

GIANTS UPRISING



RAPORT KWARTALNY VARSAV Game Studios S.A. za II kwartał 2023 roku

THE PATH OF Calydra



EVERDREAM VALLEY



SPIS TREŚCI

1.	Wybrane dane finansowe	4
2.	Informacje ogólne	4
2.1.	Podstawowe informacje o Emitencie	4
2.2.	Zarząd	5
2.3.	Rada Nadzorcza	5
2.4.	Akcjonariat	6
2.5.	Obszar działalności oraz strategia emitenta	7
2.5.1.	Projekty własne.....	8
2.5.2.	Projekty badawczo-rozwojowe.....	9
2.5.3.	Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym.....	10
2.6.	Zatrudnienie.....	10
2.7.	Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	11
3.	Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.	22
3.1.	BILANS	22
3.2.	RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT.....	24
3.3.	RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH.....	25
3.4.	ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	27
4.	Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	28
5.	Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2023 roku.....	31
5.1.	Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w II kwartale 2023 r.	31
5.2.	Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.	32
5.3.	Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	32

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport Varsav Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 2Q 2023 r. Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych gier Projekt CHASE, The Path Of Calydra, zakończenie dofinansowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju projektu QUADRIMA oraz wydania jako ko-wydawca gry Everdream Valley.

W minionym kwartale najważniejszym wydarzeniem w naszej grupie była premiera gry Everdream Valley od studia zależnego Mooneaters S.A. Światowa premiera gry miała miejsce na PC na platformach Steam, GOG oraz Epic Store 30 maja br., natomiast na konsolach PlayStation 4 i PlayStation 5 premiera miała miejsce również w dniu 30 maja br. na rynku amerykańskim oraz europejskich (premiera na rynku azjatyckim odbędzie się we współpracy z lokalnym partnerem w najbliższym czasie). Premiera Everdream Valley na konsoli Nintendo Switch miała natomiast miejsce 23 czerwca br., również na rynkach europejskich i amerykańskim - także i tu premiera na rynki azjatyckie będzie miała miejsce w najbliższym czasie. Zgodnie z opublikowanym przez Spółkę w dniu 03.07.2023 komunikatem – sprzedaż gry osiągnęła w okresie 19.04.2023-30.06.2023 poziom 41.371 sztuk, co przełożyło się na przychód brutto ze sprzedaży w wysokości 866.000 USD, przy średniej cenie sprzedanej sztuki wynoszącej 20,93 USD. Sprzedaż w tym okresie rozłożyła się mniej więcej po równo na platformie Steam (41% sprzedaży) oraz konsoli Nintendo Switch (38,9%). Obecnie trwają działania związane z portowaniem gry na konsolę Xbox One oraz prace rozwojowe samej gry, których efekty będą widoczne w kolejnych miesiącach. Na dzień publikacji niniejszego raportu wishlista netto Everdream Valley wynosi ponad 115 tys. zapisów, z czego 97 tys. zapisów dokonano w ostatnim roku, a grupa obserwujących grę na głównym kanale komunikacyjnym – Twitter, przekroczyła 15.600 osób. W związku z udaną premierą Everdream Valley, w 2Q23 dokonaliśmy aktualizacji wartości akcji Mooneaters S.A. będących w posiadaniu Spółki (Emitent posiada 594.723 akcji Mooneaters S.A., które stanowią 55,32% akcji w kapitale zakładowym Spółki). do wartości 12,08 zł, co znalazło odzwierciedlenie w rachunku zysków i strat oraz bilansie Spółki.

Najwyższy priorytet zespołu produkcyjnego ma obecnie realizacja Projektu CHASE oraz zakończenie w dniu 20.06.2023 projektu dofinansowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju – QUADRIMA, który zamierzamy zaprezentować w najbliższych tygodniach. W 2Q23 kontynuowano także prace koprodukcyjne projektu The Path Of Calydra, realizowanego we współpracy ze spółką Final Boss z Brazylii. Dotychczas wydane przez Spółkę gry – Bee Simulator oraz Giants Uprising, pomimo braku okresu wyprzedażowego, utrzymywały sprzedaż zbliżoną do poprzedniego kwartału – obie gry przyniosły Spółce w 2Q23 161 tys. zł przychodu.

W 2Q23 w pozostałych spółkach stowarzyszonych i zależnych (Warhound Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o.) ze względu na brak ich finansowania przez zewnętrznych inwestorów, nie trwały prace produkcyjne. Perimeter Games Sp. z o.o. wraca do produkcji HeatWave ze względu na uzyskanie grantu z Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w ramach Programu Wsparcia Gier Wideo 2023.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2023- 30.06.2023	1.04.2023- 30.06.2023	1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	1 630 416,35	877 201,13	2 111 978,45	1 062 465,12
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	188 290,83	192 170,78	87 096,67	63 292,14
Zysk (strata) brutto	566 845,01	499 175,06	-2 068 744,27	-1 083 421,96
Zysk (strata) netto	538 069,76	471 242,51	-2 321 302,27	-1 083 810,96
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 747 057,88	-859 176,60	-1 460 737,77	-639 525,63
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	286 179,08	199 184,44	101 218,51	90 000,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 251 428,86	358 931,49	807 744,10	550 987,52
Przepływy pieniężne netto, razem	-209 449,94	-301 060,67	-551 775,16	1 461,89
Aktywa trwałe	6 655 369,12	6 655 369,12	410 540,15	410 540,15
Aktywa obrotowe	11 462 649,72	11 462 649,72	11 756 241,64	11 756 241,64
Kapitały własne	13 722 609,35	13 722 609,35	7 182 590,05	7 182 590,05
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 395 409,49	4 395 409,49	4 984 191,74	4 984 191,74
Suma bilansowa	18 118 018,84	18 118 018,84	12 166 781,79	12 166 781,79

W 2Q2023 roku Emitent osiągnął 877 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, w tym 161 tys. zł przychodów ze sprzedaży produktów, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 192 tys. zł oraz 471 tys. zł zysku netto.

Suma bilansowa na koniec 2Q2023 roku wynosiła 18 118 tys. zł, w tym 13 722 tys. zł to kapitały własne.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

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

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

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

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

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych, m.in. następujących spółek: No Gravity Games S.A., Ovid Works S.A., Mooneaters S.A., HUS S.A., NETSU S.A., Farmy Fotowoltaiki S.A., Śląska Prohibicja S.A.

2.3. Rada Nadzorcza

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

Piotr Babieno – Członek Rady Nadzorczej

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

Magdalena Kramer – Członek Rady Nadzorczej

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

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

Wojciech Pazdur – Członek Rady Nadzorczej

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

Aleksander Sierżęga – Członek Rady Nadzorczej

Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Obecnie Prezes Zarządu No Gravity Games SA. Uprzednio m.in. prodziekan i dyrektor programowy wydziału inżynierskiego AfiB Vistula. Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego oraz Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

Jakub Pieczykolan – Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Politechniki Warszawskiej. Od ponad 15 lat związany z branżą gier komputerowych. Ponad 20 ukończonych i wydanych gier wideo na zróżnicowane platformy. Prezes Zarządu QubicGames S.A., założyciel firmy QubicGames, największy akcjonariusz QubicGames S.A.

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	Łukasz Rosiński wraz z VARSAN SA*	8 788 880	43,83%	8 788 880	43,83%
2	Pozostali	11 261 119	56,17%	11 261 119	56,17%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

*w tym 1.000.000 akcji pożyczonych w ramach transakcji pożyczki z dnia 05.07.2023

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

Główne założenia strategii Emitenta na lata 2022-2023:

1. Główny obszar działalności Spółki w postaci projektów własnych realizowanych przez wewnętrzny zespół produkcyjny.
2. Realizacja równocześnie minimum dwóch projektów w segmencie indie premium (PC, konsole), skupionych na poszukiwaniu interesujących głównych lub kluczowych protagonistów zwierzęcych. Design gier ukierunkowany na możliwość znacznie dłuższego ich doświadczania przez graczy (regrywalność/elementy sandbox) i rozwoju przez Spółkę.
3. Pozyskanie kluczowego partnera lub partnerów wydawniczych dla realizowanych przez spółkę projektów.
4. Budowanie przewagi konkurencyjnej studia poprzez prowadzenie dalszych prac badawczo-rozwojowych m.in. nad elementami systemów animacji dla przyszłych produkcji Spółki.
5. Obniżenie jednostkowego kosztu produkcji gier poprzez wykorzystanie bazy modeli 3D, algorytmów oraz systemów stworzonych w ramach prac nad dotychczasowymi produkcjami oraz pracami badawczo-rozwojowymi.
6. Rozwój dotychczasowego portfela spółek – Ovid Works S.A., Mooneaters S.A., Perimeter Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o., Warhound Games Sp. z o.o. oraz bardzo selektywne podejście do nowych inwestycji.

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

2.5.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry: Projekt CHASE, zakończono prototypowanie gry w wirtualnej rzeczywistości wykorzystującej mechaniki z gry Giants Uprising, zakończono prace nad MVP Bee Simulator 2.

PROJEKT CHASE

Obecnie większość zespołu deweloperskiego Emitenta skupia się na produkcji gry pod kodową nazwą Projekt CHASE z czworonożnym głównym bohaterem. Zakończyliśmy prace nad tzw. MVP (z ang. „minimum viable product”, produkt o minimalnej koniecznej funkcjonalności¹) gry, który zawiera zestaw kluczowych mechanik, zaawansowaną warstwę audio-wizualną i animacje głównego bohatera z użyciem, m.in. dotychczasowych efektów wypracowanych w projekcie badawczo-rozwojowym QUADRIMA. Celem wspomnianego MVP było udowodnienie, że pomysł na grę ma sens, spełnia nasze oczekiwania i jest możliwy do zrealizowania. MVP udowodnił, a rynek potwierdził, m.in. ogromnym zainteresowaniem jedną z referencyjnych produkcji, sens realizacji gry. Obecnie zespół produkcyjny skupia się na każdym aspekcie tworzenia vertical slice gry, którego osiągnięcie jest planowane na 3Q23.

BEE SIMULATOR 2

Bee Simulator 2 nie będzie typową kontynuacją części pierwszej. Znacznie rozszerzone zostaną mechaniki, modyfikacji ulegnie także stylistyka gry, która stanie się bardziej ponadczasowa. Gra zostanie wzbogacona o wiele elementów, które znacznie zwiększają jej regrywalność, która wraz z ograniczoną ilością mechanik była w opinii zarówno graczy, jak i dziennikarzy główną bolączką pierwszej części. Zespół przygotował proof-of-concept² Bee Simulator 2, jednakże dalsze prace nad Bee Simulator 2 będą kontynuowane znacznym zespołem dopiero po pozyskaniu dla projektu docelowego finansowania – ze strony wydawcy, inwestora lub środków uzyskanych z monetyzacji obecnie prowadzonych projektów.

GIANTS UPRISING

Po długim, trwającym ponad trzy lata okresie produkcji gry Giants Uprising, gra została wydana na platformie Steam w formule early access 2 listopada 2021 roku. Długi okres produkcji wynikał z wielu zmian, jakie wprowadzaliśmy do modelu rozgrywki, m.in. ze względu na problemy z doborem tzw. gameplay loopu, skalą giganta w grze (finalnie ma on około 7 metrów wysokości), szybkością jego poruszania się czy ustawieniem kamery. Wybór debiutu gry w formule early access z jednej strony pozwala na wcześniejsze monetyzowanie się projektu i udział graczy w rozwoju projektu, z drugiej może się okazać problemem w momencie, gdy baza graczy i finalnie przychody są zbyt małe, by dalej rozwijać projekt. Taka sytuacja nastąpiła w przypadku Giants Uprising. Niestety wysiłki włożone w produkcję i

1 MVP to z definicji "produkt we wczesnej fazie rozwoju, o minimalnym zestawie cech, który jednak jest wystarczający, aby wprowadzić go na rynek w celu pozyskania zainteresowania pierwszych klientów oraz wstępnej oceny funkcjonalności". W branży gier MVP to faza projektu, która następuje po prototypie oraz tzw. proof of concept (weryfikacja koncepcji), a przed vertical slice (demo przekrojowe).

2 Proof of concept (z ang. dowód koncepcji) to z definicji "realizacja określonej metody lub pomysłu w celu wykazania jego wykonalności lub zasadniczo demonstracja mająca na celu sprawdzenie, czy dana koncepcja lub teoria ma potencjał praktyczny". W branży gier proof of concept to faza projektu, która następuje po prototypie oraz przed MVP (produkt we wczesnej fazie rozwoju, o minimalnym zestawie cech) i vertical slice (demo przekrojowe).

jej promocję w początkowej fazie wczesnego dostępu nie przyniosły spodziewanych efektów. Sprzedaż gry kształtuje nadal poniżej oczekiwań, dopóki nie nastąpi wyraźna, trwała poprawa w monetyzacji gry, rozwój projektu nie będzie następować w takim tempie i takimi zasobami, jak pierwotnie zakładane. W 2Q23 nie dokonano aktualizacji projektu. Sprzedaż na platformie Steam wyniosła 376 sztuk (vs 970 w 1Q23). W 1Q23 zanotowaliśmy łącznie ponad 40 tys. zł przychodu ze sprzedaży gry Giants Uprising.

GIANTS UPRISING VR

Rozpoczęcie prac nad prototypem Giants Uprising w wirtualnej rzeczywistości jest odpowiedzią na bardzo dobrą sprzedaż urządzeń VR, m.in. Meta Quest 2 oraz Pico Neo 2/3 oraz informacje od potencjalnych partnerów biznesowych na temat potencjału monetyzacji IP Giants Uprising w środowisku VR, z zastosowaniem widoku FPP (z pierwszej osoby). Do fazy prototypowania Giants Uprising w wersji VR została oddelegowana nieznaczna część zespołu produkcyjnego Emitenta, której celem było przygotowanie prototypu, dokumentacji projektu oraz materiałów dla potencjalnych partnerów. Fazę prototypowania projektu zakończono w 2Q23 roku. Obecnie trwają rozmowy z potencjalnym partnerem dla projektu, do czasu zamknięcia kwestii finansowania, nie planujemy dalszych prac produkcyjnych nad grą.

PROJEKT ARIA

Projekt ARIA został przez zespół produkcyjny doprowadzony do poziomu szczegółowej dokumentacji końcowej (stworzono visual bible, game design document oraz scenariusz gry). Obecnie Emitent skupia się na realizacji Projektu CHASE, którego główny bohater jest tożsamy z bohaterem projektu Projektu ARIA. Widzimy potencjał realizacji Projektu ARIA w pierwotnej formule i budżecie w przyszłości, ale dopiero po doświadczeniach zdobytych podczas prac nad projektem CHASE.

2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

QUADRIMA

W związku z realizacją Projektu ARIA zespół Emitenta przygotowywał wniosek o dofinansowanie prac badawczo-rozwojowych jego najtrudniejszej części – interaktywnych animacji czworonożnych zwierząt. W ocenie Emitenta w przeciwieństwie do animacji człowieka, które zostały dopracowane przez większość studiów do perfekcji, w przypadku interaktywnej animacji zwierząt, na rynku jest dużo miejsca na dalszy rozwój, a co za tym idzie – pozytywne zaskoczenie graczy. System QUADRIMA łączy ze sobą sztuczne sieci neuronowe, bazę nagrań motion capture, animacje tworzone ręcznie na bazie klatek kluczowych oraz animację proceduralną. Pozwala to na osiągnięcie wysokiej jakości animacji przy jednoczesnej możliwości spełnienia wymagań fabuły gry. Charakterystyczny dla uczenia maszynowego żmudny proces ręcznego etykietowania danych treningowych zastąpiono algorytmem ewolucyjnym wyznaczającym deskryptor ruchu. Stworzony finalny system będzie elementem integralnym każdej opartej na nim produkcji i poprzez działanie w tle będzie reagował na bieżąco na

polecenia wydawane przez gracza głównemu bohaterowi gry. Równocześnie system będzie przygotowany w taki sposób, by po stronie deweloperskiej mogła go obsługiwać osoba nie będąca animatorem.

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

2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to pierwszy projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Zgodnie z podpisaną umową poprzez udział naszego zespołu produkcyjnego w produkcji (maksymalnie w 1Q23 było to 6 osób), mamy bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry, jak i design jej mechanik oraz poziomów.

Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta w Brazylii, ale zostaje wciągnięty do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego progresu wizualnego, jesteśmy bardzo zadowoleni z kluczowego w tego typu grach systemu walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising. Prace nad projektem zbliżają się ku końcowi – aktualnie najbardziej zaawansowane są prace po stronie level designu oraz level artu, kontynuowane są prace nad oświetleniem poziomów oraz kończące jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Istotnej modyfikacji uległ także główny bohater gry – Matheus, którego zmodyfikowany model 3D zyskał bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 30.06.2023 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z czternastu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dziewiętnastu współpracowników.

2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

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

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2Q23 w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest m.in. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne”, czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

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

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

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



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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2023- 30.06.2023	01.04.2023- 30.06.2023	1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00	110 947,72	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	110 947,72	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	0,00	0,00	117 365,28	117 365,28
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00	2 537,57	0,00
III. Usługi obce	0,00	0,00	80 610,11	0,00
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	0,00	0,00	34 125,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00	92,60	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	0,00	0,00	-6 417,56	0,00
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,00	0,00	0,20	0,00
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. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,00	0,00	0,20	0,00
E. Pozostałe koszty operacyjne	0,00	0,00	0,75	0,00
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	0,00	0,00	0,75	0,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	0,00	0,00	-6 418,11	0,00
G. Przychody finansowe	0,00	0,00	2 899,73	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	2 899,73	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	0,00	0,00	185,04	0,00
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	0,00	185,04	0,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	0,00	0,00	-3 703,42	0,00
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	0,00	0,00	-3 703,42	0,00

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.03.2023	Stan na dzień 30.06.2022
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	714 938,90	714 938,90
I.	Zapasy	615 630,57	615 630,57
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	615 630,57
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	99 308,33	99 308,33
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	99 308,33	99 308,33
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem		714 938,90	714 938,90

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

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	55,32% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	55,32% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Głównym projektem realizowanym przez studio jest gra Everdream Valley. Światowa premiera Everdream Valley miała miejsce na PC na platformach Steam, GOG oraz Epic Store 30 maja br., natomiast na konsolach PlayStation 4 i PlayStation 5 premiera miała miejsce również w dniu 30 maja br. na rynku amerykańskim oraz europejskich (premiera na rynku azjatyckim odbędzie się we współpracy z lokalnym partnerem w najbliższym czasie). Premiera Everdream Valley na konsoli Nintendo Switch miała natomiast miejsce 23 czerwca br., również na rynkach europejskich i amerykańskim - także i tu premiera na rynki azjatyckie będzie miała miejsce w najbliższym czasie. Zgodnie z opublikowanym przez Emitenta w dniu 03.07.2023 komunikatem – sprzedaż gry osiągnęła poziom 41.371 sztuk w okresie 19.04.2023-30.06.2023, co przełożyło się na przychód brutto ze sprzedaży w wysokości 866.000 USD, przy średniej cenie sprzedanej sztuki wynoszącej 20,93 USD. Sprzedaż w tym okresie rozłożyła się mniej więcej po równo na platformie Steam (41% sprzedaży) oraz konsoli Nintendo Switch (38,9%). Obecnie trwają działania związane z portowaniem gry na konsolę Xbox One oraz prace rozwojowe samej gry, których efekty będą widoczne w kolejnych miesiącach.

Głęboko wierząc w zespół Mooneaters S.A. oraz w sukces Everdream Valley oraz korzystając z nadarzającej się okazji rynkowej, w 1Q23 Spółka zwiększyła zaangażowanie w Mooneaters S.A., do 602.500 akcji, stanowiących 56,04% akcji w kapitale zakładowym. W 2Q23 Emitent zbył 7.777 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 25,72 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 200.024,44 zł. Na dzień publikacji niniejszego raportu Emitent posiada 594.723 akcje Mooneaters S.A., które stanowią 55,32% akcji w kapitale zakładowym Mooneaters S.A.



Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

	Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2023- 30.06.2023	1.04.2023- 30.06.2023	1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	435 861,00	310 423,00	724 095,26	613 147,53
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	150 000,00	150 000,00	150 000,00	150 000,00
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	285 861,00	160 423,00	574 095,26	463 147,53
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	295 880,90	167 347,89	688 981,33	571 616,04
I.	Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	507,38	507,38	7 509,24	4 971,66
III.	Usługi obce	130 571,27	71 024,27	388 752,02	308 141,90
IV.	Podatki i opłaty	0,00	0,00	5 034,50	5 033,50
V.	Wynagrodzenia	164 311,00	95 373,00	267 249,00	233 123,99
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	0,00	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	491,25	443,24	20 436,57	20 340,37
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	139 980,10	143 075,11	35 113,93	41 531,50
D.	Pozostałe przychody operacyjne	1,13	0,63	2,24	2,04
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.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	1,13	0,63	2,24	2,04
E.	Pozostałe koszty operacyjne	1,27	0,93	2,92	2,17
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	1,27	0,93	2,92	2,17
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	139 979,96	143 074,81	35 113,25	41 531,37
G.	Przychody finansowe	0,00	0,00	8 100,43	5 200,69
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	0,00	0,00	8 100,43	5 200,69
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	99,71	99,71	384,79	199,75
I.	Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00

III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne	99,71	99,71	384,79	199,75
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	139 880,25	142 975,10	42 828,89	46 532,31
J.	Podatek dochodowy	12 589,00	12 589,00	3 129,00	3 129,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	127 291,25	130 386,10	39 699,89	43 403,31

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2023	Stan na dzień 30.06.2022
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	1 407 202,11	1 242 410,42
I.	Zapasy	1 270 211,88	984 350,88
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	1 270 211,88	984 350,88
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	22 248,43	148 288,43
1	Należności od jednostek powiązanych	8 100,43	8 100,43

2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	14 148,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	14 148,00	140 188,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	114 741,80	145 171,40
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	114 741,80	145 171,40
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	1 407 202,11	1 277 810,71

A.	Kapitał (fundusz) własny	1 402 486,66	1 275 195,41
I.	Kapitał podstawowy	107 500,00	107 500,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	1 117 500,00	1 117 500,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	50 195,41	10 495,52
VI.	Zysk (strata) netto	127 291,25	39 699,89
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 715,45	2 615,30
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	4 715,45	2 615,30
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	4 715,45	2 615,30
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	1 407 202,11	1 277 810,71

Jednostki stowarzyszone:

Firma: Ovid Works S.A.
Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd: Jacek Chojecki, Jacek Dębowski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <http://www.ovidworks.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 12,64% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 12,64% w głosach*

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

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

Spółka zadebiutowała na rynku NewConnect w dniu 31 lipca 2020 r. Premiera gry Metamorphosis miała miejsce w dniu 12 sierpnia 2020 roku na platformy PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Obecnie spółka kontynuuje prace nad wersją early access gry Nemesis: Distress we współpracy z grupą Awaken Realms oraz 1 września 2022 roku wydała na urządzenie Meta Quest 2 drugą część gry VR – Interkosmos 2000, realizowaną we współpracy z Meta Platforms Inc.

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

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

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

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

W czerwcu 2023 roku spółka otrzymała dotacje z Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w ramach Programu Wsparcia Gier Wideo 2023 na kwotę 167 790,00 zł na „Rozwój prototypu gry strategicznej RPG "HeatWave" - symulatora frakcji partyzanckiej”, co pozwoliło jej na wznowienie prac nad kluczową grą - Heatwave.

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

Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Legionowo

Adres: ul. Warszawska 40/60, 05-120 Legionowo

Zarząd: Marek Jaroszewski, Jarosław Jaroszewski

Profil działalności: produkcja gier komputerowych

Internet:

Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego

Udział w głosach: 40% w głosach

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

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

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

3.1. BILANS

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2023	Stan na dzień 30.06.2022
A.	Aktywa trwałe	6 655 369,12	410 540,15
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	1 951,05	2 471,38
1	Środki trwałe	1 951,05	2 471,38
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	108 500,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	108 500,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	6 591 193,07	145 302,77
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	6 591 193,07	145 302,77
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	62 225,00	154 266,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	62 225,00	154 266,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	11 462 649,72	11 756 241,64
I.	Zapasy	9 589 452,46	8 529 295,68
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	9 577 092,35	8 495 695,72
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	12 360,11	33 599,96
II.	Należności	420 949,18	1 648 056,58
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	5 702,28
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	420 949,18	1 642 354,30
III.	Inwestycje krótkoterminowe	1 411 439,41	1 529 724,42
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 411 439,41	1 529 724,42
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	40 808,67	49 164,96
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	18 118 018,84	12 166 781,79

A. Kapitał (fundusz) własny		13 722 609,35	7 182 590,05
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	6 518 617,50	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-5 640 568,37	-3 139 875,12
VI.	Zysk (strata) netto	200 792,78	-2 321 302,27
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
I.	Rezerwy na zobowiązania	146 620,72	528 338,29
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	44 246,00	399 440,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	87 374,72	128 898,29
3	Pozostałe rezerwy	15 000,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	1 612 957,50	307 680,00
1	Wobec jednostek powiązanych	1 224 180,00	307 680,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	388 777,50	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	2 635 831,27	3 309 036,71
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	492,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	2 635 831,27	3 308 544,71
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	839 136,74
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	839 136,74
A. Kapitał (fundusz) własny		13 722 609,35	7 182 590,05



3.2. RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2023- 30.06.2023	1.04.2023- 30.06.2023	1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022
A.	Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	1 630 416,35	877 201,13	2 111 978,45	1 062 465,12
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	337 895,31	161 973,41	438 755,35	132 733,37
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	1 292 521,04	715 227,72	1 673 223,10	929 731,75
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	1 438 798,96	685 871,41	2 024 513,41	999 125,13
I.	Amortyzacja	260,10	130,05	12 044,64	6 022,32
II.	Zużycie materiałów i energii	10 570,42	3 868,45	15 222,84	8 911,29
III.	Usługi obce	248 796,89	168 718,06	240 563,90	157 674,82
IV.	Podatki i opłaty	1 486,26	20,93	1 084,27	107,69
V.	Wynagrodzenia	1 048 116,70	453 862,65	1 443 177,83	671 421,25
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	98 261,62	48 257,82	124 837,86	62 111,45
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	31 306,97	11 013,45	187 582,07	92 876,31
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	191 617,39	191 329,72	87 465,04	63 339,99
D.	Pozostałe przychody operacyjne	652 804,36	363 786,21	151,42	150,84
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Dotacje	650 353,56	361 578,01	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	2 450,80	2 450,80	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	0,00	-242,60	151,42	150,84
E.	Pozostałe koszty operacyjne	656 130,92	362 945,15	519,79	198,69
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	656 130,92	362 945,15	519,79	198,69
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	188 290,83	192 170,78	87 096,67	63 292,14
G.	Przychody finansowe	418 749,30	415 912,17	1 322 670,46	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 z tytułu rozchodu aktywów finansowych	144 508,14	144 508,14	1 322 670,46	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	274 241,16	274 241,16	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	-2 837,13	0,00	0,00
H.	Koszty finansowe	40 195,12	108 907,89	3 478 511,40	1 146 714,10
I.	Odsetki	26 612,44	21 396,12	4 386,98	3 011,82
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	-2 881,48	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	6 791,34	88 701,91	3 463 293,72	1 135 235,47
IV.	Inne	6 791,34	1 691,34	10 830,70	8 466,81
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	566 845,01	499 175,06	-2 068 744,27	-1 083 421,96
J.	Podatek dochodowy	28 775,25	27 932,55	252 558,00	389,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	538 069,76	471 242,51	-2 321 302,27	-1 083 810,96

3.3. RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł		1.01.2023- 30.06.2023	1.04.2023- 30.06.2023	1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej					
I.	Zysk (strata) netto	200 792,78	471 242,51	-2 321 302,27	-1 083 810,96
II.	Korekty razem	-1 947 850,66	-1 330 419,11	860 564,50	444 285,33
	1. Amortyzacja	260,10	130,05	12 044,64	6 022,32
	2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		0,00	0,00	0,00
	3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00	815,68	0,00
	4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-463 458,48	-721 706,37	2 140 623,26	1 135 235,47
	5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00	-9 000,00	-9 000,00
	6. Zmiana stanu zapasów	-654 527,59	31 471,78	-1 706 338,25	-961 037,04
	7. Zmiana stanu należności	-63 769,01	-34 886,77	75 356,00	218 323,11
	8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-103 830,40	23 530,96	-86 304,60	-409 910,88
	9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-12 171,72	21 394,80	433 367,77	464 652,35
	10. Inne korekty	-650 353,56	-650 353,56	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-1 747 057,88	-859 176,60	-1 460 737,77	-639 525,63
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej					
I.	Wpływy	286 179,08	199 184,44	209 718,51	90 000,00
	1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Z aktywów finansowych	286 179,08	199 184,44	209 718,51	90 000,00
	4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	0,00	108 500,00	0,00
	1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Na aktywa finansowe	0,00	0,00	108 500,00	0,00
	4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	286 179,08	199 184,44	101 218,51	90 000,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej					
I.	Wpływy	1 272 909,50	368 012,00	812 000,00	550 987,52
	1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Kredyty i pożyczki	964 909,50	60 012,00	0,00	-12,48

3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	58 000,00	58 000,00	812 000,00	551 000,00
4. Inne wpływy finansowe	250 000,00	250 000,00	0,00	0,00
II. Wydatki	21 480,64	9 080,51	4 255,90	0,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	14 480,64	7 080,51	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	7 000,00	2 000,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	3 440,22	0,00
8. Odsetki	0,00	0,00	815,68	0,00
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	1 251 428,86	358 931,49	807 744,10	550 987,52
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-209 449,94	-301 060,67	-551 775,16	1 461,89
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-209 449,94	-301 060,67	-551 775,16	1 461,89
F. Środki pieniężne na początek okresu	445 315,65	536 926,38	773 133,83	219 896,78
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	235 865,71	235 865,71	221 358,67	221 358,67

3.4. ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2023- 30.06.2023	1.04.2023- 30.06.2023	1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	7 006 108,16	6 801 748,12	9 522 074,12	8 281 964,63
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	7 006 108,16	6 801 748,12	9 522 074,12	8 281 964,63
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	2 909,09	0,00	18 181,80	15 563,62
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	6 515 708,41	6 518 617,50	-18 181,80	-15 563,62
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	6 518 617,50	6 518 617,50	0,00	0,00
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-5 640 568,37	-5 640 568,37	-1 279 141,52	-1 279 141,52
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	5 640 568,37	5 640 568,37	1 279 141,52	1 279 141,52
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	5 640 568,37	5 640 568,37	1 279 141,52	1 279 141,52
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	5 640 568,37	5 640 568,37	3 139 875,12	3 139 875,12
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-5 640 568,37	-5 640 568,37	-3 139 875,12	-3 139 875,12
6	Wynik netto	200 792,78	200 792,78	-2 321 302,27	-1 083 810,96
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	13 722 609,35	13 722 609,35	7 182 590,05	7 182 590,05
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	13 722 609,35	13 722 609,35	7 182 590,05	7 182 590,05

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

W zakresie ewidencji należności

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

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

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

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

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

W zakresie rezerw

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

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

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

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

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

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

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

W zakresie produkcji w toku

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

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2023 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w II kwartale 2023 r.

W 2Q2023 roku Spółka wygenerowała 877 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, w tym 161 tys. zł przychodów ze sprzedaży gier Bee Simulator oraz Giants Uprising.

W zakresie działań w okresie 2Q2023 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 161 tys. zł z tytułu tantiem od sprzedaży Bee Simulator (139 tys. zł) oraz Giants Uprising (około 9 tys. zł), resztę stanowi podnajem części biura Spółki;
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 715 tys. zł związany jest z produkcją w toku projektów The Path of Calydra, Project CHASE oraz projekt QUADRIMA;
- koszty wynagrodzeń uległy obniżeniu q/q oraz r/r ze względu na optymalizację kosztów zatrudnienia;
- sprzedaż 7.777 akcji Mooneaters S.A. za kwotę 200.024,22 zł
- przeszacowanie wartości akcji Mooneaters S.A. z kwoty 391.395,18 zł do kwoty 7.184.253,84 zł (w związku z aktualizacją wartości jednej akcji Spółki zależnej z kwoty 0,10 zł lub 6,66 zł do kwoty 12,08 zł), 50.598 akcji Spółki zależnej zostanie zaprezentowane jako krótkoterminowe aktywa finansowe
- rozliczenie etapu oraz zaliczek z dotacji projektu QUADRIMA na kwotę 361 tys. zł.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów The Path of Calydra, Project CHASE oraz projektu dofinansowanego z funduszy unijnych - QUADRIMA;
- przeszacowanie 544.125 akcji Mooneaters S.A. do kwoty 6.573 tys. zł i zaksięgowanie ich jako długoterminowe aktywo finansowe
- wzrost poziomu zobowiązań z uwagi na emisję dłużnych papierów wartościowych.

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

Prace projektowe rozpoczęto w marcu 2021 roku, zakończyły się w czerwcu 2023 r. Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu umożliwi pominięcie etapu ręcznego przygotowywania animacji zwierząt wielonożnych, co przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta. Tego typu działania są szacowane na około 30% kosztów produkcji gry.

W dniu 09.08.2023 r. Emitent otrzymał od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju pismo potwierdzające, że projekt "QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji", dofinansowany w ramach konkursu "Szybka ścieżka dla Mazowsza", został zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju potwierdziło również, że zgodnie z umową projekt został zakończony, a Emitent jest zobowiązany do utrzymania trwałości projektu przez okres 3 lat.

Ostateczna kwota wydatków narastająco od początku realizacji Projektu wyniosła: 3.299.946,34 zł, kwota dofinansowania dla Projektu wyniosła 2.435.108,63 zł.

Warszawa, dnia 14 sierpnia 2023 roku