

VARSAV



BEE
SIMULATOR

Skonsolidowany oraz jednostkowy
raport kwartalny VARSAV GAME
STUDIOS S.A. za 3Q 2018 roku

Warszawa, 14 listopada 2018 roku

1. Wybrane dane finansowe	4
1.1. Wybrane dane finansowe Grupy Kapitałowej Varsav Game Studios SA	4
1.2. Wybrane dane finansowe VARSAV Game Studios SA.....	5
2. Informacje ogólne	6
2.1. Podstawowe informacje o Emitencie	6
2.2. Zarząd	6
2.3. Rada Nadzorcza	8
2.4. Akcjonariat	10
2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta	11
2.6. Zatrudnienie.....	19
2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	20
3. Skonsolidowane dane finansowe.....	23
3.1. Bilans.....	23
3.2. Rachunek zysków i strat	24
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych	26
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	27
4. Jednostkowe dane finansowe	28
4.1. Bilans.....	28
4.2. Rachunek zysków i strat	29
4.3. Rachunek przepływów pieniężnych	31
4.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	32
5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	33
6. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2018 roku.....	36
6.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy Kapitałowej w III kwartale 2018 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.....	36
6.2. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w III kwartale 2018 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.....	37
6.3. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	39
6.4. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	

Szanowni Państwo,

przekazujemy na Państwa ręce raport Grupy Kapitałowej Varsav Game Studios S.A. prezentujący wyniki finansowe oraz najważniejsze fakty dotyczące działalności w okresie 3Q2018 r. W 3Q2018 roku doszło do zmiany nazwy Spółki z Varsav VR S.A. na Varsav Game Studios S.A., która znacznie lepiej oddaje specyfikę prowadzonej obecnie działalności.

Miniony kwartał to okres koncentracji działań w zakresie produkcji oraz promocji gry Bee Simulator. Rozpoczęto pierwsze działania promocyjne m.in. opublikowano trailer gry, który spotkał się z bardzo dobrym odbiorem wśród dziennikarzy i graczy. W miesiąc od publikacji liczba odsłon trailera na kanałach Facebook oraz YouTube.com przekroczyła 2 mln, liczba publikacji na temat gry sięgnęła ponad 500, a ich całkowity zasięg sięgnął prawie 10 mln użytkowników. Bee Simulator został także doceniony przez przedstawicieli branży gier. Podczas targów Game Connection w Paryżu gra zdobyła nagrodę Game Connection Europe 2018 Development Awards w kategorii Social Games.

W związku z bardzo dobrym odbiorem gry ze strony graczy oraz przedstawicieli mediów, postanowiliśmy rozszerzyć zakres gry Bee Simulator, tak by istotnie zwiększyć jej potencjał sprzedażowy. Rozszerzenie zakresu gry, polega na stworzeniu dodatkowych map do trybu split-screen multiplayer, nowych mechanik zawartych w grze - m.in. wprowadzone zostaną zróżnicowane poziomy trudności rozgrywki dla dzieci i dorosłych oraz nowych elementów interaktywnych w rozgrywce (w tym nowych przeciwników). Bardzo ważnym aspektem gry, jest także jej oprawa audio, o którą zadbał Mikołajem Stroińskim. Postanowiliśmy także, że wydanie gry nastąpi równolegle na PC oraz przynajmniej jedną konsolę, co powinno pozytywnie odbić się na jej zasięgu marketingowym. Zakończenie produkcji i certyfikacji gry planowane jest obecnie na I kw. 2019 roku. Spółka obecnie analizuje możliwe scenariusze wydania oraz daty premiery gry Bee Simulator. Równocześnie Zarząd analizuje potencjał wydania gry w ramach tzw. self-publishingu lub we współpracy z wydawcą, który m.in. zapewni globalną dystrybucję wersji pudełkowej gry.

Spółka kontynuowała także prace nad pozostałymi projektami, obecnie najbardziej intensywne prace są prowadzone przy projekcie Bully Giant, którego prototyp został po raz pierwszy zaprezentowany podczas tegorocznych targów Poznań Game Arena.

Z wyrazami szacunku,

Konrad Mroczek

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

Członek Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

1.1. Wybrane dane finansowe Grupy Kapitałowej Varsav Game Studios SA

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018
Przychody netto ze sprzedaży	236 900,00	221 500,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 961 895,40	-621 228,85
Zysk (strata) brutto	-1 447 826,78	-1 062 160,66
Zysk (strata) netto	-1 488 313,78	-1 053 807,66
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 375 774,18	-1 085 841,84
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	1 150 290,87	837 439,15
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-10 374,82	201 526,55
Przepływy pieniężne netto, razem	-235 858,13	-46 876,14
Aktywa trwałe	2 830 455,45	2 830 455,45
Aktywa obrotowe	2 516 824,77	2 516 824,77
Kapitały własne	4 961 212,23	4 961 212,23
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	386 067,99	386 067,99
Suma bilansowa	5 347 280,22	5 347 280,22

W 3Q2018 Grupa Kapitałowa osiągnęła 222 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 621 tys. zł oraz 1 054 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa na koniec 3Q2018 wynosiła 5 347 tys. zł, w tym 4 961 tys. zł to kapitały własne.

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych w 2Q2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons Sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku. Emitent nie przedstawia danych porównywalnych za analogiczny kwartał poprzedniego roku.

1.2. Wybrane dane finansowe VARSAV Game Studios SA

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018	1.01.2017- 30.09.2017	1.07.2017- 30.09.2017
Przychody netto ze sprzedaży	225 600,00	210 200,00	663 274,70	380 308,80
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 938 432,41	-625 317,98	-545 538,17	-158 761,52
Zysk (strata) brutto	-1 424 354,82	-1 066 248,79	-380 956,61	-370 584,05
Zysk (strata) netto	-1 464 841,82	-1 057 895,79	-380 956,61	-370 584,05
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 359 291,18	-988 416,24	-561 296,96	-247 749,40
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	1 129 790,87	843 439,15	-2 501 588,82	-1 584 742,93
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-10 374,82	201 526,55	3 264 549,13	1 029 275,37
Przepływy pieniężne netto, razem	-239 875,13	56 549,46	201 663,35	-803 216,96
Aktywa trwałe	2 835 455,45	2 835 455,45	3 633 116,24	3 633 116,24
Aktywa obrotowe	2 524 851,84	2 524 851,84	4 207 770,32	4 207 770,32
Kapitały własne	4 984 684,19	4 984 684,19	7 395 563,69	7 395 563,69
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	375 623,10	375 623,10	445 322,87	445 322,87
Suma bilansowa	5 360 307,29	5 360 307,29	7 840 886,56	7 840 886,56

W 3Q2018 Emitent osiągnął 210 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, osiągając stratę z działalności operacyjnej w wysokości 625 tys. zł oraz 1 058 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa na koniec 3Q2018 wynosiła 5 360 tys. zł, w tym 4 985 tys. zł to kapitały własne.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A. (poprzednio: Varsav VR 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

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

Na podstawie uchwały nr 15 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Varsav Game Studios SA z dnia 28 czerwca 2018 roku dokonano zmiany statutu Spółki w przedmiocie zmiany firmy Spółki na Varsav Game Studios Spółka Akcyjna. Uchwała weszła w życie z dniem rejestracji powyższych zmian Statutu przez KRS w dniu 21 sierpnia 2018 roku.

2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest dwuosobowy. Decyzją z dnia 30 czerwca 2017 roku Rada Nadzorcza Varsav Game Studios S.A. podjęła uchwałę w sprawie powołania Prezesa Zarządu Spółki w osobie Pana Konrada Mrocza na nową kadencję. W dniu 7 maja 2018 roku Rada Nadzorcza powołała w skład Zarządu Łukasza Rosińskiego powierzając mu funkcję Członka Zarządu.

Konrad Mroczek - Prezes Zarządu

Pan Konrad Mroczek posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe.

Posiada ponad 8-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres jego obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku.

Obecnie Pan Konrad Mroczek zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Śląskie Kamienice S.A., Hornigold Reit S.A.

Łukasz Rosiński - Członek 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 10-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 (do maja 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: Śląskie Kamienice S.A., Bloober Team S.A., The Farm 51 S.A., Hornigold Reit S.A., Fat Dog Games S.A.

2.3. Rada Nadzorcza

W dniu 30 czerwca 2017 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało pięciu członków Rady Nadzorczej na nową wspólną III kadencję. W dniu 3 sierpnia 2017 r. rezygnację z funkcji członka Rady Nadzorczej złożyła Pani Iwona Rogowska. NWZ Spółki w dniu 2 października 2017 roku powołało Panią Annę Andrzejak jako członka Rady Nadzorczej Spółki. Ponadto, w związku z rezygnacją z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej przez Pana Łukasza Rosińskiego złożoną w dniu 7 maja 2018 roku, w dniu 28 czerwca 2018 roku Walne Zgromadzenie zatwierdziło wybór Pani Magdaleny Kramer do Rady Nadzorczej Spółki.

W związku z rezygnacją z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej przez Pana Adama Osińskiego złożoną w dniu 18 października 2018 roku, w dniu 18 października 2018 Rada Nadzorcza powołała w trybie kooptacji do Rady Nadzorczej Pana Wojciecha Pazdura.

Dodatkowo w związku z rezygnacją z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej przez Pana Dominika Gaworeckiego złożoną w dniu 31 października 2018 roku, w dniu 31 października 2018 Rada Nadzorcza powołała w trybie kooptacji do Rady Nadzorczej Pana Tomasza Milasa.

Anna Andrzejak - Członek Rady Nadzorczej

Pani Anna Andrzejak posiada wieloletnie doświadczenie w zakresie bankowości inwestycyjnej, inwestycji kapitałowych oraz funduszy typu private equity. Była zatrudniona w biurach maklerskich, firmach inwestycyjnych, jak również w departamencie banku działającym w obszarze corporate finance. W trakcie swojej kariery zawodowej zasiadała w radach nadzorczych kilkunastu spółek kapitałowych.

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 Jaloo Festival. 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.

Tomasz Milas - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Akademii Ekonomicznej w Katowicach, wydział Handlu. Od 1989 roku przedsiębiorca, właściciel i członek zarządu spółek z branży metalurgicznej. W latach 2004-2009 Prezes Polskiej Unii Dystrybutorów Stali /PUDS/. W latach 2006-2008 Wiceprezes Europejskiej Unii Dystrybutorów Stali Eurometal z siedzibą w Brukseli. Od 2012 właściciel zakładu piekarniczego Dakri sp z o.o. z siedzibą w Łodzi oraz zakładu lekkich konstrukcji stalowych TM Drutpol sp z o.o. z siedzibą w Golubiu Dobrzyniu. Obecnie inwestor na rynku kapitałowym.

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.

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	11,14%	2 095 200	11,14%
2	B	604 800	3,22%	604 800	3,22%
3	C	700 000	3,72%	700 000	3,72%
4	D	770 000	4,10%	770 000	4,10%
5	E	10 308 571	54,83%	10 308 571	54,83%
6	F	571 428	3,04%	571 428	3,04%
7	G	3 000 000	15,96%	3 000 000	15,96%
8	H	750 000	3,99%	750 000	3,99%
Razem		18 799 999	100,00%	18 799 999	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	10 993 648	58,48%	10 504 648	55,88%
2	Pozostali	7 806 351	41,52%	8 295 351	44,12%
Razem		18 799 999	100,00%	18 799 999	100,00%

W ramach emisji warrantów subskrypcyjnych serii A dokonanej na podstawie uchwały nr 16 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 28 czerwca 2018 roku w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych serii A, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany statutu Spółki, w sprawie ubiegania się o wprowadzenie akcji serii H Spółki do obrotu w alternatywnym systemie obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie (rynek New Connect) oraz dematerializacji akcji serii H, na dzień publikacji niniejszego raportu wydał 750.000 akcji na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł za jedną akcję, o łącznej wartości nominalnej 75.000 zł posiadaczowi warrantów subskrypcyjnych serii A, tj. Varsav S.A. z siedzibą w Warszawie. W konsekwencji, w związku z wydaniem akcji serii H, nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Spółki. Wobec powyższego,

na dzień publikacji niniejszego raportu kapitał zakładowy Spółki wynosi 1.879.999,90 zł (jeden milion osiemset siedemdziesiąt dziewięć tysięcy dziewięćset dziewięćdziesiąt dziewięć złotych i dziewięćdziesiąt groszy).

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

Podstawową działalnością Emitenta jest produkcja gier komputerowych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości oraz rozszerzonej rzeczywistości. Biorąc pod uwagę trendy rynkowe oraz wielkość rynku obecnie Emitent koncentruje się na produkcji gier komputerowych na komputery PC i konsole.

Varsav Game Studios SA rozpoczęła działalność wydawniczą na rynku gier komputerowych poprzez podpisanie dwóch umów wydawniczo-dystrybucyjnych. Spółka świadczy także usługi IT dla podmiotów zewnętrznych oraz tworzy zaplecze technologiczno-biznesowe dla projektów z branży gier.

Ponadto, w ramach dodatkowej działalności, stanowiącej uzupełnienie w stosunku do podstawowego przedmiotu działalności Spółki, Emitent prowadzi działalność polegającą na udzielaniu wsparcia merytorycznego, technologicznego lub finansowego projektów podmiotów z branży gier komputerowych oraz VR/AR.

Produkcja gier komputerowych oraz aplikacji m.in. z obszaru wirtualnej rzeczywistości oraz rozszerzonej rzeczywistości

Na dzień sporządzenia raportu kwartalnego, Emitent tworzy i rozwija następujące projekty:

- **Produkcja własna**

W chwili obecnej działania produkcyjne koncentrują na następujących projektach:

- Bee Simulator - Bee Simulator jest grą akcji z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby, której scenariusz opiera się na życiu i codziennych zwyczajach pszczół. Bee Simulator jest grą przeznaczoną zarówno dla dzieci oraz osób dorosłych, w której gracz wciela się w rolę pszczoły i realizuje wszystkie powierzone jej przez naturę zadania, tak jak to ma miejsce w prawdziwym życiu pszczół. Mechaniki gameplay'owe w grze zostały zaprojektowane dwutorowo – w trybie dla dzieci są wystarczająco proste i angażujące dla dzieci w wieku od 5 lat, w trybie dla dorosłych – są dużo bardziej skomplikowane, tak by zatrzymać dojrzałego gracza na dłużej.

W grze dostępne są trzy tryby rozgrywki:

- a) Fabularny tryb dla pojedynczego gracza, w którym poznajemy historię pszczelej rodziny i staramy się uratować rój przed zagrożeniem ze strony ludzi. Świat w grze został zainspirowany nowojorskim Central Parkiem.
- b) Tryb swobodnej eksploracji świata – zarówno map z trybu single jak również multi-player.
- c) Tryb split-screen oparty o kooperację lub klasyczną konkurencję, oferujący dodatkowe mapy, dzięki którym rozgrywka będzie jeszcze ciekawsza.





- AR KICKER - w dniu 13.11.2017 roku Emitent poinformował o wydzieleniu zespołu produkcyjnego i rozpoczęciu produkcji pierwszej w portfolio Spółki gry mobilnej z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości. Gra będzie połączeniem menedżera piłkarskiego z elementami gry akcji w postaci zadań, które gracz musi wykonać przy użyciu swojego telefonu komórkowego w rozszerzonej rzeczywistości. Planowane platformy dystrybucji gry to AppStore oraz Google Play. Planowana premiera gry to przełom 2018 i 2019 roku.



- Działalność wydawnicza na rynku gier komputerowych (działalność realizowana będzie pod marką VARSAN Publishing i będzie obejmowała m.in. kontrole jakości, wydanie gry, promocje oraz dystrybucję):
 - Bully Giant – to gra typu hack'n'slash z elementami strategii, osadzona w czasach ewoluującego średniowiecza. W grze wcielamy się w jednego z wielu olbrzymów, a naszym zadaniem jest niszczenie wciąż odbudowujących się nowych wiosek i osad ludzi. Gracz będzie miał możliwość rozwijania swoich olbrzymów o coraz silniejsze i bardziej złożone ataki. Nie zabraknie również magicznych ulepszeń, rozbudowanej palety broni i tarcz, elementów pancerza, a także powoływania pomocników w postaci ludzi, zwierząt i potworów. W grze graczowi przyjdzie się nam zmierzyć z licznymi przeciwnikami w postaci ludzi oraz olbrzymów-najemników, starających się odeprzeć nasze ataki. Przewidywana jest również wersja local-multiplayer. Premiera gry Bully The Giant w wersji PC zaplanowana jest na 2Q2019 r. Rozważane jest wydanie gry również na konsole: Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.



- Sweetest Dungeon – to dynamiczny side-scroller, w klimacie fantasy, osadzony w podziemnym świecie. Gracz wciela się we władcę lochu, broniąc go przed przeciwnikami. Produkcja gry realizowana będzie przez Pomysłodawców oraz

zasoby własne Emitenta. Strony nie wykluczają również wydania gry na konsole: Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Gra jest realizowana przy udziale wewnętrznego zespołu produkcyjnego.



- Projekty realizowane przez spółki, w których Emitent posiada udziały:
 - INTERKOSMOS (Ovid Works Sp. z o.o.) – to wymagająca mini-gra w wirtualnej rzeczywistości, opowiadająca komediową historię astronauty, pełną zwrotów akcji, międzynarodowych intryg i zimnowojennych absurdów. Gracz musi poprowadzić swoją w pełni interaktywną kapsułę Zvezda do bezpiecznego lądowania, korzystając z pomocy NASA i Roskosmosu. Gra jest inspirowana technologią kosmiczną z 1970 roku, w której każdy przełącznik, manometr i mechaniczny bit może mieć znaczenie dla przetrwania gracza-astronauty w powrocie na ziemię. Obecna sprzedaż gry wyniosła około 8 tys. sztuk. Ovid Works zamierza wydać grę Interkosmos w wersji na najpopularniejsze urządzenie VR na rynku – PlayStation VR w 2019 roku.



- METAMORPHOSIS (Ovid Works Sp. z o.o.) - gra, która opiera swój scenariusz na dziwnej i urzekającej powieści Franza Kafki pod tytułem „Przemiana”. Metamorphosis jest pierwszoosobową grą, w której akcja odbywa się w pięknych wnętrzach Pragi w latach 20. XX wieku. Gracz w Metamorphosis, podobnie jak w powieści Kafki wciela w rolę robaka, na którego czekają niebezpieczeństwa ze strony krwiożerczego chrząszcza, bezlitosnych zwierząt domowych i olbrzymich ludzi. Gra



w surrealistyczny sposób rozwija książkową narrację Kafki, jednocześnie dając graczowi dawkę typowo growych elementów, takich jak zagadki środowiskowe, wyzwania sprawnościowe czy odkrywanie alternatywnych dróg ucieczki.

Usługi IT dla podmiotów zewnętrznych z zakresu VR/AR

Działalności Emitenta w przedmiotowym obszarze zakłada oferowanie klientom tworzenie dedykowanych rozwiązań IT oraz aplikacji wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Emitent świadczy usługi doradcze przy tworzeniu koncepcji aplikacji, następnie przygotowuje indywidualne rozwiązanie w oparciu o wytworzoną wspólnie koncepcję. Aplikacje wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości (VR oraz AR) cechuje wysoka immersja, czyli doznanie całkowitego zanurzenia się w treści prezentowane przy użyciu gogli AR/AR. Jest to nowe podejście do prezentacji produktów i obsługi klienta, doświadczenie angażujące użytkownika, pozwalające w pełni doświadczyć unikalnych cech produktu lub usługi.

Zaplecze technologiczno - biznesowe dla projektów z branży AR/VR

W ramach działań z powyższego zakresu, Emitent uruchomił portal crowdfundingowy CrowdDragons.com. Przedmiotowa platforma umożliwia pozyskiwanie środków pieniężnych dla projektów z branży gier komputerowych, mobilnych, AR/VR oraz technologii związanych z ich tworzeniem.

W 3Q2018 roku zakończono kampanię RED DEV STUDIO. Kampania zakończyła się w lipcu 2018 roku, Spółka pozyskała 108 tys. PLN. Kampania realizowana była w ramach crowdfundingu przychodowego.

W ocenie Emitenta możliwości, które są oferowane przez platformę crowdfundingu pozwalają na realizację celów zarówno Emitenta, jak i celów innych spółek z branży gier komputerowych, które mogą pozyskiwać dodatkowe środki na działalność oraz uzyskiwać rynkową wycenę na kolejnych etapach rozwoju.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień publikacji raportu zespół deweloperski Varsav Game Studios S.A., składa się z trzydziestu utalentowanych specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Techland, Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog. Całością produkcji zarządza ekspert branży gamingowej w Polsce z 13-letnim doświadczeniem w branży.

W ostatnim okresie zespół został wzmocniony o doświadczonych specjalistów z zakresu animacji, efektów specjalnych, testowania, programowania oraz pozyskano Community Managera, który skupi się na zbudowaniu społeczności wokół gier, które będą wydawane przez VARSAV Game Studios S.A.

Zespół podzielono na trzy podstawowe pionory: game design, techniczny i artystyczny. Piony są zarządzane są przez starszych specjalistów. Całość zespołu opiera się na ścisłym podziale zakresów pracy i odpowiedzialności za nią i określonych trybach współpracy między pionierami. Poszczególne pionory, jak i całość zespołu korzysta z ustalonego łańcucha dowodzenia, zapewniającego mu sprawność decyzyjną zarówno w przypadkach działania całości zespołu, współpracy między pionierami, 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 zarządza producent Bee Simulatora, manager z ponad 14-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad 20 wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

Dodatkowo Spółka zatrudnia 5 osób nie zaangażowanych bezpośrednio w produkcję.

Emitent wykorzystuje ponadto outsourcing usług w ramach prowadzonej działalności. Crowd Dragons Sp. z o.o. nie zatrudnia obecnie pracowników.

Zatrudnienie w ramach Grupy Kapitałowej jest tożsame z zatrudnieniem po stronie Emitenta.

2.7. Informacja na temat Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

Na dzień publikacji raportu, w skład Grupy kapitałowej Emitenta wchodzi spółka Crowd Dragons Sp. z o.o., w której Emitent posiada 100% kapitału zakładowego. Sprawozdania zostały sporządzone w formie skonsolidowanej przy czym, w ocenie Emitenta Crowd Dragons Sp. z o.o. nie prowadzi jeszcze istotnej działalności.

Ponadto, na koniec 3Q2018 r. Emitent posiadał 42% kapitału zakładowego Ovid Works Sp. z o.o. oraz 49 % kapitału zakładowego Imperial Porters Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Zarówno wyniki finansowe Ovid Works sp. z o.o. jak i Imperial Porters sp. z o.o. nie podlegają konsolidacji.

Firma:	Crowd Dragons Sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną działalnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wojciecha Górskiego 6/24 00-033 Warszawa
KRS:	0000719214
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów na WZ:	100 proc.
Udział Emitenta w kapitale zakładowym Spółki:	100 proc.
Profil działalności:	prowadzenie portalu crowdfundingowego
Internet:	http://www.CrowdDragons.com/

W dniu 16 lutego 2018 roku do rejestru przedsiębiorców została wpisana spółka Crowd Dragons Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy spółki wynosi 5.000 zł i dzieli się na 100 udziałów o wartości nominalnej 50 zł za każdy udział. Emitent posiada 100 proc. udziałów w kapitale zakładowym Crowd Dragons sp. z o.o.



Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana celem realizacji zadań związanych z uruchomieniem portalu crowdfundingowego pod nazwą CrowdDragons.com. Przedmiotowy portal crowdfundingowy pod nazwą CrowdDragons.com został uruchomiony w dniu 30 marca 2018 roku. Jest to portal finansowania społecznościowego, który umożliwia inwestowanie w projekty z rynku gier komputerowych, konsolowych i karcianych oraz projekty związane z technologiami VR/AR.

Firma: Ovid Works Sp. z o.o.

Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością

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: 42% kapitału zakładowego

Zaangażowanie w OVID WORKS Sp. z o.o. ma znaczenie strategiczne dla budowy Grupy producentów gier komputerowych oraz VR/AR.

Spółka Ovid Works zgromadziła 14-osobowy zespół specjalistów z doświadczeniem wyniesionym z takich spółek jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge. W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos:”, w ramach pierwszej edycji Programu sektorowego GameINN. 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”, w ramach drugiej edycji Programu sektorowego GameINN. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.

Firma: Imperial Porters Sp. z o.o.

Forma prawna: spółka z ograniczoną działalnością

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Kossaka 11, 01-576 Warszawa

Zarząd: Aleksander Sierżęga

Profil działalności: Produkcja gier komputerowych

Udział: 49% kapitału zakładowego

Zawiązanie spółki Imperial Porters Sp. z o.o. stanowi realizację strategii Emitenta w zakresie podejmowania działań ukierunkowanych na świadczenie usług dla podmiotów zewnętrznych w obszarze gier komputerowych, jak również wspiera działania Emitenta w zakresie produkcji gier komputerowych oraz wydawania gier na wielu platformach. Emitent będzie zlecał spółce portowanie gier wydawanych przez Emitenta na konsole Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.

3. Skonsolidowane dane finansowe

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2018
A.	Aktywa trwałe	2 830 455,45
I.	Wartości niematerialne i prawne	1 889 833,54
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	137 821,52
III.	Należności długoterminowe	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	802 800,39
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
B.	Aktywa obrotowe	2 516 824,77
I.	Zapasy	3 232,95
II.	Należności	531 534,32
III.	Inwestycje krótkoterminowe	1 963 066,54
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	18 990,96
A. + B.	Aktywa razem	5 347 280,22
A.	Kapitał (fundusz) własny	4 961 212,23
I.	Kapitał podstawowy	1 814 999,90
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	7 028 767,54
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-2 394 241,43
VIII.	Zysk (strata) netto	-1 488 313,78
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	386 067,99
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	292 636,82
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	93 431,17
A. + B.	Pasywa razem	5 347 280,22

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych od 2Q2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku, Emitent nie przedstawia danych porównywalnych za analogiczny kwartał poprzedniego roku.

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	236 900,00	221 500,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	236 900,00	221 500,00
- 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. Koszty działalności operacyjnej	2 156 275,76	821 404,55
I. Amortyzacja	537 651,78	178 987,26
II. Zużycie materiałów i energii	86 192,08	31 355,22
III. Usługi obce	402 843,78	155 025,81
IV. Podatki i opłaty	13 344,23	6 448,50
III. Wynagrodzenia	962 255,19	397 190,16
IV. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	139 605,86	45 913,45
III. Pozostałe koszty rodzajowe	14 382,84	6 484,15
IV. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-1 919 375,76	-599 904,55
D. Pozostałe przychody operacyjne	84 840,10	27 965,85
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	78 631,34	25 673,78
III. Inne przychody operacyjne	6 208,76	2 292,07
E. Pozostałe koszty operacyjne	127 359,74	49 290,15
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	48 728,40	23 616,37
IV. Koszty projektu	78 631,34	25 673,78
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-1 961 895,40	-621 228,85
G. Przychody finansowe	1 242 167,42	34 486,60
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	1 652,11	0,00
III. Zysk ze zbycia inwestycji	268 307,20	-55 691,95
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	972 208,11	90 178,55
V. Inne	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	728 098,80	475 418,41
I. Odsetki	13 241,37	651,00
II. Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00

III.	Aktualizacja wartości inwestycji	714 536,70	474 600,00
IV.	Inne	320,73	167,41
I.	Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-1 447 826,78	-1 062 160,66
J.	Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)	0,00	0,00
I.	Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00
II.	Straty nadzwyczajne	0,00	0,00
K.	Zysk (strata) brutto (I +/- J)	-1 447 826,78	-1 062 160,66
L.	Podatek dochodowy	40 487,00	-8 353,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
N.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	-1 488 313,78	-1 053 807,66

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych od 2Q2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku, Emitent nie przedstawia danych porównywalnych za analogiczny kwartał poprzedniego roku.

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018
A. Przepływy środków z działalności operacyjnej		
I. Zysk (strata) netto	-1 488 313,78	-1 053 807,66
II. Korekty razem	112 539,60	-32 034,18
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)	-1 375 774,18	-1 085 841,84
B. Przepływy środków z działalności inwestycyjnej		
I. Wpływy	2 558 091,26	968 439,15
II. Wydatki	1 407 800,39	131 000,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)	1 150 290,87	837 439,15
C. Przepływy środków z działalności finansowej		
I. Wpływy	201 526,55	201 526,55
II. Wydatki	211 901,37	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)	-10 374,82	201 526,55
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III +/- B.III +/- C.III)	-235 858,13	-46 876,14
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-235 858,13	-46 876,14
F. Środki pieniężne na początek okresu	615 774,67	426 792,68
G. Środki pieniężne na koniec okresu	379 916,54	379 916,54

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych od 2Q2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku, Emitent nie przedstawia danych porównywalnych za analogiczny kwartał poprzedniego roku.

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018
I Stan kapitału własnego na początek okresu (BO)	6 249 526,01	5 815 019,89
I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	6 249 526,01	5 815 019,89
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	4 961 212,23	4 961 212,23
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu podziału zysku (pokrycia straty)	4 961 212,23	4 961 212,23

Z uwagi na fakt rozpoczęcia konsolidacji wyników finansowych od 2Q2018 oraz mając na uwadze, iż spółka Crowd Dragons sp. z o.o. została zawiązana w 2018 roku, Emitent nie przedstawia danych porównywalnych za analogiczny kwartał poprzedniego roku.

4. Jednostkowe dane finansowe

4.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2018	Stan na dzień 30.09.2017
A.	Aktywa trwałe	2 835 455,45	3 633 116,24
I.	Wartości niematerialne i prawne	1 889 833,54	2 622 819,53
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	137 821,52	209 296,71
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	807 800,39	801 000,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	2 524 851,84	4 207 770,32
I.	Zapasy	3 232,95	1 525,34
II.	Należności	528 078,39	807 328,15
III.	Inwestycje krótkoterminowe	1 974 549,54	3 381 972,25
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	18 990,96	16 944,58
A. + B.	Aktywa razem	5 360 307,29	7 840 886,56
A.	Kapitał (fundusz) własny	4 984 684,19	7 395 563,69
I.	Kapitał podstawowy	1 814 999,90	1 804 999,90
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	7 028 767,54	6 838 767,54
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-2 394 241,43	-867 247,14
VIII.	Zysk (strata) netto	-1 464 841,82	-380 956,61
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	375 623,10	445 322,87
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	4 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	282 191,93	242 379,08
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	93 431,17	198 943,79
A. + B.	Pasywa razem	5 360 307,29	7 840 886,56

4.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018	1.01.2017- 30.09.2017	1.07.2017- 30.09.2017
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	225 600,00	210 200,00	663 274,70	380 308,80
I. Przychody ze sprzedaży produktów	225 600,00	210 200,00	663 274,70	380 308,80
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	2 121 223,64	813 904,59	1 193 588,10	542 114,74
I. Amortyzacja	537 651,78	178 987,26	495 983,36	176 889,20
II. Zużycie materiałów i energii	85 684,08	31 355,22	46 403,47	10 904,96
III. Usługi obce	375 368,11	149 925,85	318 246,19	129 628,08
IV. Podatki i opłaty	12 715,78	5 848,50	6 412,76	2 654,76
V. Wynagrodzenia	962 255,19	397 190,16	240 838,94	152 676,08
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	139 605,86	45 913,45	21 569,87	17 783,76
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	7 942,84	4 684,15	64 133,51	51 577,90
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-1 895 623,64	-603 704,59	-530 313,40	-161 805,94
D. Pozostałe przychody operacyjne	84 538,84	27 665,06	89 931,76	33 728,35
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	78 631,34	25 673,78	83 068,08	26 881,28
III. Inne przychody operacyjne	5 907,50	1 991,28	6 863,68	6 847,07
E. Pozostałe koszty operacyjne	127 347,61	49 278,45	105 156,53	30 683,93
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	48 716,27	23 604,67	22 088,45	3 802,65
IV. Koszty projektu	78 631,34	25 673,78	83 068,08	26 881,28
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-1 938 432,41	-625 317,98	-545 538,17	-158 761,52
G. Przychody finansowe	1 242 167,42	34 486,60	902 075,28	61 506,97
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	1 652,11	0,00	111,20	0,35
III. Zysk ze zbycia inwestycji	268 307,20	-55 691,95	49 506,62	49 506,62
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	972 208,11	90 178,55	852 457,46	12 000,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	728 089,83	475 417,41	737 493,72	273 329,50

I.	Odsetki	13 240,37	650,00	15 061,19	568,09
II.	Strata ze zbycia inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości inwestycji	714 536,70	474 600,00	721 865,86	272 260,30
IV.	Inne	312,76	167,41	566,67	501,11
I.	Zysk (strata) brutto z działalności gospodarczej (F+G-H)	-1 424 354,82	-1 066 248,79	-380 956,61	-370 584,05
J.	Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I - J.II)	0,00	0,00	0,00	0,00
I.	Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Straty nadzwyczajne	0,00	0,00	0,00	0,00
K.	Zysk (strata) brutto (I +/- J)	-1 424 354,82	-1 066 248,79	-380 956,61	-370 584,05
L.	Podatek dochodowy	40 487,00	-8 353,00	0,00	0,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
N.	Zysk (strata) netto (K - L - M)	-1 464 841,82	-1 057 895,79	-380 956,61	-370 584,05

4.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018	1.01.2017- 30.09.2017	1.07.2017- 30.09.2017
A. Przepływy środków z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-1 464 841,82	-1 057 895,79	-380 956,61	-370 584,05
II. Korekty razem	105 550,64	69 479,55	-180 340,35	122 834,65
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I +/- II)	-1 359 291,18	-988 416,24	-561 296,96	-247 749,40
B. Przepływy środków z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	2 564 091,26	974 439,15	229 506,62	229 506,62
II. Wydatki	1 434 300,39	131 000,00	2 731 095,44	1 814 249,55
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I +/- II)	1 129 790,87	843 439,15	-2 501 588,82	-1 584 742,93
C. Przepływy środków z działalności finansowej				
I. Wpływy	201 526,55	201 526,55	3 750 000,00	1 292 500,00
II. Wydatki	211 901,37	0,00	485 450,87	263 224,63
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II)	-10 374,82	201 526,55	3 264 549,13	1 029 275,37
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III +/- B.III +/- C.III)	-239 875,13	56 549,46	201 663,35	-803 216,96
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-239 875,13	56 549,46	201 663,35	-803 216,96
F. Środki pieniężne na początek okresu	615 774,67	319 350,08	474 580,74	1 479 461,05
G. Środki pieniężne na koniec okresu	375 899,54	375 899,54	676 244,09	676 244,09

4.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł	1.01.2018- 30.09.2018	1.07.2018- 30.09.2018	1.01.2017- 30.09.2017	1.07.2017- 30.09.2017
I Stan kapitału własnego na początek okresu (BO)	6 249 526,01	5 842 579,98	4 192 844,94	4 009 845,36
I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	6 249 526,01	5 842 579,98	4 192 844,94	4 009 845,36
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	4 984 684,19	4 984 684,19	7 395 563,69	7 395 563,69
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu podziału zysku (pokrycia straty)	4 984 684,19	4 984 684,19	7 395 563,69	7 395 563,69

5. 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 użytkowania 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 użytkowania.

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

Odpisy aktualizujące wartość rzeczowych składników majątku obrotowego dokonane w związku z trwałą utratą ich wartości lub spowodowane wyceną doprowadzającą ich wartość do cen sprzedaży netto możliwych do uzyskania pomniejszają wartość pozycji w bilansie i zalicza się je odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub kosztów wytworzenia sprzedanych produktów lub usług lub kosztów sprzedaży.

W zakresie ewidencji należności

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

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

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

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

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

W zakresie rezerw

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

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

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

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

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

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

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

6. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2018 roku

6.1. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy Kapitałowej w III kwartale 2018 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.

Niniejsze sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej Varsav Game Studios SA w najbardziej istotnych aspektach odnosi się do działalności Emitenta.

W 3Q2018 r. Grupa Kapitałowa Emitenta wygenerowała 221,5 tys. PLN przychodów ze sprzedaży. Przychody zostały zrealizowane w segmencie usług dla podmiotów zewnętrznych oraz przez spółkę Crowd Dragons Sp. z o.o. W 3Q2018 podmiot z Grupy Kapitałowej Emitenta, tj. Crowd Dragons sp. z o.o. poniosła koszty w wysokości 7,5 tys. PLN.

W 3Q2018 r. Emitent postanowił rozszerzyć zakres gry BEE Simulator. Poszerzenie zakresu gry, będzie polegało na stworzeniu dodatkowych map do trybu split-screen multiplayer oraz mechanik zawartych w grze - m.in. wprowadzone zostaną zróżnicowane poziomy trudności rozgrywki dla dzieci i dorosłych oraz nowe elementy interaktywne w rozgrywce. Emitent poniósł m.in. koszty opracowania ścieżki audio dla BEE Simulator, udziału w targach Gamescom oraz Pax West jak również zwiększył wielkość zespołu produkcyjnego oraz marketingowego.

Profil działalności Spółki (głównie produkcja gier) oraz przyjęta polityka rachunkowości sprawiają, iż bieżące wyniki finansowe obciążone są kosztami produkcji gier (głównie koszty pracowników oraz współpracujących firm zewnętrznych) a przychody ze sprzedaży są odsunięte w czasie aż do momentu premiery gier. Powyższa sytuacja sprawia, iż w okresach produkcji generowane są straty

W zakresie działań w okresie 3Q2018 r. które miały wpływ na wyniki Spółki:

- kontynuowano amortyzacje przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w 3Q2018 wyniosła 149 344,65 zł.
- wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych oraz wydatki w zakresie sprzętu oraz licencji. Wzrost wynagrodzeń wynika z wzrostu liczby osób zatrudnionych w spółce w takich działach jak testowanie gry, marketing. W 3Q 2018 po raz pierwszy ujmowane są koszty projektu Bully Giant.

- sprzedaż posiadanych akcji Bloober Team SA. Obecnie Emitent posiada 1 500 akcji Bloober Team SA.
- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (Fat Dog Games SA, Fabryka Konstrukcji Drewnianych SA) wpłynęła na pozycje „aktualizacja wartości inwestycji”.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki dokonano:

- wygenerowana strata netto negatywnie wpłynęła na poziom inwestycji krótkoterminowych oraz kapitałów własnych;
- Spółka lokuje nadwyżki środków pieniężnych niewykorzystywane do bieżącej działalności w krótkoterminowe papiery wartościowe (weksle, bony pieniężne, obligacje).

6.2.Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w III kwartale 2018 r. oraz po jego zakończeniu do dnia publikacji sprawozdania wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.

W 3Q2018 r. Emitent wygenerował 210 tys. PLN przychodów ze sprzedaży. Przychody zostały zrealizowane w segmencie usług dla podmiotów zewnętrznych.

W 3Q2018 Emitent postanowił rozszerzyć zakres gry Bee Simulator. Poszerzenie zakresu gry, będzie polegało na stworzeniu dodatkowych map do trybu split-screen multigrac oraz mechanik zawartych w grze - m.in. wprowadzone zostaną zróżnicowane poziomy trudności rozgrywki dla dzieci i dorosłych oraz nowe elementy interaktywne w rozgrywce. Emitent poniósł m.in. koszty opracowania ścieżki audio dla Bee Simulator, udziału w targach Gamescom oraz Pax West, jak również zwiększył wielkość zespołu produkcyjnego oraz marketingowego.

Profil działalności Spółki (głównie produkcja gier) oraz przyjęta polityka rachunkowości sprawiają, iż bieżące wyniki finansowe obciążone są kosztami produkcji gier (głównie koszty pracowników oraz współpracujących firm zewnętrznych) a przychody ze sprzedaży są odsunięte w czasie aż do momentu premiery gier. Powyższa sytuacja sprawia, iż w okresach produkcji generowane są straty.

W zakresie działań w okresie 3Q2018 r. które miały wpływ na wyniki Spółki:

- kontynuowano amortyzację przejętych wartości niematerialnych i prawnych (w związku z emisją akcji serii E). Amortyzacja z tego tytułu w 3Q2018 wyniosła 149 344,65 zł.
- wzrost kosztów wynagrodzeń oraz usług obcych oraz wydatki w zakresie sprzętu oraz licencji. Wzrost wynagrodzeń wynika z wzrostu liczby osób zatrudnionych w spółce w takich działach jak testowanie gry, marketing. W 3Q 2018 po raz pierwszy ujmowane są koszty projektu Bully Giant.
- sprzedaż posiadanych akcji Bloober Team SA. Obecnie Emitent posiada 1 500 akcji Bloober Team SA.
- zmiana wartości notowanych instrumentów finansowych (Fat Dog Games SA, Fabryka Konstrukcji Drewnianych SA) wpłynęła na pozycje „aktualizacja wartości inwestycji”.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki dokonano:

- wygenerowana strata netto negatywnie wpłynęła na poziom inwestycji krótkoterminowych oraz kapitałów własnych;
- Spółka lokuje nadwyżki środków pieniężnych niewykorzystywane do bieżącej działalności w krótkoterminowe papiery wartościowe (weksle, bony pieniężne, obligacje).

6.3. 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.

6.4. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

W 3Q2018 Emitent oraz Grupa Kapitałowa Emitenta nie podejmowała działań mających na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.