



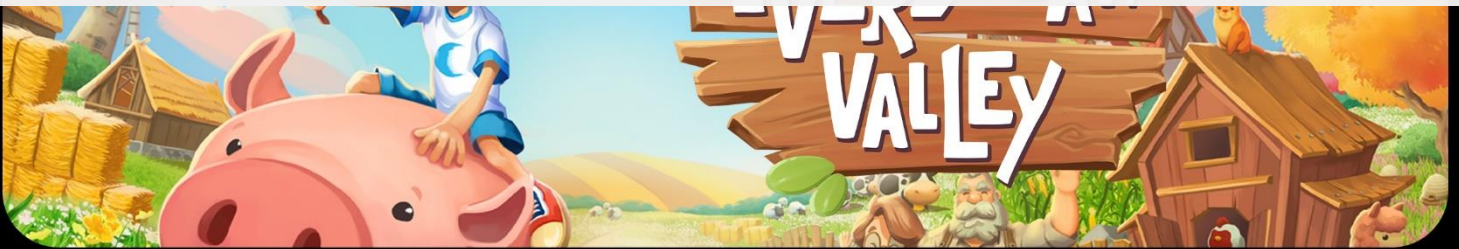
BARKOUR



RAPORT KWARTALNY

VARSAV Game Studios S.A.

za II kwartał 2024 roku



SPIS TREŚCI

1.	Wybrane dane finansowe	4
2.	Informacje ogólne	4
2.1.	Podstawowe informacje o Emitencie	4
2.2.	Zarząd	5
2.3.	Rada Nadzorcza.....	5
2.4.	Akcjonariat	7
2.5.	Obszar działalności oraz strategia emitenta.....	7
2.5.1.	Projekty własne	8
2.5.2.	Projekty badawczo-rozwojowe	8
2.5.3.	Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym	9
2.6.	Zatrudnienie	9
2.7.	Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań.....	9
3.	Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.	21
3.1.	Bilans	21
3.2.	Rachunek zysków i strat	23
3.3.	Rachunek przepływów pieniężnych	24
3.4.	Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	26
4.	Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	27
5.	Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2024 roku	30
5.1.	Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w II kwartale 2024 r.	30
5.2.	Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.	31
5.3.	Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	31

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAV Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 2Q24. Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych kluczowego projektu studia - gry BARKOUR. Rozpoczęliśmy także przygotowania do oficjalnej zapowiedzi gry, która nastąpiła ekskluzywnie na portalu IGN w dniu publikacji niniejszego raportu.

Na dzień publikacji niniejszego raportu, Emitent nie wystawił wydawcy Bee Simulator – spółce NACON SAS faktury za 2Q24. Otrzymany w dniu 31.07.2024 raport sprzedażowy Bee Simulator za 2Q24 w ocenie Spółki zawierał błędy, które niezwłocznie zostały wskazane wydawcy. Niestety do dnia publikacji niniejszego raportu, Spółka nie uzyskała stanowiska wydawcy co do wskazanych błędów, jak też odpowiedzi na zadane wydawcy pytania.

Gra Everdream Valley po raz kolejny przyniosła stabilne przychody spółce zależnej Mooneaters, a także Spółce generując dla niej 17,5 tys. USD przychodu. Giants Uprising również przekroczył minimum guarantee z umowy wydawniczej z Untold Tales i wygenerował dla Spółki dodatkowy przychód w wysokości około 2 tys. USD.

Obecnie zespół produkcyjny skupia się na produkcji gry BARKOUR z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. Dodatkowo zgodnie z harmonogramem trwają prace produkcyjne nad grą Bee Simulator: Ultimate Edition prowadzone przez zewnętrzny zespół na zlecenie Spółki. Nowa wersja gry oprócz tego, że zostanie dostosowana do obecnych standardów graficznych, zyska także nowe mechaniki, które uatrakcyjnią i znacznie podniosą czas rozgrywki i regrywalność gry. Jedną z takich mechanik jest m.in. budowanie ula, która w połączeniu z dodaniem do trybu jednoosobowego trzech map pierwotnie dedykowanych tylko trybowi split-screen multigracji powoduje, że mamy znaczne oczekiwania co do potencjału monetyzacji tego IP przez istotnie dłuższy okres niż dotychczasowe 5 lat. Zakończenie prac nad Bee Simulator: Ultimate Edition jest planowane na przełom 4Q24 i 1Q25, co zbiega się w czasie z wygaśnięciem 5-letniej licencji na grę Bee Simulator udzielonej spółce NACON SASU.

W 2Q24 roku spółka zależna - Mooneaters S.A. oprócz prac nad wersjami konsolowymi trybu kooperacji oraz dużego dodatku do Everdream Valley, rozpoczęła także prace nad prototypem kolejnej części gry Everdream Valley. Nowa odsłona gry będzie zawierała zestaw nowych mechanik, przedmiotów i postaci niedostępnych i niepasujących do pierwszej części gry. W 2Q24 trwały także prace produkcyjne nad Everdream Valley VR prowadzone przy współpracy Mooneaters S.A. z Ovid Works S.A.

W 2Q24 w Warhound Games Sp. z o.o. oraz Cyber Rain Games Sp. z o.o. nie trwały prace produkcyjne, ze względu na brak ich finansowania przez zewnętrznych partnerów. W spółce Perimeter Games Sp. z o.o. dzięki uzyskaniu dofinansowania z Programu Wsparcia Gier Wideo 2023 udało się bardzo rozwinąć demo przekrojowe gry HeatWave.

Z wyrazami szacunku,**Łukasz Rosiński**

Prezes Zarządu



1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2024- 30.06.2024	1.04.2024- 30.06.2024	1.01.2023- 30.06.2023	1.04.2023- 30.06.2023
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	1 608 438,65	781 963,36	1 630 416,35	877 201,13
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	277 718,14	2 658,49	188 290,83	192 170,78
Zysk (strata) brutto	-142 194,56	-409 304,53	229 568,03	499 175,06
Zysk (strata) netto	-142 194,56	-409 304,53	200 792,78	471 242,51
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 747 057,88	-859 176,60	-1 747 057,88	-859 176,60
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	286 179,08	199 184,44	286 179,08	199 184,44
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 251 428,86	358 931,49	1 251 428,86	358 931,49
Przepływy pieniężne netto, razem	-209 449,94	-301 060,67	-209 449,94	-301 060,67
Aktywa trwałe	6 848 069,41	6 848 069,41	6 655 369,12	6 655 369,12
Aktywa obrotowe	8 322 432,55	8 322 432,55	11 462 649,72	11 462 649,72
Kapitały własne	9 580 257,41	9 580 257,41	13 722 609,35	13 722 609,35
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 590 244,55	5 590 244,55	4 395 409,49	4 395 409,49
Suma bilansowa	15 170 501,96	15 170 501,96	18 118 018,84	18 118 018,84

W 2Q2024 roku Emitent osiągnął 781 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, w tym 192 tys. zł przychodów ze sprzedaży, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 3 tys. zł oraz 409 tys. zł straty netto. Na dzień publikacji niniejszego raportu, Spółka nie wystawiła wydawcy Bee Simulator – spółce NACON SAS faktury za 2Q24. Otrzymany w dniu 31.07.2024 raport sprzedażowy Bee Simulator za 2Q24 w ocenie Spółki zawierał błędy, które niezwłocznie zostały wskazane wydawcy. Do dnia publikacji niniejszego raportu, Emitent nie uzyskał stanowiska wydawcy co do wskazanych błędów, jak też odpowiedzi na zadane wydawcy pytania.

Suma bilansowa na koniec 2Q2024 roku wynosiła 15 170 tys. zł, w tym 9 580 tys. zł to kapitały własne.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Aleje Jerozolimskie 123a, 02-017 Warszawa

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

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

Posiada blisko 15-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (od 2013 roku zasiada w Radach Nadzorczy spółek z tej branży, od 2014 do 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych, m.in. następujących spółek: Ovid Works S.A., Mooneaters S.A., HUS S.A., NETSU S.A., Farmy Fotowoltaiki S.A., Śląska Prohibicja S.A.

2.3. Rada Nadzorcza

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

Magdalena Kramer – Przewodnicząca 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.

Piotr Babieno – Członek Rady Nadzorczej

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

Konrad Mroczek – Członek Rady Nadzorczej

Pan Konrad Mroczek posiada ponad 16-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres realizowanych przez Pana Konrada Mrocza obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku. W latach 2016-2020 Pan Konrad Mroczek był CEO, a w latach 2020-2022 CFO VARSAN Game Studios S.A.

Wojciech Pazdur – Członek Rady Nadzorczej

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

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.

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	9,23%	2 095 200	9,23%
2	B	604 800	2,67%	604 800	2,67%
3	C	700 000	3,08%	700 000	3,08%
4	D	770 000	3,39%	770 000	3,39%
5	E	10 308 571	45,43%	10 308 571	45,43%
6	F	571 428	2,52%	571 428	2,52%
7	G	3 000 000	13,22%	3 000 000	13,22%
8	H	2 000 000	8,81%	2 000 000	8,81%
9	I	2 641 144	11,64%	2 641 144	11,64%
Razem		22 691 143	100,00%	22 691 143	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	Łukasz Rosiński wraz z VARSAV SA*	8 788 880	38,73%	8 788 880	38,73%
2	Biolabinvest Sp. z o.o.	1 407 638	6,20%	1 407 638	6,20%
3	Pozostali	12 494 625	55,06%	12 494 625	55,06%
Razem		22 691 143	100,00%	22 691 143	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

Główne założenia strategii Emitenta:

1. Główny obszar działalności Spółki w postaci projektów własnych realizowanych przez wewnętrzny zespół produkcyjny.
2. Realizacja równocześnie minimum dwóch projektów w segmencie indie premium (PC, konsole), skupionych na poszukiwaniu interesujących głównych lub kluczowych protagonistów zwierzęcych. Design gier ukierunkowany na możliwość znacznie dłuższego ich doświadczania przez graczy (regrywalność/elementy sandbox) i rozwoju przez Spółkę.
3. Pozyskanie kluczowego partnera lub partnerów wydawniczych dla realizowanych przez spółkę projektów.

4. Budowanie przewagi konkurencyjnej studia poprzez prowadzenie dalszych prac badawczo-rozwojowych m.in. nad elementami systemów animacji dla przyszłych produkcji Spółki.

5. Obniżenie jednostkowego kosztu produkcji gier poprzez wykorzystanie bazy modeli 3D, algorytmów oraz systemów stworzonych w ramach prac nad dotychczasowymi produkcjami oraz pracami badawczo-rozwojowymi.

6. Rozwój dotychczasowego portfela spółek – Ovid Works S.A., Mooneaters S.A., Perimeter Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o., Warhound Games Sp. z o.o. oraz bardzo selektywne podejście do nowych inwestycji.

Spółka chce w kolejnych latach kształtować świadomość marki VARSAN Game Studios jako podmiotu wyspecjalizowanego w kreatywnym przenoszeniu świata zwierząt do gier komputerowych. W opinii Zarządu spójność portfolio umożliwi znaczne zwiększenie potencjału komercjalizacji kolejnych projektów studia m.in. poprzez wzajemną promocję gier.

2.5.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny grę BARKOUR.

BARKOUR

W 2Q24 większość zespołu deweloperskiego Emitenta skupiała się na produkcji gry BARKOUR (pierwotnie Projekt CHASE) z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. Zespół w 2Q24 skupiał się na regularnej produkcji kolejnych mechanik, elementów graficznych i dźwiękowych, dużym kamieniem milowym było zakończenie prac nad jedną z trzech największych lokacji w grze. Nasz zespół marketingowy prowadził komunikację gry na platformie X, regularnie uczestniczące w wydarzeniach dla deweloperów indie. Oficjalna zapowiedź gry na portalu IGN nastąpiła w dniu publikacji niniejszego raportu.

2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych. Realizowany w poprzednich latach Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku. W dniu 09.08.2023 roku Emitent otrzymał od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju pismo potwierdzające, że projekt został zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju potwierdziło również, że zgodnie z umową projekt został zakończony, a Emitent jest zobowiązany do utrzymania trwałości projektu przez okres 3 lat. Ostateczna kwota wydatków narastająco od początku realizacji Projektu wyniosła: 3.299.946,34 zł, kwota dofinansowania dla projektu wyniosła 2.435.108,63 zł.

2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta w Brazylii, ale zostaje wciągnięty 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. Oprócz znacznego progresu wizualnego, jesteśmy bardzo zadowoleni z kluczowego w tego typu grach systemu walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising. Prace nad projektem znajdują się w końcowej fazie – aktualnie najbardziej zaawansowane są prace po stronie level designu oraz level artu, kontynuowane są prace nad oświetleniem poziomów oraz kończone jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Istotnej modyfikacji uległ także główny bohater gry – Matheus, którego zmodyfikowany model 3D zyskał bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych.

Emitent w 1Q24 otrzymał od zewnętrznego partnera zestaw danych dotyczących źródeł problemów optymalizacyjnych gry, które blokują możliwość jej przejściem do fazy portowania na konsole. Obecnie jeden z potencjalnych podwykonawców prac optymalizacyjnych dla gry przygotowuje ich wycenę. Zakres potrzebnych poprawek, ich koszt oraz możliwe terminy ich zrealizowania są obecnie analizowane w kontekście możliwości finansowych Emitenta.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 30.06.2024 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dziewięciu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu czterech współpracowników.

2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

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

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2Q24 w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest m.in. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne”, czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

Firma:	Warhound Games sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10, 00-544 Warszawa
Zarząd:	Maciej Matusik
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	100% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	100% głosów

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

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

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.04.2024-30.06.2024	1.04.2023-30.06.2023
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	0,00	0,00
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00
III. Usługi obce	0,00	0,00
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	0,00	0,00
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,00	0,00
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,00	0,00
E. Pozostałe koszty operacyjne	0,00	0,00
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	0,00	0,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	0,00	0,00
G. Przychody finansowe	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	0,00	0,00
I. Odsetki	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	0,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	0,00	0,00
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	0,00	0,00

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2024	Stan na dzień 30.06.2023
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	714 938,90	714 938,90
I.	Zapasy	615 630,57	615 630,57
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	615 630,57
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	99 308,33	99 308,33
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	99 308,33	99 308,33
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem		714 938,90	714 938,90

A.	Kapitał (fundusz) własny	-165 841,31	-165 841,31
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-78 563,55	-78 563,55
VI.	Zysk (strata) netto	-92 277,76	-92 277,76
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	880 780,21	880 780,21
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	671 011,67	671 011,67
1	Wobec jednostek powiązanych	671 011,67	671 011,67
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	209 768,54	209 768,54
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	97 757,35	97 757,35
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	112 011,19	112 011,19
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	714 938,90	714 938,90

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	51,04% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	51,04% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Głównym projektem realizowanym przez studio jest gra Everdream Valley. Światowa premiera Everdream Valley miała miejsce na PC na platformach Steam, GOG oraz Epic Store 30 maja br., natomiast na konsolach PlayStation 4 i PlayStation 5 premiera miała miejsce również w dniu 30 maja br. na rynku amerykańskim oraz europejskich (premiera na rynku azjatyckim odbędzie się we współpracy z lokalnym partnerem w najbliższym czasie). Premiera Everdream Valley na konsoli Nintendo Switch miała natomiast miejsce 23 czerwca br., również na rynkach europejskich i amerykańskim. Premiera Everdream Valley na rynki azjatyckie miała miejsce w 4Q23, natomiast w 1Q24 na wybranych rynkach planowana jest premiera wersji pudełkowej gry.

Sprzedaż Everdream Valley na dzień publikacji niniejszego sprawozdania sięgnęła 117 tys. sztuk.

W sierpniu 2023 Mooneaters S.A. podpisała umowę z Meta Platforms Technologies na ko-finansowanie i dystrybucję gry Everdream Valley w wersji VR. Zgodnie z umową Mooneaters w 2024 roku wyda na głównym sklepie Meta Quest grę "Everdream Valley VR" na urządzenia Oculus Quest 2 oraz 3. Produkcja gry odbywa się we współpracy z Ovid Works S.A. i przebiega bardzo płynnie.

Głęboko wierząc w zespół Mooneaters S.A. oraz w sukces Everdream Valley oraz korzystając z nadarzającej się okazji rynkowej, w 1Q23 Spółka zwiększyła zaangażowanie w Mooneaters S.A., do 602.500 akcji, stanowiących 56,04% akcji w kapitale zakładowym. W 2Q23 Emitent zbył 7.777 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 25,72 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 200.024,44 zł. W dniu 10.11.2023 Emitent zbył 3.334 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 30,00 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 100.020,00 zł. Natomiast w dniu 09.07.2024 Emitent zbył 33.333 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 30,00 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 999 990,00 zł.

Na dzień publikacji niniejszego raportu Emitent posiada 558.056 akcje Mooneaters S.A., które stanowią 51,04% akcji w kapitale zakładowym Mooneaters S.A.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.:*

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2024-30.06.2024	1.01.2023-30.06.2023
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	1 346 459,40	2 409 787,27
I. Przychody ze sprzedaży produktów	644 262,98	2 167 596,15
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	702 196,42	242 191,12
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	848 548,88	1 669 552,91
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	1 929,57	8 213,50
III. Usługi obce	709 961,55	1 123 230,69
IV. Podatki i opłaty	0,00	373,00
V. Wynagrodzenia	135 639,00	536 254,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	1 018,76	1 481,72
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	497 910,52	740 234,36
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,76	2,24
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	240 000,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,76	3,08
E. Pozostałe koszty operacyjne	1,64	2,58
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	1,64	2,39
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	497 909,64	980 234,86
G. Przychody finansowe	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	20 928,98	31 685,75
I. Odsetki	82,69	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	20 846,29	30 186,68
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	476 980,66	948 549,11
J. Podatek dochodowy	45 291,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	431 689,66	948 549,11

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:*

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.06.2024	Stan na dzień 30.06.2023
A. Aktywa trwałe	0,00	0,00
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1 Środki trwałe	0,00	0,00
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	2 720 654,18	1 242 410,42
I. Zapasy	2 178 738,42	984 350,88
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	1 928 738,42	984 350,88
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności	230 078,43	148 288,43
1 Należności od jednostek powiązanych	8 100,43	8 100,43
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	221 978,00	140 188,00
III. Inwestycje krótkoterminowe	311 837,33	145 171,40
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	311 837,33	145 171,40
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	2 720 654,18	1 277 810,71

A.	Kapitał (fundusz) własny	2 720 654,18	1 275 195,41
I.	Kapitał podstawowy	109 318,10	107 500,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	1 175 681,90	1 117 500,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	998 744,52	10 495,52
VI.	Zysk (strata) netto	431 689,66	39 699,89
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 220,00	2 615,30
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	5 220,00	2 615,30
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	5 220,00	2 615,30
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	2 720 654,18	1 277 810,71

*Przedstawiony Rachunek Zysków i Strat Mooneaters S.A. opiera się o wstępny niepełny raport sprzedażowy otrzymany przez Mooneaters S.A. od Untold Tales, przedstawione dane mogą ulec zmianie.

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: 13,10% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 13,10% w głosach*

*z czego 200.000 akcji Ovid Works jest przedmiotem zastawu rejestrowego, przy czym akcje te pozostają zapisane na rachunku papierów wartościowych Emitenta a prawa głosu z zastawionych akcji oraz pozostałe prawa korporacyjne wykonywać będzie w dalszym ciągu Emitent (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 16/2021)

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 spółka pozyskała dofinansowanie 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 był realizowany wspólnie z Realms Distribution Sp. z o.o., podmiot z grupy Awaken Realms Sp. z o.o., jednym 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 kontynuuje prace nad wersją early access gry Nemesis: Distress we współpracy z grupą Awaken Realms oraz 1 września 2022 roku wydała na urządzenie Meta Quest 2 drugą część gry VR – Interkosmos 2000, realizowaną we współpracy z Meta Platforms Inc. W listopadzie 2023 roku Ovid Works S.A. podpisała z Mooneaters S.A. umowę dotyczącą opracowania gry "Everdream Valley" w wersji VR na urządzenia Oculus Quest 2 i Oculus Quest 3, która w znaczący sposób przyczyni się do przychodów spółki w 2023 i 2024 roku.

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, 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.

Spółka w 3Q23 wznowiła prace nad grą HeatWave dzięki uzyskaniu dofinansowania na kwotę 167 790,00 zł z Programu Wsparcia Gier Wideo 2023 realizowanego przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych.

Firma: Cyber Rain Games sp. z o.o.

Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Legionowo
Adres: ul. Warszawska 40/60, 05-120 Legionowo
Zarząd: Marek Jaroszewski, Jarosław Jaroszewski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet:
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 40% w głosach

Emitent 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.

Cyber Rain Games Sp. z o.o. specjalizuje się w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości. Spółka wstrzymała produkcję gry Tattoo Punk – symulatora zarządzania studium tatuażu przyszłości do momentu pozyskiwania budżetu, który pozwoli na realizację projektu w pierwotnie założonej formie.

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.06.2024	Stan na dzień 30.06.2023
A. Aktywa trwałe	6 848 069,41	6 655 369,12
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	1 430,82	1 951,05
1 Środki trwałe	1 430,82	1 951,05
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	6 821 043,07	6 591 193,07
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	6 821 043,07	6 591 193,07
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	25 595,52	62 225,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	25 463,00	62 225,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	132,52	0,00
B. Aktywa obrotowe	8 322 432,55	11 462 649,72
I. Zapasy	6 509 142,32	9 589 452,46
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	6 509 142,32	9 577 092,35
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	12 360,11
II. Należności	366 184,22	420 949,18
1 Należności od jednostek powiązanych	25 000,00	0,00
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	341 184,22	420 949,18
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 419 704,37	1 411 439,41
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 419 704,37	1 411 439,41
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	27 401,64	40 808,67
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	15 170 501,96	18 118 018,84

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.03.2024	Stan na dzień 31.03.2023
A.	Kapitał (fundusz) własny	9 580 257,41	13 722 609,35
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	6 592 167,50	6 518 617,50
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	1 505 452,17	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-11 018 935,14	-5 640 568,37
VI.	Zysk (strata) netto	-142 194,56	200 792,78
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 590 244,55	4 395 409,49
I.	Rezerwy na zobowiązania	670 464,06	146 620,72
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	621 866,00	44 246,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	48 598,06	87 374,72
3	Pozostałe rezerwy	0,00	15 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	1 269 180,00	1 612 957,50
1	Wobec jednostek powiązanych	1 269 180,00	1 224 180,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	388 777,50
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	3 646 380,61	2 635 831,27
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	3 646 380,61	2 635 831,27
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	4 219,88	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	4 219,88	0,00
Pasywa razem		15 170 501,96	18 118 018,84

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2024- 30.06.2024	1.04.2024- 30.06.2024	1.01.2023- 30.06.2023	1.04.2023- 30.06.2023
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	1 608 438,65	781 963,36	1 630 416,35	877 201,13
I. Przychody ze sprzedaży produktów	634 813,93	191 561,74	337 895,31	161 973,41
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu produktów				
II. (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	973 624,72	590 401,62	1 292 521,04	715 227,72
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	1 331 247,07	781 057,35	1 438 798,96	685 871,41
I. Amortyzacja	260,13	130,07	260,10	130,05
II. Zużycie materiałów i energii	33 055,15	17 564,96	10 570,42	3 868,45
III. Usługi obce	173 153,84	132 081,00	248 796,89	168 718,06
IV. Podatki i opłaty	242,78	188,46	1 486,26	20,93
V. Wynagrodzenia	1 003 277,80	570 846,62	1 048 116,70	453 862,65
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	87 024,06	42 666,91	98 261,62	48 257,82
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	34 233,31	17 579,33	31 306,97	11 013,45
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	277 191,58	906,01	191 617,39	191 329,72
D. Pozostałe przychody operacyjne	3 378,70	2 221,32	652 804,36	363 786,21
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	650 353,56	361 578,01
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	2 450,80	2 450,80
IV. Inne przychody operacyjne	3 378,70	2 221,32	0,00	-242,60
E. Pozostałe koszty operacyjne	2 852,14	468,84	656 130,92	362 945,15
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	2 852,14	468,84	656 130,92	362 945,15
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	277 718,14	2 658,49	188 290,83	192 170,78
G. Przychody finansowe	26 318,07	24 000,00	418 749,30	415 912,17
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	5 463,03	0,00	144 508,14	144 508,14
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	20 855,04	27 282,71	274 241,16	274 241,16
V. Inne	0,00	-3 282,71	0,00	-2 837,13

H. Koszty finansowe	446 230,77	435 963,02	377 472,10	108 907,89
I. Odsetki	98 764,63	95 007,28	26 612,44	21 396,12
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	-2 881,48
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	220 150,01	219 450,01	344 068,32	88 701,91
IV. Inne	127 316,13	121 505,73	6 791,34	1 691,34
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-142 194,56	-409 304,53	229 568,03	499 175,06
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	28 775,25	27 932,55
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	-142 194,56	-409 304,53	200 792,78	471 242,51

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2024- 30.06.2024	1.04.2024- 30.06.2024	1.01.2023- 30.06.2023	1.04.2023- 30.06.2023
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-142 194,56	267 109,97	200 792,78	471 242,51
II. Korekty razem	-594 697,39	-679 323,73	-1 947 850,66	-1 330 419,11
1. Amortyzacja	260,13	130,06	260,10	130,05
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	26 028,32			0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	386 711,50	0,00	0,00	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-5 520,43	16 713,62	-463 458,48	-721 706,37
5. Zmiana stanu rezerw	-16 000,00	0,00	0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	-973 624,72	-383 223,10	-654 527,59	31 471,78
7. Zmiana stanu należności	-283 337,07	-177 962,50	-63 769,01	-34 886,77
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	250 633,41	-144 433,90	-103 830,40	23 530,96
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	20 151,47	9 452,09	-12 171,72	21 394,80
10. Inne korekty		0,00	-650 353,56	-650 353,56
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-736 891,95	-412 213,76	-1 747 057,88	-859 176,60
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	15 106,38	15 048,98	286 179,08	199 184,44
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	15 106,38	15 048,98	286 179,08	199 184,44
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00	0,00	0,00

1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	15 106,38	15 048,98	286 179,08	199 184,44
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	1 238 672,50	547 350,00	1 272 909,50	368 012,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	320 000,00	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	303 322,50	0,00	964 909,50	60 012,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	615 350,00	547 350,00	58 000,00	58 000,00
4. Inne wpływy finansowe		0,00	250 000,00	250 000,00
II. Wydatki	249 090,53	160 000,00	21 480,64	9 080,51
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych			0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku			0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	6 090,53	0,00	14 480,64	7 080,51
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	243 000,00	160 000,00	7 000,00	2 000,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego			0,00	0,00
8. Odsetki		0,00	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe			0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	989 581,97	387 350,00	1 251 428,86	358 931,49
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	267 796,40	-9 814,78	-209 449,94	-301 060,67
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	267 796,40	-9 814,78	-209 449,94	-301 060,67
F. Środki pieniężne na początek okresu	189 085,69	189 085,69	445 315,65	536 926,38
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	456 882,09	179 270,91	235 865,71	235 865,71

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2024-30.06.2024	1.04.2024-30.06.2024	1.01.2023-30.06.2023	1.04.2023-30.06.2023
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 648 901,97	14 848 480,25	7 006 108,16	6 801 748,12
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	9 648 901,97	14 848 480,25	7 006 108,16	6 801 748,12
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	6 518 617,50	6 518 617,50	2 909,09	0,00
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	73 550,00	73 550,00	6 515 708,41	6 518 617,50
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	6 592 167,50	6 592 167,50	6 518 617,50	6 518 617,50
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	1 505 452,17	1 505 452,17	0,00	0,00
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	1 505 452,17	1 505 452,17	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-5 640 568,37	-5 640 568,37	-5 640 568,37	-5 640 568,37
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	5 640 568,37	5 640 568,37	5 640 568,37	5 640 568,37
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	5 640 568,37	5 640 568,37	5 640 568,37	5 640 568,37
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	11 018 935,14	11 018 935,14	5 640 568,37	5 640 568,37
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-11 018 935,14	-11 018 935,14	-5 640 568,37	-5 640 568,37
6	Wynik netto	-142 194,05	-124 915,92	200 792,78	200 792,78
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	9 580 257,92	9 580 257,92	13 722 609,35	13 722 609,35
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	9 580 257,92	9 580 257,92	13 722 609,35	13 722 609,35

4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

Poniżej przedstawione zostały zasady obowiązujące przy sporządzaniu sprawozdania finansowego. Zasady rachunkowości, które zostały omówione poniżej stosuje się w sposób ciągły całego okresu sprawozdawczego.

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

Wartości niematerialne i prawne podlegają umarzaniu i amortyzowaniu metodą liniową przy zastosowaniu górnych stawek określonych w przepisach podatkowych. Wartości niematerialne i prawne o wartości mniejszej niż 10 000 złotych są umarzane jednorazowo w miesiącu nabycia lub rozpoczęcia pobierania korzyści z wykorzystywania tych praw.

W zakresie ewidencji środków trwałych

Środki trwałe w ciągu roku wyceniane są w cenie nabycia lub koszcie wytworzenia po aktualizacji wyceny składników majątku pomniejszonych o dokonywane odpisy amortyzacyjne oraz dokonane odpisy aktualizujące ich wartość.

Środki trwałe amortyzuje się metodą liniową począwszy od następnego miesiąca po przyjęciu środków trwałych do użytkowania przy zastosowaniu najwyższych stawek przewidzianych w przepisach podatkowych. Możliwe jest w uzasadnionych przypadkach skracanie lub wydłużanie okresu amortyzacji, jeżeli przewidywany okres użytkowania jest dłuższy lub krótszy niż wynikający z zastosowania przepisów podatkowych.

Amortyzacja niskocennych środków trwałych o wartości nieprzekraczającej 10.000 zł dokonywana jest jednorazowo w miesiącu przyjęcia środków trwałych do użytkowania.

W zakresie inwestycji długoterminowych

Udziały lub akcje, w tym od jednostek podporządkowanych wycenia się według ceny nabycia pomniejszonej o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. W przypadku podmiotów notowanych wyceny dokonuje się w oparciu o kursy zamknięcia z ostatniego dnia kwartału.

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

Aktywa finansowe uznaje się za nabyte, a zobowiązania finansowe za powstałe w przypadku zawarcia przez jednostkę kontraktu, który powoduje powstanie aktywów finansowych u jednej ze stron i zobowiązania finansowego albo instrumentu kapitałowego u drugiej ze stron.

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

Rzeczowe składniki aktywów obrotowych wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia nie wyższych od ich cen sprzedaży netto na dzień bilansowy.

Odpisy aktualizujące wartość rzeczowych składników majątku obrotowego dokonane w związku z trwałą utratą ich wartości lub spowodowane wyceną doprowadzającą ich wartość do cen sprzedaży netto możliwych do uzyskania

poniższą wartość pozycji w bilansie i zalicza się je odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub kosztów wytworzenia sprzedanych produktów lub usług lub kosztów sprzedaży.

W zakresie ewidencji należności

Należności wyceniane są w ciągu roku obrotowego w wartości nominalnej. Należności są wyceniane zgodnie z zasadą ostrożności z uwzględnieniem odpisów aktualizujących dotyczących należności wątpliwych.

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

Krajowe środki pieniężne i kredyty bankowe wykazuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej. Środki pieniężne i kredyty w walutach obcych wykazuje się w księgach rachunkowych zgodnie z obecnie obowiązującymi przepisami.

Znajdujące się w kasach środki pieniężne muszą być inwentaryzowane w drodze spisu z natury na ostatni dzień każdego roku obrotowego, natomiast zgromadzone na rachunkach bankowych w drodze uzyskania od banków potwierdzenia ich stanu.

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

Kapitały (fundusze) własne ujmuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej według ich rodzajów i zasad określonych przepisami prawa, statutu lub umowy spółki.

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

Kapitały (fundusze) własne ujmuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej według ich rodzajów i zasad określonych przepisami prawa, statutu lub umowy spółki.

Kapitał zapasowy tworzony jest z podziału zysku, przeniesienia z kapitału rezerwowego z aktualizacji wyceny oraz nadwyżki wartości emisyjnej akcji powyżej ich wartości nominalnej pomniejszonej o koszty tej emisji. Pozostała część kosztów emisji zaliczana jest do kosztów finansowych.

W zakresie rezerw

Rezerwy tworzy się na pewne lub o dużym stopniu prawdopodobieństwa przyszłe zobowiązania i wycenia się je na dzień bilansowy w wiarygodnie oszacowanej wartości. Rezerwy zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych, kosztów finansowych lub strat nadzwyczajnych, zależne od okoliczności, z którymi przyszłe zobowiązania się wiążą.

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

Rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.

W zakresie ewidencji przychodów

Przychody ze sprzedaży obejmują niewątpliwie należne lub uzyskane kwoty netto ze sprzedaży, pomniejszone o należny podatek od towarów i usług ujmowane w okresach, których dotyczą.

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

- a) pozostałe przychody i koszty operacyjne pośrednio związane z działalnością Spółki w zakresie m.in. zysków i strat ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych, aktualizacji wyceny aktywów niefinansowych, utworzenia i rozwiązania rezerw na przyszłe ryzyko, kar, grzywien i odszkodowań, otrzymania lub przekazania darowizn;
- b) przychody finansowe z tytułu dywidend (udziałów w zyskach), odsetek, zysków ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki dodatnich różnic kursowych nad ujemnymi;
- c) koszty finansowe z tytułu odsetek, strat ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi;
- d) straty i zyski nadzwyczajne powstałe na skutek trudnych do przewidzenia zdarzeń nie związanych z ogólnym ryzykiem prowadzenia Spółki poza jej działalnością operacyjną.

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

- a) bieżące zobowiązania z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych;

W zakresie produkcji w toku

Produkcja w toku ujmowana jest w wysokości bezpośrednich kosztów wytworzenia oraz uzasadnionej części kosztów pośrednich. Przy wycenie produktów gotowych uwzględnia się art. 34 ust. 3 ustawy o rachunkowości.

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2024 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w II kwartale 2024 r.

W 2Q2024 roku Spółka wygenerowała 781 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 192 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów: z tytułu umowy ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z rozwojem biznesu, testowaniem funkcjonalnym, promocją, marketingiem oraz zarządzaniem profilami w mediach społecznościowych gry Everdream Valley oraz Giants Uprising.

W zakresie działań w okresie 2Q2024 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 781 tys. zł, w tym 192 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów, w tym 17,5 tys. USD stanowią przychody wynikające z umowy ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z rozwojem biznesu, testowaniem funkcjonalnym, promocją, marketingiem oraz zarządzaniem profilami w mediach społecznościowych gry Everdream Valley, resztę stanowi minimum guarantee dla projektu Bee Simulator: Ultimate Edition oraz podnajem części biura Spółki;
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 590 tys. zł związany jest z produkcją w toku projektów Projektu CHASE/ gra BARKOUR;
- koszty działalności operacyjnej spółki nieznacznie wyższe vs 2Q23, zmniejszeniu uległy koszty usług obcych, zwiększone wynagrodzenia;

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów Projektu CHASE/gry BARKOUR;
- spadek poziomu kapitału własnego ze względu na odpisy dokonane w sprawozdaniu rocznym za 2023 rok.

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

Emitent nie publikował prognoz.

5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych. Realizowany w poprzednich latach Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku.

Warszawa, dnia 14 sierpnia 2024 roku