

GIANTS UPRISING



RAPORT KWARTALNY

VARSAV Game Studios S.A.

za III 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	7
2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe	8
2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym	8
2.6. Zatrudnienie	8
2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	9
3. Dane finansowe VARSAN Game Studios S.A.....	20
3.1. Bilans	20
3.2. Rachunek zysków i strat	22
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych.....	23
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	25
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	26
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2023 roku	29
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w III kwartale 2023 r.	29
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	30
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	30

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAN Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 3Q2023 r.

Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych gier Projekt CHASE, The Path Of Calydra oraz marketingu gry Everdream Valley. W 3Q23 bardzo dobry wynik osiągnęła gra Bee Simulator, która przyniosła Spółce 93 tys. EUR (430 tys. zł) przychodu ze sprzedaży. Był to nasz najlepszy kwartalny przychód w czteroletniej historii sprzedaży gry. Na taki wynik wpływ miała głównie bardzo dobra sprzedaż na PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Po raz pierwszy odnotowaliśmy także przychody wynikające z umowy ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z rozwojem biznesu, testowaniem funkcjonalnym, promocją, marketingiem oraz zarządzaniem profilami w mediach społecznościowych gry Everdream Valley. Przychody te wyniosły 42 tys. zł i w następnych kwartałach będą stanowić kolejne źródło stałego przychodu dla Spółki. Przychody z tego tytułu były niższe niż 25% przychodów Mooneaters S.A. ze sprzedaży Everdream Valley (zgodnie z komunikatem bieżącym nr. 21/2023) ze względu na umowne wyliczanie ich bazy dopiero po zwrocie nakładów poniesionych na grę przez spółkę zależną. Pozostałe przychody z działalności dotyczącej gier, stanowi projekt Giants Uprising.

Najwyższy priorytet zespołu produkcyjnego ma obecnie realizacja Projektu CHASE, którego produkcja weszła w fazę na tyle zaawansowaną, że w najbliższym czasie planujemy publiczną prezentację pierwszych materiałów z gry. Nasz zespół marketingowy zdecydował, że najlepszą strategią promocji gry będzie w pierwszej kolejności skupienie się na głównym bohaterze i publikacji materiałów produkcyjnych z nim związanych (tzw. „work-in-progress”). Dopiero w kolejnym etapie planowana jest oficjalna zapowiedź gry i bardziej tradycyjne działania z mediami.

W 3Q23 roku spółka zależna - Mooneaters S.A. rozwijała grę Everderam Valley poprzez dodawanie nowych treści w postaci questów, nowych zwierząt i roślin. Opublikowano także mapę drogową gry, która zawiera m.in. tryb wieloosobowy, którego publiczna beta na platformie Steam jest planowana na grudzień br. W sierpniu br. spółka Mooneaters S.A. podpisała także umowę wydawniczą z Meta Platforms Technologies LLC. na ko-finansowanie i dystrybucję gry Everdream Valley w wersji VR. Zgodnie z umową Mooneaters S.A. w 2024 r. wyda w głównym sklepie Meta Quest grę "Everdream Valley VR" na urządzenia Oculus Quest 2 oraz 3. Podpisanie przez spółkę zależną umowy z tak znaczącym partnerem bardzo nas cieszy, zwłaszcza że mocno widoczna na PC czy konsolach konkurencja gier z gatunku cozy farming nie jest obecna na urządzeniach VR.

W 3Q23 w Warhound Games Sp. z o.o. oraz Cyber Rain Games Sp. z o.o. nie trwały prace produkcyjne, ze względu na brak ich finansowania przez zewnętrznych partnerów. W spółce Perimeter Games Sp. z o.o. dzięki uzyskaniu dofinansowania na kwotę 167 790,00 zł z Programu Wsparcia Gier Wideo 2023 realizowanego przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych nastąpił powrót do pracy nad grą HeatWave.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2023- 30.09.2023	1.07.2023- 30.09.2023	1.01.2022- 30.09.2022	1.07.2022- 30.09.2022
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 658 947,67	1 028 531,32	3 352 170,18	1 240 191,73
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	377 989,12	189 698,29	440 864,62	353 767,95
Zysk (strata) brutto	85 416,33	-144 151,73	-1 873 039,11	195 705,16
Zysk (strata) netto	56 125,33	-144 667,48	-2 126 085,01	195 217,26
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 184 610,02	-437 552,14	-1 969 727,30	-508 989,53
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	286 179,08	0,00	225 718,51	124 500,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 766 100,92	514 672,06	1 200 903,49	393 159,39
Przepływy pieniężne netto, razem	-132 330,02	77 119,92	-543 105,30	8 669,86
Aktywa trwałe	6 671 239,07	6 671 239,07	402 909,98	402 909,98
Aktywa obrotowe	12 139 789,55	12 139 789,55	11 747 534,79	11 747 534,79
Kapitały własne	15 083 394,07	15 083 394,07	7 377 807,31	7 377 807,31
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 727 634,55	3 727 634,55	4 984 191,74	4 984 191,74
Suma bilansowa	18 811 028,62	18 811 028,62	12 150 444,77	12 150 444,77

W 3Q2023 roku Emitent osiągnął 1 028 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, w tym 487 tys. zł przychodów ze sprzedaży, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 189 tys. zł oraz 144 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa na koniec 3Q2023 roku wynosiła 18 811 tys. zł, w tym 15 083 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 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, 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. Upřednio m.in. prodziekan i dyrektor programowy wydziału inżynierskiego AfIB Vistula. Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego oraz Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

2.4. Akcjonariat

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

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

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Łukasz Rosiński wraz z VARSAV 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%

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: pod roboczym tytułem Projekt CHASE.

PROJEKT CHASE

W3Q23 większość zespołu deweloperskiego Emitenta skupiała się na produkcji gry pod kodową nazwą Projekt CHASE z czworonożnym głównym bohaterem. Po zamknięciu fazy MVP oraz vertical slice gry, zespół w 3Q23 skupiał się na regularnej produkcji kolejnych mechanik, poziomów oraz elementów graficznych i dźwiękowych. Nasz zespół marketingowy przygotowywał się natomiast do rozpoczęcia komunikacji gry w mediach społecznościowych. Bazując na doświadczeniach zdobytych podczas działań promocyjnych gry Everdream Valley zespół doszedł do wniosku, że najlepszą strategią marketingu gry z tak unikalnym protagonistą, będzie skupienie się w jego początkowej fazie głównie na nim i podjęcie próby zgromadzenia jak największego grona fanów samego zwierzęcia przed oficjalnym rozpoczęciem komunikacji gry.

2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych. Realizowany w poprzednich latach Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku. W dniu 09.08.2023 roku 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 3Q23 były to 2 osoby), mieliśmy istotny wpływ zarówno na finalną jakość graficzną gry, jak i design jej mechanik oraz poziomów. Obecnie wraz z partnerem zewnętrznym analizowane są źródła problemów optymalizacyjnych gry, które blokują możliwość przejściem do fazy jej portowania na konsole.

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 kończony 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 30.09.2023 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dziesięciu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu czterech 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 3Q23 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 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.

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2023- 30.09.2023	01.07.2023- 30.09.2023	1.01.2022- 30.09.2022	1.07.2022- 30.09.2022
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 wartość 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 30.09.2023	Stan na dzień 30.09.2022
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:	55,01% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	55,01% 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. Natomiast w dniu 10.11.2023 Emitent zbył 3.334 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 30,00 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 100.020,00 zł. Na dzień publikacji niniejszego raportu Emitent posiada 591.389 akcje Mooneaters S.A., które stanowią 55,01% akcji w kapitale zakładowym Mooneaters S.A.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2023-30.09.2023	1.01.2022-30.09.2022
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	1 333 974,47	415 343,32
I. Przychody ze sprzedaży produktów	1 927 850,06	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	-593 875,59	415 243,32
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	555 782,82	463 588,85
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	7 321,73	7 509,24
III. Usługi obce	289 883,91	249 537,54
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	257 636,00	181 370,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	941,18	20 137,57
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	778 191,65	-48 345,53
D. Pozostałe przychody operacyjne	240 002,57	1,48
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	240 000,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	2,57	1,48
E. Pozostałe koszty operacyjne	1,84	2,39
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	1,84	2,39
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	1 018 192,38	-48 346,44
G. Przychody finansowe	58 102,53	5 340,84
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	5 340,84
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	58 102,53	0,00
H. Koszty finansowe	913,07	358,65
I. Odsetki	913,07	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	358,65
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	1 075 381,84	-3 703,42
J. Podatek dochodowy	10 653,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	1 064 728,84	-43 364,25

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.09.2023	Stan na dzień 30.09.2022
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	1 698 238,01	1 196 300,27
I. Zapasy	390 475,29	825 498,94
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	390 475,29	825 498,94
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	890 047,47	87 912,26
1 Należności od jednostek powiązanych	8 100,43	5 304,84
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	881 947,04	82 571,42
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 123 884,03	282 889,07
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 123 884,03	282 889,07
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	148 516,26	0,00
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	2 552 923,05	1 196 300,27

A.	Kapitał (fundusz) własny	2 339 924,25	1 192 131,27
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	1 064 728,84	-43 364,25
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	212 998,80	4 169,00
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	212 998,80	4 169,00
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	212 998,80	4 169,00
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	2 552 923,05	1 196 300,27

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: 11,98% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 11,98% 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)

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 spółka pozyskała dofinansowanie 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 był realizowany wspólnie z Realms Distribution Sp. z o.o., podmiot z grupy Awaken Realms Sp. z o.o., jednym 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 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.

Spółka w 3Q23 wznowiła prace nad grą HeatWave dzięki uzyskaniu dofinansowania na kwotę 167 790,00 zł z Programu Wsparcia Gier Wideo 2023 realizowanego przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych.

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.

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 30.09.2022
A. Aktywa trwałe	6 671 239,07	402 909,98
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	1 821,00	2 341,20
1 Środki trwałe	1 821,00	2 341,20
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	109 000,00
1 Od jednostek powiązanych	0,00	109 000,00
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	6 607 193,07	137 302,78
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	6 607 193,07	137 302,78
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	12 139 789,55	11 747 534,79
I. Zapasy	9 991 232,93	8 471 557,18
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	9 991 232,93	8 430 127,80
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	41 429,38
II. Należności	668 758,62	1 760 876,87
1 Należności od jednostek powiązanych	1 000,00	6 289,53
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	668 758,62	1 754 587,34
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 443 565,60	1 477 422,63
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 443 565,60	1 477 422,60
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	35 232,40	37 678,11
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	18 811 028,62	12 150 444,77

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2023	Stan na dzień 30.09.2022
A.	Kapitał (fundusz) własny	15 083 394,07	7 377 807,31
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	1 505 452,17	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-5 640 568,37	-3 139 875,12
VI.	Zysk (strata) netto	56 125,33	-2 126 085,01
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 727 634,55	4 984 191,74
I.	Rezerwy na zobowiązania	131 620,72	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	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	1 269 180,00	886 680,00
1	Wobec jednostek powiązanych	1 269 180,00	886 680,00
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	2 322 613,95	2 974 619,17
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	2 322 613,95	2 974 619,17
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	4 219,88	383 000,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	4 219,88	383 000,00
Pasywa razem		18 811 028,62	12 150 444,77

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2023- 30.09.2023	1.07.2023- 30.09.2023	1.01.2022- 30.09.2022	1.07.2022- 30.09.2022
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 658 947,67	1 028 531,32	3 352 170,18	1 240 191,73
I. Przychody ze sprzedaży produktów	825 350,56	487 455,25	845 282,90	406 527,55
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	1 833 597,11	541 076,07	2 506 887,28	833 664,18
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	2 243 545,46	804 746,50	2 960 973,90	936 460,49
I. Amortyzacja	390,15	130,05	12 174,82	130,18
II. Zużycie materiałów i energii	32 271,32	21 700,90	21 286,12	6 063,28
III. Usługi obce	417 693,49	168 896,60	433 142,12	192 578,22
IV. Podatki i opłaty	22 408,49	20 922,23	1 536,20	451,93
V. Wynagrodzenia	1 580 486,29	532 369,59	2 055 617,79	612 439,96
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	145 333,79	47 072,17	187 909,54	63 071,68
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	44 961,93	13 654,96	249 307,31	61 725,24
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	415 402,21	223 784,82	391 196,28	303 731,24
D. Pozostałe przychody operacyjne	780 697,45	127 893,09	950 567,91	950 416,49
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	48 780,49	48 780,49
II. Dotacje	777 289,05	126 935,49	899 232,10	899 232,10
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	3 408,40	957,60	2 555,32	2 403,90
E. Pozostałe koszty operacyjne	818 110,54	161 979,62	900 899,57	900 379,78
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	818 110,54	161 979,62	900 899,57	900 379,78
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	377 989,12	189 698,29	440 864,62	353 767,95
G. Przychody finansowe	436 336,51	17 587,21	1 324 563,16	1 892,70
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	0,00	1 322 670,46	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	290 241,16	16 000,00	0,00	0,00
V. Inne	1 587,21	1 587,21	1 892,70	1 892,70
H. Koszty finansowe	728 909,30	351 437,23	3 638 466,89	159 955,49
I. Odsetki	73 524,75	46 912,31	7 645,33	3 258,35
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	389 062,05	44 993,73	3 617 265,36	153 971,64
IV. Inne	266 322,50	259 531,19	13 556,20	2 725,50
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	85 416,33	-144 151,73	-1 873 039,11	195 705,16
J. Podatek dochodowy	29 291,00	515,75	253 045,90	487,90
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	56 125,33	-144 667,48	-2 126 085,01	195 217,26

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2023- 30.09.2023	1.07.2023- 30.09.2023	1.01.2022- 30.09.2022	1.07.2022- 30.09.2022
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	56 125,33	-144 667,45	-2 126 085,01	195 217,26
II. Korekty razem	-2 240 735,35	-292 884,69	156 357,71	-704 206,79
1. Amortyzacja	390,15	130,05	12 174,82	130,18
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	45 935,48	45 935,48	3 593,13	2 777,45
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-434 464,75	28 993,73	2 294 594,90	153 971,64
5. Zmiana stanu rezerw	-15 000,00	-15 000,00	-9 000,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	-1 056 308,06	-401 780,47	-1 648 599,75	57 738,50
7. Zmiana stanu należności	-235 158,45	-171 389,44	-237 058,08	-312 414,08
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-23 180,05	80 650,35	-248 065,19	-161 760,59
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-6 595,45	5 576,27	-11 282,12	-444 649,89
10. Inne korekty	-516 354,22	133 999,34	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-2 184 610,02	-437 552,14	-1 969 727,30	-508 989,53
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	286 179,08	0,00	334 718,51	125 000,00
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	0,00	334 718,51	125 000,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00	109 000,00	500,00
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	109 000,00	500,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	286 179,08	0,00	225 718,51	124 500,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	4 163 517,04	2 890 607,54	1 375 000,00	563 000,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 505 452,17	1 505 452,17	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	1 198 909,50	234 000,00	0,00	0,00

3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	1 078 000,00	1 020 000,00	1 375 000,00	563 000,00
4. Inne wpływy finansowe	381 155,37	131 155,37	0,00	0,00
II. Wydatki	2 397 416,12	2 375 935,48	174 096,51	169 840,61
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	664 480,64	650 000,00	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	1 687 000,00	1 680 000,00	120 000,00	120 000,00
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	50 503,38	47 063,16
8. Odsetki	0,00	0,00	3 593,13	2 777,45
9. Inne wydatki finansowe	45 935,48	45 935,48	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	1 766 100,92	514 672,06	1 200 903,49	393 159,39
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-132 330,02	77 119,92	-543 105,30	8 669,86
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-132 330,02	77 119,92	-543 105,30	8 669,86
F. Środki pieniężne na początek okresu	445 315,65	235 865,71	773 133,83	221 358,67
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	312 985,63	312 985,63	230 028,53	230 028,53

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2023- 30.09.2023	1.07.2023- 30.09.2023	1.01.2022- 30.09.2022	1.07.2022- 30.09.2022
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	7 006 108,16	13 722 609,35	9 522 074,12	7 182 590,05
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	7 006 108,16	13 722 609,35	9 522 074,12	7 182 590,05
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	18 181,80
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	6 515 708,41	6 518 617,50	-18 181,80	-18 181,80
	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	1 505 452,17	1 505 452,17	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	1 505 452,17	1 505 452,17	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	-5 439 775,59	-3 139 875,12	-3 139 875,12
6	Wynik netto	56 125,33	-144 667,45	-2 126 085,01	195 217,26
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	15 083 394,07	15 083 394,07	7 377 807,31	7 377 807,31
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	15 083 394,07	15 083 394,07	7 377 807,31	7 377 807,31

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

poniższą 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 III kwartale 2023 roku

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

W 3Q2023 roku Spółka wygenerowała 1 029 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 431 tys. zł stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator, 5 tys. zł przychody ze sprzedaży gry Giants Uprising, a 43 tys. zł przychody wynikające z umowy ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z rozwojem biznesu, testowaniem funkcjonalnym, promocją, marketingiem oraz zarządzaniem profilami w mediach społecznościowych gry Everdream Valley.

W zakresie działań w okresie 3Q2023 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 487 tys. zł, z czego 431 tys. zł stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator, 5 tys. zł przychody ze sprzedaży gry Giants Uprising, a 43 tys. zł przychody wynikające z umowy ze spółką zależną - Mooneaters S.A., resztę stanowi podnajem części biura Spółki;
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 541 tys. zł związany jest z produkcją w toku projektów Projektu CHASE oraz The Path Of Calydra;
- koszty wynagrodzeń uległy obniżeniu o prawie 13% vs 3Q22 ze względu na zmniejszenie wielkości zespołu;
- utrzymanie niskiego poziomu kosztów usług obcych (około 168 tys. zł) ze względu na istotne ograniczenia dot. współpracy z zewnętrznymi podwykonawcami
- rozliczenie ostatniego etapu z dotacji projektu QUADRIMA na kwotę 127 tys. zł.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów Projektu CHASE oraz The Path of Calydra;
- przeszacowanie aktywów w postaci akcji spółki zależnej, zgodnie z komunikatem bieżącym numer 9/2023 z dnia 28.06.2023.
- istotny spadek poziomu zobowiązań z uwagi na spłatę pożyczek i 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.

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych. Realizowany w poprzednich latach Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku. W dniu 09.08.2023 roku 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.

Warszawa, dnia 14 listopada 2023 roku