



Raport kwartalny VARSÁV GAME
STUDIOS S.A. za 3Q2019 roku



1. Wybrane dane finansowe	5
2. Informacje ogólne	6
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	6
2.2. Zarząd.....	6
2.3. Rada Nadzorcza	7
2.4. Akcjonariat.....	9
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	11
2.5.2. Pozostałe gry w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. w zakresie tworzenia unikalnych mechanik dla gier	15
2.6. Zatrudnienie	16
2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	17
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.....	23
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	24
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2019 roku	27
5.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w III kwartale 2019 r. a 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.....	28
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	28

Szanowni Państwo,

przekazujemy na Państwa ręce raport Varsav Game Studios S.A. prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze fakty dotyczące działalności w okresie 3Q2019 r. Okres minionego kwartału to finalizacja działań w zakresie produkcji Bee Simulator, ustalenie daty premiery Bee Simulator oraz nawiązanie współpracy z EPIC Games.

W zakresie produkcyjnym prace skoncentrowane były na optymalizacji, portowaniu oraz certyfikacji gry Bee Simulator. 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, wydawcę oraz zewnętrzny podmiot odpowiedzialny za kontrolę jakości produkcji. Dodatkowo prowadzono pracę w zakresie certyfikacji gry na platformy Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. W 3Q2019 r. gra uzyskała certyfikację na Nintendo Switch.

Premiera Bee Simulator ustalona została na dzień 14 listopada 2019 roku. Gra jest dostępna na platformach: Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch oraz PC w 13 wersjach językowych z dubbingiem oraz będzie dystrybuowana globalnie zarówno w wersji cyfrowej, jak pudełkowej. W III kwartale prowadzono działania ukierunkowane na zwiększenie możliwości sprzedażowych Bee Simulator m.in. rozpoczęto kampanię marketingową gry ukierunkowaną na jak największą sprzedaż w okresie od premiery do szczytu zakupów świątecznych. We współpracy z Wydawcą podjęto także działania ukierunkowane na nawiązanie współpracy z organizacjami wspierającymi pszczoły, takimi jak Good Planet Foundation we Francji oraz Naturschutzbund Deutschland w Niemczech. Dodatkowo działania promocyjne były prowadzone podczas targów Gamescom 2019.

W 3Q2019 r. nawiązano również współpracę z Epic Games Inc. z siedzibą w USA w dwóch obszarach. Epic Games będzie realizowało sprzedaż wersji elektronicznej gry Bee Simulator na urządzenia PC w Epic Games Store, na zasadach rocznej wyłączności. Dodatkowo przedmiotem współpracy Emitenta z Epic Games jest udzielenie Spółce przez Epic Games licencji na wykorzystanie najnowszej wersji technologii Unreal® Engine 4 (silnik gry) w produkcjach realizowanych przez Emitenta.

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. Gra zaprezentowana została również podczas targów Gamescom 2019 na których cieszyła się zainteresowaniem graczy oraz dziennikarzy.

W 3Q2019 roku Spółka wygenerowała 219 tys. PLN przychodów (50 tys. EUR) ze sprzedaży w ramach realizacji kolejnego z szeregu kroków milowych wynikających z kontraktu wydawniczego gry Bee Simulator. Realizacja kamieni milowych związanych z ukończeniem oraz certyfikacją gry przypadła na IVQ 2019 roku.

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- 30.09.2019	1.07.2019- 30.09.2019	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018
Przychody netto ze sprzedaży	2 815 940,59	216 960,00	225 600,00	210 200,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 798 705,71	-1 801 998,91	-1 938 432,41	-625 317,98
Zysk (strata) brutto	-1 834 773,89	-1 818 786,79	-1 424 354,82	-1 066 248,79
Zysk (strata) netto	-1 834 773,89	-1 818 786,79	-1 464 841,82	-1 057 895,79
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 673 022,78	-1 788 079,28	-1 359 291,18	-988 416,24
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-234 251,75	1 632,73	1 129 790,87	843 439,15
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-36 532,30	-33 304,05	-10 374,82	201 526,55
Przepływy pieniężne netto, razem	-1 943 806,83	-1 819 750,60	-239 875,13	56 549,46
Aktywa trwałe	2 589 843,58	2 589 843,58	2 835 455,45	2 835 455,45
Aktywa obrotowe	3 553 334,28	3 553 334,28	2 524 851,84	2 524 851,84
Kapitały własne	5 410 556,34	5 410 556,34	4 984 684,19	4 984 684,19
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	732 621,52	732 621,52	375 623,10	375 623,10
Suma bilansowa	6 143 177,86	6 143 177,86	5 360 307,29	5 360 307,29

W 3Q2019 roku Emitent osiągnął 217 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 1 788 tys. zł oraz 1 819 tys. straty netto.

Suma bilansowa na koniec 3Q2019 roku wynosiła 6 143 tys. zł, w tym 5 411 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

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 4-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 12-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., 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 Dobrzyniu. 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 i 2019 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 standardów 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 SA 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.

Efektom 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 technologicznego - 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.

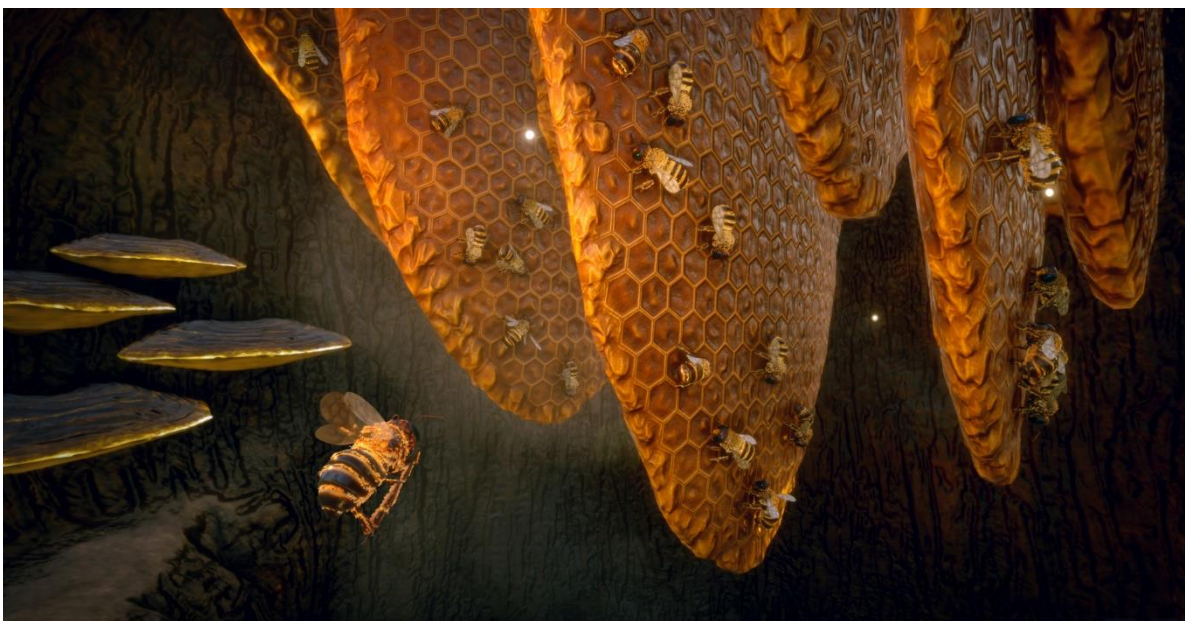
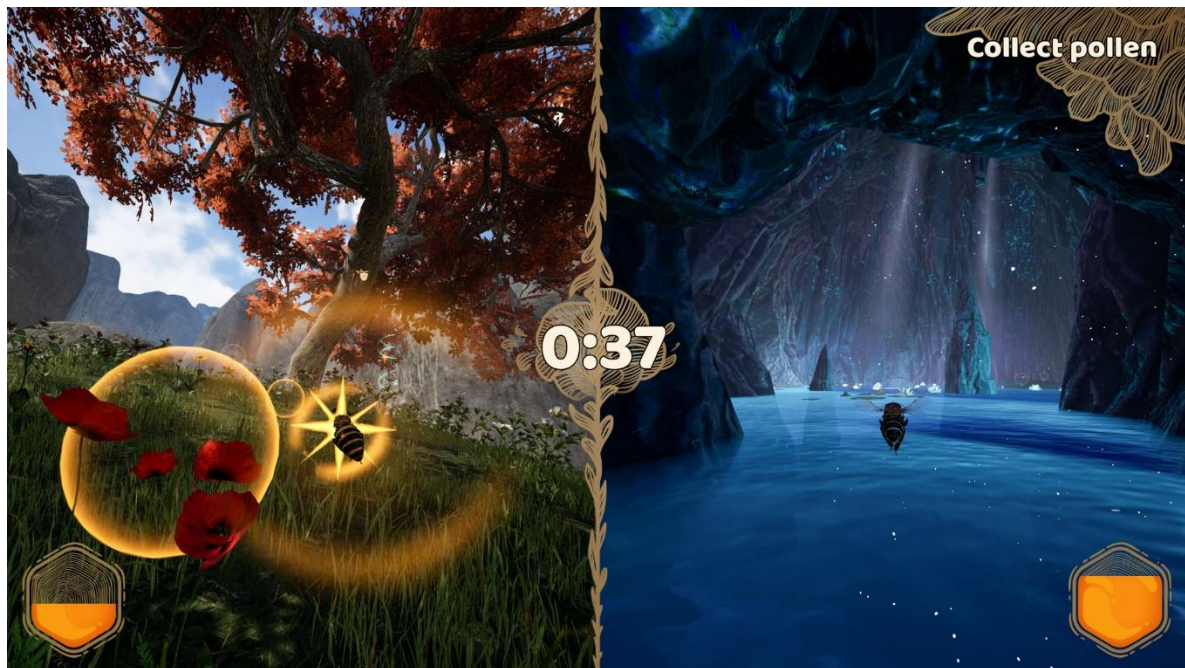
W grze dostępne są trzy tryby rozgrywki:

- a) Fabularny tryb dla pojedynczego gracza, w którym poznajemy historię pszczeliej 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.



Premiera gry została ustalona na 14 listopada 2019 roku. Gra będzie dostępna na platformach: Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch oraz PC w 13 wersjach językowych (napisy oraz dubbing) oraz będzie dystrybuowana globalnie zarówno w wersji cyfrowej, jak i pudełkowej. W okresie roku od premiery tj, od 14 listopada 2019 roku dystrybucja cyfrowa wersji PC będzie odbywała się jedynie poprzez Epic Games Store. Z uwagi na dystrybucję gry w wersji pudełkowej oraz zapisy umowy z BigBen Interactive rozliczenia wszelkich przychodów ze sprzedaży będą odbywać się w interwałach kwartalnych.

Szeroki zakres dystrybucji gry, premiera w okresie największego ruchu w branży, ilość wersji językowych zaimplementowanych w grze, dostosowanie rozgrywki zarówno do możliwości młodszych graczy, jak i osób, które dotychczas nie miały do czynienia z grami (np. pszczelarzy czy miłośników przyrody) poprzez łatwy tryb rozgrywki oraz do oczekiwań dorosłych graczy w trybie rozgrywki trudnej czy wreszcie tryb umożliwiający wspólną rozgrywkę np. rodzica z dzieckiem, naszym zdaniem pozytywnie wpływają na potencjał sprzedażowy gry. Takie podejście, a więc m.in. próba dotarcia do osób, które dotychczas nie traktowały gier komputerowych jako źródła ciekawej i mądrej rozgrywki powoduje, że naturalnie należy spodziewać się istotnie dłuższej krzywej sprzedaży gry niż to ma miejsce w przypadku innych tytułów nie niosących za sobą ciekawego połączenia rozrywki z walorami edukacyjnymi.



GIANTS UPRISING

Giants Uprising to gra typu hack'n'slash z elementami strategii, osadzona w czasach ewoluującego średniowiecza. Gracz wciela się w grze w Giganta, którego zadaniem jest poprowadzenie powstania Gigantów przeciw ludziom, którzy złamali ustalony przed wiekami pakt o rozejmie. Gracz będzie miał możliwość rozwijania swojej postaci o coraz silniejsze i bardziej złożone ataki. Nie zabraknie również magicznych ulepszeń, rozbudowanej palety broni i tarcz, elementów pancerza. Graczowi przyjdzie zmierzyć się z licznymi przeciwnikami w postaci ludzi oraz zniewolonych olbrzymów, starających się odeprzeć ich ataki.



Wczesny prototyp gry został zaprezentowany podczas targów Gamescom 2019. Jego celem było przetestowanie kluczowych mechanik gry oraz zweryfikowanie grupy jej potencjalnych odbiorców, tak by jak najlepiej dostosować jej finalny zakres do ich oczekiwań. Efektem targów było kilkanaście publikacji mediów z całego świata, w tym najważniejszego – portalu IGN, który przeprowadził z zespołem Emitenta dwa 20-minutowe wywiady – dla IGN.de oraz IGN.com. Odbiór gry był bardzo pozytywny, zarówno ze strony graczy jak i mediów. Z kolei dla zespołu produkcyjnego bezcenne były liczne komentarze dotyczące mechanik i ich zróżnicowania oraz części narracyjnej w grze, za którą odpowiada zespół Emitenta wspierany przez eksperta zewnętrznego odpowiedzialnego m.in. za narrację w grach Wiedźmin 3 czy Cyberpunk 2077.

Aktualnie trwają intensywne prace produkcyjne gry. Premiera gry Giants Uprising w wersji PC aktualnie planowana jest na 2020 r. Rozważane jest wydanie gry również na konsole. Nie podjęto finalnych decyzji co do formuły wydania gry.

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 globalizację oraz rozszerzoną rzeczywistość. Planowane platformy dystrybucji gry to AppStore oraz Google Play.

Prace nad grą prowadzone przez wewnętrzny zespół produkcyjny zostały wstrzymane do czasu zakończenia produkcji Bee Simulator, natomiast mechaniki związane z globalizacją 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. Gra tworzona była głównie z myślą o platformie Nintendo Switch. W październiku 2019 roku z uwagi na potrzeby produkcyjne Bee Simulator oraz Giants Uprising, jak również ocenę możliwości sprzedażowych pracę zostały wstrzymane. Spółka poinformuje w odrębnym komunikacie na temat planów w odniesieniu do projektu.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 30.09.2019 roku zespół deweloperski VARSAN Game Studios S.A., składał się z trzydziestu jeden 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 finansowego Crowd Dragons Sp. z o. o. :

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2019- 30.09.2019	1.07.2019- 30.09.2019	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00	11 300,00	11 300,00
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00	11 300,00	11 300,00
-	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	6 231,01	2 099,66	35 052,12	7 499,96
I.	Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00	508,00	0,00
III.	Usługi obce	6 231,01	2 099,66	27 475,67	5 099,96
IV.	Podatki i opłaty	0,00	0,00	628,45	600,00
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	6 440,00	1 800,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-6 231,01	-2 099,66	-23 752,12	3 800,04
D.	Pozostałe przychody operacyjne	0,74	0,28	301,26	300,79
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	0,74	0,28	301,26	300,79
E.	Pozostałe koszty operacyjne	1,52	0,34	12,13	11,70
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	1,52	0,34	12,13	11,70
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-6 231,79	-2 099,72	-23 462,99	4 089,13
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	34,86	21,11	8,97	1,00
I.	Odsetki	0,00	0,00	1,00	1,00
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	34,86	21,11	7,97	0,00
I.	Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-6 266,65	-2 120,83	-23 471,96	4 088,13
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)	-6 266,65	-2 120,83	-23 471,96	4 088,13
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)	-6 266,65	-2 120,83	-23 471,96	4 088,13

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2019	Stan na dzień 30.09.2018
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	6 224,08	8 343,00
I.	Zapasy	0,00	0,00
II.	Należności	6 199,00	4 326,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	25,08	4 017,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
A. + B.	Aktywa razem	6 224,08	8 343,00

A.	Kapitał (fundusz) własny	-26 649,72	-18 471,96
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	-6 266,65	-23 471,96
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	32 873,80	26 814,96
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00

II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	32 873,80	26 814,96
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
A. + B.	Pasywa razem	6 224,08	8 343,00

Jednostki stowarzyszone

Ponadto, na koniec 3Q2019 r. Emitent posiadał 36% kapitału zakładowego Ovid Works SA z siedzibą w Warszawie. Wyniki finansowe Ovid Works SA nie podlegają konsolidacji. Spółka Imperial Porters Sp. z o.o., dotychczas jednostka stowarzyszona z Emitentem uległa likwidacji.

Firma: Ovid Works SA

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 SA 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.

Spółka otrzymała 3 dotacje Gameinn:

- W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.
- W październiku 2017 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.
- We wrześniu 2019 roku Emitent powziął informację o przyznaniu spółce zależnej od Emitenta, tj. Ovid Works S.A., dofinansowania na realizację Projektu pt. "Innowacyjny model

rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu "zdrajcy".

Przyznana kwota dofinansowania wynosi 3 769 tys. zł. Projekt będzie realizowany wspólnie z Realms Distribution Sp. z o.o.

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

3. Dane finansowe Varsav Game Studios SA

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2019	Stan na dzień 30.09.2018
A.	Aktywa trwałe	2 589 843,58	2 835 455,45
I.	Wartości niematerialne i prawne	1 202 792,53	1 889 833,54
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	234 350,66	137 821,52
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	1 152 700,39	807 800,39
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	3 553 334,28	2 524 851,84
I.	Zapasy	12 527,03	3 232,95
II.	Należności	531 809,27	528 078,39
III.	Inwestycje krótkoterminowe	2 678 248,79	1 974 549,54
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	330 749,19	18 990,96
A. + B.	Aktywa razem	6 143 177,86	5 360 307,29
A.	Kapitał (fundusz) własny	5 410 556,34	4 984 684,19
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	1 814 999,90
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	7 028 767,54
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	-5 398 437,21	-2 394 241,43
VIII.	Zysk (strata) netto	-1 834 773,89	-1 464 841,82
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	732 621,52	375 623,10
I.	Rezerwy na zobowiązania	5 000,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	130 979,18	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	581 094,79	282 191,93
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	15 547,55	93 431,17
A. + B.	Pasywa razem	6 143 177,86	5 360 307,29

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2019- 30.09.2019	1.07.2019- 30.09.2019	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 815 940,59	216 960,00	225 600,00	210 200,00
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	2 815 940,59	216 960,00	225 600,00	210 200,00
-	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	4 600 816,72	2 005 287,80	2 121 223,64	813 904,59
I.	Amortyzacja	556 975,56	183 728,98	537 651,78	178 987,26
II.	Zużycie materiałów i energii	150 239,70	43 099,68	85 684,08	31 355,22
III.	Usługi obce	1 403 141,62	814 382,69	375 368,11	149 925,85
IV.	Podatki i opłaty	14 286,38	6 811,68	12 715,78	5 848,50
V.	Wynagrodzenia	2 115 294,97	816 281,34	962 255,19	397 190,16
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	251 462,50	89 978,57	139 605,86	45 913,45
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	109 415,99	51 004,86	7 942,84	4 684,15
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-1 784 876,13	-1 788 327,80	-1 895 623,64	-603 704,59
D.	Pozostałe przychody operacyjne	59 282,93	19 000,91	84 538,84	27 665,06
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Dotacje	52 209,84	16 703,28	78 631,34	25 673,78
III.	Inne przychody operacyjne	7 073,09	2 297,63	5 907,50	1 991,28
E.	Pozostałe koszty operacyjne	73 112,51	32 672,02	127 347,61	49 278,45
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	20 902,67	15 968,74	48 716,27	23 604,67
IV.	Koszty projektu	52 209,84	16 703,28	78 631,34	25 673,78
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-1 798 705,71	-1 801 998,91	-1 938 432,41	-625 317,98
G.	Przychody finansowe	52 898,25	1 632,73	1 242 167,42	34 486,60
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	18 923,25	1 632,73	1 652,11	0,00
III.	Zysk ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	268 307,20	-55 691,95
IV.	Aktualizacja wartości inwestycji	33 975,00	0,00	972 208,11	90 178,55
V.	Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	88 966,43	18 420,61	728 089,83	475 417,41
I.	Odsetki	4 902,67	1 545,49	13 240,37	650,00
II.	Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości inwestycji	61 125,00	16 925,00	714 536,70	474 600,00
IV.	Inne	22 938,76	-49,88	312,76	167,41
I.	Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-1 834 773,89	-1 818 786,79	-1 424 354,82	-1 066 248,79
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)	-1 834 773,89	-1 818 786,79	-1 424 354,82	-1 066 248,79
L.	Podatek dochodowy	0,00	0,00	40 487,00	-8 353,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
N.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	-1 834 773,89	-1 818 786,79	-1 464 841,82	-1 057 895,79

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2019- 30.09.2019	1.07.2019- 30.09.2019	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018
A. Przepływy środków z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-1 834 773,89	-1 818 786,79	-1 464 841,82	-1 057 895,79
II. Korekty razem	161 751,11	30 707,51	105 550,64	69 479,55
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)	-1 673 022,78	-1 788 079,28	-1 359 291,18	-988 416,24
B. Przepływy środków z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	18 923,25	1 632,73	2 564 091,26	974 439,15
II. Wydatki	253 175,00	0,00	1 434 300,39	131 000,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)	-234 251,75	1 632,73	1 129 790,87	843 439,15
C. Przepływy środków z działalności finansowej				
I. Wpływy	0,00	0,00	201 526,55	201 526,55
II. Wydatki	36 532,30	33 304,05	211 901,37	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)	-36 532,30	-33 304,05	-10 374,82	201 526,55
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III +/- B.III +/- C.III)	-1 943 806,83	-1 819 750,60	-239 875,13	56 549,46
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-1 943 806,83	-1 819 750,60	-239 875,13	56 549,46
F. Środki pieniężne na początek okresu	3 454 980,62	3 330 924,39	615 774,67	319 350,08
G. Środki pieniężne na koniec okresu	1 511 173,79	1 511 173,79	375 899,54	375 899,54

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł	1.01.2019- 30.09.2019	1.07.2019- 30.09.2019	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018
I Stan kapitału własnego na początek okresu (BO)	7 245 330,23	7 231 968,13	6 249 526,01	5 842 579,98
I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	7 245 330,23	7 231 968,13	6 249 526,01	5 842 579,98
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	5 410 556,34	5 410 556,34	4 984 684,19	4 984 684,19
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu podziału zysku (pokrycia straty)	5 410 556,34	5 410 556,34	4 984 684,19	4 984 684,19

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 poczynając 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;

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2019 roku

5.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w III kwartale 2019 r. wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.

W 3Q2019 r. Emitent wygenerował 217 tys. PLN przychodów ze sprzedaży oraz osiągnął 1819 tys. PLN straty netto. Przychody wynikają jednej z 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 3Q2019 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- Wygenerowano przychody w wysokości 217 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 3Q2019 wyniosła 149 tys. PLN.
- zanotowano wzrost kosztów usług obcych – koszty dotyczyły opłat za portowanie Bee Simulator.
- w związku z podpisaniem dedykowanej umowy na silnik Unreal z Epic Games spółka dokonała płatności z tytułu licencji za rok 2019.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- w 3Q2019 r. nastąpił wzrost poziomu należności, który wynikał z faktu, iż Bigben Interactive dokonał płatności po zakończeniu kwartału. Dodatkowo wzrost poziomu należności związany jest z wzrostem poziomu należności podatkowych z tytułu podatku VAT.
- Nastąpił wzrost poziomu zobowiązań wobec dostawców zewnętrznych.
- Spółka lokuje nadwyżki środków pieniężnych niewykorzystywane do bieżącej działalności w krótkoterminowe papiery wartościowe (weksle, bony pieniężne, obligacje).

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 3Q2019 Emitent nie podejmowała działań mających na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.