



Raport kwartalny VARSÁV GAME
STUDIOS S.A. za 2Q2019 roku



1. Wybrane dane finansowe	4
2. Informacje ogólne	5
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	5
2.2. Zarząd	5
2.3. Rada Nadzorcza	6
2.4. Akcjonariat	8
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta	9
2.5.1. Produkcja gier - tworzenie gier „z innej perspektywy” w segmencie indie premium, gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA	10
2.5.2. Pozostałe gry w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. w zakresie tworzenia unikalnych mechanik dla gier	14
2.6. Zatrudnienie	15
2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	15
3. Dane finansowe Varsav Game Studios SA.....	21
3.1. Bilans	21
3.2. Rachunek zysków i strat	22
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych	23
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	24
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	24
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2019 roku.....	27
5.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w II kwartale 2019 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.....	27
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	29
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	

Szanowni Państwo,

przekazujemy na Państwa ręce raport Varsav Game Studios S.A. prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze fakty dotyczące działalności w okresie 2Q2019 r.

W 2Q2019 roku działania Varsav Game Studios SA skoncentrowane były na produkcji, optymalizacji oraz portowaniu gry Bee Simulator. W zakresie produkcji Bee Simulator prowadzono końcowe prace nad mechanikami gry. W zakresie optymalizacji dostosowywano grę do możliwości technicznych wszystkich kluczowych platform (PC, PlayStation 4, xBox One oraz Nintendo Switch). W proces portowania zaangażowane były dwa podmioty zewnętrzne wspierane przez zespół Emitenta. Dodatkowo zwiększono zakres muzyki do gry (komponowana przez Mikołaja Stroińskiego i nagrana przy współudziale orkiestry) oraz prowadzono prace nad lokalizacją językową (trzydzieści języków w postaci napisów i dubbingu).

Spółka kontynuowała także prace nad pozostałymi projektami. Obecnie najbardziej intensywne prace są prowadzone przy projekcie Giants Uprising, dla którego działania marketingowe zostały zapoczątkowane poprzez opublikowanie Teaser Trailera w dniu 30 lipca 2019 r.

W 2Q2019 roku prowadzono wraz z wydawcą gry Bigben Interactive SA, który posiada blisko 30-letnie doświadczenie w branży, działania ukierunkowane na zwiększenie możliwości sprzedażowych Bee Simulator. Główne działania marketingowe były prowadzone podczas Bigben Week 2019 oraz targów E3, podczas których gra spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem zarówno partnerów biznesowych, jak i dziennikarzy.

W 2Q2019 roku Spółka wygenerowała 1,3 mln przychodów (300 tys. EUR) ze sprzedaży w ramach realizacji drugiego z szeregu kroków milowych wynikających z kontraktu wydawniczego gry Bee Simulator.

Z wyrazami szacunku,

Konrad Mroczek

Prezes Zarządu

Łukasz Rosiński

Członek Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2019- 30.06.2019	1.04.2019- 30.06.2019	1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018
Przychody netto ze sprzedaży	2 598 980,59	1 297 160,59	15 400,00	0,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 293,20	-195 992,14	-1 313 114,43	-676 341,53
Zysk (strata) brutto	-15 987,10	-212 490,70	-358 106,03	-214 103,49
Zysk (strata) netto	-15 987,10	-212 490,70	-406 946,03	-262 943,49
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	115 056,50	1 168 831,67	-370 874,94	55 809,69
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-235 884,48	1 997,66	286 351,72	66 202,11
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-3 228,25	-1 571,13	-211 901,37	-211 901,37
Przepływy pieniężne netto, razem	-124 056,23	1 169 258,20	-296 424,59	-89 889,57
Aktywa trwałe	2 812 521,53	2 812 521,53	3 040 116,49	3 040 116,49
Aktywa obrotowe	4 939 395,49	4 939 395,49	3 174 536,40	3 174 536,40
Kapitały własne	7 231 968,13	7 231 968,13	5 842 579,98	5 842 579,98
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	519 948,89	519 948,89	372 072,91	372 072,91
Suma bilansowa	7 751 917,02	7 751 917,02	6 214 652,89	6 214 652,89

W 2Q2019 roku Emitent osiągnął 1 297 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 196 tys. zł oraz 213 tys. straty netto.

Suma bilansowa na koniec 2Q2019 roku wynosiła 7 752 tys. zł, w tym 7 232 tys. zł to kapitały własne.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Wilcza 28/10, 00-544 Warszawa

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

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

2.2. Zarząd

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

Konrad Mroczek - Prezes Zarządu

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

Blisko 3 letnie doświadczenie w branży gier komputerowych. Dodatkowo posiada ponad 8-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres jego obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku.

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

Łukasz Rosiński - Członek Zarządu

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

Posiada blisko 10-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Dodatkowo Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (do maja 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Śląskie Kamienice S.A., Bloober Team S.A., Hornigold Reit S.A., No Gravity Games S.A. , Ovid Works SA, Hornigold SA.

2.3. Rada Nadzorcza

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

Anna Andrzejak - Członek Rady Nadzorczej

Pani Anna Andrzejak posiada wieloletnie doświadczenie w zakresie bankowości inwestycyjnej, inwestycji kapitałowych oraz funduszy typu private equity. Była zatrudniona w biurach maklerskich,

firmach inwestycyjnych, jak również w departamencie banku działającym w obszarze corporate finance. W trakcie swojej kariery zawodowej zasiadała w radach nadzorczych kilkunastu spółek kapitałowych.

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

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

Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej

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

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

Tomasz Milas - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Akademii Ekonomicznej w Katowicach, wydział Handlu. Od 1989 roku przedsiębiorca, właściciel i członek zarządu spółek z branży metalurgicznej. W latach 2004-2009 Prezes Polskiej Unii Dystrybutorów Stali /PUDS/. W latach 2006-2008 Wiceprezes Europejskiej Unii Dystrybutorów Stali Eurometal z siedzibą w Brukseli. Od 2012 właściciel zakładu piekarniczego Dakri sp z o.o. z siedzibą

w Łodzi oraz zakładu lekkich konstrukcji stalowych TM Drutpol sp z o.o. z siedzibą w Golubiu Dobrzyń. Obecnie inwestor na rynku kapitałowym.

Wojciech Pazdur - Członek Rady Nadzorczej

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

2.4. Akcjonariat

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

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	10,45%	2 095 200	10,45%
2	B	604 800	3,02%	604 800	3,02%
3	C	700 000	3,49%	700 000	3,49%
4	D	770 000	3,84%	770 000	3,84%
5	E	10 308 571	51,41%	10 308 571	51,41%
6	F	571 428	2,85%	571 428	2,85%
7	G	3 000 000	14,96%	3 000 000	14,96%
8	H	2 000 000	9,98%	2 000 000	9,98%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	VARSAV SA	11 309 738	56,41%	11 309 738	56,41%
2	Pozostali	8 740 261	43,59%	8 740 261	43,59%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

„VARSAV Game Studios - Games from a different perspective”

VARSAV Game Studios S.A. kształtuje świadomość swej marki jako studia wyspecjalizowanego w kreatywnym łączeniu gier akcji z elementami symulacji oraz edukacji. Strategicznym wspólnym mianownikiem realizowanych projektów jest tworzenie elementów rozgrywki w niespotykanej do tej pory w grach perspektywie i ponadprzeciętnej jakości wykonania.

Strategia Emitenta jest realizowana w szczególności w dwóch głównych obszarach:

- 1) Produkcja gier komputerowych w zakresie produkcji gier komputerowych i mobilnych oraz aplikacji w podziale na:
 - a. gry „z innej perspektywy” w segmencie indie premium gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA. Kluczowe produkcje pod kątem możliwości sprzedażowych oraz generowania przyszłych wyników Spółki.

Ukierunkowanie strategii rozwoju w powyższym zakresie w oparciu o gry w segmencie indie premium jest naszym zdaniem najbardziej korzystnym kierunkiem rozwoju ze względu na trendy panujące w branży gier. Analiza najbardziej udanych tytułów 2018 roku jednoznacznie wskazuje, że gracze wymagają od gier indie nie tylko ciekawej rozgrywki, ale także jakości zbliżonej do gier AAA w warstwie wizualnej i dźwiękowej.

Realizowane obecnie projekty wpisują się w powyższą strategię Spółki. W grze Bee Simulator gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje powierzone jej przez naturę zadania. Owady, a w szczególności pszczoły nie miały dotychczas jakościowej reprezentacji w grach indie premium. Z kolei w Giants Uprising rola giganta, którą powierzono graczowi, jest odwróceniem rozwiązań spotykanych w innych grach, gdzie najczęściej to ludzie bronią się przed atakami gigantów. Również kluczowy projekt obecnie realizowany przez spółkę stowarzyszoną z Emitentem, tj. OVID Works sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, gra Metamorphosis łączy rzadko spotykaną w grach próbę kreatywnej interpretacji dzieł kultury z unikalną mikro perspektywą robaka.

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

niższym zakładanym budżecie kosztowym oraz potencjale sprzedaży z silnym elementem prototypowania.

- 2) Działalność wydawnicza – w zakresie gier zbieżnych ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” realizowanych przez zewnętrzne podmioty.

Efektem działań w obszarze wydawniczym jest pozyskanie projektów Giants Uprising (poprzednia nazwa Bully Giant) oraz Sweetest Dungeon.

Dodatkowo Strategia zakłada działania w następujących obszarach:

- 1) Świadczenie usług dla podmiotów zewnętrznych oraz tworzenie zaplecza technologiczno - biznesowego dla projektów z branży
- 2) Udzielanie wsparcia merytorycznego, technologicznego lub finansowego projektów podmiotów z branży m.in. poprzez dokonywanie inwestycji jako inwestor strategiczny lub inwestor finansowo-strategiczny w podmioty realizujące produkcje zbieżne ze strategią Spółki

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

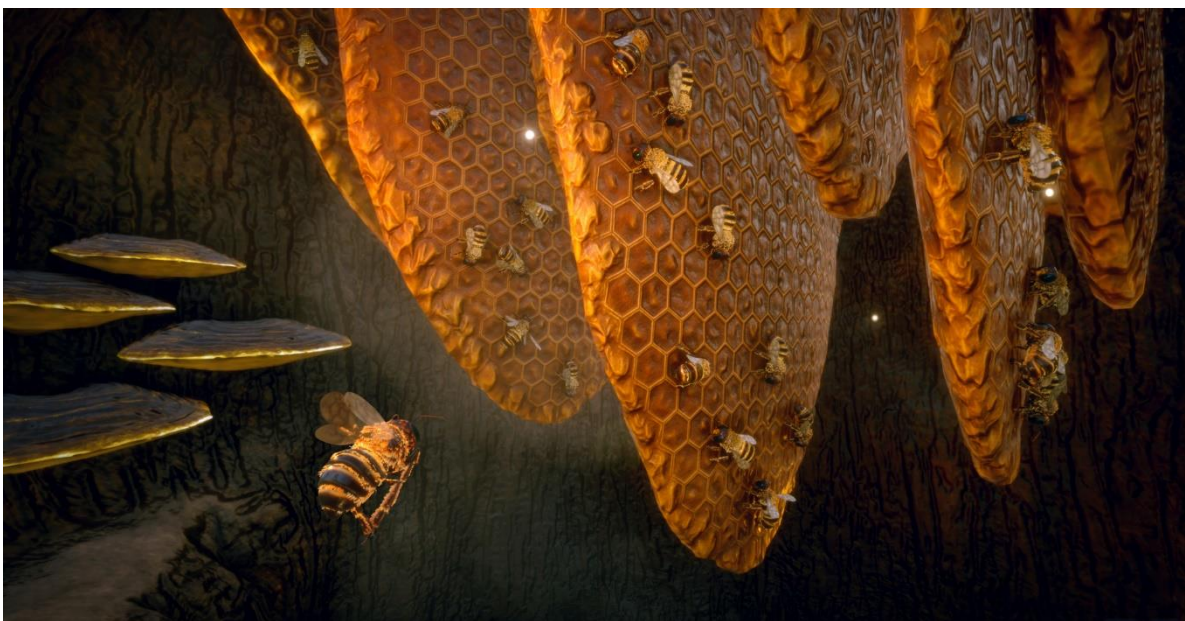
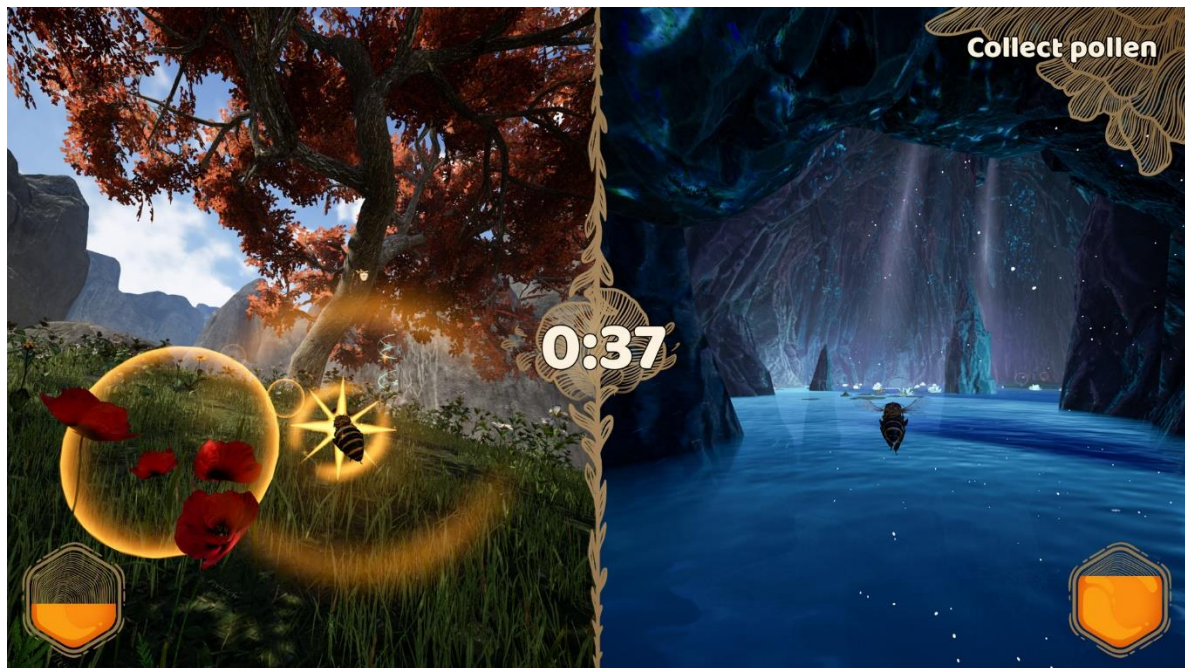
Na dzień sporządzenia raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny następujące projekty:

BEE SIMULATOR

Bee Simulator to gra akcji z perspektywy trzeciej i pierwszej osoby, której scenariusz opiera się na życiu i codziennych zwyczajach pszczoł. Bee Simulator to gra przeznaczona zarówno dla dzieci jak i dla dorosłych, w której gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje wszystkie powierzone jej przez naturę zadania, tak jak to ma miejsce w prawdziwym życiu pszczoł. Mechaniki grywalnościowe w grze zostały zaprojektowane dwutorowo – w trybie dla dzieci są wystarczająco proste i angażujące dla dzieci w wieku od 5 lat, w trybie dla dorosłych – są dużo bardziej skomplikowane, tak by zainteresować na dłużej dojrzałego gracza.

W grze dostępne są trzy tryby rozgrywki:

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



GIANTS UPRISING

Giants Uprising to gra typu hack'n'slash z elementami strategii, osadzona w czasach ewoluującego średniowiecza. Gracz wciela się w grze w jednego z kilkunastu olbrzymów, którego zadaniem jest niszczenie wciąż odbudowujących się nowych wiosek i osad ludzi. Gracz będzie miał możliwość rozwijania swoich olbrzymów o coraz silniejsze i bardziej złożone ataki. Nie zabraknie również magicznych ulepszeń, rozbudowanej palety broni i tarcz, elementów pancerza, a także powoływania pomocników w postaci ludzi, zwierząt i potworów. Graczowi przyjdzie zmierzyć się z licznymi przeciwnikami w postaci ludzi oraz olbrzymów-najemników, starających się odeprzeć ataki. Aktualnie w trakcie prototypowania jest tryb rozgrywki wieloosobowej lokalnej i przez Internet.



Premiera gry Giants Uprising w wersji PC zaplanowana jest na 2020 r. Rozważane jest wydanie gry również na konsole.

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

AR KICKER

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

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



SWEETEST DUNGEON

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

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 30.06.2019 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z trzydziestu dwóch utalentowanych specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog, Fuero Games.

Zespół podzielono na trzy podstawowe piony: game design, techniczny i artystyczny. Piony są 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 14-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

Dodatkowo Spółka zatrudnia cztery osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję.

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 Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w ocenie Emitenta Crowd Dragons Sp. z o.o. nie prowadzi istotnej działalności. Informacja o podjęciu decyzji o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych spółki zależnej została opublikowana w dniu 14 marca 2019 roku (ESPI nr 4/2019). Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółki zależnej Emitenta jest art. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym "konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne", czyli jeżeli

pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

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. Wilcza 28/10

00-544 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.

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2019- 30.06.2019	1.04.2019- 30.06.2019	1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00	0,00	0,00
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00	0,00	0,00
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartości 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	4 131,35	2 057,35	27 552,16	20 986,16
I.	Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00	508,00	92,00
III.	Usługi obce	4 131,35	2 057,35	22 375,71	16 225,71
IV.	Podatki i opłaty	0,00	0,00	28,45	28,45
V.	Wynagrodzenia	0,00	0,00	0,00	0,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	0,00	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00	4 640,00	4 640,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-4 131,35	-2 057,35	-27 552,16	-20 986,16
D.	Pozostałe przychody operacyjne	0,46	0,46	0,47	0,47
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Inne przychody operacyjne	0,46	0,46	0,47	0,47
E.	Pozostałe koszty operacyjne	1,18	0,31	0,43	0,43
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	1,18	0,31	0,43	0,43
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-4 132,07	-2 057,20	-27 552,12	-20 986,12
G.	Przychody finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
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 ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	13,75	13,75	7,97	7,97
I.	Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00

IV.	Inne	13,75	13,75	7,97	7,97
I.	Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-4 145,82	-2 070,95	-27 560,09	-20 994,09
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)	-4 145,82	-2 070,95	-27 560,09	-20 994,09
L.	Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
N.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	-4 145,82	-2 070,95	-27 560,09	-20 994,09

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2019	Stan na dzień 30.06.2018
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	5 778,05	112 144,60
I.	Zapasy	0,00	0,00
II.	Należności	5 723,00	4 702,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	55,05	107 442,60
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
A. + B.	Aktywa razem	5 778,05	112 144,60

A.	Kapitał (fundusz) własny	-24 528,89	-22 560,09
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-25 383,07	0,00
VIII.	Zysk (strata) netto	-4 145,82	-27 560,09
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	27 717,94	134 704,69
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	30 306,94	134 704,69
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
A. + B.	Pasywa razem	5 778,05	112 144,60

Jednostki stowarzyszone

Ponadto, na koniec 2Q2019 r. Emitent posiadał 36% kapitału zakładowego Ovid Works Sp. z o.o. oraz 49 % kapitału zakładowego Imperial Porters Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Zarówno wyniki finansowe Ovid Works sp. z o.o. jak i Imperial Porters sp. z o.o. nie podlegają konsolidacji.

Firma: Ovid Works Sp. z o.o.
Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd: Jacek Chojecki, Jacek Dębowski
Profil działalności: Produkcja gier komputerowych
Internet: <http://www.ovidworks.com/>
Udział: 36,20 % kapitału zakładowego

Zaangażowanie w OVID WORKS Sp. z o.o. ma znaczenie strategiczne dla budowy Grupy producentów gier komputerowych. Spółka Ovid Works zgromadziła 14-osobowy zespół specjalistów z doświadczeniem wyniesionym z takich spółek jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge. W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”, w ramach pierwszej edycji Programu sektorowego GameINN. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.

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

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

Firma: Imperial Porters Sp. z o.o.
Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Kossaka 11, 01-576 Warszawa
Zarząd: Aleksander Sierżęga
Profil działalności: Produkcja gier komputerowych
Udział: 49% kapitału zakładowego

Z uwagi na fakt, iż spółka nie pozyskała dotychczas klientów zewnętrznych i w konsekwencji zaprzestała działalności operacyjnej znaczna część specjalistów współpracujących ze spółką została

przeniesiona do zespołu Emitenta. Zgodnie z informacjami posiadanymi przez Zarząd Spółki, umowa spółki Imperial Porters sp. z o.o. uległa rozwiązaniu zgodnie z art. 169 k.s.h. Z uwagi na fakt, że spółka nie będzie w stanie dokonać zwrotu wszystkich wniesionych wkładów lub pokryć w pełni wierzytelności osób trzecich, istnieje duże prawdopodobieństwo, że zostanie zlikwidowana.

3. Dane finansowe Varsav Game Studios SA

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2019	Stan na dzień 30.06.2018
A.	Aktywa trwałe	2 812 521,53	3 040 116,49
I.	Wartości niematerialne i prawne	1 375 324,03	2 073 080,04
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	262 251,42	159 236,06
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	1 174 700,39	807 800,39
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	245,69	0,00
B.	Aktywa obrotowe	4 939 395,49	3 174 536,40
I.	Zapasy	18 933,51	3 176,52
II.	Należności	401 281,66	535 493,80
III.	Inwestycje krótkoterminowe	4 506 999,39	2 618 147,08
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	12 180,93	17 719,00
A. + B.	Aktywa razem	7 751 917,02	6 214 652,89
A.	Kapitał (fundusz) własny	7 231 968,13	5 842 579,98
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	1 804 999,90
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	6 838 767,54
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	2 625,00	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-5 398 437,21	-2 394 241,43
VIII.	Zysk (strata) netto	-15 987,10	-406 946,03
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	519 948,89	372 072,91
I.	Rezerwy na zobowiązania	5 000,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	142 069,23	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	340 628,83	252 967,96
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	32 250,83	119 104,95
A. + B.	Pasywa razem	7 751 917,02	6 214 652,89

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2019- 30.06.2019	1.04.2019- 30.06.2019	1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 598 980,59	1 297 160,59	15 400,00	0,00
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	2 598 980,59	1 297 160,59	15 400,00	0,00
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	2 595 528,92	1 493 160,50	1 307 319,05	675 003,74
I.	Amortyzacja	373 246,58	185 945,39	358 664,52	179 159,76
II.	Zużycie materiałów i energii	107 140,02	38 304,08	54 328,86	17 135,71
III.	Usługi obce	588 758,93	427 212,62	225 442,26	114 897,03
IV.	Podatki i opłaty	7 474,70	6 872,20	6 867,28	6 831,00
V.	Wynagrodzenia	1 299 013,63	726 359,08	565 065,03	306 883,35
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	161 483,93	85 408,83	93 692,41	48 652,89
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	58 411,13	23 058,30	3 258,69	1 444,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	3 451,67	-195 999,91	-1 291 919,05	-675 003,74
D.	Pozostałe przychody operacyjne	40 282,02	19 066,96	56 873,78	28 565,22
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Dotacje	35 506,56	16 703,28	52 957,56	26 076,28
III.	Inne przychody operacyjne	4 775,46	2 363,68	3 916,22	2 488,94
E.	Pozostałe koszty operacyjne	40 440,49	19 059,19	78 069,16	29 903,01
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	4 933,93	2 355,91	25 111,60	3 826,73
IV.	Koszty projektu	35 506,56	16 703,28	52 957,56	26 076,28
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	3 293,20	-195 992,14	-1 313 114,43	-676 341,53
G.	Przychody finansowe	51 265,52	36 070,63	1 207 680,82	682 821,71
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	17 290,52	2 097,66	1 652,11	1 602,74
III.	Zysk ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	323 999,15	321 218,57
IV.	Aktualizacja wartości inwestycji	33 975,00	33 975,00	882 029,56	360 000,40
V.	Inne	0,00	-2,03	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	70 545,82	52 569,19	252 672,42	220 583,67
I.	Odsetki	3 357,18	1 580,55	12 590,37	12 590,37
II.	Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości inwestycji	44 200,00	28 000,00	239 936,70	207 936,70
IV.	Inne	22 988,64	22 988,64	145,35	56,60
I.	Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-15 987,10	-212 490,70	-358 106,03	-214 103,49
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)	-15 987,10	-212 490,70	-358 106,03	-214 103,49
L.	Podatek dochodowy	0,00	0,00	48 840,00	48 840,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
N.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	-15 987,10	-212 490,70	-406 946,03	-262 943,49

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł		1.01.2019- 30.06.2019	1.04.2019- 30.06.2019	1.01.2018- 30.06.2018	1.04.2018- 30.06.2018
A.	Przepływy środków z działalności operacyjnej				
I.	Zysk (strata) netto	-15 987,10	-212 490,70	-406 946,03	-262 943,49
II.	Korekty razem	131 043,60	1 381 322,37	36 071,09	318 753,18
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)	115 056,50	1 168 831,67	-370 874,94	55 809,69
B.	Przepływy środków z działalności inwestycyjnej				
I.	Wpływy	17 290,52	2 097,66	1 589 652,11	1 058 652,11
II.	Wydatki	253 175,00	100,00	1 303 300,39	992 450,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)	-235 884,48	1 997,66	286 351,72	66 202,11
C.	Przepływy środków z działalności finansowej				
I.	Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	3 228,25	1 571,13	211 901,37	211 901,37
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)	-3 228,25	-1 571,13	-211 901,37	-211 901,37
D.	Przepływy pieniężne netto razem (A.III + B.III + C.III)	-124 056,23	1 169 258,20	-296 424,59	-89 889,57
E.	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-124 056,23	1 169 258,20	-296 424,59	-89 889,57
F.	Środki pieniężne na początek okresu	3 454 980,62	2 161 666,19	615 774,67	409 239,65
G.	Środki pieniężne na koniec okresu	3 330 924,39	3 330 924,39	319 350,08	319 350,08

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

	Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł	1.01.2019-30.06.2019	1.04.2019-30.06.2019	1.01.2018-30.06.2018	1.04.2018-30.06.2018
I	Stan kapitału własnego na początek okresu (BO)	7 245 330,23	7 483 583,83	6 249 526,01	6 105 523,47
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	7 245 330,23	7 483 583,83	6 249 526,01	6 105 523,47
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	7 231 968,13	7 231 968,13	5 842 579,98	5 842 579,98
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu podziału zysku (pokrycia straty)	7 231 968,13	7 231 968,13	5 842 579,98	5 842 579,98

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

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

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

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

W zakresie ewidencji środków trwałych

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

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

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

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

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

W zakresie ewidencji należności

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

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

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

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

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

W zakresie rezerw

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

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

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

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

a) pozostałe przychody i koszty operacyjne pośrednio związane z działalnością Spółki w zakresie m.in. zysków i strat ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych, aktualizacji wyceny aktywów niefinansowych, utworzenia i rozwiązywania rezerw na przyszłe ryzyko, kar, grzywien i odszkodowań, otrzymania lub przekazania darowizn;

- b) przychody finansowe z tytułu dywidend (udziałów w zyskach), odsetek, zysków ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki dodatnich różnic kursowych nad ujemnymi;
- c) koszty finansowe z tytułu odsetek, strat ze zbycia inwestycji, aktualizacji wartości inwestycji, nadwyżki ujemnych różnic kursowych nad dodatnimi;
- d) straty i zyski nadzwyczajne powstałe na skutek trudnych do przewidzenia zdarzeń nie związanych z ogólnym ryzykiem prowadzenia Spółki poza jej działalnością operacyjną.

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

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

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

W 2Q2019 r. Emitent wygenerował 1 297 tys. PLN przychodów ze sprzedaży oraz 213 tys. PLN straty netto. Przychody wynikają z drugiej płatności od wydawcy w ramach kontraktu wydawniczego gry Bee Simulator i odnoszą się do zaakceptowanego przez wydawcę kamienia milowego.

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

W zakresie działań w okresie 2Q2019 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- Wygenerowano przychody w wysokości 1 297 tys. PLN tytułem płatności kamienia milowego wynikającego z umowy wydawniczej z Bigben Interactive SA.

- kontynuowano amortyzację przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w 2Q2019 wyniosła 149 tys. PLN.
- zanotowano wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych (koszty certyfikacji oraz lokalizacji gry). Wzrost kosztów wynagrodzeń wynika m.in. z poniesienia dodatkowych kosztów w zakresie muzyki do Bee Simulator oraz kosztów lokalizacji (tłumaczeń). Dodatkowo koszty usług obcych zawierają płatności na rzecz podmiotów zewnętrznych zaangażowanych w portowanie Bee Simulator na konsole.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- nastąpił spadek poziomu należności, który wynikał z faktu, iż Bigben Interactive dokonał płatności faktury z IQ 2019 roku.
- Spółka lokuje nadwyżki środków pieniężnych niewykorzystywane do bieżącej działalności w krótkoterminowe papiery wartościowe (weksle, bony pieniężne, obligacje).
- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (Bloofer Team, No Gravity Games SA, Fabryka Konstrukcji Drewnianych SA) wpłynęła na pozycje „kapitał z aktualizacji wyceny|”.

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

Emitent nie publikował prognoz.

5.3.Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

W 2Q2019 Emitent nie podejmowała działań mających na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.