





<b>1. Wybrane dane finansowe .....</b>	<b>5</b>
<b>2. 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. Produkcja gier - tworzenie gier „z innej perspektywy” w segmencie indie premium, gdzie kreatywne podejście do elementów rozgrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA.....	10
2.5.2. Pozostałe gry, w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. w zakresie tworzenia unikalnych mechanik dla gier .....	11
2.5.3. Działalność wydawnicza – w zakresie gier zbieżnych ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” realizowanych przez zewnętrzne podmioty.....	13
2.6. Zatrudnienie.....	13
2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań .....	14
<b>3. Dane finansowe VARSAN Game Studios SA .....</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. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....</b>	<b>31</b>
<b>5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w I kwartale 2021 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 2021 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 VARSAV Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 1Q2021r. Okres minionego kwartału to okres kontynuacji działań produkcyjnych, jak również zwiększenia dywersyfikacji Spółki - zarówno pod kątem kapitałowym, jak i rozłożenia mocy zespołu produkcyjnego.

W zakresie produkcji własnej kontynuowano pracę nad grą *Giants Uprising*. Gra ze względu na unikalność głównego bohatera stanowi ogromne wyzwanie produkcyjne, zarówno pod względem technicznym, jak i graficznym. Obecnie zespół dopracowuje mechanikę walki z dużą ilością jednostek ludzkich, walkę jeden na jeden z dużymi przeciwnikami oraz mechanikę destrukcji elementów otoczenia. Przygotowywane są również oficjalne materiały z gry w postaci filmu prezentującego nowy model rozgrywki, cinematic trailera gry oraz jej demo. Premiera gry została zaplanowana na 3Q2021 - w formule early access na PC wraz z prezentacją mapy drogowej rozwoju projektu aż do osiągnięcia pełnej wersji.

W 1Q2021 kontynuowano również prace produkcyjne nad projektem *ARIA*. Prace prowadzone były przez część naszego zespołu produkcyjnego, we współpracy z podmiotami wyspecjalizowanymi w przeprowadzaniu sesji motion capture oraz z zewnętrznymi konsultantami z bardzo dużym doświadczeniem w prowadzeniu narracji w grach AAA. Głównym bohaterem *ARIA* jest czworonożne zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcja z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. Publiczna prezentacja gry i rozpoczęcie wokół niej działań PRowych, są planowane na 2021 rok, po uzyskaniu w pełni grywalnego prototypu, docelowej stylistyki graficznej oraz stworzeniu materiałów marketingowych, m.in. w postaci cinematic trailera gry. W związku z dużymi wyzwaniami związanymi z systemem interaktywnej animacji w grze, Spółka złożyła wniosek o dofinansowanie jego części badawczo-rozwojowej. Wniosek ten na kwotę 5,2 mln zł, w tym 3,8 mln zł dofinansowania pt.: „*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” w dniu 9 lutego 2021 został zakwalifikowany do dofinansowania. Otrzymanie dofinansowania oraz realizacja projektu *QUADRIMA* znacząco zredukuje potencjalne koszty prac nad częścią animacyjną dla projektu *ARIA* oraz kolejnych projektów studia. Rozpoczęcie projektu *Quadrime* nastąpiło w marcu 2021 roku.

W 1Q 2021 roku kontynuowano koprodukcyjne projektu *The Path Of Calydra* realizowanego z podmiotem z Brazylii. Obecnie trwają intensywne prace produkcyjne gry, które po stronie Spółki są prowadzone przez pięć osób z zespołu deweloperskiego oraz dwa podmioty zewnętrzne. Projekt *The Path of Calydra* wpisuje się w bardzo ważny element naszej strategii w zakresie dywersyfikacji projektowej oraz pozyskiwania projektów, dla których VARSAV Game Studios będzie pełnił rolę wydawcy. Premiera gry została zaplanowana na 4Q 2021 roku w wersji na PC i Nintendo Switch.

*Bee Simulator* zadebiutowała na platformie Steam, gdzie obecnie ma prawie 80% pozytywnych opinii. Spółka w 1Q2021 roku wygenerowała 60 tys. PLN przychodów ze sprzedaży gry *Bee Simulator*, które wynikają głównie ze

zwiększonej sprzedaży w kanale dystrybucji cyfrowej. Niestety zarówno jakość, jak i szczegółowość otrzymywanych od Wydawcy Bee Simulator (Nacon Games) informacji dotyczących sprzedaży wersji pudełkowych odbiega od naszych oczekiwań. Z obrazu przedstawionego w otrzymanych od Wydawcy sprawozdaniach wynika, że zwiększone przychody z kanału dystrybucji cyfrowej redukowane są stale rosnącymi kosztami dystrybucji w wersji pudełkowej (m.in. poprzez stosowanie mechanizmu aktualizacji cen dla dystrybutorów), co stoi w dużej sprzeczności z informacjami otrzymanymi od Wydawcy w początkowej fazie dystrybucji gry.

W ramach istotnych zdarzeń, które miały miejsce w 1Q2021 w spółkach stowarzyszonych i zależnych można wymienić wdrożenie zmian w strategii działalności spółki zależnej - Crowd Dragons sp. z o.o. polegającej na dokonaniu zmiany profilu jej działalności oraz zmiany nazwy na Warhound Games Sp. z o.o. Spółka stała się studium zależnym od Emitenta, wyspecjalizowanym w tworzeniu gier o tematyce około wojennej. Pierwszym projektem, którego realizacją zajmuje się Warhound Games jest produkcja gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. W ramach pierwszego okresu działalności spółka prowadziła prace pre-produkcyjne oraz zakończyła rekrutację kluczowych członków zespołu. Obecnie zespół liczy pięć osób ze średnio kilkunastoletnim doświadczeniem. Spółka jest także w trakcie prowadzenia rozmów z potencjalnymi partnerami biznesowymi i inwestorami.

W 1Q2021 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kontynuowała pracę nad swoim kluczowym tytułem – grą Everdream Valley oraz prace pre-produkcyjne nad grą Witch Hospital, zakończyła również emisję akcji, z której pozyskała 1,1 mln PLN, co w pokrywa zakładany budżet produkcyjny produkowanych tytułów. Zgodnie z opublikowanym przez Emitenta harmonogramem, Mooneaters S.A. planuje premierę gry Everdream Valley jeszcze w 2021 roku, spółka rozpoczęła już także przygotowania do debiutu giełdowego. Emitent w dniu 01.02.2021 dokonał zbycia 107.500 akcji Mooneaters S.A. za cenę wynoszącą 10 zł za jedną akcję, tj. za łączną cenę wynoszącą 1.075.000 złotych.

Spółka zależna Cyber Rain Games sp. z o.o. zgodnie ze strategią rozwoju ma się koncentrować na tworzeniu gier z gatunku symulator, bazując na prognozach futurologów związanych z zawodami przyszłości. W 1Q2021 spółka rozpoczęła prace nad grą Tattoo Punk i w ramach pre-produkcji przygotowuje grywalne demo gry, które opublikuje po oficjalnej zapowiedzi gry. Kolejne gry studia będą wykorzystywać część materiałów przygotowany w ramach prac nad Tattoo Punk, tak by optymalizować ich budżet produkcyjny.

Perimeter Games Sp. z o.o. w 1Q2021 prowadziła prace produkcyjne projektów HeatWave oraz Aye Captain! Modern Pirate Simulator oraz rozmowy z inwestorami finansowymi i branżowymi na temat finansowania projektów.

**Z wyrazami szacunku,**

**Łukasz Rosiński**

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

<b>Rachunek zysków i strat, dane w zł</b>	<b>1.01.2021- 31.03.2021</b>	<b>1.01.2021- 31.03.2021</b>	<b>1.01.2020- 31.03.2020</b>	<b>1.01.2020- 31.03.2020</b>
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	897 671,17	897 671,17	711 529,45	711 529,45
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-160 413,52	-160 413,52	-344 655,28	-344 655,28
Zysk (strata) brutto	-181 297,02	-181 297,02	-339 692,30	-339 692,30
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-383 505,02</b>	<b>-383 505,02</b>	<b>-339 692,30</b>	<b>-339 692,30</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 235 559,88	-1 235 559,88	-554 646,77	-554 646,77
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	272 000,00	272 000,00	-330 985,54	-330 985,54
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-7 339,82	-7 339,82	-12 371,63	-12 371,63
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	<b>-970 899,70</b>	<b>-970 899,70</b>	<b>-898 003,94</b>	<b>-898 003,94</b>
Aktywa trwałe	743 225,65	743 225,65	940 268,27	940 268,27
Aktywa obrotowe	11 275 222,85	11 275 222,85	9 203 730,76	9 203 730,76
Kapitały własne	11 139 066,26	11 139 066,26	9 543 102,70	9 543 102,70
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	879 382,24	879 382,24	600 896,33	600 896,33
<b>Suma bilansowa</b>	<b>12 018 448,50</b>	<b>12 018 448,50</b>	<b>10 143 999,03</b>	<b>10 143 999,03</b>

W 1Q2021 roku Emitent osiągnął 898 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 160 tys. PLN oraz 384 tys. PLN straty netto.

Suma bilansowa na koniec 1Q2021 roku wynosiła 12 018 448,50 PLN, w tym 11 139 066,26 PLN to kapitały własne.

## 2. Informacje ogólne

### 2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

**Firma:** VARSAV Game Studios S.A.

**Forma prawna:** spółka akcyjna

**Kraj siedziby:** Polska

**Siedziba:** Warszawa

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

**Tel.:** + 48 22 100 48 41

**Faks:** + 48 22 100 42 08

**Internet:** [www.varsav.com](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: Berg Holding S.A., Hornigold Reit S.A., No Gravity Games S.A., Ovid Works SA, Netsu S.A., 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. Uprzednio m.in. prodziekan i dyrektor programowy wydziału inżynierskiego AFiB Vistula. Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego oraz Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

***Jakub Pieczykolan*** - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Politechniki Warszawskiej. Od ponad 15 lat związany z branżą gier komputerowych. Ponad 20 ukończonych i wydanych gier wideo na zróżnicowane platformy. Prezes Zarządu QubicGames S.A., założyciel firmy QubicGames, największy akcjonariusz QubicGames 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	9 304 740	46,41%	9 304 740	46,41%
2	January Ciszewski	1 077 714	5,38%	1 077 714	5,38%
3	Pozostali	9 667 545	48,21%	9 667 545	48,21%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%



## 2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

„VARSAN Game Studios - Games from a different perspective”

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

Strategia Emitenta jest realizowana w szczególności w dwóch głównych obszarach:

- 1) Produkcja gier komputerowych w zakresie produkcji gier komputerowych i mobilnych oraz aplikacji w podziale na:

- a. gry „z innej perspektywy” w segmencie indie premium gdzie kreatywne podejście do elementów rozrywki łączy się z jakością produkcji zbliżoną do produkcji AAA. Kluczowe produkcje pod kątem możliwości sprzedażowych oraz generowania przyszłych wyników Spółki.

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

Realizowane projekty wpisują się w powyższą strategię Spółki. W grze Bee Simulator gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje powierzone jej przez naturę zadania. Owady, a w szczególności pszczoły nie miały dotychczas jakościowej reprezentacji w grach indie premium. Z kolei w Giants Uprising rola giganta, którą powierzono graczowi, jest odwróceniem standardów spotykanych w innych grach, gdzie najczęściej to ludzie jako główni bohaterowie gry bronią się przed atakami gigantów. Również kluczowy projekt zrealizowany przez spółkę stowarzyszoną z Emitentem, tj. Ovid Works S.A., gra Metamorphosis łączy rzadko spotykaną w grach próbę kreatywnej interpretacji dzieł kultury z unikalną mikro perspektywą robaka. Wreszcie projekt ARIA, gdzie głównym bohaterem będzie czworonożne zwierzę to także idealny przykład „gry z innej perspektywy”.

- b. pozostałe gry, w których jednym z elementów jest prowadzenia prac badawczo-rozwojowych m.in. poprzez tworzenia unikalnych mechanik dla gier. Produkcje o niższym zakładanym budżecie kosztowym oraz potencjale sprzedaży z silnym elementem prototypowania.

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

Efektom działań w obszarze wydawniczym jest pozyskanie projektu Giants Uprising (poprzednia nazwa Bully Giant), który początkowo miał być realizowany przez zewnętrzny zespół ze wsparcie Emitenta, obecnie jest realizowany przez wewnętrzny zespół Emitenta.

Dodatkowo Strategia zakłada działania w następujących obszarach:

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

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

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

#### **GIANTS UPRISING**

Gra Giants Uprising zgodnie z pierwotnymi założeniami miała być pierwszą grą „z innej perspektywy”, dla której Emitent miał pełnić rolę Wydawcy. Zewnętrzny zespół produkcyjny miał zapewnić stworzenie jakościowego produktu gry akcji, z unikalnymi mechanikami walki i niszczenia obiektów fizycznych. W związku z wieloma opóźnieniami w produkcji, Emitent podjął decyzję o całkowitym przejęciu projektu i stworzeniu siłami własnego zespołu o wiele bardziej dopracowanej jakościowo gry w świecie gigantów.

Wczesny prototyp gry ukończony siłami zewnętrznego zespołu i zespołu Emitenta został zaprezentowany na targach Gamescom 2019. Jego celem było przetestowanie kluczowych mechanik gry oraz zweryfikowanie grupy jej potencjalnych odbiorców, tak by jak najlepiej dostosować jej finalny zakres do ich oczekiwań. Efektem targów było kilkanaście publikacji mediów z całego świata, w tym najważniejszego – portalu IGN, który przeprowadził z zespołem Emitenta dwa 20-minutowe wywiady – dla IGN.de oraz IGN.com. Odbiór gry był bardzo pozytywny, zarówno ze strony graczy, jak i mediów. Dla zespołu produkcyjnego kluczowe były liczne komentarze dotyczące mechanik i ich zróżnicowania oraz pytania dotyczące części narracyjnej w grze.

Projekt w okresie od targów Gamescom 2019 do dnia publikacji niniejszego sprawozdania został przemodelowany dwukrotnie. Początkowo do modelu pokazanego podczas targów Gamescom 2020, podczas których została

zaprezentowana koncepcja na tryb Smash Mode i obecnie, czyli już po negatywnej reakcji graczy na przedstawiony na targach Gamescom 2020 gameplay gry.

Obecny tryb rozgrywki, mechaniki walki, dynamika poruszania się gigantów, ilość i rodzaj przeciwników oraz efekty audio-wizualne dużo bardziej odzwierciedlają „gigancją” perspektywę świata. Głównym antagonistą giganta w postaci „Pana Ziemi” komentuje i krytykuje nasze poczynania, reagując coraz bardziej agresywnie, gdy niszczymy jego własność m.in. nasyłając na nas kolejne fale przeciwników – zarówno równych nam zniewolonych gigantów, jak i różnego rodzaju maszyny oblężnicze czy zastawiając pułapki. Aktualnie trwają intensywne prace nad wersją alfa gry – z planem na publikację dema gry na najbliższym Festiwalu Steam Next w dniach 16-22 czerwca 2021.

W ramach kampanii marketingowej gry planowana jest także publiczna prezentacja cinematic traileru Giants Uprising, który będzie równocześnie ujawniał zarys fabuły gry. Debiut gry w formule early access planowany jest na 3Q2021. Wybór debiutu gry w formule early access jest celową decyzją, która z jednej strony powoduje, że gra zaczyna się monetyzować, a jej dalszy rozwój jest finansowany z generowanych przez nią przychodów, z drugiej – pozwala graczom już na wcześniejszym etapie rozwoju projektu pomóc deweloperowi w wyborze najbardziej pożądanej ścieżki jego rozwijania. Giants Uprising jest w naszej opinii na tyle plastyczną grą, że można ją rozwijać zarówno w kierunku zwiększania zawartości (lokacje, przeciwnicy, broń, historia), jak i np. w kierunku gry wieloosobowej. Giants Uprising jest grą, która ze względu na unikalną tematykę i głównego bohatera, może bardzo dobrze sprawdzić się w tej formule. Przy założeniu pozytywnego scenariusza odbioru gry, zakładamy około rok jej dalszego rozwoju, aż do uzyskania pełnej wersji i jej debiutu na konsolach nowej generacji. Przy scenariuszu negatywnym lub mniej optymistycznym, planujemy nadal zakończenie produktu i wyjście gry z fazy early access, ale zakończymy jej rozwój znacznie szybciej, angażując mniejsze środki finansowe. Liczymy jednak, że zarówno tematyka gry, jej mechaniki, warstwa audiowizualna, materiały marketingowe, jak i polityka cenowa, którą zaplanowano dla gry (dobry stosunek ceny do otrzymanej jakości) spowodują, że gra zainteresuje w początkowej fazie duże grono graczy i projekt będzie rozwijany przez długie lata.

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

##### **PRACE PRE-PRODUKCYJNE**

Zgodnie ze strategią tworzenia gier „z innej perspektywy” Emitent po zakończeniu produkcji Bee Simulator, przeprowadził wewnętrzną burzę mózgową mającą na celu wygenerowanie jak największej ilości interesujących pomysłów, które mogą być podstawą do stworzenia kolejnej gry silnie osadzonej w świecie zwierząt. Podczas burzy mózgową wygenerowano trzy interesujące projekty, z których wybrano jeden - projekt o kodowej nazwie ARIA.

**PROJEKT O KODOWEJ NAZWIE ARIA**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania projekt ARIA jest rozwijany w ramach pre-produkcji przez 5-osobowy zespół Emitenta, we współpracy z czterema zewnętrznymi konsultantami z bardzo dużym doświadczeniem w produkcji gier AAA.

Głównym bohaterem ARIA będzie 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 fazę pre-produkcji projektu Emitent planuje zakończyć na koniec 2Q2021 roku poprzez opracowanie grywalnego prototypu gry. Celem maksymalizowania zasięgów pierwszej oficjalnej zapowiedzi gry, Emitent nie planuje publikować dalszych informacji na temat głównego bohatera gry, ani założeń dotyczących kluczowych mechanik do momentu stworzenia prototypu. Publiczne działania marketingowe są planowane po uzyskaniu docelowej jakości gry i jej stylu graficznego, czyli po wejścia jej produkcji w fazę alfa. Projekt w I kwartale 2021 realizowany był ze środków własnych Emitenta. Obecnie gotowy jest bardzo wstępny prototyp systemu poruszania się głównego bohatera gry.

W związku z realizacją Projektu zespół Emitenta przygotowywał wniosek o dofinansowanie prac badawczo-rozwojowych jego najtrudniejszej części – interaktywnych animacji. W ocenie Emitenta w przeciwieństwie do animacji człowieka, które zostały dopracowane przez większość studiów do perfekcji, w przypadku interaktywnej animacji zwierząt, na rynku jest dużo miejsca na dalszy rozwój, a co za tym idzie – pozytywne zaskoczenie graczy. Ze względu na założenia dotyczące fabuły, unikalność rozwiązań grywalnościowych oraz jakość wizualną, produkcja będzie posiadała najwyższy w historii Spółki budżet. Zarząd Emitenta ma także duże oczekiwania co do jego potencjału komercyjnego. Wszelkie informacje o kolejnych etapach działań, w tym m.in. o planowanych platformach wydania gry, harmonogramie jej wydania, zostaną przekazane na dalszych etapach produkcji.

**AR KICKER**

AR KICKER to gra mobilna z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości działająca w modelu mechanik znanych z takich gier Pokemon Go czy Harry Potter: Wizards Unite. Gra jest połączeniem menedżera piłkarza z elementami gry karcianej i gry akcji w postaci zadań, które gracz musi wykonać m.in. przy użyciu swojego telefonu komórkowego w ustalonym interwale czasowym, tak by zdobywać kolejne punkty doświadczenia i rozwijać swoich zawodników. Gracz może także wykonywać dodatkowe zadania wykorzystujące geolokalizację oraz rozszerzoną rzeczywistość, by przyspieszać rozwój w grze. Planowane platformy dystrybucji gry to AppStore oraz Google Play.

W ramach prac badawczo-rozwojowych nad projektem nastąpiło rozwinięcie jego mechanik o dodatkowe funkcjonalności, zamknięto także zakres możliwych do wykonania mechanik wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Emitent zamknął etap projektowy gry, prace produkcyjne będą kontynuowane po pozyskaniu partnera z doświadczeniem na rynku mobilnym lub w segmencie gier geolokalizacyjnych.

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

**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 (obecnie 5 osób), mamy bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry, jak i design jej mechanik oraz poziomów. Dzięki środkom zainwestowanym w projekt przez Spółkę uda się znacznie przyspieszyć prowadzoną od 2016 roku produkcję z ambitnym planem wydania jej na 2021 roku zarówno na PC, jak i na Nintendo Switch i w dalszej kolejności portowanie jej na konsole nowej generacji.

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 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.

**2.6. Zatrudnienie**

Na dzień 31.03.2021 roku zespół deweloperski VARSAN Game Studios S.A., składał się z dwudziestu ośmiu 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, Fuero Games, CD Projekt Red.

Zespół podzielono na trzy podstawowe pionosy: game design, techniczny i artystyczny. Pionosy są zarządzane są przez starszych specjalistów. Całość zespołu opiera się na ścisłym podziale zakresów pracy i odpowiedzialności za nią i określonych trybach współpracy między pionosami. Poszczególne pionosy, jak i całość zespołu korzysta z ustalonego łańcucha dowodzenia, zapewniającego mu sprawność decyzyjną zarówno w przypadkach działania całości zespołu, współpracy między pionosami, jak i autonomicznego działania części zespołu. Struktura organizacyjna opiera się zarządzaniu przez przykład (leadership by example), maksymalizacji sprawności decyzyjnej, komunikacyjnej i operacyjnej, realistycznym planowaniu metod osiągnięcia celów i elastyczności w dziedzinie ich realizacji. W praktyce przypomina styl zarządzania agile, uszczuplony o niepraktyczne aspekty i procedury. Zespołem bezpośrednio zarządzają Producenci poszczególnych gier.

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 2021 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:	Warszawa
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	59,25% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	59,25% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Kapitał zakładowy Mooneaters SA wynosi 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 przeznaczy m.in. na produkcję gier Everdream Valley, Witch Hospital oraz portowanie gry Everdream Valley przynajmniej na jedną konsolę.

W konsekwencji, po skutecznej rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego przez Spółkę zależną kapitał zakładowy Spółki zależnej będzie wynosił odpowiednio 107.500 zł i będzie dzielił się na 1.075.000 akcji. Emitent w dniu 01.02.2021 dokonał zbycia 107.500 akcji Mooneaters S.A. za cenę wynoszącą 10 zł za jedną akcję, tj. za łączną cenę wynoszącą 1.075.000 złotych. W związku z powyższym Emitent posiada na dzień sporządzenia niniejszego raportu kwartalnego 59,25 proc. w kapitale zakładowym i 59,25 proc. w głosach na walnym zgromadzeniu.

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł		1.01.2021- 31.03.2021	1.01.2020- 31.03.2020
<b>A.</b>	<b>Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I.	Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00
-	w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00
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>B.</b>	<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>33 651,78</b>	<b>1 677,87</b>
I.	Amortyzacja	0,00	0,00
II.	Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00
III.	Usługi obce	1 774,00	1 677,87
IV.	Podatki i opłaty	0,00	0,00
V.	Wynagrodzenia	31 335,56	0,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	542,22	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>C.</b>	<b>Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>-33 651,78</b>	<b>-1 677,87</b>
<b>D.</b>	<b>Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Dotacje	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	0,00	0,00
<b>E.</b>	<b>Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>0,47</b>	<b>0,49</b>
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	0,47	0,49
<b>F.</b>	<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-33 652,25</b>	<b>-1 678,36</b>
<b>G.</b>	<b>Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II.	Odsetki	0,00	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	0,00
<b>H.</b>	<b>Koszty finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>15,74</b>
I.	Odsetki	0,00	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	15,74
<b>I.</b>	<b>Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-33 652,25</b>	<b>-1 694,10</b>
J.	Podatek dochodowy	0,00	0,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
<b>L.</b>	<b>Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>-33 652,25</b>	<b>-1 694,10</b>



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

Bilans, dane w zł		Stan na	Stan na
		dzień 31.03.2021	dzień 31.03.2020
<b>A.</b>	<b>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.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>27 986,16</b>	<b>7 143,13</b>
I.	Zapasy	0,00	0,00
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	0,00	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 krótkoterminowe	27 865,70	7 118,00
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	27 865,70	7 118,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	120,46	25,13
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	120,46	25,13
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>C.</b>	<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D.</b>	<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
	<b>Aktywa razem</b>	<b>27 986,16</b>	<b>7 143,13</b>

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.03.2021	Stan na dzień 31.03.2020
<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>-107 215,80</b>	<b>-30 471,36</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	-33 777,26
VI.	Zysk (strata) netto	-33 652,25	-1 694,10
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>135 201,96</b>	<b>37 614,49</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	135 201,96	37 614,49
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	125 473,37	35 733,36
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	9 728,59	1 881,13
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>27 986,16</b>	<b>7 143,13</b>

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA.:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	01.01.2021- 31.03.2021	01.01.2020- 31.03.2020*
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00
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>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>79 885,00</b>	<b>0,00</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00
III. Usługi obce	79 885,00	0,00
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>-79 885,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,40</b>	<b>0,00</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Inne przychody operacyjne	0,40	0,00
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	0,00	0,00
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-79 884,60</b>	<b>0,00</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Odsetki	0,00	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	0,00
<b>I. Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)</b>	<b>-79 884,60</b>	<b>0,00</b>
<b>J. Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
I. Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00
II. Straty nadzwyczajne	0,00	0,00
<b>K. Zysk (strata) brutto (I +/- J)</b>	<b>-79 884,60</b>	<b>0,00</b>
L. Podatek dochodowy	0,00	0,00
M. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
<b>N. Zysk (strata) netto (K - L - M)</b>	<b>-79 884,60</b>	<b>0,00</b>

\*Spółka nie prezentuje danych porównywalnych, gdyż została ona zawiązana w drugiej połowie 2020 roku

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.03.2021*
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00
2	Wartość firmy	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00
1	Środki trwałe	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00
1	Nieruchomości	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00
<b>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>1 059 680,38</b>
I.	Zapasy	0,00
1	Materiały	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	0,00
3	Produkty gotowe	0,00
4	Towary	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00
II.	Należności krótkoterminowe	28 112,00
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	28 112,00
III.	Inwestycje krótkoterminowe	1 031 568,38
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 031 568,38
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
<b>C.</b>	<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>
<b>D.</b>	<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>		<b>1 059 680,38</b>

\*Spółka nie prezentuje danych porównywalnych, gdyż została ona zawiązana w drugiej połowie 2020 roku

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

<b>Bilans, dane w zł</b>		<b>Stan na dzień 31.03.2021*</b>
<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>-67 274,22</b>
I.	Kapitał podstawowy	100 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-87 389,62
VI.	Zysk (strata) netto	-79 884,60
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>1 126 954,60</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	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
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 126 954,60
4	Fundusze specjalne	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00
<b>Pasywa razem</b>		<b>1 059 680,38</b>

\*Spółka nie prezentuje danych porównywalnych, gdyż została ona zawiązana w drugiej połowie 2020 roku

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: 19,50% kapitału zakładowego  
Udział w głosach: 19,50% w głosach

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 – Falling Star.

**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 dwóch gier - Heatwave, będącej symulatorem z elementami strategii oraz survivalu grupy partyzanckiej oraz Aye Captain – Modern Pirate Simulator – symulator współczesnego pirata. Perimeter Games zaprezentował publicznie pierwszy projekt – HeatWave, który spotkał się z bardzo pozytywnym odzewem mediów i graczy. Publikację publicznych materiałów na temat drugiego projektu spółka planuje na 2021 rok, z celem wydania obu gier w 2022 roku. Strategia rozwoju Perimeter Games obejmuje m. in. przekształcenie w spółkę akcyjną oraz wprowadzenie spółki na rynek NewConnect.

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

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

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 2021 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 31.03.2021	Stan na dzień 31.03.2020
<b>A.</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>743 225,65</b>	<b>940 268,87</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	70 245,98	179 649,10
1	Środki trwałe	70 245,98	179 649,10
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	660 545,67	759 404,77
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	660 545,67	759 404,77
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	12 434,00	1 214,40
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	12 434,00	1 214,40
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>11 275 222,85</b>	<b>9 203 730,76</b>
I.	Zapasy	4 100 539,07	718 107,54
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	4 074 377,26	711 529,45
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	26 161,81	6 578,09
II.	Należności krótkoterminowe	1 080 759,64	537 640,20
1	Należności od jednostek powiązanych	20 980,07	12 658,36
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	1 059 779,57	524 981,84
III.	Inwestycje krótkoterminowe	6 034 353,58	7 806 854,67
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	6 034 353,58	7 806 854,67
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	59 570,56	141 128,35
<b>C.</b>	<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D.</b>	<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
	<b>Aktywa razem</b>	<b>12 018 448,50</b>	<b>10 143 99,03</b>

<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>11 139 066,26</b>	<b>9 543 102,70</b>
I.	Kapitał (fundusz) 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	157 945,36	336 579,46
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-1 279 141,52	-3 097 551,90
VI.	Zysk (strata) netto	-383 505,02	-339 692,30
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>879 382,24</b>	<b>600 896,33</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	74 447,16	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	65 447,16	0,00
3	Pozostałe rezerwy	9 000,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	88 296,87	108 798,17
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	88 296,87	108 798,17
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	716 638,21	492 098,16
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	716 638,21	492 098,16
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>12 018 448,50</b>	<b>10 143 999,03</b>

### 3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2021- 31.03.2021	1.01.2020- 31.03.2020
<b>A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:</b>	<b>897 671,17</b>	<b>711 529,45</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	60 422,90	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	837 248,27	711 529,45
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>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>1 057 612,63</b>	<b>1 054 304,51</b>
I. Amortyzacja	26 878,26	27 480,60
II. Zużycie materiałów i energii	3 280,74	15 292,85
III. Usługi obce	354 402,01	124 979,06
IV. Podatki i opłaty	431,58	1 842,95
V. Wynagrodzenia	590 700,17	685 556,43
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	51 397,87	85 388,01
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	30 522,00	113 764,61
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))</b>	<b>-159 941,46</b>	<b>-342 775,06</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>0,67</b>	<b>3 215,19</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,67	3 215,19
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>472,73</b>	<b>5 095,41</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	472,73	5 095,41
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-160 413,52</b>	<b>-344 655,28</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>1 064 250,00</b>	<b>9 235,10</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	14,46
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	1 064 250,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	2 325,00
V. Inne	0,00	6 895,64
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>1 085 133,50</b>	<b>4 272,12</b>
I. Odsetki	613,81	1 372,12
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	1 077 308,19	2 900,00
IV. Inne	7 211,50	0,00
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-181 297,02</b>	<b>-339 692,30</b>
J. Podatek dochodowy	202 208,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
<b>L. Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>-383 505,02</b>	<b>-339 692,30</b>

### 3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2021- 31.03.2021	1.01.2020- 31.03.2020
<b>A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>		
<b>I. Zysk (strata) netto</b>	<b>-383 505,02</b>	<b>-339 692,30</b>
<b>II. Korekty razem</b>	<b>-852 054,86</b>	<b>-214 954,47</b>
1. Amortyzacja	27 350,76	29 359,37
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	612,63	1 323,32
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	13 058,19	575,00
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	-6 500,00
6. Zmiana stanu zapasów	-859 056,91	-709 963,96
7. Zmiana stanu należności	-90 325,57	391 952,01
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	35 984,45	-4 513,99
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	20 321,59	82 813,78
10. Inne korekty	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)</b>	<b>-1 235 559,88</b>	<b>-554 646,77</b>
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>		
<b>I. Wpływy</b>	<b>300 000,00</b>	<b>14,46</b>
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	300 000,00	14,46
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>28 000,00</b>	<b>331 000,00</b>
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe	28 000,00	331 000,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>272 000,00</b>	<b>-330 985,54</b>
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>		
<b>I. Wpływy</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
2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>7 339,82</b>	<b>12 371,63</b>
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	6 727,19	11 033,85
8. Odsetki	612,63	1 337,78
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>-7 339,82</b>	<b>-12 371,63</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)</b>	<b>-970 899,70</b>	<b>-898 003,94</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>-970 899,70</b>	<b>-898 003,94</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>1 620 805,34</b>	<b>2 130 021,11</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)</b>	<b>649 905,64</b>	<b>1 232 017,17</b>

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2021- 31.03.2021	1.01.2020- 31.03.2020
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	11 582 298,52	9 655 306,42
<b>I.a.</b>	<b>Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>11 582 298,52</b>	<b>9 655 306,42</b>
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00
2.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	217 672,60	109 090,88
3.1.	Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	-59 727,24	227 488,58
3.2.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	157 945,36	336 579,46
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00
4.1.	Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
4.2.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-3 097 551,90	-5 398 437,21
5.1.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
5.2.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
5.3.	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu	3 097 551,90	5 398 437,21
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	3 097 551,90	5 398 437,21
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	1 279 141,52	3 097 551,90
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-1 279 141,52	-3 097 551,90
6	Wynik netto	-383 505,02	-339 692,31
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	11 139 066,26	9 543 102,69
<b>III.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>11 139 066,26</b>	<b>9 543 102,69</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 3.500 zł dokonywana jest jednorazowo w miesiącu przyjęcia środków trwałych do używania.

##### **W zakresie inwestycji długoterminowych**

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

##### **W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych**

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

##### **W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych**

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

Odpisy aktualizujące wartość rzeczowych składników majątku obrotowego dokonane w związku z trwałą utratą ich wartości lub spowodowane wyceną doprowadzającą ich wartość do cen sprzedaży netto możliwych do uzyskania

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

**W zakresie ewidencji należności**

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

**W zakresie ewidencji środków pieniężnych**

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

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

**W zakresie kapitałów (funduszy) własnych**

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

**W zakresie kapitałów (funduszy) własnych**

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

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

**W zakresie rezerw**

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

**W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach**

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

**W zakresie ewidencji przychodów**

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



### **W zakresie ewidencji kosztów**

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

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

### **W zakresie opodatkowania**

Wynik brutto korygują:

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

### **W zakresie produkcji w toku**

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

## 5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w I kwartale 2021 roku

### 5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w I kwartale 2021 r.

W 1Q2021 roku Spółka wygenerowała 897.671,178 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego około 60 tys. stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator.

W zakresie działań w okresie 1Q2021 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 60 tys. PLN z tytułu tantiem od sprzedaży Bee Simulator,
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 837 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 obniżeniu w porównaniu z uprzednimi kwartałem, co ma związek z optymalizacją kosztową,
- koszty zużycia materiałów i energii oraz usług obcych uległy zmniejszeniu z uwagi na zmniejszoną ilość kosztów funkcjonowania (praca zdalna).
- wpływ na wynik finansowym miała zmiana wartości inwestycji, tj. Ovid Works SA (spadek wartości inwestycji o około 1,1 mln PLN dokonany poprzez aktualizację wyceny) oraz sprzedaż akcji Mooneaters SA za kwotę blisko 1,1 mln PLN.
- Podatek od sprzedaży akcji Mooneaters SA w kwocie około 0,2 mln PLN.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Giants Uprising, Project ARIA, The Path of Calydra oraz QUADRIMA.
- nastąpił spadek wartości krótkoterminowych aktywów finansowych (w odniesieniu do 4Q 2020 roku) w związku ze zmianą wartości inwestycji, m.in. Ovid Works SA (spadek o około 1,1 mln PLN) oraz spadkiem stanu środków pieniężnych.
- Wzrost poziomu należności z uwagi na fakt otrzymania tylko części płatności za sprzedaży w 1Q 2021 roku pakietu akcji Mooneaters S.A.,
- wzrost poziomu zobowiązań wobec dostawców zewnętrznych.

W nawiązaniu do raportu ESPI 3/2020 dotyczącego wpływu Covid COVID-19 na działalność operacyjną i finansową Emitenta, zgodnie z analizą przeprowadzoną przez Zarząd nie wykazano istotnego wpływu Covid-2019 na wynik finansowy za 1Q2021 roku, przy czym należy zaznaczyć, iż z uwagi na zamknięcie sklepów stacjonarnych w niektórych rejonach świata (w których prowadzona jest sprzedaż Bee Simulator w wersji pudełkowej) sprzedaż gry

Bee Simulator w kanale dystrybucji cyfrowej obciążana jest kosztami zwrotów i mechanizmów zmiany cen w kanale dystrybucji tradycyjnej. Dodatkowo doświadczenia Spółki w zakresie pracy zdalnej wskazują na niższą efektywność procesów twórczych w tej formie pracy, zwłaszcza w sytuacji, gdy zmianom ulega design mechanik gry.

### **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.

Warszawa, dnia 17 maja 2021 roku