
3. Objęcie 40% udziałów Don't Bite Devs Studio Sp. z o.o. za kwotę 96 000 zł.

4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

4.1. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2020 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dwudziestu ośmiu utalentowanych specjalistów (w tym 18 osób zatrudnionych na umowę o pracę), którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog, Fuero Games.

Zespół podzielono na trzy podstawowe pionory: 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 pionory, 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 Head of Studio, Maciej Matusik, manager z 15-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca dwudziestu czterech 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.

4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza

Rada Nadzorcza nie pobiera wynagrodzenia. Łączne wynagrodzenie pobrane przez organy zarządzające wyniosło w 2020 roku 317 tys. zł.

5. Informacje o działalności Spółki

5.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	01.01.2020-31.12.2020	01.01.2019-31.12.2019
Przychody netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi	3 698 295,03	4 108 630,59
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-614 494,08	-2 917 155,28
Zysk (strata) brutto	2 156 764,38	2 359 760,31
Zysk (strata) netto	1 818 410,38	2 300 885,31
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 985 042,66	-1 447 917,42
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	2 480 730,01	171 708,28
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-31 903,12	-48 750,37
Przepływy pieniężne netto, razem	-509 215,77	-1 324 959,51
Aktywa trwałe	841 053,65	742 714,06
Aktywa obrotowe	11 591 369,85	9 535 536,53
Kapitały własne	11 582 298,52	9 655 306,42
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	850 124,98	622 944,17
Suma bilansowa	12 432 423,50	10 278 250,59

W 2020 roku Spółka osiągnęła 3 698 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając 614 tys. zł straty z działalności operacyjnej oraz 1 818 tys. zł zysku netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2020 roku wynosiła 12 432 tys. zł, w tym 11 582 tys. zł to kapitały własne Spółki.

5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2020 r. Emitent wygenerował 3 698 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi oraz osiągnął 1 818 tys. zł zysku netto.

W ramach przychodów około 462 tys. zł stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator, natomiast 3 237 tys. zł stanowiła zmiana stanu produktów wyodrębnionych projektów tj. Giants Uprising 2 452 tys. zł, The Path of Calydra – 397 tys. zł, Aria oraz Quadrima – 387 tys. zł.

Wpływ na wynik Spółki miały zmniejszone przychody, koszty bieżącej działalności, wynik finansowy odnoszący się do prowadzonych inwestycji oraz należny od nich podatek dochodowy oraz w pomniejszym stopniu utworzenie rezerw urlopowych oraz dokonanie odpisów.

W zakresie działań w okresie 2020 r., które miały istotny wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody w wysokości 462 tys. zł z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator
- wzrost o 3 237 tys. zł stanu produktów w związku z aktywacją kosztów Giants Uprising 2 452 tys. zł, The Path of Calydra – 397 tys. zł, Aria oraz Quadrima – 387 tys. zł.
- W związku z dokonaną sprzedażą 10% akcji Ovid Works SA za kwotę 1,74 mln PLN zwiększeniu uległa pozycja podatku dochodowego do 338 tys. zł. Transakcja z uwagi na wcześniejsze przeszacowanie na koniec 2019 wartości Ovid Works SA w księgach nie wygenerowała zysku księgowego a jedynie podatkowy.
- dokonano przeszacowania wartości akcji spółki Ovid Works w związku z debiutem na New Connect. W wyniku przeszacowania osiągnięto przychody finansowe z tytułu aktualizacji wyceny na kwotę 2,3 mln PLN,
- zanotowano spadek r/r kosztów usług obcych – brak kosztów portowania oraz lokalizacji które zwiększyły poziom usług w poprzednim okresie
- koszty wynagrodzeń utrzymywały się na porównywalnym poziomie co w 2019 roku.
- wpływ na koszty finansowe miało dokonanie odpisów na historycznych inwestycjach nie związanych z branżą gier oraz należnościach w kwocie – 121 tys. zł.
- dokonano utworzenia rezerwy urlopowej oraz emerytalnej – 53 tys. zł

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów Giants Uprising 2 452 tys. zł, The Path of Calydra – 397 tys. zł, Aria oraz Quadrima – 387 tys. zł.
- wzrost poziomu inwestycji długoterminowych o kwotę 362 tys. PLN w związku z dokonaniem inwestycji w Spółki Mooneaters SA, Perimeter Games Sp. z o.o. oraz Don't Bite Devs Studio Sp. z o.o.
- nastąpił spadek poziomu należności, który wynikał z faktu, iż Big Ben Interactive (Nacon) dokonał płatności wykazanych w sprawozdaniu za 2019 roku
- nastąpił wzrost poziomu inwestycji krótkoterminowych z uwagi na przeszacowania wartości akcji spółki Ovid Works do poziomu rynkowego. W wyniku przeszacowania wartość inwestycji krótkoterminowych zwiększył się o kwotę 2,3 mln PLN. Dokonano również sprzedaży pakietu 10% akcji Ovid Works SA za kwotę 1,74 mln PLN co pomniejszyło wartość inwestycji krótkoterminowych.

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 2020 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.

6. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki

„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.

Efektem działań w obszarze wydawniczym jest pozyskanie projektu Giants Uprising (poprzednia nazwa Bully Giant), który początkowo miał być realizowany przez zewnętrzny zespół ze wsparciem 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.

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

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

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, jaki 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 – z planem na publikację dema gry na najbliższym Festiwal Steam Next w dniach 16-22 czerwca 2021.

W ramach kampanii marketingowej gry planowana jest także publiczna prezentacja cinematic traileru Giants Uprising, który będzie równocześnie ujawniał zarys fabuły gry. Debiut gry w formule early access planowany jest na 3Q2021.

Wyboru debiutu gry w formule early access jest celową decyzją, która z jednej strony powoduje, że gra zaczyna się monetyzować, a jej dalszy rozwój jest finansowany z generowanych przez nią przychodów, z drugiej – pozwala graczom już na wcześniejszym etapie rozwoju projektu pomóc deweloperowi w wyborze najbardziej pożądanej ścieżki jego rozwijania. Giants Uprising jest w naszej opinii na tyle plastyczną grą, że można ją rozwijać zarówno w kierunku zwiększania zawartości (lokacje, przeciwnicy, bronie, historia), jak i np. w kierunku gry wieloosobowej. Giants Uprising jest grą, która ze względu na unikalną tematykę i głównego bohatera, może bardzo dobrze sprawdzić się w tej formule. Przy założeniu pozytywnego scenariusza odbioru gry, zakładamy około rok jej dalszego rozwoju, aż do uzyskania pełnej wersji i jej debiutu na konsolach nowej generacji. Przy scenariuszu negatywnym lub mniej optymistycznym, planujemy nadal zakończenie produktu i wyjście gry z fazy early access, ale zakończymy jej rozwój znacznie szybciej, angażując mniejsze środki finansowe. Liczymy jednak, że zarówno tematyka gry, jej mechaniki, warstwa audiowizualna, materiały marketingowe, jak i polityka cenowa, którą zaplanowano dla gry (dobry stosunek ceny do otrzymanej jakości) spowodują, że gra zainteresuje w początkowej fazie duże grono graczy i projekt będzie rozwijany przez długie lata.

PRACE PRE-PRODUKCYJNE

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

PROJEKT O KODOWEJ NAZWIE ARIA

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

Głównym bohaterem ARIA będzie zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcji z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. Obecnie fazę pre-produkcji projektu Emitent planuje zakończyć na przełomie 2Q i 3Q 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 stworzenia prototypu. Publiczne działania marketingowe są planowane po uzyskaniu docelowej jakości gry i jej stylu graficznego, czyli po wejściu jej produkcji w fazę alfa. Projekt dotychczas realizowany jest 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 miejsca na dalszy rozwój, a co za tym idzie – pozytywne zaskoczenie graczy. Ze względu na założenia dotyczące fabuły, unikalność rozwiązań grywalnościowych oraz jakość wizualną, produkcja będzie posiadała najwyższy w historii Spółki budżet. Zarząd Emitenta ma także duże oczekiwania co do jego potencjału komercyjnego. Wszelkie informacje o kolejnych etapach działań, w tym m.in. o planowanych platformach wydania gry, harmonogramie jej wydania, zostaną przekazane na dalszych etapach produkcji.

AR KICKER

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

W ramach prac badawczo-rozwojowych nad projektem nastąpiło rozwinięcie jego mechanik o dodatkowe funkcjonalności, zamknięto także zakres możliwych do wykonania mechanik wykorzystujących technologie rozszerzonej rzeczywistości. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Emitent zamknął etap

projektowy gry, prace produkcyjne będą kontynuowane po pozyskaniu partnera z doświadczeniem na rynku mobilnym lub w segmencie gier geolokalizacyjnych.

6.2. 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 2021 roku zarówno na PC jak i na Nintendo Switch i w dalszej kolejności portowanie jej na konsole nowej generacji.

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. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Jesteśmy bardzo zadowoleni z systemu walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising.

7. Prognozy finansowe

Emitent nie publikował prognoz jak również nie planuje publikacji prognoz na 2021 rok.

8. Informacja o instrumentach finansowych

Spółka nie udzielała pożyczek (za wyjątkiem pożyczki na kwotę 50 000 zł udzielonej Spółce zależnej Warhound Games Sp z.o.o.) oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Spółka nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie zabezpieczania ryzyka walutowego, zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz płynności finansowej.

Ryzyko związane z instrumentami finansowymi w które inwestuje Spółka zostało opisane w punkcie 9 w części dotyczącej „Ryzyko związane z inwestycjami”.

Ryzyko stopy procentowej oraz kredytowe

Spółka posiada środki na rachunkach bankowych oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej. Spółka posiadała obligacje ze stałą stopą procentową które zostały spłacone.

W roku 2020 Spółka nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej.

9. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W roku obrotowym 2020 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju. W dniu 9 lutego 2021 roku Emitent powziął informację o przyznaniu Emitentowi dofinansowania w ramach konkursu "Szybka ścieżka dla Mazowsza", finansowanego ze środków w ramach programu "Działania 1.1 Projekty B+R przedsiębiorstw Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój" w związku ze złożonym przez Emitenta wnioskiem obejmującym projekt "QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji". Całkowita wartość projektu objętego Wnioskiem to 5.210.586,35 zł, natomiast przyznana kwota do finansowania wynosi 3.839.075,55 zł.

Prace projektowe rozpoczęto w marcu 2021 roku. Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu umożliwi pominięcie etapu ręcznego przygotowywania animacji zwierząt wielonożnych, co przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta. Tego typu działania są szacowane na około 30% kosztów produkcji gry.

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia

W roku obrotowym 2020 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu

rocznego Spółki za 2020 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

10. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Emitent prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Emitenta. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Emitenta. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą w Polsce oraz za granicą z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Biorąc pod uwagę znaczną i trudną do przewidzenia zmienność otoczenia prawnego w krajach, w których Emitent prowadzi lub zamierza prowadzić działalność, a także często niską jakość prac legislacyjnych, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Emitenta mogą być zmiany przepisów lub ich interpretacji, w szczególności w zakresie prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego i prawa podatkowego. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej Emitenta, a tym samym spadek wartości aktywów Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Emitenta decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco

monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

W przypadku zajścia nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak np. wojny, ataki terrorystyczne, pandemia lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje występujące czynniki ryzyka dla nieprzerwanej i niezakłóconej działalności Emitenta, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na dostrzegane czynniki ryzyka. W ramach prowadzonej działalności spółka wykorzystuje pracę zdalną której zakres może być zwiększony w sytuacjach kryzysowych.

Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta (ryzyko nieosiągnięcia celów strategicznych)

Działalność Emitenta narażona jest na ryzyko związane z nietrafnością przyjętych założeń strategicznych dotyczących m.in. szybkiego rozwoju rynku gier oraz przyszłego zapotrzebowania na takie produkty ze strony klientów. Powyższe wpływa także na ryzyko niezrealizowania możliwych do osiągnięcia przychodów i wyników finansowych przez spółki portfelowe Emitenta. Powyższe ryzyko ograniczone jest w związku z doskonałą znajomością rynku, na którym działa Emitent, popartej wieloletnim doświadczeniem kluczowych menadżerów Spółki w prowadzeniu tego rodzaju Cele strategiczne, do których osiągnięcia Emitent dąży zostały opublikowane raportem bieżącym EBI nr 1/2018 w dniu 30 stycznia 2018 roku oraz zaktualizowane raportem bieżącym EBI nr 5/2019 w dniu 20 marca 2019 roku. Emitent będzie informował o istotnych zmianach ww. informacji, w ramach odrębnych raportów bieżących.

Ryzyko związane ze spółkami, którym wsparcia udziela Emitent

Działalność Emitenta zakłada m.in. wsparcie finansowe w nowopowstałe podmioty oraz spółki we wczesnej fazie rozwoju, które często nie posiadają historii finansowej Emitent ponosi zatem wysokie ryzyko związane z faktem, że tego typu spółki mogą nie osiągać zysków, a w skrajnym przypadku przychodów z prowadzonej działalności. Nie ma pewności, czy zainwestowany kapitał przyniesie zysk oczekiwany przez Emitenta, a w szczególności nie można zapewnić, że Emitent w ogóle odzyska zainwestowane środki, co może mieć bezpośrednie przełożenie na osiągnięte wyniki finansowe. Zarząd Spółki dokłada wszelkich starań - zarówno na etapie doboru projektów, jak i po zaangażowaniu kapitału, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności udzielając wsparcie merytoryczne lub technologiczne spółkom portfelowym, w celu wzrostu ich wartości i potencjału rynkowego. Ponadto Emitent zakłada dywersyfikację niniejszego ryzyka poprzez pozyskiwanie koinwestorów dla realizowanych projektów lub częściowe wyjścia kapitałowe z projektów w trakcie ich realizacji.

Ryzyko związane z zakończeniem inwestycji (procesu wsparcia przy rozwijaniu i prowadzeniu projektów polegających na tworzeniu lub dystrybucji gier komputerowych)

Zysk Emitenta pochodzi m.in. z nadwyżki ceny sprzedaży akcji lub udziałów w spółkach portfelowych ponad cenę ich zakupu. Nie ma pewności, czy w zakładanym momencie Emitent będzie w stanie znaleźć nabywcę na całość lub część posiadanych akcji lub udziałów. Istnieje ponadto ryzyko związane z wyceną podmiotów, które Emitent

planuje wyłączyć z portfela. W szczególności istnieje ryzyko, że Emitent będzie zmuszony dokonać dezinwestycji przy niekorzystnej sytuacji rynkowej uzyskując tym samym niższy niż zakładany zwrot na zaangażowanym kapitale. Takie przypadki mogą mieć negatywny wpływ na osiągnięte wyniki finansowe. Zarząd Spółki, stara się minimalizować powyższe ryzyko w szczególności poprzez bardzo selektywne podejście do potencjalnych inwestycji oraz negocjowanie korzystnych warunków nabycia udziałów lub akcji spółek.

Ryzyko związane z ograniczoną możliwością wpływu Emitenta na działalność spółek portfelowych

Zarząd Emitenta wspiera zarządy spółek portfelowych w tworzeniu i realizacji strategii wpływających na pełne wykorzystanie potencjału rynkowego realizowanych projektów oraz wzrost wartości spółek, nie ma jednak pewności, że Emitent dysponować będzie pełną wiedzą o działalności i sytuacji majątkowej spółek portfelowych. Ograniczony wpływ na decyzje poszczególnych podmiotów stwarza ryzyko braku realizacji strategicznych zamierzeń wypracowanych przez spółki portfelowe we współpracy z Emitentem. Zarząd Spółki, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności odbywa regularne spotkania z zarządami spółek portfelowych, każdorazowo akceptuje istotne zmiany w kalendarzu wydawniczym oraz wspiera zarządy spółek portfelowych swoimi relacjami w branży gier komputerowych.

Ryzyko związane z branżą gier

Ze względu na globalizację branży gier, poszczególne podmioty zajmujące się bezpośrednio wytwarzaniem gier (tzw. deweloperzy gier) stosunkowo rzadko konkurują ze sobą w sposób bezpośredni lub lokalny w zakresie poszczególnych produktów. Deweloperzy gier z danego kraju lub regionu zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców bądź na różne platformy sprzętowe. Konkurencja na rynku gier ma więc charakter globalny, co oznacza, iż produkty z danego regionu konkurują z odpowiadającymi im produktami z całego świata, ponieważ klienci (gracze) mają dostęp do katalogów gier różnych wydawców i dystrybutorów, którzy te same tytuły starają się udostępniać w tym samym czasie na różnych rynkach. Gracze mają także możliwość dokonania zakupu gier przez Internet, które nigdy nie zostały wydane w rodzimym kraju klienta. Konieczny jest zatem marketing o zasięgu globalnym - posiadanie możliwości dystrybucji produktów bez ograniczeń terytorialnych.

Konsekwencją wymienionych wyżej czynników jest konieczność niezwykle starannego pozycjonowania produktów na rynku. Ze względu na dość ograniczoną liczbę gatunków gier cieszących się dużą popularnością, większość popularnych nisz tematycznych jest stale zapełniana produktami, które konkurują ze sobą jakością, a nie prezentowanymi w nich treściami. Próby wprowadzania nowych gatunków gier na rynek są bardzo ryzykowne, ponieważ gracze najchętniej kupują produkty ze swoich ulubionych kategorii, które od konkurencji odróżnia interesująca forma, wysoka jakość i spektakularna oprawa audiowizualna. Przenosząc to na grunt konkurencyjności i eliminowania ryzyka, najważniejsze dla wypozycjonowania nowego produktu na rynku jest znalezienie odpowiednio atrakcyjnej formy prezentacji i metod promocji dla produktu, który jest mocno osadzony w jednym z popularnych gatunków i prezentuje odpowiednio wysoką jakość wykonania.

Ponadto deweloperzy gier z danego kraju lub regionu konkurują między sobą w zakresie pozyskiwania pracowników. Bardzo wysokie wymagania odnośnie do kwalifikacji i rzadkie specjalizacje zawodowe związane ze specyfiką tworzenia gier sprawiają, że w chwili obecnej większość wytwórców gier stale poszukuje nowych specjalistów w tym zakresie celem wzmocnienia swoich zespołów produkcyjnych. Konkurencyjność w tworzeniu gier wiąże się więc także z dostępnością wykwalifikowanej kadry pracowniczej.

Ponadto ryzyko to jest związane z tworzeniem się na rynku nowych oraz zwiększeniem udziałów już istniejących podmiotów, których przedmiot działalności pokrywać się będzie z profilem działalności spółek portfelowych Emitenta, może prowadzić do ewentualnego zmniejszenia udziału spółek portfelowych Emitenta w rynku nowych technologii, co mogłoby się przełożyć na pogorszenie ich wyników finansowych a tym samym pogorszeniem wyników finansowych Emitenta. Emitent będzie starać się minimalizować to ryzyko poprzez dywersyfikację portfela.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Emitent, jak i jej spółki portfelowe planują wprowadzanie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Wytworzenie gry wiąże się z poniesieniem nakładów na jej produkcję, portowanie na konsole i promocję. Część wydawców jak i dystrybutorów gier na interesujące Emitenta oraz jego spółkę portfelową platformy sprzętowe wprowadza wyłącznie tytuły wysokobudżetowe lub wykazujące się skuteczną promocją, co oznacza wcześniejsze poniesienie odpowiednio wysokich kosztów na promocję własnego tytułu. Ponadto promocja gry może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu czy też budżet Emitenta czy jego spółek portfelowych przeznaczony na promocję może się okazać zdecydowanie za mały od optymalnego na danym rynku.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji poszczególnych gier

Gry w trakcie realizacji podlegają licznym przeobrażeniom związanym z koniecznością dostosowywania poszczególnych ich elementów do badanych na bieżąco oczekiwań odbiorców. W długim cyklu produkcyjnym wymagane jest uwzględnienie wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców (klientów), a także dokonywanie korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu. Dość często w trakcie produkcji danej gry okazuje się, że technologia wykorzystana do jej realizacji wymaga uaktualnienia związanego z pojawieniem się na rynku nowych platform sprzętowych lub dystrybucyjnych, bądź zmieniających się wymagań technologicznych platform sprzętowych. Każdy z tych czynników stanowi potencjalne źródło opóźnienia projektu w stosunku do jego pierwotnych założeń, jednakże nieuwzględnianie tych czynników powodowałoby znaczące ograniczenie potencjału rynkowego gry, a tym samym mocno zaważyłoby na możliwości uzyskania satysfakcjonujących przychodów. Co do zasady opóźnienia pojawiające się przy produkcji gry mogą mieć negatywny wpływ na sytuację finansową Emitenta czy jego spółek portfelowych. Przyczyną są także rosnące koszty wytworzenia związane z koniecznością utrzymania zespołu produkcyjnego przez dłuższy czas niż zakładano.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

W związku z prowadzoną przez Emitenta czy spółki portfelowe Emitenta działalnością istnieje ryzyko, iż osoby trzecie mogą być w posiadaniu określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta czy spółki portfelowe Emitenta. Emitent oraz spółki portfelowe Emitenta w swojej działalności zmagają się do uniknięcia sytuacji, w której naruszałby - poprzez wprowadzanie do sprzedaży określonych produktów - prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim. Nie można jednak wykluczyć, iż w przyszłości w stosunku do nowych produktów mogą pojawić się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich. W związku z tym istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej spółki zarówno portfelowej Emitenta, jak i samego Emitenta.

Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier

Produkowana gra nie posiada wartości rynkowej możliwej do oceny w sposób obiektywny przed jej wydaniem i zaoferowaniem klientom. Możliwe są jedynie oszacowania biorące pod uwagę krąg potencjalnych odbiorców docelowych, jakość produktu, świadomość marki, zasięg dystrybucji i marketingu i inne elementy przyjęte jako założenia projektu. Na wysokość sprzedaży, a tym samym przychodów trafiających do producenta, może wpływać szereg trudnych do przewidzenia czynników, takich jak niezapowiedziane pojawienie się konkurencyjnych produktów, zmiana zainteresowania rynku daną tematyką, zwiększające się wymagania odbiorców odnośnie do jakości produktu, bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

Ryzyko związane z nielegalnym pozyskiwaniem gier, ich dodatków i funkcjonalności

W odniesieniu do podstawowej formy uzyskiwania przychodów z gier (zarówno premium, jak i free-to-play) produkowanych przez spółki portfelowe Emitenta oraz Emitenta, istnieje ryzyko próby pozyskania przez graczy samej gry lub płatnych dodatków w grze w nielegalny sposób. Istnieje więc ryzyko związane z powstawaniem nielegalnych programów, które umożliwią użytkownikom przyszłych produkcji Emitenta sprzedawanych w formule free-to-play (taką formułę komercjalizacji przyjęto np. dla projektu AR Kicker) uzyskiwanie odpłatnych dodatków i funkcjonalności, jak również osiąganie postępu w grze bez dokonania mikropłatności. Podmioty lub osoby oferujące wszelkiego rodzaju nielegalne programy mogą ponadto oferować użytkownikom w sposób nieautoryzowany nabycie takich samych, bądź podobnych wirtualnych elementów za bardziej korzystną cenę. Korzystanie z ww. programów na większą skalę może skutkować redukcją zapotrzebowania na odpłatne wirtualne elementy gry udostępniane przez Emitenta w modelu free-to-play. Istnieje zatem ryzyko spadku przychodów Emitenta pochodzących z mikropłatności dokonywanych przez użytkowników, co może niekorzystnie wpływać na funkcjonowanie i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z branżą mediów oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu. Zarząd

Spółki, aby minimalizować powyższe ryzyko, dokonuje dywersyfikacji realizowanych projektów - zarówno w segmencie gier mobilnych, na komputery PC, konsole, jak również urządzenia VR/AR.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. w handlu bazarowym lub za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a co za tym idzie, producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia. Zaletą dystrybucji cyfrowej gier jest brak ryzyka związanego z wyprodukowanym nakładem gry, który występuje w przypadku tradycyjnej sprzedaży „pudełkowej” oraz szybkość reakcji w przypadku konieczności wprowadzenia zmian. Wraz ze zwiększającą się dostępnością szerokopasmowego Internetu oraz popularyzacją płatności online, rynek gier mobilnych powinien stanowić siłę napędową dla całego rynku gier. Opisany czynnik może jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową spółek portfelowych Emitenta, co przekładać się może na ich niższą wycenę i finalnie pogorszenie wyników finansowych Emitenta.

Ryzyko związane z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta

W nawiązaniu do aktualnej sytuacji finansowej Emitenta, Zarząd Spółki wskazuje, iż poziom jednego ze wskaźników ekonomiczno-finansowych Emitenta, tj. wskaźników rentowności przyjmuje wartości ujemne. Spowodowane jest to tym, że Emitent stracił na działalności operacyjnej. Strata ta jest wynikiem prowadzonych intensywnych prac nad produkcją autorskich gier Emitenta.

W ocenie Zarządu Emitenta, mając powyższe na uwadze oraz przy uwzględnieniu pozostałych wskaźników ekonomiczno-finansowych osiągniętych przez Emitenta, tj. w szczególności płynności finansowej, aktualna sytuacja Emitenta, na dzień sporządzenia sprawozdania, nie upoważnia do eksponowania poważnego zagrożenia dla kontynuacji jego działalności. Jednakże biorąc pod uwagę poprzednie lata działalności Emitenta, w których wskaźniki rentowności odbiegały od przyjętych bezpiecznych norm, jak również ewentualne pogorszenie sytuacji w branży gier komputerowych może skutkować zwiększeniem odchylenia się wskaźników rentowności, płynności finansowej czy też struktury finansowania aktywów i dźwigni finansowej od bezpiecznych poziomów. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka związanego z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta, Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje poziom przedmiotowych wskaźników. Dodatkowo Zarząd Emitenta podkreśla, że na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest w pełni zdolny do kontynuowania działalności w niezmiennym zakresie

11. Organy Spółki

11.1. Zarząd

Na dzień publikacji sprawozdania 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, Netsu S.A., Mooneaters S.A., HUS S.A.

11.2. Rada Nadzorcza

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

Piotr Babierno - 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.

Warszawa, dnia 31 maja 2021 roku