



BARKOUR

RAPORT OKRESOWY

VARSAV Game Studios S.A.

za IV kwartał 2023 roku



**EVERDREAM
VALLEY**



**BEE
SIMULATOR**



**GIANTS
UPRISING**

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 VARSAV 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 IV kwartale 2023 roku	29
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w IV 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 4Q2023 r.

Miniony kwartał to okres kontynuacja działań produkcyjnych Projektu CHASE, który zadebiutował już w mediach społecznościowych w docelowej nazwie - BARKOUR. W 4Q23 kolejny dobry wynik osiągnęła gra Bee Simulator, która przyniosła Spółce 45 tys. EUR (około 200 tys. zł) przychodu ze sprzedaży. Odnotowaliśmy także 48 tys. USD przychodu wynikającego z umowy ko-wydawniczej ze spółką zależną - Mooneaters S.A. Pozostałe przychody z działalności dotyczącej gier, stanowią przychody z gry Giants Uprising wynikające z zawartej z Untold Tales umowy wydawniczej.

Najwyższy priorytet zespołu produkcyjnego ma obecnie realizacja gry BARKOUR z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. Produkcja gry weszła w na tyle zaawansowaną fazę, że zdecydowaliśmy się na rozpoczęcie pierwszego kroku w jej komunikacji. Uruchomiliśmy działania na platformie X, na której obecnie prezentowane są głównie koncepty oraz materiały z produkcji, które nie pokazują mechanik gry. W kolejnym etapie, który planowany jest na pierwszą połowę 2024 roku planowana jest oficjalna zapowiedź gry i bardziej tradycyjne działania z mediami.

W 4Q23 roku spółka zależna - Mooneaters S.A. rozwijała grę Everdream Valley poprzez dodawanie nowych treści w postaci zadań, zwierząt i roślin. Sprzedaż Everdream Valley na dzień publikacji niniejszego sprawozdania sięgnęła 91 tys. sztuk, z czego 42% to sprzedaż na platformie Steam, 41% na Nintendo Switch, 15% na konsolach Sony, a 1,7% przypada na konsole Xbox. W 4Q23 odbyły się także beta-testy trybu kooperacyjnego Everdream Valley na platformie Steam. W teście wzięło udział 1250 graczy, którzy bardzo pozytywnie odbierali jakość mierzoną nieznaną ilością zgłoszonych błędów i przyjemność z gry w kooperacji. W 4Q Mooneaters S.A. podpisała także umowę z kolejną spółką z naszego portfela – Ovid Works S.A. na wykonanie Everdream Valley w wersji VR. Umowa ta gwarantuje realizację zaplanowanych milestone'ów produkcyjnych z umowy wydawniczej z Meta Platforms Technologies LLC. na ko-finansowanie i dystrybucję gry Everdream Valley w wersji VR, jednocześnie zapewnia zespołowi komfort w rozwoju podstawowej wersji gry. Bardzo mnie cieszy ta współpraca, zwłaszcza obserwując zaangażowanie w projekt obu zespołów oraz pierwsze, bardzo wysoko oceniane przez zespół Meta Platforms Technologies LLC. efekty w postaci grywalnych lokacji.

W 4Q23 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- 31.12.2023	1.10.2023- 31.12.2023	1.01.2022- 31.12.2022	1.10.2022- 31.12.2022
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 551 327,26	892 379,59	4 326 629,83	974 459,65
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	423 959,67	45 970,55	440 864,62	789 204,20
Zysk (strata) brutto	165 964,84	80 548,51	-1 873 039,11	-890 807,14
Zysk (strata) netto	136 567,90	80 442,57	-1 609 886,11	-374 608,24
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 337 647,80	-153 037,78	-2 369 304,88	-399 577,58
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	364 846,20	78 667,12	624 235,17	398 516,66
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 716 571,63	-49 529,29	1 417 251,53	216 348,04
Przepływy pieniężne netto, razem	-256 229,97	-123 899,95	-327 818,18	215 287,12
Aktywa trwałe	6 665 809,02	6 665 809,02	219 920,73	219 920,73
Aktywa obrotowe	12 243 421,39	12 243 421,39	10 684 352,02	10 684 352,02
Kapitały własne	15 163 836,64	15 163 836,64	7 006 108,16	7 006 108,16
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 745 393,77	3 745 393,77	3 898 164,59	3 898 164,59
Suma bilansowa	18 909 230,41	18 909 230,41	10 904 272,75	10 904 272,75

W 4Q2023 roku Emitent osiągnął 892 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, w tym 415 tys. zł przychodów ze sprzedaży, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 46 tys. zł oraz 80 tys. zł zysku netto.

Suma bilansowa na koniec 4Q2023 roku wynosiła 18 909 tys. zł, w tym 15 163 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. Uprzednio m.in. prodziakan 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:

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

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

2.5.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny grę BARKOUR.

BARKOUR

W 4Q23 większość zespołu deweloperskiego Emitenta skupiała się na produkcji gry BARKOUR (pierwotnie Projekt CHASE) z psem agentem specjalnym jako głównym bohaterem. Zespół w 4Q23 skupiał się na regularnej produkcji kolejnych mechanik, elementów graficznych i dźwiękowych, dużym kamieniem milowym było zakończenie prac nad jedną z trzech największych lokacji w grze. Nasz zespół marketingowy rozpoczął komunikację gry na platformie X, regularnie uczestniczące w wydarzeniach dla deweloperów indie. Oficjalna zapowiedź gry jest na dzień publikacji niniejszego raportu planowana w pierwszym półroczu 2024 roku.

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 projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. 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 kończone 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.

Emitent w 4Q otrzymał od zewnętrznego partnera zestaw danych dotyczących źródeł problemów optymalizacyjnych gry, które blokują możliwość jej przejściem do fazy portowania na konsole. Zakres potrzebnych poprawek, ich koszt oraz możliwe terminy ich zrealizowania są obecnie analizowane w kontekście możliwości finansowych Emitenta.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 31.12.2023 roku zespół deweloperski VARSAN 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	01.01.2023- 31.12.2023	01.10.2023- 31.12.2023	01.01.2022- 31.12.2022	01.12.2022- 31.12.2022
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 31.12.2023	Stan na dzień 31.12.2022
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. Premiera Everdream Valley na rynki azjatyckie miała miejsce w 4Q23, natomiast w 1Q24 na wybranych rynkach planowana jest premiera wersji pudełkowej gry.

Sprzedaż Everdream Valley na dzień publikacji niniejszego sprawozdania sięgnęła 91 tys. sztuk, z czego 42% to sprzedaż na platformie Steam, 41% na Nintendo Switch, 15% na konsolach Sony, a 1,7% przypada na konsole Xbox.

W sierpniu 2023 Mooneaters S.A. podpisała umowę z Meta Platforms Technologies na ko-finansowanie i dystrybucję gry Everdream Valley w wersji VR. Zgodnie z umową Mooneaters w 2024 roku wyda na głównym sklepie Meta Quest grę "Everdream Valley VR" na urządzenia Oculus Quest 2 oraz 3. Produkcja gry odbywa się we współpracy z Ovid Works S.A. i przebiega bardzo płynnie.

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	01.01.2023-31.12.2023	01.01.2022-31.12.2022
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 148 692,47	724 096,26
I. Przychody ze sprzedaży produktów	2 163 950,06	150 000,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	-15 257,59	574 095,26
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	1 380 961,24	688 981,33
I. Amortyzacja	5 000,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	8 213,50	7 509,24
III. Usługi obce	1 064 639,02	388 752,02
IV. Podatki i opłaty	373,00	5 034,50
V. Wynagrodzenia	301 254,00	267 249,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	1 484,72	20 436,57
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	767 731,23	-35 113,93
D. Pozostałe przychody operacyjne	240 003,08	2,24
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	3,08	2,24
E. Pozostałe koszty operacyjne	2,17	2,92
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	2,17	2,39
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	1 007 732,14	35 113,25
G. Przychody finansowe	0,00	8 100,43
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	8 100,4
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
H. Koszty finansowe	31 685,75	384,79
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	384,79
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	976 046,39	42 828,89
J. Podatek dochodowy	0,00	3 129,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	976 046,39	39 699,89

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:*

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.12.2023	Stan na dzień 31.12.2022
A. Aktywa trwałe	295 000,00	0,00
I. Wartości niematerialne i prawne	295 000,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	295 000,00	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	2 184 251,10	1 277 810,71
I. Zapasy	969 093,29	984 350,88
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	969 093,29	984 350,88
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności	421 439,43	148 288,43
1 Należności od jednostek powiązanych	8 100,43	8 100,43
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	413 339,00	140 188,00
III. Inwestycje krótkoterminowe	793 718,38	145 171,40
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	793 718,38	145 171,40
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	2 479 251,10	1 277 810,71

A. Kapitał (fundusz) własny	2 479 251,10	1 277 810,71
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	976 046,39	39 699,89
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	228 009,30	2 615,30
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2 Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3 Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II. Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1 Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III. Zobowiązania Krótkoterminowe	228 009,30	2 615,30
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	228 009,30	2 615,30
4 Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1 Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Pasywa razem	2 479 251,10	1 277 810,71

*Przedstawiony Rachunek Zysków i Strat Mooneaters S.A. opiera się o wstępny niepełny raport sprzedażowy otrzymany przez Mooneaters S.A. od Untold Tales, przedstawione dane mogą ulec zmianie.

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. W listopadzie 2023 roku Ovid Works S.A. podpisała z Mooneaters S.A. umowę dotyczącą opracowania gry "Everdream Valley" w wersji VR na urządzenia Oculus Quest 2 i Oculus Quest 3, która w znaczący sposób przyczyni się do przychodów spółki w 2023 i 2024 roku.

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. W 4Q

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 studium 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 31.12.2023	Stan na dzień 31.12.2022
A. Aktywa trwałe	6 665 809,02	219 920,73
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	1 690,95	2 211,15
1 Środki trwałe	1 690,95	2 211,15
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	6 601 893,07	155 484,58
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	6 601 893,07	155 484,58
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	62 225,00	62 225,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	62 225,00	62 225,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	12 243 421,39	10 684 352,02
I. Zapasy	10 468 224,91	8 934 924,87
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	10 468 224,91	8 934 924,87
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	402 869,09	357 180,17
1 Należności od jednostek powiązanych	1 000,00	0,00
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	401 869,09	357 180,17
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 324 641,76	1 363 610,03
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 324 641,76	1 363 610,03
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	47 685,63	28 636,95
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	18 909 230,41	10 904 272,75

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2023	Stan na dzień 31.12.2022
A.	Kapitał (fundusz) własny	15 163 836,64	7 006 108,16
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	2 909,09
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	136 567,90	-2 500 693,25
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 745 393,77	3 898 164,59
I.	Rezerwy na zobowiązania	147 620,72	146 620,72
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	44 246,00	44 246,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	87 374,72	87 374,72
3	Pozostałe rezerwy	16 000,00	15 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	1 269 180,00	1 224 180,00
1	Wobec jednostek powiązanych	1 269 180,00	1 224 180,00
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	2 324 373,17	2 127 010,31
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	2 324 373,17	2 127 010,31
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	4 219,88	400 353,56
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	4 219,88	400 353,56
Pasywa razem		18 909 230,41	10 904 272,75

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	01.01.2023- 31.12.2023	01.10.2023- 31.12.2023	01.01.2022- 31.12.2022	01.10.2022- 31.12.2022
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 551 327,26	892 379,59	4 326 629,83	974 459,65
I. Przychody ze sprzedaży produktów	1 240 738,17	415 387,61	1 012 299,04	167 016,14
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	2 310 589,09	476 991,98	3 314 330,79	807 443,51
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	3 093 229,06	849 683,60	3 811 382,24	850 408,34
I. Amortyzacja	520,20	130,05	12 304,87	130,05
II. Zużycie materiałów i energii	61 515,76	29 244,44	27 954,79	6 668,67
III. Usługi obce	513 541,11	95 847,62	647 234,67	214 092,55
IV. Podatki i opłaty	24 747,76	2 339,27	2 643,40	1 107,20
V. Wynagrodzenia	2 226 116,65	645 630,36	2 616 318,01	560 700,22
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	194 357,79	49 024,00	237 475,09	49 565,55
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	72 429,79	27 467,86	267 451,41	18 144,10
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	458 098,20	42 695,99	391 196,28	124 051,31
D. Pozostałe przychody operacyjne	783 973,09	3 275,64	1 983 539,35	1 032 971,44
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	48 780,49	0,00
II. Dotacje	777 289,05	0,00	1 201 878,54	302 646,44
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	6 684,04	3 275,64	732 880,32	730 325,00
E. Pozostałe koszty operacyjne	818 111,62	1,08	1 268 718,12	367 818,55
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	818 111,62	1,08	1 268 718,12	367 818,55
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	423 959,67	45 970,55	440 864,62	789 204,20
G. Przychody finansowe	535 698,93	99 362,42	1 324 563,16	-1 278 247,99
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	221 723,70	77 215,56	31 042,46	-1 291 628,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	296 668,83	6 427,67	0,00	0,00
V. Inne	17 306,40	15 719,19	15 272,71	13 380,01
H. Koszty finansowe	793 693,76	64 784,46	4 040 230,24	401 763,35
I. Odsetki	73 746,77	222,02	65 844,65	58 199,32
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	394 362,05	5 300,00	3 946 365,08	329 099,72
IV. Inne	325 584,94	59 262,44	28 020,51	14 464,31
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	165 964,84	80 548,51	-1 873 039,11	-890 807,14
J. Podatek dochodowy	29 396,94	105,94	-263 153,00	-516 198,90
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	136 567,90	80 442,57	-1 609 886,11	-374 608,24

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	01.01.2023- 31.12.2023	01.10.2023- 31.12.2023	01.01.2022- 31.12.2022	01.10.2022- 31.12.2022
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	136 567,90	80 442,57	-2 500 693,25	-374 608,24
II. Korekty razem	-2 474 215,70	-233 480,35	131 388,37	-24 969,34
1. Amortyzacja	520,20	130,05	12 304,87	130,05
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych				
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	45 940,77	5,29	-41 191,15	-44 784,28
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-512 807,98	-78 343,23	3 851 916,42	1 557 321,52
5. Zmiana stanu rezerw	1 000,00	16 000,00	-390 717,57	-381 717,57
6. Zmiana stanu zapasów	-1 533 300,04	-476 991,98	-2 111 967,44	-463 367,69
7. Zmiana stanu należności	-45 688,92	189 469,53	-57,38	237 000,70
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	78 664,50	101 844,55	-1 296 052,98	-1 047 987,79
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-19 048,68	-12 453,23	107 153,60	118 435,72
10. Inne korekty	-489 495,55	26 858,67	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-2 337 647,80	-153 037,78	-2 369 304,88	-399 577,58
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	385 599,08	99 420,00	624 235,17	289 516,66
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	48 780,49	48 780,49
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	385 599,08	99 420,00	575 454,68	240 736,17
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	20 752,88	20 752,88	0,00	-109 000,00
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	20 752,88	20 752,88	0,00	-109 000,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	364 846,20	78 667,12	624 235,17	398 516,66
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	4 463 505,04	299 988,00	2 157 600,00	782 600,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 505 452,17	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	1 198 897,50	-12,00	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	1 378 000,00	300 000,00	2 157 600,00	782 600,00

4. Inne wpływy finansowe	381 155,37	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	2 746 933,41	349 517,29	740 348,47	566 251,96
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	863 992,64	199 512,00	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	1 837 000,00	150 000,00	640 000,00	520 000,00
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	95 224,45	44 721,07
8. Odsetki	0,00	0,00	5 124,02	1 530,89
9. Inne wydatki finansowe	45 940,77	5,29	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	1 716 571,63	-49 529,29	1 417 251,53	216 348,04
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-256 229,97	-123 899,95	-327 818,18	215 287,12
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-256 229,97	-123 899,95	-327 818,18	215 287,12
F. Środki pieniężne na początek okresu	445 315,65	312 985,63	773 133,83	230 028,53
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	189 085,68	189 085,68	445 315,65	445 315,65

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		01.01.2023- 31.12.2023	01.10.2023- 31.12.2023	01.01.2022- 31.12.2022	01.10.2022- 31.12.2022
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	7 006 108,16	15 083 394,07	9 522 074,12	7 377 807,31
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	7 006 108,16	15 083 394,07	9 522 074,12	7 377 807,31
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	0,00
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	6 515 708,41	6 518 617,50	-15 272,71	2 909,09
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	6 518 617,50	6 518 617,50	2 909,09	2 909,09
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	-3 139 875,12	-3 139 875,12
	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	3 139 875,12
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	5 640 568,37	5 640 568,37	3 139 875,12	1 860 733,60
	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	-5 584 443,04	-3 139 875,12	-3 139 875,12
6	Wynik netto	136 567,90	80 442,57	-2 500 693,25	-374 608,24
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	15 163 836,64	15 163 836,64	7 006 108,16	7 006 108,16
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	15 163 836,64	15 163 836,64	7 006 108,16	7 006 108,16

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 IV kwartale 2023 roku

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

W 4Q2023 roku Spółka wygenerowała 892 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 415 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów: z tytułu tantiem z gry Bee Simulator – około 200 tys. zł, 20 tys. zł przychody z komercjalizacji gry Giants Uprising, a 170 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 4Q2023 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 892 tys. zł, w tym 415 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów: z tytułu tantiem z gry Bee Simulator – około 200 tys. zł, 20 tys. zł przychody ze sprzedaży gry Giants Uprising, a 170 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., resztę stanowi podnajem części biura Spółki;
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 476 tys. zł związany jest z produkcją w toku projektów Projektu CHASE/ gra BARKOUR;
- koszty działalności operacyjnej spółki były porównywalne do 4Q22, zmianie uległa ich struktura – zwiększona została kwota wynagrodzeń vs usług obcych;

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów Projektu CHASE/gry BARKOUR;
- dalszy spadek poziomu zobowiązań z uwagi na spłatę części 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 luty 2024 roku