

GIANTS  
UPRISING



Raport kwartalny  
VARSAV Game Studios S.A.  
za 1Q2022 roku

THE PATH OF  
Calydra



EVERDREAM  
VALLEY



<b>1.</b>	<b>Wybrane dane finansowe .....</b>	<b>5</b>
<b>2.</b>	<b>Informacje ogólne.....</b>	<b>6</b>
2.1.	Podstawowe informacje o Emitencie .....	6
2.2.	Zarząd .....	6
2.3.	Rada Nadzorcza.....	7
2.4.	Akcjonariat .....	8
2.5.	Obszar działalności oraz strategia emitenta .....	9
2.5.1.	Projekty własne .....	9
2.5.2.	Projekty badawczo rozwojowe .....	11
2.5.3.	Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym .....	11
2.6.	Zatrudnienie .....	12
2.7.	Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań.....	13
<b>3.</b>	<b>Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.....</b>	<b>25</b>
3.1.	Bilans .....	25
3.2.	Rachunek zysków i strat .....	27
3.3.	Rachunek przepływów pieniężnych .....	28
3.4.	Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	30
<b>4.</b>	<b>Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....</b>	<b>31</b>
<b>5.</b>	<b>Sprawozdanie Zarządu z działalności w I kwartale 2022 roku .....</b>	<b>34</b>
5.1.	Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w I kwartale 2022 r. ....	34
5.2.	Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym. ....	35
5.3.	Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	35

**Szanowni Państwo,**

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAN Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 1Q2022 r. Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych gier The Path Of Calydra, Projektu Aria oraz Quadrima oraz rozpoczęcie marketingu projektu Everdream Valley.

Pierwszy kwartał 2022 roku to okres zmian wielu aspektów działalności Spółki. W ramy spaja je ogłoszona pod koniec lutego br. strategia na lata 2022-23. Nowa strategia to przede wszystkim skupienie się na projektach własnych, o niższym niż dotychczasowe produkcje jednostkowym budżecie, z ukierunkowaniem na świat zwierząt i znacznie większą regrywalności. Poprzez działalność badawczo-rozwojową spółka będzie także budowała przewagi konkurencyjne m.in. w zakresie animacji czworonożnych zwierząt. Kluczowym aspektem nowej strategii jest także poszukiwanie przez spółkę partnerów lub partnera wydawniczego dla prowadzonych projektów.

Po trudnym dla spółki, jej pracowników i Zarządu okresie czwartego kwartału 2021 roku, w pierwszym kwartale 2022 roku zmniejszony, ale wzmocniony moralnie zespół kontynuuje prace nad kluczowymi produkcjami. Nowa strategia Spółki odzwierciedla nowe podejście do produkcji przyszłych gier studia. Z jednej strony będą to produkcje o mniejszym budżecie produkcyjnymi i ze zwiększonym wykorzystaniem dotychczas wypracowanych przez studio mechanik oraz modeli 3D, z drugiej – będą inaczej prowadzone – poprzez silne położenie akcentu na prototypowanie poszczególnych elementów, tak by nawet bez oprawy graficznej gra dawała ogrom przyjemności płynących z samych mechanik.

Pierwszy kwartał br. to w początkowej fazie próba kontynuacji planowanego rozwoju projektu Giants Uprising. Zbyt niska sprzedaż gry i bardzo duży koszt prowadzenie dalszego jej rozwoju powodują, że czasowo prace nad projektem zostały istotnie wyhamowane. Zespół ma przygotowany całościowy plan jego rozwoju aż do wyjścia z fazy early access, został także wykonany prototyp całkowicie nowego trybu rozgrywki, ale rozwój projektu będzie realizowany dopiero w przypadku pozyskania finansowania na inne projekty prowadzone przez studio.

Projekt ARIA został zaprezentowany ponad 20 potencjalnym partnerom podczas targów Game Development Conference. Spotkał się z bardzo pozytywnym odbiorem – zarówno samego konceptu na grę, jak i warstwy wizualnej – w tym animacyjnej. Obecnie gra jest w trakcie opiniowania przez wewnętrzne zespoły u 7 potencjalnych partnerów. Kontynuowano także powiązany z nią projekt badawczo-rozwojowy - QUADRIMA. Prace są prowadzone zgodnie z harmonogramem, Spółka nie otrzymała w 1Q22 kolejnej zaliczki na poczet poniesionych kosztów.

W 1Q 2022 roku kontynuowano prace koprodukcyjne projektu The Path Of Calydra realizowanego ze Spółką Final Boss z Brazylii. Produkcja gry zbliża się ku końcowi zarówno od strony poziomów, jak i mechanik, nadal pracujemy bardzo intensywnie nad warstwą audio-wizualną gry. Obecnie planujemy zakończenie dużego zaangażowania naszego zespołu deweloperskiego na koniec czerwca br.

Dobłą passę sprzedażową kontynuuje gra Bee Simulator. W 1Q22 gra wygenerowała dla Spółki 286 tys. PLN przychodów ze sprzedaży (vs 155 tys. PLN w 4Q21), które wynikają głównie ze zwiększonej sprzedaży w kanale dystrybucji cyfrowej, w tym w szczególności na PlayStation 4. Mamy nadzieję, że podobna dynamika utrzyma się w

kolejnych kwartałach, zwłaszcza że z dużym prawdopodobieństwem w 2Q22 zostanie przekroczony kolejny % próg podziału przychodu z gry z jej wydawcą.

W 1Q22 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kontynuowała prace nad swoim kluczowym tytułem – grą Everdream Valley oraz prace pre-produkcyjne nad grą Witch Hospital. Dzięki bardzo dobrym materiałom dostarczanym przez zespół Mooneaters oraz wzmożonej pracy zespołu Emitenta, gra bardzo dobrze buduje zasięgi na portalu Twitter, jak też wishlistę na Steamie. Wygląda na to, że start marketingu tradycyjnego (targi, prasa, portale game, płatni influencerzy) będzie miał bardzo dobrą bazę, na poziomie obecnie przekraczającym zasięgi notowane przez Bee Simulator w analogicznym okresie. Spółka wraz z Qubic Games S.A., wydawcą Everdream Valley na Nintendo Switch zamierza przeznaczyć realne środki na marketing gry, tak by pomóc zespołowi Mooneaters S.A. w pełni wykorzystać jej potencjał. Premiera gry jest uzależniona od czasu trwania procesu portowania gry na konsolę Nintendo Switch i zostanie ogłoszona stosownym komunikatem.

W 1Q22 w pozostałych spółkach stowarzyszonych i zależnych, ze względu na brak ich finansowania przez zewnętrznych inwestorów, nie trwały intensywne prace produkcyjne. Zarówno Warhound Games Sp. z o.o., jak i Cyber Rain Games Sp. z o.o. oraz Perimeter Games Sp. z o.o. prowadziły rozmowy z potencjalnymi wydawcami dla swoich projektów.

**Z wyrazami szacunku,**

**Łukasz Rosiński**

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 31.03.2022	1.01.2022- 31.03.2022	1.01.2021- 31.03.2021	1.01.2021- 31.03.2021
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	1 049 513,33	1 049 513,33	897 671,17	897 671,17
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	23 804,53	23 804,53	-160 413,52	-160 413,52
Zysk (strata) brutto	-985 322,31	-985 322,31	-181 297,02	-181 297,02
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-1 237 491,31</b>	<b>-1 237 491,31</b>	<b>-383 505,02</b>	<b>-383 505,02</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-830 413,71	-830 413,71	-1 235 559,88	-1 235 559,88
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	22 094,76	22 094,76	272 000,00	272 000,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	256 756,58	256 756,58	-7 339,82	-7 339,82
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	<b>-551 562,37</b>	<b>-551 562,37</b>	<b>-970 899,70</b>	<b>-970 899,70</b>
Aktywa trwałe	1 247 765,80	1 247 765,80	743 225,65	743 225,65
Aktywa obrotowe	12 261 602,75	12 261 602,75	11 275 222,85	11 275 222,85
Kapitały własne	9 516 237,46	9 516 237,46	11 139 066,26	11 139 066,26
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 993 131,09	3 993 131,09	879 382,24	879 382,24
<b>Suma bilansowa</b>	<b>13 509 368,55</b>	<b>13 509 368,55</b>	<b>12 018 448,50</b>	<b>12 018 448,50</b>

W 1Q2022 roku Emitent osiągnął 1 049 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 24 tys. PLN oraz 1 237 tys. PLN straty netto.

Suma bilansowa na koniec 1Q2022 roku wynosiła 13 509 tys. PLN, w tym 9 516 tys. PLN 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](http://www.varsav.com)

**E-mail:** [varsav@varsav.com](mailto: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 13-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 (od 2013 roku zasiada w Radach Nadzorczy spółek z tej branży, od 2014 do 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: No Gravity Games S.A., Ovid Works SA, Mooneaters S.A., HUS 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 CanFly, 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. Upřednio 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 SA.

## 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	8 500 000	42,39%	8 500 000	42,39%
2	January Ciszewski	1 309 395	6,53%	1 309 395	6,53%
3	Pozostali	10 240 604	51,08%	10 240 604	51,08%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%



## 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 VARSAV 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. W związku ze skupieniem się na powyższych celach strategicznych, Zarząd podjął decyzję o znacznym zmniejszeniu zespołu zaangażowanego w dalszy rozwój projektu Giants Uprising, a co za tym idzie - budżetu produkcyjnego pełnej wersji gry.

### 2.5.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry Giants Uprising oraz Projekt ARIA.

#### **GIANTS UPRISING**

Po długim, trwającym ponad trzy lata okresie produkcji gry Giants Uprising, gra została wydana 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 jest 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 za małe. Taka sytuacja nastąpiła w przypadku Giants Uprising. Niestety wysiłki włożone w produkcję i jej promocję w początkowej fazie early accessu nie przyniosły spodziewanych efektów. Sprzedaż kształtuje się obecnie znacznie poniżej oczekiwań. Kolejne uaktualnienia oraz promocje cenowe dają chwilowy efekt i potencjał na przyszłość, ale dopóki nie nastąpi wyraźna poprawa w jej monetyzacji, rozwój projektu nie będzie następować w takim tempie i takimi zasobami, jak pierwotnie zakładane. Obecnie większość zasobów Spółki jest zaangażowana w inne projekty. W momencie uzyskania finansowania dla któregoś z projektów spółki, wrócimy do pierwotnego planu rozwoju Giants Uprising i doprowadzenia gry do pełnej wersji.

### **PROJEKT ARIA**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania projekt ARIA jest produkowany przez 15 osób z zespołu deweloperskiego we współpracy z dwoma zewnętrznymi konsultantami od narracji.

Głównym bohaterem Projektu ARIA jest zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcji z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. Obecnie finalizowane są prace nad stylem graficznym gry oraz tworzone są prototypy poszczególnych mechanik. Publiczne działania marketingowe dla projektu są planowane na 3Q22, do tego czasu wewnętrznie wyznaczaliśmy sobie termin na doprowadzenie prowadzonych rozmów biznesowych do finalnego efektu.

### 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 miejsce 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 klitek 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.

### 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 1Q22 było to 8 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, ale zostaje zabrany 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 progressu 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 kończony jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Po stronie programistycznej wszystkie prace zostaną zakończone do końca 2Q22. Wewnętrzny zespół Emitenta rozpoczął prace testerskie gry od połowy lutego br.

## **2.6. Zatrudnienie**

Na dzień 31.03.2022 roku zespół deweloperski VARSAN Game Studios S.A. składał się z dwudziestu pięciu specjalistów (w przeliczeniu na pełny etat), którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog, Fuego Games, CD Projekt Red.

Dodatkowo Spółka zatrudnia cztery osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję.

## 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 1Q 2022 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 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.

Jednostki zależne

<b>Firma:</b>	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 kilkuosobowego 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.

W związku ze zmianą profilu działalności Spółki zależnej planowane są także zmiany w ramach struktury udziałowej, w wyniku których do Spółki zależnej przystąpi nowy, mniejszościowy wspólnik. Natomiast niezależne od powyższego Emitent w dalszym ciągu będzie większościowym udziałowcem Spółki zależnej. Zmiana profilu działalności Spółki zależnej stanowi realizację strategii Emitenta w zakresie inwestycji w podmioty z rynku gier komputerowych tworzące produkcje zbieżne ze strategią Spółki.

<b>Firma:</b>	<b>Mooneaters S.A.</b>
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:	50,61% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	50,61% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Kapitał zakładowy Mooneaters SA początkowo wynosił 100.000 zł (sto tysięcy złotych) przy czym Emitent wniósł wkład pieniężny w wysokości 70 000 zł (siedemdziesiąt tysięcy złotych) w zamian za udziały reprezentujące 70% kapitału zakładowego spółki. Wkład pieniężny na pozostałe 30% udziałów wniósł Dr Marek Maruszczak - założyciel i Prezes Zarządu Slavic Monsters sp. z o.o. oraz GeoGames Sp. z o.o., który posiada wieloletnie doświadczenie w produkcji gier komputerowych i mobilnych, ze szczególnym uwzględnieniem gier lokalizacyjnych oraz AR/VR. Dr Marek Maruszczak współpracował dotychczas z Emitentem jako konsultant biznesowy dla projektu AR Kicker. W dniu 26 października 2020 Sąd Rejonowy dokonał rejestracji Mooneaters S.A. w rejestrze przedsiębiorców KRS.

W dniu 26 stycznia 2021 doszła do skutku emisja 75.000 akcji serii B w związku z podjętą przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Mooneaters SA uchwałą w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii B w trybie subskrypcji prywatnej, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, oraz zmiany Statutu Spółki (dalej: "Uchwała"). Emitowane przez Spółkę zależną akcje serii B zostały objęte przez 13 inwestorów. W ramach realizowanej emisji akcji serii B w Spółce zależnej doszło do objęcia 75.000 akcji serii B po cenie emisyjnej wynoszącej 15 zł za jedną akcję serii B, w wyniku czego Spółka zależna pozyskała odpowiednio kwotę 1.125.000 zł. Środki z emisji Mooneaters S.A. wydatkuje m.in. na produkcję gier Everdream Valley, Witch Hospital oraz portowanie gry Everdream Valley przynajmniej na jedną konsolę.

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 31.03.2022	1.01.2022- 31.03.2022	1.01.2021- 31.03.2021	1.01.2021- 31.03.2021
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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 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>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>9 208,04</b>	<b>9 208,04</b>	<b>33 651,78</b>	<b>33 651,78</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Usługi obce	9 178,28	9 178,28	1 774,00	1 774,00
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	0,00	0,00	31 335,56	31 335,56
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	542,22	542,22
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	29,76	29,76	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>-9 208,04</b>	<b>-9 208,04</b>	<b>-33 651,78</b>	<b>-33 651,78</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,34</b>	<b>0,34</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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	0,34	0,34	0,00	0,00
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>0,08</b>	<b>0,08</b>	<b>0,47</b>	<b>0,47</b>
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	0,08	0,08	0,47	0,47
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-9 207,78</b>	<b>-9 207,78</b>	<b>-33 652,25</b>	<b>-33 652,25</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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	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
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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	0,00	0,00
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-9 207,78</b>	<b>-9 207,78</b>	<b>-33 652,25</b>	<b>-33 652,25</b>
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
<b>L. Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>-9 207,78</b>	<b>-9 207,78</b>	<b>-33 652,25</b>	<b>-33 652,25</b>

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

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.03.2022	Stan na dzień 31.03.2021
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>714 938,90</b>	<b>27 986,16</b>
I. Zapasy	615 630,57	0,00
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	0,00
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	27 865,70
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	27 865,70
III. Inwestycje krótkoterminowe	0,00	120,46
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	120,46
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>714 938,90</b>	<b>27 986,16</b>



<b>Bilans, dane w zł</b>	<b>Stan na dzień 31.03.2022</b>	<b>Stan na dzień 31.03.2021</b>
<b>A. Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>-165 841,31</b>	<b>-107 215,80</b>
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	-33 652,25
VII . Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>880 780,21</b>	<b>135 201,96</b>
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	0,00
1 Wobec jednostek powiązanych	671 011,67	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	209 768,54	135 201,96
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	97 757,35	125 473,37
2 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	112 011,19	9 728,59
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
<b>Pasywa razem</b>	<b>714 938,90</b>	<b>27 986,16</b>

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA.:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 31.03.2022	1.01.2022- 31.03.2022	1.01.2021- 31.03.2021	1.01.2021- 31.03.2021
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>110 947,72</b>	<b>110 947,72</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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 wartość ujemna)	110 947,72	110 947,72	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>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>117 365,28</b>	<b>117 365,28</b>	<b>79 885,00</b>	<b>79 885,00</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	2 537,57	2 537,57	0,00	0,00
III. Usługi obce	80 610,11	80 610,11	79 885,00	79 885,00
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	34 125,00	34 125,00	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	92,60	92,60	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>-6 417,56</b>	<b>-6 417,56</b>	<b>-79 885,00</b>	<b>-79 885,00</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,20</b>	<b>0,20</b>	<b>0,40</b>	<b>0,00</b>
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	0,20	0,20	0,00	0,00
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>0,75</b>	<b>0,75</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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	0,75	0,75	0,00	0,00
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-6 418,11</b>	<b>-6 418,11</b>	<b>-79 884,60</b>	<b>-79 884,60</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>2899,73</b>	<b>2899,73</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	2899,73	2899,73	0,00	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
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>185,04</b>	<b>185,04</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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	185,04	185,04	0,00	0,00
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-3 703,42</b>	<b>-3 703,42</b>	<b>-79 884,60</b>	<b>-79 884,60</b>
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
<b>L. Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>-3 703,42</b>	<b>-3 703,42</b>	<b>-79 884,60</b>	<b>-79 884,60</b>

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.03.2022	Stan na dzień 31.03.2021
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>1 242 410,42</b>	<b>1 059 680,38</b>
I. Zapasy	521 203,34	78 251,00
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	521 203,34	0,00
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	52 757,73	28 112,00
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	52 757,73	28 112,00
III. Inwestycje krótkoterminowe	659 659,93	1 031 568,38
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	659 659,93	1 031 568,38
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>1 233 621,00</b>	<b>1 059 680,38</b>

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.03.2022	Stan na dzień 31.03.2021
<b>A. Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>1 233 621,00</b>	<b>-67 274,22</b>
I. Kapitał podstawowy	107 500	100 000,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	1 117 500	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	10 495,52	-87 389,62
VI. Zysk (strata) netto	-3 703,42	-79 884,60
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>1 828,90</b>	<b>1 126 954,60</b>
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	1 828,90	1 126 954,60
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	
2 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 828,90	1 126 954,60
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
<b>Pasywa razem</b>	<b>1 233 621,00</b>	<b>1 059 680,38</b>

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 otrzymała trzy dotacje Gameinn:

- W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.
- W październiku 2017 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. “Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.
- We wrześniu 2019 roku 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., podmiot z grupy Awaken Realms Sp. z o.o., jednego z największych producentów gier planszowych na świecie, z wieloma bardzo udanymi kampaniami na platformie Kickstarter, m.in. dla gier This War of Mine: The Board Game, Lords of Hellas, Nemesis, Tainted Grail: The Fall of Avalon czy Etherfields.

---

Spółka zadebiutowała na rynku NewConnect w dniu 31 lipca 2020 r. Premiera gry Metamorphosis miała miejsce w dniu 12 sierpnia 2020 roku na platformy PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Obecnie spółka koncentruje swoje działania na produkcji gry Nemesis: Distress we współpracy z grupą Awaken Realms oraz drugiej części gry VR – Interkosmos 2020

**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 (dalej "Perimeter Games"), 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.

Obecnie spółka prowadzi produkcję gry Heatwave, będącej symulatorem z elementami strategii oraz survivalu grupy partyzanckiej. Perimeter Games zaprezentował publicznie pierwszy projekt – HeatWave, który spotkał się z bardzo pozytywnym odzewem mediów i graczy. Aktualnie spółka prowadzi rozmowy z potencjalnymi wydawcami dla projektu.

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

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

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki stowarzyszonej podjęło w dniu 4 grudnia 2020 roku także uchwałę w sprawie zmiany firmy spółki na z dotychczasowej Don't Bite Devs Studio sp. z o.o. na Cyber Rain Games sp. z o.o.. Cyber Rain Games Sp. z o.o. będzie się specjalizowało w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości. Zgodnie z planami wspólników, Cyber Rain Games Sp. z o.o. zostanie w roku 2022 przekształcone w spółkę akcyjną oraz zaprezentuje pierwszą swoją autorską grę – Tattoo Punk (spółka istnieje od 2011 roku, ale dotychczas realizowała prace na zlecenie innych podmiotów).



### 3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

#### 3.1. Bilans

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.03.2022	Stan na dzień 31.03.2021
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>1 247 765,80</b>	<b>743 225,65</b>
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	8 493,70	70 245,98
1 Środki trwałe	8 493,70	70 245,98
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	779 511,67	0,00
1 Od jednostek powiązanych	779 511,67	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	447 326,43	660 545,67
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	447 326,43	660 545,67
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	12 434,00	12 434,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	12 434,00	12 434,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>12 261 602,75</b>	<b>11 275 222,85</b>
I. Zapasy	7 568 258,64	4 100 539,07
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	7 565 963,97	4 074 377,26
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	2 294,67	26 161,81
II. Należności krótkoterminowe	1 903 703,26	1 080 759,64
1 Należności od jednostek powiązanych	26 682,35	20 980,07
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	1 877 020,91	1 059 779,57
III. Inwestycje krótkoterminowe	2 753 800,28	6 034 353,58
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	2 753 800,28	6 034 353,58
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	35 840,57	59 570,56
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>13 509 368,55</b>	<b>12 018 448,50</b>

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.03.2022	Stan na dzień 31.03.2021
<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>9 516 237,46</b>	<b>11 139 066,26</b>
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	15 563,62	157 945,36
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-1 905 602,29	-1 279 141,52
VI.	Zysk (strata) netto	-1 237 491,31	-383 505,02
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>3 993 131,09</b>	<b>879 382,24</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	137 898,29	74 447,16
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	128 898,29	65 447,16
3	Pozostałe rezerwy	9 000,00	9 000,00
II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	88 296,87
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	88 296,87
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	3 494 072,80	716 638,21
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	307 680,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	3 186 392,80	716 638,21
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	361 160,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	361 160,00	0,00
<b>Pasywa razem</b>		<b>13 509 368,55</b>	<b>12 018 448,50</b>

**3.2. Rachunek zysków i strat**

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 31.03.2022	1.01.2022- 31.03.2022	1.01.2021- 31.03.2021	1.01.2021- 31.03.2021
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>1 049 513,33</b>	<b>1 049 513,33</b>	<b>897 671,17</b>	<b>897 671,17</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	306 021,98	306 021,98	60 422,90	60 422,90
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	743 491,35	743 491,35	837 248,27	837 248,27
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>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>1 025 388,28</b>	<b>1 025 388,28</b>	<b>1 057 612,63</b>	<b>1 057 612,63</b>
I. Amortyzacja	6 022,32	6 022,32	26 878,26	26 878,26
II. Zużycie materiałów i energii	6 311,55	6 311,55	3 280,74	3 280,74
III. Usługi obce	82 889,08	82 889,08	354 402,01	354 402,01
IV. Podatki i opłaty	976,58	976,58	431,58	431,58
V. Wynagrodzenia	771 756,58	771 756,58	590 700,17	590 700,17
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	62 726,41	62 726,41	51 397,87	51 397,87
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	94 705,76	94 705,76	30 522,00	30 522,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>24 125,05</b>	<b>24 125,05</b>	<b>-159 941,46</b>	<b>-159 941,46</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,58</b>	<b>0,58</b>	<b>0,67</b>	<b>0,67</b>
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	0,58	0,58	0,67	0,67
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>321,10</b>	<b>321,10</b>	<b>472,73</b>	<b>472,73</b>
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	321,10	321,10	472,73	472,73
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>23 804,53</b>	<b>23 804,53</b>	<b>-160 413,52</b>	<b>-160 413,52</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>1 322 670,46</b>	<b>1 322 670,46</b>	<b>1 064 250,00</b>	<b>1 064 250,00</b>
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	1 322 670,46	1 322 670,46	1 064 250,00	1 064 250,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>2 331 797,30</b>	<b>2 331 797,30</b>	<b>1 085 133,50</b>	<b>1 085 133,50</b>
I. Odsetki	1 375,16	1 375,16	613,81	613,81
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	2 328 058,25	2 328 058,25	1 077 308,19	1 077 308,19
IV. Inne	2 363,89	2 363,89	7 211,50	7 211,50
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-985 322,31</b>	<b>-985 322,31</b>	<b>-181 297,02</b>	<b>-181 297,02</b>
J. Podatek dochodowy	252 169,00	252 169,00	202 208,00	202 208,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>L. Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>-1 237 491,31</b>	<b>-1 237 491,31</b>	<b>-383 505,02</b>	<b>-383 505,02</b>

### 3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2022- 31.03.2022	1.01.2022- 31.03.2022	1.01.2021- 31.03.2021	1.01.2021- 31.03.2021
<b>A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>				
<b>I. Zysk (strata) netto</b>	<b>-1 237 491,31</b>	<b>-1 237 491,31</b>	<b>-383 505,02</b>	<b>-383 505,02</b>
<b>II. Korekty razem</b>	<b>407 077,60</b>	<b>407 077,60</b>	<b>-852 054,86</b>	<b>-852 054,86</b>
1. Amortyzacja	6 022,32	6 022,32	27 350,76	27 350,76
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych			0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	815,68	815,68	612,63	612,63
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	1 005 387,79	1 005 387,79	13 058,19	13 058,19
5. Zmiana stanu rezerw	63 451,13	63 451,13	0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	-226 264,76	-226 264,76	-859 056,91	-859 056,91
7. Zmiana stanu należności	-601 811,08	-601 811,08	-90 325,57	-90 325,57
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	710 468,62	710 468,62	35 984,45	35 984,45
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-550 992,10	-550 992,10	20 321,59	20 321,59
10. Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)</b>	<b>-830 413,71</b>	<b>-830 413,71</b>	<b>-1 235 559,88</b>	<b>-1 235 559,88</b>
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>130 594,76</b>	<b>130 594,76</b>	<b>300 000,00</b>	<b>300 000,00</b>
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	10 876,25	10 876,25	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	119 718,51	119 718,51	300 000,00	300 000,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>108 500,00</b>	<b>108 500,00</b>	<b>28 000,00</b>	<b>28 000,00</b>
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	108 500,00	108 500,00	28 000,00	28 000,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>22 094,76</b>	<b>22 094,76</b>	<b>272 000,00</b>	<b>272 000,00</b>
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>261 012,48</b>	<b>261 012,48</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
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	12,48	12,48	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	261 000,00	261 000,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>4 255,90</b>	<b>4 255,90</b>	<b>7 339,82</b>	<b>7 339,82</b>
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	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	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	3 440,22	3 440,22	6 727,19	6 727,19
8. Odsetki	815,68	815,68	612,63	612,63
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>256 756,58</b>	<b>256 756,58</b>	<b>-7 339,82</b>	<b>-7 339,82</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)</b>	<b>-551 562,37</b>	<b>-551 562,37</b>	<b>-970 899,70</b>	<b>-970 899,70</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>-551 562,37</b>	<b>-551 562,37</b>	<b>-970 899,70</b>	<b>-970 899,70</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>771 459,15</b>	<b>771 459,15</b>	<b>1 620 805,34</b>	<b>1 620 805,34</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)</b>	<b>219 896,78</b>	<b>219 896,78</b>	<b>649 905,64</b>	<b>649 905,64</b>

**3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym**

<b>Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł</b>		<b>1.01.2022- 31.03.2022</b>	<b>1.01.2022- 31.03.2022</b>	<b>1.01.2021- 31.03.2021</b>	<b>1.01.2021- 31.03.2021</b>
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	11 058 802,53	11 058 802,53	11 582 298,52	11 582 298,52
<b>I.a.</b>	<b>Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>11 058 802,53</b>	<b>11 058 802,53</b>	<b>11 582 298,52</b>	<b>11 582 298,52</b>
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	18 181,80	18 181,80	217 672,60	217 672,60
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	-2 618,18	-2 618,18	-59 727,24	-59 727,24
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	15 563,62	15 563,62	157 945,36	157 945,36
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	-1 279 141,52	-1 279 141,52	-3 097 551,90	-3 097 551,90
	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	1 279 141,52	1 279 141,52	3 097 551,90	3 097 551,90
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 279 141,52	1 279 141,52	3 097 551,90	3 097 551,90
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	1 905 602,29	1 905 602,29	1 279 141,52	1 279 141,52
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-1 905 602,29	-1 905 602,29	-1 279 141,52	-1 279 141,52
6	Wynik netto	-1 237 491,31	-1 237 491,31	-383 505,02	-383 505,02
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	9 516 237,46	9 516 237,46	11 139 066,26	11 139 066,26
<b>III.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>9 516 237,46</b>	<b>9 516 237,46</b>	<b>11 139 066,26</b>	<b>11 139 066,26</b>

#### **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 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;

**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 I kwartale 2022 roku

### 5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w I kwartale 2022 r.

W IQ2022 roku Spółka wygenerowała 1 090 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego około 306 tys. PLN stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator oraz Giants Uprising.

W zakresie działań w okresie 1Q2022 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 306 tys. PLN z tytułu tantiem od sprzedaży Bee Simulator (286 tys. PLN) oraz Giants Uprising (20 tys. PLN);
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę ok. 744 tys. PLN związana z produkcja w toku projektów Giants Uprising, The Path of Calydra, ARIA oraz projekt dofinansowany z funduszy unijnych QUADRIMA;
- koszty wynagrodzeń uległy nieznacznemu podwyższeniu ze względu na presję płacową wynikającą z otoczenia makroekonomicznego, jednocześnie były równoważone zmniejszeniem wielkości zespołu;
- koszty zużycia materiałów i energii oraz usług obcych uległy zmniejszeniu z uwagi na zmniejszone wydatki po premierze EA Giants Uprising;
- wpływ na wynik finansowym miała sprzedaż pakietu Ovid Works SA (zysk 1,3 mln PLN) oraz spadek wartości inwestycji (o około 2,3 mln PLN) dokonany poprzez aktualizacje wyceny

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Giants Uprising, Projekt ARIA, The Path of Calydra oraz QUADRIMA.
- nastąpił spadek wartości krótkoterminowych aktywów finansowych (w odniesieniu do 4Q 2021 roku) w związku ze zmianą wartości inwestycji oraz dokonaniem sprzedaży pakietu akcji Ovid Works SA oraz spadek stanu środków pieniężnych.
- Nastąpił wzrost poziomu należności q/q, faktury z tytułu tantiem od Bee Simulator
- wzrost poziomu zobowiązań z uwagi na otrzymanie zaliczki w ramach projektu Quadrima
- wzrost poziomu zobowiązań wobec pozostałych jednostek (podatkowe oraz zobowiązania finansowe służące finansowaniu działalności).
- spadek poziomu rozliczeń międzyokresowych kosztów w związku z rozliczeniem zaliczek w kwocie ok 0,55 mln PLN na realizację projektu QUADRIMA.

**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. 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. Spółka do końca 2021 roku otrzymała od NCBiR 839 tys. zł zaliczek na poczet realizacji projektu.

Warszawa, dnia 16 maja 2022 roku