

VARSAV



BEE

SIMULATOR

Skonsolidowany oraz jednostkowy
raport kwartalny VARSAV VR SA za
2Q 2018 roku

Warszawa, 14 sierpnia 2018 roku

1. Wybrane dane finansowe	4
1.1. Wybrane dane finansowe Grupy Kapitałowej Varsav VR SA	4
1.2. Wybrane dane finansowe VARSAV VR SA	5
2. Informacje ogólne	6
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	6
2.2. Zarząd	6
2.3. Rada Nadzorcza	8
2.4. Akcjonariat	10
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta	11
2.6. Zatrudnienie	19
2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	19
3. Skonsolidowane dane finansowe	23
3.1. Bilans	23
3.2. Rachunek zysków i strat	24
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych	26
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	27
4. Jednostkowe dane finansowe	28
4.1. Bilans	28
4.2. Rachunek zysków i strat	29
4.3. Rachunek przepływów pieniężnych	31
4.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	32
5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	33
6. Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2018 roku	36
6.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy Kapitałowej w II kwartale 2018 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.	36
6.2. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w II kwartale 2018 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.	37
6.3. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym	38
6.4. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	38

Szanowni Państwo,

przekazujemy na Państwa ręce raport Grupy Kapitałowej VARSAV VR S.A. prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze fakty dotyczące działalności w okresie drugiego kwartału 2018 r. Niniejszy raport stanowi jednocześnie pierwszy raport sporządzony w formie skonsolidowanej. Konsolidacji podlega sprawozdanie finansowe Crowd Dragons Sp. z o.o. w której Emitent posiada 100% udziałów.

Miniony kwartał to okres koncentracji działań w zakresie produkcji gry Bee Simulator, przeprowadzenie pierwszych kampanii na portalu CrowdDragons.com oraz zawarcie dwóch umów wydawniczo- dystrybucyjnych – na grę Bully Giant oraz Sweetest Dungeon.

W 2Q2018 roku doszło do zakończenia wersji beta gry Bee Simulator na urządzenia PC, która zawiera większość kluczowych funkcjonalności i mechanik, tworzono również ścieżkę dźwiękową gry. Bazowy zakres prac nad grą został również rozszerzony o lokalny tryb wieloosobowy - tzw. split-screen. W najbliższym czasie rozpoczną się także prace związane z portowaniem gry na konsole PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch (Emitent utworzył wraz z Fat Dog Games SA spółkę Imperial Porters Sp. z o.o., która będzie odpowiedzialna za przeprowadzenie prac optymalizacyjnych i certyfikację gry na poszczególne konsole).

Spółka obecnie analizuje możliwe scenariusze wydania oraz daty premiery gry Bee Simulator. Rozpoczęto pierwsze działania promocyjne m.in. opublikowano trailer Bee Simulator, który spotkał się z bardzo dobrym odbiorem wśród dziennikarzy i graczy. W tydzień od publikacji liczba odsłon trailera na kanałach Facebook oraz YouTube.com przekroczyła 1 mln, liczba publikacji na temat gry sięgnęła 500, a ich całkowity zasięg sięgnął prawie 10 mln użytkowników.

Spółka zależna Crowd Dragons sp. z o.o w 2Q2018 roku z sukcesem zakończyła kampanie crowdfundingu przychodowego dla spółki Fat Dog Games S.A., w ramach której spółka pozyskała 600 tys. PLN.

Z wyrazami szacunku,

Konrad Mroczek

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

Członek Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

1.1. Wybrane dane finansowe Grupy Kapitałowej Varsav VR SA

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018
Przychody netto ze sprzedaży	15 400,00	0,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 340 666,55	-703 893,65
Zysk (strata) brutto	-385 666,12	-241 663,58
Zysk (strata) netto	-434 506,12	-290 503,58
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-289 932,34	136 752,29
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	312 851,72	92 702,11
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-211 901,37	-211 901,37
Przepływy pieniężne netto, razem	-188 981,99	17 553,03
Aktywa trwałe	3 035 116,49	3 035 116,49
Aktywa obrotowe	3 264 911,31	3 264 911,31
Kapitały własne	5 815 019,89	5 815 019,89
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	485 007,91	485 007,91
Suma bilansowa	6 300 027,80	6 300 027,80

W 2Q2018 r. Grupa Kapitałowa nie osiągnęła przychodów netto ze sprzedaży, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 704 tys. zł oraz 291 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa na koniec 2Q2018 r. wynosiła 6 300 tys. zł, w tym 5 815 tys. zł to kapitały własne.

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych w 2Q 2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons Sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku, Emitent nie przedstawia danych porównywalnych za analogiczny kwartał poprzedniego roku.

1.2. Wybrane dane finansowe VARSAV VR SA

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018	1.01.2017- 30.06.2017	1.04.2017- 30.04.2017
Przychody netto ze sprzedaży	15 400,00	0,00	282 965,90	260 662,40
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 313 114,43	-676 341,53	-393 078,64	-159 089,11
Zysk (strata) brutto	-358 106,03	-214 103,49	-16 674,94	-423 545,03
Zysk (strata) netto	-406 946,03	-262 943,49	-16 674,94	-423 545,03
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-370 874,94	55 809,69	26 421,15	-1 758,98
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	286 351,72	66 202,11	-923 689,35	-499 486,91
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-211 901,37	-211 901,37	1 902 100,51	1 700 199,03
Przepływy pieniężne netto, razem	-296 424,59	-89 889,57	1 004 832,31	1 198 953,14
Aktywa trwałe	3 040 116,49	3 040 116,49	3 816 230,63	3 816 230,63
Aktywa obrotowe	3 174 536,40	3 174 536,40	3 392 638,00	3 392 638,00
Kapitały własne	5 842 579,98	5 842 579,98	4 009 845,36	4 009 845,36
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	372 072,91	372 072,91	3 199 023,27	3 199 023,27
Suma bilansowa	6 214 652,89	6 214 652,89	7 208 868,63	7 208 868,63

W 2Q2018 r. Emitent nie osiągnął przychodów netto ze sprzedaży, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 676 tys. zł oraz 263 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa na koniec 2Q2018 r. wynosiła 6 214 tys. zł, w tym 5 843 tys. zł to kapitały własne.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV VR S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Górskiego 6/24, 00-033 Warszawa

Biuro Zarządu: 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

Na podstawie uchwały nr 15 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia VARSAV VR SA z dnia 28 czerwca 2018 roku dokonano zmiany statutu Spółki w przedmiocie zmiany Firmy Spółki na Varsav Game Studios Spółka Akcyjna. Uchwała wejdzie w życie z dniem rejestracji przez KRS. Wniosek do KRS został złożony przez Spółkę.

2.2. Zarząd

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

Konrad Mroczek - Prezes Zarządu

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

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

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

Łukasz Rosiński - Członek Zarządu

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

Posiada blisko 10-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w emisjach akcji i obligacji korporacyjnych (Prezes Zarządu Macromoney Corporate Finance Sp. z o.o.). Dodatkowo Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (do maja 2018 roku wiceprezes Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

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

2.3. Rada Nadzorcza

W dniu 30 czerwca 2017 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało pięciu członków Rady Nadzorczej na nową wspólną III kadencję, w osobach. W dniu 3 sierpnia 2017 r. rezygnację z funkcji członka Rady Nadzorczej złożyła Pani Iwona Rogowska. NWZ Spółki w dniu 2 października 2017 roku powołało Panią Annę Andrzejak jako członka Rady Nadzorczej Spółki. Ponadto, w związku z rezygnacją z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej przez Pana Łukasza Rosińskiego złożoną w dniu 7 maja 2018 roku, w dniu 7 maja 2018 Rada Nadzorcza powołała w trybie kooptacji do Rady Nadzorczej Panią Magdalenę Kramer. W dniu 28 czerwca 2018 roku Walne Zgromadzenie zatwierdziło wybór Pani Magdaleny Kramer do Rady Nadzorczej Spółki.

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

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

Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej

Pani Magdalena posiada kilkuletnie doświadczenie w obsłudze prawnej spółek prawa handlowego oraz podmiotów rynku kapitałowego, nabyte w trakcie pracy w kancelariach adwokackich oraz w podmiocie z sektora usług finansowych.

Zajmuje się w szczególności obsługą prawną emisji papierów wartościowych oraz dłużnych papierów wartościowych, doradztwem prawnym w zakresie funkcjonowania spółek kapitałowych, w tym w szczególności spółek publicznych, przeprowadzaniem procesów przekształcenia i łączenia spółek handlowych, prowadzeniem postępowań sądowych z zakresu prawa gospodarczego ze szczególnym uwzględnieniem problematyki związanej z zaskarżaniem uchwał organów spółek prawa handlowego.

Adam Osiński - Przewodniczący Rady Nadzorczej

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

Obecnie Pan Adam Osiński jest Partnerem w Kancelarii Prawnej Osiński i Georgiades sp.k.

Anna Andrzejak - Członek Rady Nadzorczej

Pani Anna Andrzejak posiada wieloletnie doświadczenie w zakresie bankowości inwestycyjnej, inwestycji kapitałowych oraz funduszy typu private equity. Była zatrudniona w biurach maklerskich, firmach inwestycyjnych, jak również w departamencie banku działającym w obszarze corporate finance. W trakcie swojej kariery zawodowej zasiadała w radach nadzorczych kilkunastu spółek kapitałowych.

Dominik Gaworecki - Członek Rady Nadzorczej

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

2.4. Akcjonariat

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia niniejszego raportu przedstawia się następująco:

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	11,61%	2 095 200	11,61%
2	B	604 800	3,35%	604 800	3,35%
3	C	700 000	3,87%	700 000	3,87%
4	D	770 000	4,27%	770 000	4,27%
5	E	10 308 571	57,11%	10 308 571	57,11%
6	F	571 428	3,17%	571 428	3,17%
7	G	3 000 000	16,62%	3 000 000	16,62%
Razem		18 049 999	100,00%	18 049 999	100,00%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego raportu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	VARSAV SA	10,504,648	58,20%	10,504,648	58,20%
2	Pozostali	7 545 351	41,80%	7 545 351	41,80%
Razem		18 049 999	100,00%	18 049 999	100,00%

Uchwała w sprawie wprowadzenia akcji serii A, F oraz G do obrotu została podjęta przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w dniu 26 kwietnia 2018 roku. Pierwsze notowanie akcji miało miejsce w dniu 9 maja 2018 roku.

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

Podstawową działalnością Emitenta jest produkcja gier komputerowych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości oraz rozszerzonej rzeczywistości. Biorąc pod uwagę trendy rynkowe oraz wielkość rynku obecnie Emitent koncentruje się na produkcji gier komputerowych.

Varsav VR SA rozpoczęła działalność wydawniczą na rynku gier komputerowych poprzez podpisanie dwóch umów wydawniczo dystrybucyjnych. Spółka świadczy także usługi IT dla podmiotów zewnętrznych oraz tworzy zaplecze technologiczno - biznesowe dla projektów z branży.

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

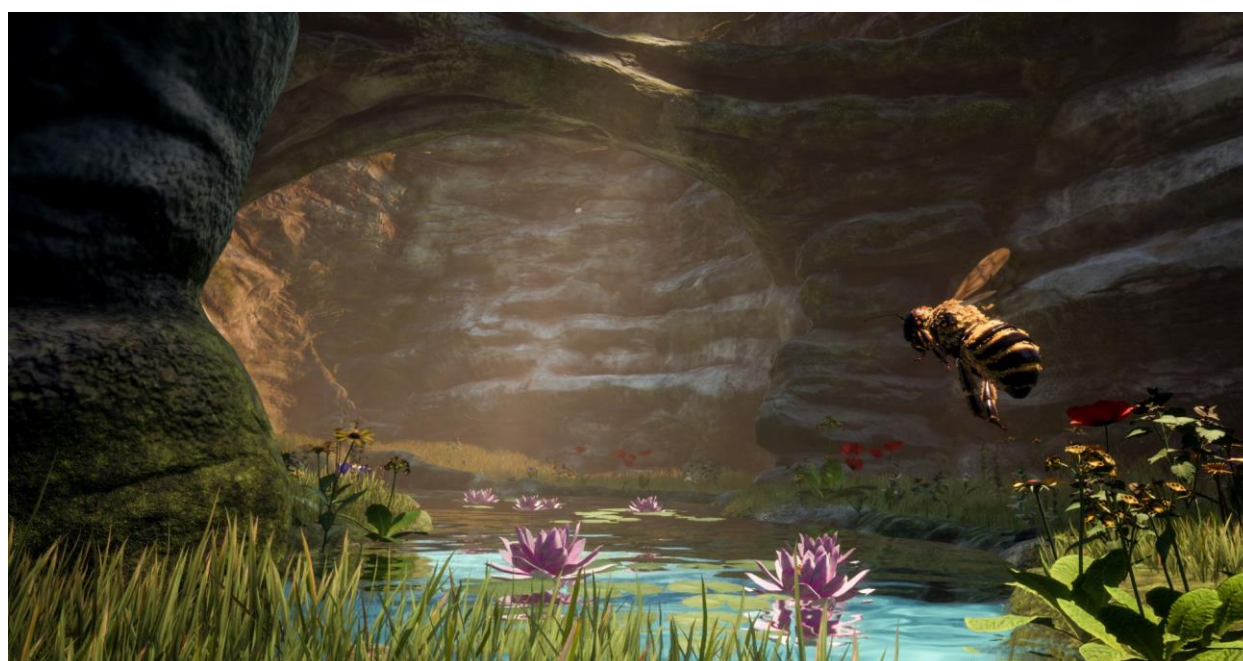
- prowadzi działalność polegającą na udzielaniu wsparcia merytorycznego, technologicznego lub finansowego projektów podmiotów z branży gier komputerowych oraz VR/AR.

Produkcja gier komputerowych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości oraz rozszerzonej rzeczywistości

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

- Produkcja własna – w chwili obecnej działania produkcyjne koncentrują na następujących projektach:
 - Bee Simulator - Bee Simulator jest przygodową grą z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby, której scenariusz opiera się na życiu i codziennych zwyczajach pszczoł. Bee Simulator jest grą przeznaczoną dla rodzin - dzieci oraz ich rodziców, w której gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje wszystkie powierzone jej przez naturę zadania, tak jak to ma miejsce w prawdziwym życiu pszczoł. Dodatkowo zbudowana została w oparciu o łatwe do opanowania i zrozumiałe dla dziecka mechanizmy. W tej interaktywnej opowieści gracze dostaną szansę spojrzenia na świat z zupełnie innej, owadziej perspektywy oraz możliwość poznania zwyczajów i ważnych wydarzeń z życia pszczoł. W grze Bee Simulator dostępne są trzy tryby rozgrywki:
 - a) Fabularny tryb dla pojedynczego gracza, w którym poznajemy historię pszczelej rodziny i staramy się uratować rój przed zagrożeniem ze strony ludzi.

- b) Tryb swobodnej eksploracji świata zainspirowanego nowojorskim Central Parkiem.
- c) Tryb split-screen oparty o kooperację lub klasyczną konkurencję, oferujący dodatkową mapę, dzięki której rozgrywka będzie jeszcze ciekawsza.





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



- Działalność wydawnicza na rynku gier komputerowych (działalność realizowana będzie pod marką VARSAV Publishing i będzie obejmowała m.in. kontrole jakości, wydanie gry, promocje oraz dystrybucję):
 - Bully Giant –to gra typu hack'n'slash z elementami strategii, osadzona w czasach ewoluującego średniowiecza. W grze wcielamy się w jednego z wielu olbrzymów, a naszym zadaniem jest niszczenie wciąż budujących się nowych wiosek i osad ludzi. Gracz będzie miał możliwość rozwijania swoich olbrzymów o coraz silniejsze i bardziej złożone ataki. Nie zabraknie również magicznych ulepszeń, rozbudowanej palety broni i tarcz, elementów pancerza, a także powoływania pomocników w postaci ludzi, zwierząt i potworów. W grze przyjdzie się nam zmierzyć z licznymi przeciwnikami w postaci ludzi oraz olbrzymów-najemników, starających się odeprzeć nasze ataki. Przewidywana jest również wersja local-multiplayer. Premiera gry Bully The Giant w wersji PC zaplanowana jest na 2Q 2019 r. Rozważane jest wydanie gry również na konsole: Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.



- Sweetest Dungeon – to dynamiczny side-scroller, w klimacie fantasy, osadzony w podziemnym świecie. Gracz wciela się we władcę lochu, broniąc go przed przeciwnikami. Produkcja gry realizowana będzie przez Pomysłodawców oraz zasoby własne Emitenta. Premiera gry w wersji na PC zaplanowana jest na 4Q 2018 r. Strony nie wykluczają również wydania gry na konsole: Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.
- Projekty realizowane przez spółki, w których Emitent posiada udziały:
 - INTERKOSMOS (Ovid Works Sp. z o.o.) – to wymagająca mini-gra w wirtualnej rzeczywistości, opowiadająca komediową historię astronauty, pełną zwrotów akcji, międzynarodowych intryg i zimnowojennych absurdów. Gracz musi poprowadzić swoją w pełni interaktywną kapsułę Zvezda do bezpiecznego lądowania, korzystając z pomocy NASA i Roskosmosu. Gra jest inspirowana technologią kosmiczną z 1970 roku, w której każdy przełącznik, manometr i mechaniczny bit może mieć znaczenie dla przetrwania gracza-astronauty w powrocie na ziemię.



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



graczowi dawkę typowo growych elementów, takich jak zagadki środowiskowe, wyzwania sprawnościowe czy odkrywanie alternatywnych dróg ucieczki.

Usługi IT dla podmiotów zewnętrznych z zakresu VR/AR

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

Zaplecze technologiczno - biznesowe dla projektów z branży AR/VR

W ramach działań z powyższego zakresu, Emitent uruchomił portal crowdfundingowy CrowdDragons.com. Przedmiotowa platforma umożliwia pozyskiwanie środków pieniężnych dla projektów z branży gier komputerowych, mobilnych, AR/VR oraz technologii związanych z ich tworzeniem.

Spółka zależna Crowd Dragons sp. z o.o w 2Q2018 roku z sukcesem zakończyła kampanię crowdfundingu przychodowego w ramach której zebrano 600 tys. PLN dla spółki Fat Dog Games S.A.. W 2Q2018 roku rozpoczęto również kampanię RED DEV STUDIO. Kampania zakończyła się w lipcu 2018 roku, Spółka pozyskała 108 tys. PLN. Kampanie realizowane były w ramach crowdfundingu przychodowego.

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

2.6. Zatrudnienie

Na dzień publikacji raportu zespół deweloperski VARSAV VR S.A., składa się z osiemnastu młodych, utalentowanych specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog. Całością produkcji zarządza ekspert branży gamingowej w Polsce z 13-letnim doświadczeniem w branży.

Zespół podzielono na trzy podstawowe piony: game design, techniczny i artystyczny. Piony zarządzane są przez starszych specjalistów. Całość Zespołu opiera się na ścisłym podziale zakresów pracy i odpowiedzialności za nią i określonych trybach współpracy między pionami. Poszczególne piony, jak i całość Zespołu korzysta z ustalonego łańcucha dowodzenia, zapewniającego mu sprawność decyzyjną zarówno w przypadkach działania całości Zespołu, współpracy między pionami, jak i autonomicznego działania części Zespołu. Struktura organizacyjna opiera się zarządzaniu przez przykład (leadership by example), maksymalizacji sprawności decyzyjnej, komunikacyjnej i operacyjnej, realistycznym planowaniu metod osiągnięcia celów i elastyczności w dziedzinie ich realizacji. W praktyce przypomina styl zarządzania agile, uszczuplony o niepraktyczne aspekty i procedury.

Zespołem bezpośrednio zarządza producent Bee Simulatora, manager z ponad 12 letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad 20 wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

Dodatkowo Spółka zatrudnia 5 osób nie zaangażowanych bezpośrednio w produkcję.

Emitent wykorzystuje ponadto outsourcing usług w ramach prowadzonej działalności. Crowd Dragons Sp. z o.o. nie zatrudnia obecnie pracowników.

Zatrudnienie w ramach Grupy Kapitałowej jest tożsame z zatrudnieniem po stronie Emitenta.

2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

Na dzień publikacji raportu, w skład Grupy kapitałowej Emitenta wchodzi spółka Crowd Dragons sp. z o.o., w której Emitent posiada 100% kapitału zakładowego. Sprawozdania zostały sporządzone w formie skonsolidowanej przy czym, w ocenie Emitenta Crowd Dragons Sp. z o.o. nie prowadzi jeszcze istotnej działalności.

Ponadto, na koniec 2Q2018 r. Emitent posiadał 42% kapitału zakładowego Ovid Works Sp. z o.o. oraz 49 % kapitału zakładowego Imperial Porters Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Zarówno wyniki finansowe Ovid Works sp. z o.o. jak i Imperial Porters sp. z o.o. nie podlegają konsolidacji.

Firma:

Forma prawna:

Kraj siedziby:

Siedziba:

Adres:

KRS:

Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów na WZ:

Udział Emitenta w kapitale zakładowym Spółki:

Profil działalności:

Internet:

Crowd Dragons Sp. z o.o.

spółka z ograniczoną działalnością

Polska

Warszawa

ul. Wojciecha Górskiego 6/24

00-033 Warszawa

0000719214

100 proc.

100 proc.

prowadzenie portalu crowdfundingowego

<http://www.CrowdDragons.com/>

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



Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana celem realizacji zadań związanych z uruchomieniem portalu crowdfundingowego pod nazwą CrowdDragons.com. Przedmiotowy portal crowdfundingowy pod nazwą CrowdDragons.com został uruchomiony w dniu 30 marca 2018 roku.

Jest to portal finansowania społecznościowego, który umożliwia inwestowanie w projekty z rynku gier komputerowych, konsolowych i karcianych oraz projekty związane z technologiami VR/AR.

Firma: Ovid Works Sp. z o.o.

Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa

Zarząd: Jacek Chojecki, Jacek Dębowski

Profil działalności: Produkcja gier komputerowych

Internet: <http://www.ovidworks.com/>

Udział: 42% kapitału zakładowego

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

Spółka Ovid Works zgromadziła 10-osobowy zespół specjalistów z doświadczeniem wyniesionym z takich spółek jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge. W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos:”, w ramach pierwszej edycji Programu sektorowego GameINN. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.

W październiku 2017 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”, w ramach drugiej edycji Programu sektorowego GameINN. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.

Firma: Imperial Porters Sp. z o.o.

Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Kossaka 11, 01-576 Warszawa

Zarząd: Aleksander Sierżęga

Profil działalności: Produkcja gier komputerowych

Udział: 49% kapitału zakładowego

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

Obecnie zespół Imperial Porters Sp. z o.o. składa się z pięciu doświadczonych programistów, w tym lidera zespołu posiadającego ponad 10-letnie doświadczenie. Emitent będzie zlecał nowo powołanej spółce portowanie gier wydawanych przez Emitenta na konsole Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.

3. Skonsolidowane dane finansowe

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2018
A.	Aktywa trwałe	3 035 116,49
I.	Wartości niematerialne i prawne	2 073 080,04
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	159 236,06
III.	Należności długoterminowe	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	802 800,39
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
B.	Aktywa obrotowe	3 264 911,31
I.	Zapasy	3 176,52
II.	Należności	539 926,11
III.	Inwestycje krótkoterminowe	2 704 089,68
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	17 719,00
A. + B.	Aktywa razem	6 300 027,80
A.	Kapitał (fundusz) własny	5 815 019,89
I.	Kapitał podstawowy	1 804 999,90
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	6 838 767,54
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-2 394 241,43
VIII.	Zysk (strata) netto	-434 506,12
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	485 007,91
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	365 902,96
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	119 104,95
A. + B.	Pasywa razem	6 300 027,80

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych w 2Q2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku, Emitent nie przedstawia danych porównywalnych za analogiczny kwartał poprzedniego roku.

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	15 400,00	0,00
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	15 400,00	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	1 334 871,21	702 555,90
I.	Amortyzacja	358 664,52	179 159,76
II.	Zużycie materiałów i energii	54 836,86	17 643,71
III.	Usługi obce	247 817,97	137 272,74
IV.	Podatki i opłaty	6 895,73	6 859,45
III.	Wynagrodzenia	565 065,03	306 883,35
IV.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	93 692,41	48 652,89
III.	Pozostałe koszty rodzajowe	7 898,69	6 084,00
IV.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-1 319 471,21	-702 555,90
D.	Pozostałe przychody operacyjne	56 874,25	28 565,69
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Dotacje	52 957,56	26 076,28
III.	Inne przychody operacyjne	3 916,69	2 489,41
E.	Pozostałe koszty operacyjne	78 069,59	29 903,44
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	25 112,03	3 827,16
IV.	Koszty projektu	52 957,56	26 076,28
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-1 340 666,55	-703 893,65
G.	Przychody finansowe	1 207 680,82	682 821,71
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II.	Odsetki	1 652,11	1 602,74
III.	Zysk ze zbycia inwestycji	323 999,15	321 218,57
IV.	Aktualizacja wartości inwestycji	882 029,56	360 000,40
V.	Inne	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	252 680,39	220 591,64
I.	Odsetki	12 590,37	12 590,37
II.	Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości inwestycji	239 936,70	207 936,70
IV.	Inne	153,32	64,57

I.	Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-385 666,12	-241 663,58
J.	Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)	0,00	0,00
I.	Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00
II.	Straty nadzwyczajne	0,00	0,00
K.	Zysk (strata) brutto (I +/- J)	-385 666,12	-241 663,58
L.	Podatek dochodowy	48 840,00	48 840,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
N.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	-434 506,12	-290 503,58

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych w 2Q2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku, Emitent nie przedstawia danych porównywalnych za analogiczny kwartał poprzedniego roku.

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018
A. Przepływy środków z działalności operacyjnej		
I. Zysk (strata) netto	-434 506,12	-290 503,58
II. Korekty razem	144 573,78	427 255,87
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)	-289 932,34	136 752,29
B. Przepływy środków z działalności inwestycyjnej		
I. Wpływy	1 589 652,11	1 058 652,11
II. Wydatki	1 276 800,39	965 950,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)	312 851,72	92 702,11
C. Przepływy środków z działalności finansowej		
I. Wpływy	0,00	0,00
II. Wydatki	211 901,37	211 901,37
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)	-211 901,37	-211 901,37
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III + B.III + C.III)	-188 981,99	17 553,03
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-188 981,99	17 553,03
F. Środki pieniężne na początek okresu	615 774,67	409 239,65
G. Środki pieniężne na koniec okresu	426 792,68	426 792,68

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych w 2Q2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku, Emitent nie przedstawia danych porównywalnych za analogiczny kwartał poprzedniego roku.

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2018-30.06.2018	1.04.2018-30.06.2018
I	Stan kapitału własnego na początek okresu (BO)	6 249 526,01	6 105 523,47
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	6 249 526,01	6 105 523,47
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	5 815 019,89	5 815 019,89
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu podziału zysku (pokrycia straty)	5 815 019,89	5 815 019,89

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych w 2Q2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku, Emitent nie przedstawia danych porównywalnych za analogiczny kwartał poprzedniego roku.

4. Jednostkowe dane finansowe

4.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2018	Stan na dzień 30.06.2017
A.	Aktywa trwałe	3 040 116,49	3 816 230,63
I.	Wartości niematerialne i prawne	2 073 080,04	2 806 066,02
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	159 236,06	210 164,61
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	807 800,39	800 000,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	3 174 536,40	3 392 638,00
I.	Zapasy	3 176,52	1 085,73
II.	Należności	535 493,80	358 184,71
III.	Inwestycje krótkoterminowe	2 618 147,08	3 030 651,51
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	17 719,00	2 716,05
A. + B.	Aktywa razem	6 214 652,89	7 208 868,63

A.	Kapitał (fundusz) własny	5 842 579,98	4 009 845,36
I.	Kapitał podstawowy	1 804 999,90	1 504 999,90
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	6 838 767,54	3 388 767,54
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-2 394 241,43	-867 247,14
VIII.	Zysk (strata) netto	-406 946,03	-16 674,94
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	372 072,91	3 199 023,27
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	4 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	252 967,96	2 969 198,20
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	119 104,95	225 825,07
A. + B.	Pasywa razem	6 214 652,89	7 208 868,63

4.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018	1.01.2017- 30.06.2017	1.04.2017- 30.06.2017
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	15 400,00	0,00	282 965,90	260 662,40
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	15 400,00	0,00	282 965,90	260 662,40
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	1 307 319,05	675 003,74	657 775,35	416 652,91
I.	Amortyzacja	358 664,52	179 159,76	319 094,16	159 549,72
II.	Zużycie materiałów i energii	54 328,86	17 135,71	35 498,51	30 059,86
III.	Usługi obce	225 442,26	114 897,03	194 701,96	154 971,91
IV.	Podatki i opłaty	6 867,28	6 831,00	3 758,00	1 901,00
III.	Wynagrodzenia	565 065,03	306 883,35	88 162,86	54 458,86
IV.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	93 692,41	48 652,89	3 786,11	3 786,11
III.	Pozostałe koszty rodzajowe	3 258,69	1 444,00	12 773,75	11 925,45
IV.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-1 291 919,05	-675 003,74	-374 809,45	-155 990,51
D.	Pozostałe przychody operacyjne	56 873,78	28 565,22	56 203,41	27 488,30
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Dotacje	52 957,56	26 076,28	56 186,80	27 487,34
III.	Inne przychody operacyjne	3 916,22	2 488,94	16,61	0,96
E.	Pozostałe koszty operacyjne	78 069,16	29 903,01	74 472,60	30 586,90
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	25 111,60	3 826,73	18 285,80	3 099,56
IV.	Koszty projektu	52 957,56	26 076,28	56 186,80	27 487,34
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-1 313 114,43	-676 341,53	-393 078,64	-159 089,11
G.	Przychody finansowe	1 207 680,82	682 821,71	840 568,31	174 110,17
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	1 652,11	1 602,74	110,85	110,17
III.	Zysk ze zbycia inwestycji	323 999,15	321 218,57	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości inwestycji	882 029,56	360 000,40	840 457,46	174 000,00
V.	Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	252 672,42	220 583,67	464 164,61	438 566,09
I.	Odsetki	12 590,37	12 590,37	14 493,10	9 894,58
II.	Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości inwestycji	239 936,70	207 936,70	449 605,56	428 605,56
IV.	Inne	145,35	56,60	65,95	65,95
I.	Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-358 106,03	-214 103,49	-16 674,94	-423 545,03

J.	Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)	0,00	0,00	0,00	0,00
I.	Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Straty nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
K.	Zysk (strata) brutto (I +/- J)	-358 106,03	-214 103,49	-16 674,94	-423 545,03
L.	Podatek dochodowy	48 840,00	48 840,00	0,00	0,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
N.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	-406 946,03	-262 943,49	-16 674,94	-423 545,03

4.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł		1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018	1.01.2017- 30.06.2017	1.04.2017- 30.06.2017
A. Przepływy środków z działalności operacyjnej					
I.	Zysk (strata) netto	-406 946,03	-262 943,49	-16 674,94	-423 545,03
II.	Korekty razem	36 071,09	318 753,18	43 096,09	421 786,05
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)	-370 874,94	55 809,69	26 421,15	-1 758,98
B. Przepływy środków z działalności inwestycyjnej					
I.	Wpływy	1 589 652,11	1 058 652,11	0,00	0,00
II.	Wydatki	1 303 300,39	992 450,00	923 689,35	499 486,91
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)	286 351,72	66 202,11	-923 689,35	-499 486,91
C. Przepływy środków z działalności finansowej					
I.	Wpływy	0,00	0,00	2 331 878,10	2 125 378,10
II.	Wydatki	211 901,37	211 901,37	429 777,59	425 179,07
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)	-211 901,37	-211 901,37	1 902 100,51	1 700 199,03
D.	Przepływy pieniężne netto razem (A.III +/- B.III +/- C.III)	-296 424,59	-89 889,57	1 004 832,31	1 198 953,14
E.	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-296 424,59	-89 889,57	1 004 832,31	1 198 953,14
F.	Środki pieniężne na początek okresu	615 774,67	409 239,65	474 580,74	280 459,91
G.	Środki pieniężne na koniec okresu	319 350,08	319 350,08	1 479 413,05	1 479 413,05

4.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018	1.01.2017- 30.06.2017	1.04.2017- 30.06.2017
I	Stan kapitału własnego na początek okresu (BO)	6 249 526,01	6 105 523,47	4 192 844,94	4 427 163,75
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	6 249 526,01	6 105 523,47	4 192 844,94	4 427 163,75
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	5 842 579,98	5 842 579,98	4 009 845,36	4 009 845,36
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu podziału zysku (pokrycia straty)	5 842 579,98	5 842 579,98	4 009 845,36	4 009 845,36

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

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

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

Wartości niematerialne i prawne podlegają umarzaniu i amortyzowaniu metodą liniową przy zastosowaniu górnych stawek określonych w przepisach podatkowych. Wartości niematerialne i prawne o wartości mniejszej niż 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 poczynawszy od następnego miesiąca po przyjęciu środków trwałych do używania przy zastosowaniu najwyższych stawek przewidzianych w przepisach podatkowych. Możliwe jest w uzasadnionych przypadkach skracanie lub wydłużanie okresu amortyzacji, jeżeli przewidywany okres użytkowania jest dłuższy lub krótszy niż wynikający z zastosowania przepisów podatkowych.

Amortyzacja niskocennych środków trwałych o wartości nieprzekraczającej 3.500 zł dokonywana jest jednorazowo w miesiącu przyjęcia środków trwałych do używania.

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

Odpisy aktualizujące wartość rzeczowych składników majątku obrotowego dokonane w związku z trwałą utratą ich wartości lub spowodowane wyceną doprowadzającą ich wartość do cen sprzedaży netto możliwych do uzyskania pomniejszają wartość pozycji w bilansie i zalicza się je odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub kosztów wytworzenia sprzedanych produktów lub usług lub kosztów sprzedaży.

W zakresie ewidencji należności

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

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

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

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

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

W zakresie rezerw

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

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

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

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

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

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

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

6. Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2018 roku

6.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy Kapitałowej w II kwartale 2018 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.

Niniejsze sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej Varsav VR SA w najbardziej istotnych aspektach odnosi się do działalności Emitenta. W 2Q2018 z Grupy Kapitałowej tj. Crowd Dragons Sp. z o.o. odnotowała 27,6 tys. PLN kosztów (usługi IT oraz obsługa prawna) i nie wygenerowała przychodów.

W 2Q2018 r. Emitent prowadził działania związane z produkcją gry Bee Simulator. W 2Q2018 roku doszło do zakończenia wersji beta gry Bee Simulator na urządzenia PC, która zawiera większość kluczowych funkcjonalności i mechanik, tworzono również ścieżkę dźwiękową gry. Bazowy zakres prac nad grą został również rozszerzony o lokalny tryb wieloosobowy - tzw. split-screen. W najbliższym czasie rozpoczną się także prace związane z portowaniem gry na konsole PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch (celem wykonania portowania Emitent utworzył wraz z Fat Dog Games SA spółkę Imperial Porters Sp. z o.o.).

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

W zakresie działań w okresie 2Q2018 r. które miały wpływ na wyniki Spółki oraz grupy kapitałowej:

- kontynuowano amortyzację przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w 2Q2018 wyniosła 149 344,65 zł.
- wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych oraz wydatki w zakresie sprzętu oraz licencji. Wzrost wynagrodzeń wynika z wzrostu liczby osób zatrudnionych w spółce w takich działach jak testowanie oraz optymalizacja gry.

- sprzedaż posiadanych akcji The Farm 51 Group SA. Emitent w wyniku powyższej operacji w 2Q 2018 roku wygenerował 321 218,57 zł zysku. Obecnie Emitent nie posiada akcji The Farm 51 Group SA.
- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (Bloofer Team S.A., Fat Dog Games SA, Fabryka Konstrukcji Drewnianych SA) wpłynęła na pozycję „aktualizacja wartości inwestycji”.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki dokonano:

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

6.2. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w II kwartale 2018 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.

W 2Q2018 r. Emitent prowadził działania związane z produkcją gry Bee Simulator. W 2Q2018 roku doszło do zakończenia wersji beta gry Bee Simulator na urządzenia PC, która zawiera większość kluczowych funkcjonalności i mechanik, tworzono również ścieżkę dźwiękową gry. Bazowy zakres prac nad grą został również rozszerzony o lokalny tryb wieloosobowy - tzw. split-screen. W najbliższym czasie rozpoczną się także prace związane z portowaniem gry na konsole PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch (celem wykonania portowania Emitent utworzył wraz z Fat Dog Games SA spółkę Imperial Porters Sp. z o.o.).

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

W zakresie działań w okresie 2Q2018 r. które miały wpływ na wyniki Spółki oraz grupy kapitałowej:

- kontynuowano amortyzację przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w 2Q2018 wyniosła 149 344,65 zł.
- wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych oraz wydatki w zakresie sprzętu oraz licencji. Wzrost wynagrodzeń wynika z wzrostu liczby osób zatrudnionych w spółce w takich działach jak testowanie gry oraz optymalizacja.
- sprzedaż posiadanych akcji The Farm 51 Group SA. Emitent w wyniku powyższej operacji w 2Q 2018 roku wygenerował 321 218,57 zł zysku. Obecnie Emitent nie posiada akcji The Farm 51 Group SA.
- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (Bloober Team S.A., Fat Dog Games SA, Fabryka Konstrukcji Drewnianych SA) wpłynęła na pozycję „aktualizacja wartości inwestycji”.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki dokonano:

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

6.3.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.

6.4.Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

W 2Q2018 Emitent nie podejmował działań mających na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.