

GIANTS UPRISING



Raport kwartalny VARSAV Game Studios S.A. za 2Q2022 roku

THE PATH OF Calydra



EVERDREAM VALLEY



SPIS TREŚCI

1.	Wybrane dane finansowe	4
2.	Informacje ogólne	5
2.1.	Podstawowe informacje o Emitencie	5
2.2.	Zarząd	5
2.3.	Rada Nadzorcza.....	6
2.4.	Akcjonariat	7
2.5.	Obszar działalności oraz strategia emitenta.....	8
2.5.1.	Projekty własne	8
2.5.2.	Projekty badawczo rozwojowe	11
2.5.3.	Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym	11
2.6.	Zatrudnienie	12
2.7.	Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań.....	12
3.	Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.	24
3.1.	Bilans	24
3.2.	Rachunek zysków i strat	26
3.3.	Rachunek przepływów pieniężnych	27
3.4.	Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	29
4.	Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	30
5.	Sprawozdanie Zarządu z działalności w II kwartale 2022 roku	33
5.1.	Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w II kwartale 2022 r.	33
5.2.	Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.	34
5.3.	Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	34

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAN Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 2Q2022 r.

Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych gier The Path Of Calydra, Projektu Aria, Quadrima oraz marketingu projektu Everdream Valley. Drugi kwartał 2022 roku to także okres intensywnych prac nad grywalnymi wersjami gier pod kodowymi nazwami Projekt CHASE oraz Bee Simulator 2.

Realizacja Projektu CHASE jest pokłosiem uwag otrzymanych od wydawców zainteresowanych Projektem ARIA – duża część z nich wskazywała na zbyt poważny ton prowadzonej w Projekcie ARIA narracji i przez to niepełne wykorzystanie możliwości jakie daje unikalny główny bohater gry. Barię dla części partnerów był także budżet gry – stosunkowo wysoki ze względu na silny wątek narracyjny w grze. Stworzenie proof-of-concept Bee Simulator 2 to z kolei konsekwencja regularnej dobrej sprzedaży Bee Simulator (w 2Q wygenerowała 123 tys. zł przychodu oraz przekroczyła kolejny próg % podziału przychodów z Wydawcą) oraz wejścia gry do usługi PlayStation Plus, która spowodowała istotny wzrost rozpoznawalności tej marki.

W 2Q 2022 roku kontynuowano prace koprodukcyjne projektu The Path Of Calydra realizowanego ze Spółką Final Boss z Brazylii. Produkcja gry zbliża się ku końcowi zarówno od strony poziomów, jak i mechanik, nadal pracujemy bardzo intensywnie nad warstwą audio-wizualną gry.

W 2Q22 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kontynuowała prace nad swoim kluczowym tytułem – grą Everdream Valley. Dzięki bardzo dobrym materiałom dostarczanym przez zespół Mooneaters oraz wzmoczonej pracy naszego zespołu marketingowego, gra bardzo dobrze buduje zasięgi na portalu Twitter, jak też wishlistę na portalu Steam. Start marketingu tradycyjnego jest planowany już niedługo (targi Gamescom, Pax West oraz Tokio Game Show, prasa, portale grze) i powinien mieć istotny wpływ na rozpoznawalność gry. Spółka wraz z Qubic Games S.A., wydawcą Everdream Valley na Nintendo Switch zamierza przeznaczyć istotne środki na marketing gry, tak by pomóc zespołowi Mooneaters S.A. w pełni wykorzystać jej potencjał. Premiera gry jest uzależniona od czasu trwania procesu portowania gry na konsolę Nintendo Switch i zostanie ogłoszona stosownym komunikatem.

W 2Q22 w pozostałych spółkach stowarzyszonych i zależnych, ze względu na brak ich finansowania przez zewnętrznych inwestorów, nie trwały intensywne prace produkcyjne. Warhound Games Sp. z o.o. nie prowadziło działalności produkcyjnej, Cyber Rain Games Sp. z o.o. prowadziło działania dotyczące finansowania potrzebnego na dokończenie gry Tattoo Punk, Perimeter Games Sp. z o.o. prowadził rozmowy z potencjalnym inwestorem dla spółki i jej projektów.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022	1.01.2021- 30.06.2021	1.04.2021- 30.06.2021
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 111 978,45	1 062 465,12	2 162 126,72	1 264 455,55
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	87 096,67	63 292,14	-202 303,00	-41 889,48
Zysk (strata) brutto	-2 068 744,27	-1 083 421,96	513 628,89	694 925,91
Zysk (strata) netto	-2 321 302,27	-1 083 810,96	303 065,89	686 570,91
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 460 737,77	-639 525,63	-2 027 329,94	-791 770,06
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	101 218,51	90 000,00	763 070,61	491 070,61
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	807 744,10	550 987,52	177 988,54	185 328,36
Przepływy pieniężne netto, razem	-551 775,16	1 461,89	-1 086 270,79	-115 371,09
Aktywa trwałe	410 540,15	410 540,15	535 274,93	535 274,93
Aktywa obrotowe	11 756 241,64	11 756 241,64	12 643 271,11	12 643 271,11
Kapitały własne	7 182 590,05	7 182 590,05	11 782 437,21	11 782 437,21
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 984 191,74	4 984 191,74	1 396 108,83	1 396 108,83
Suma bilansowa	12 166 781,79	12 166 781,79	13 178 546,04	13 178 546,04

W 2Q2022 roku Emitent osiągnął 1 062 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając zysk z działalności operacyjnej w wysokości 87 tys. PLN oraz 1 083 tys. PLN straty netto.

Suma bilansowa na koniec 2Q2022 roku wynosiła 12 166 tys. PLN, w tym 7 182 tys. PLN zł to kapitały własne.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Aleje Jerozolimskie 123a, 02-017 Warszawa

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

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 13-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Dodatkowo Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (od 2013 roku zasiada w Radach Nadzorczy spółek z tej branży, od 2014 do 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

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

2.3. Rada Nadzorcza

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

Piotr Babieno – Członek Rady Nadzorczej

Studiował na Politechnice Krakowskiej, w Warszawskiej Szkole Filmowej i Polish Open University w Krakowie. Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Od 2006 roku sprawował funkcje zarządzające w spółkach deweloperskich tworzących gry na konsole nowej generacji. Od 2008 Prezes Zarządu Bloober Team S.A. Jest współtwórcą programu “Europejskiej Akademii Gier” oraz członkiem jej Rady Programowej. Na zaproszenie rządu Kanady był wykładowcą na JalooFestival. W 2009 roku, dzięki bogatemu doświadczeniu i znajomości nowych technologii, został wybrany ekspertem „Perspektywy Technologicznej Kraków – Małopolska 2020” – Foresight.

Magdalena Kramer – Członek Rady Nadzorczej

Pani Magdalena posiada kilkuletnie doświadczenie w obsłudze prawnej spółek prawa handlowego oraz podmiotów rynku kapitałowego, nabyte w trakcie pracy w kancelariach adwokackich oraz w podmiocie z sektora usług finansowych.

Zajmuje się w szczególności obsługą prawną emisji papierów wartościowych oraz dłużnych papierów wartościowych, doradztwem prawnym w zakresie funkcjonowania spółek kapitałowych, w tym w szczególności spółek publicznych, przeprowadzaniem procesów przekształcenia i łączenia spółek handlowych, prowadzeniem postępowań sądowych z zakresu prawa gospodarczego ze szczególnym uwzględnieniem problematyki związanej z zaskarżaniem uchwał organów spółek prawa handlowego.

Wojciech Pazdur – Członek Rady Nadzorczej

Współzałożyciel, dyrektor produkcji oraz Wiceprezes Zarządu The Farm 51 Group S.A., wcześniej wieloletni współpracownik studia People CanFly, współtwórca gry „Painkiller”, redaktor naczelny magazynu „3D”. Absolwent Politechniki Śląskiej, obecnie współpracuje z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych.

Aleksander Sierżęga – Członek Rady Nadzorczej

Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Obecnie Prezes Zarządu No Gravity Games SA. Upřednio m.in. prodziekan i dyrektor programowy wydziału inżynierskiego AfiB Vistula. Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego oraz Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

Jakub Pieczykolan – Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Politechniki Warszawskiej. Od ponad 15 lat związany z branżą gier komputerowych. Ponad 20 ukończonych i wydanych gier wideo na zróżnicowane platformy. Prezes Zarządu QubicGames S.A., założyciel firmy QubicGames, największy akcjonariusz QubicGames SA.

2.4. Akcjonariat

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

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

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	VARSAV SA	8 500 000	42,39%	8 500 000	42,39%
2	Pozostali	11 549 999	57,61%	11 549 999	57,61%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

Główne założenia strategii Emitenta na lata 2022-2023:

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

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

2.5.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry: Giants Uprising, pre-produkcja Giants Uprising VR, vertical slice Projektu CHASE, MVP Bee Simulator 2.

GIANTS UPRISING

Po długim, trwającym ponad trzy lata okresie produkcji gry Giants Uprising, gra została wydana na platformie Steam w formule early access 2 listopada 2021 roku. Długi okres produkcji wynikał z wielu zmian, jakie wprowadzaliśmy do modelu rozgrywki, m.in. ze względu na problemy z dobozem tzw. gameplay loopu, skalą giganta w grze (finalnie ma on około 7 metrów wysokości), szybkością jego poruszania się czy ustawieniem kamery. Wybór debiutu gry w formule early access z jednej strony pozwala na wcześniejsze monetyzowanie się projektu i udział graczy w rozwoju projektu, z drugiej może się okazać problemem w momencie, gdy baza graczy i finalnie przychody są za małe. Taka sytuacja nastąpiła w przypadku Giants Uprising. Niestety wysiłki włożone w produkcję i jej promocję w początkowej fazie early accessu nie przyniosły spodziewanych efektów. Sprzedaż kształtuje się obecnie znacznie poniżej

oczekiwań. Kolejne uaktualnienia oraz promocje cenowe dają chwilowy efekt i potencjał na przyszłość, ale dopóki nie nastąpi wyraźna poprawa w jej monetyzacji, rozwój projektu nie będzie następować w takim tempie i takimi zasobami, jak pierwotnie zakładane. Obecnie większość zasobów Spółki jest zaangażowana w inne projekty.

GIANTS UPRISING VR

Rozpoczęcie pre-produkcji Giants Uprising VR jest odpowiedzią na bardzo dobrą sprzedaż urządzeń VR, m.in. Meta Quest 2 oraz Pico Neo 2/3 oraz informacje od potencjalnych partnerów biznesowych na temat potencjału monetyzacji IP Giants Uprising w środowisku VR, z zastosowaniem widoku FPP (z pierwszej osoby).

Do fazy pre-produkcji Giants Uprising w wersji VR została oddelegowana nieznaczna część zespołu produkcyjnego Emitenta, której celem jest przygotowanie dokumentacji projektu oraz jego pierwszego grywalnego prototypu. Fazę pre-produkcji projektu planujemy zakończyć w IV kwartale 2022 roku. Do momentu pozyskania zewnętrznego finansowania dla realizacji Giants Uprising VR, nie planujemy dalszych prac produkcyjnych nad grą poza stworzeniem grywalnego prototypu na urządzenia Meta Quest 2 i/lub Pico Neo 2/3.

PROJEKT ARIA

Projekt ARIA został przez zespół produkcyjny doprowadzony do poziomu szczegółowej dokumentacji końcowej (stworzono visual bible, game design document oraz scenariusz gry).

Obecnie Emitent skupi się na realizacji Projektu CHASE, którego główny bohater jest tożsamy z bohaterem projektu Projektu ARIA. Widzimy potencjał realizacji Projektu ARIA w pierwotnej formule i budżecie w przyszłości.

PROJEKT CHASE

Zakończyliśmy prace nad tzw. MVP (z ang. „minimum viable product”, produkt o minimalnej koniecznej funkcjonalności¹) Projektu CHASE, który zawiera zestaw kluczowych mechanik, zaawansowaną warstwę audio-wizualną i animacje głównego bohatera z użyciem, m.in. dotychczasowych efektów wypracowanych w projekcie badawczo-rozwojowym Quadrima. Celem wspomnianego MVP było udowodnienie, że pomysł na Grę ma sens, spełnia nasze oczekiwania i jest możliwy do zrealizowania. MVP udowodnił, a rynek potwierdził, m.in. ogromnym zainteresowaniem jedną z referencyjnych produkcji, sens realizacji gry.

¹ MVP to z definicji "produkt we wczesnej fazie rozwoju, o minimalnym zestawie cech, który jednak jest wystarczający, aby wprowadzić go na rynek w celu pozyskania zainteresowania pierwszych klientów oraz wstępnej oceny funkcjonalności". W branży gier MVP to faza projektu, która następuje po prototypie oraz tzw. proof of concept (weryfikacja koncepcji), a przed vertical slice (demo przekrojowe).

Podsumowanie prac nad MVP Projektu CHASE i zastosowane zmiany wobec Projektu ARIA:

1. Główny bohater („zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu) pozostał niezmienny,
2. Modyfikacji uległa główna oś gry, którą pierwotnie była „historia głównego bohatera i jego interakcji z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki.”, obecnie dużo większy nacisk został położony na mechaniki (gameplay driven) i możliwość ich dalszego rozwijania, a nie na historię głównego bohatera,
3. W związku z powyższym modyfikacji uległ także klimat wizualny gry – jest on znacznie bardziej pozytywnym i mniej poważny niż w pierwotnej koncepcji.

Powyższe modyfikacje projektu w opinii Zarządu odpowiadają na zmiany zachodzące na rynku gier, pozytywnie wpływają na potencjał sprzedażowy gry (znacznie zwiększając jej regrywalność) oraz istotnie obniżają koszt jej produkcji. Dodatkowo modyfikacje te wpisują się w zmiany zachodzące w Spółce – obecny zespół Emitenta jest znacznie bardziej ukierunkowany pod kątem struktury na tworzenie gier opartych o gameplay, a nie opowiadanie historii, która w kolejnych produkcjach Emitenta będzie pełniła bardziej rolę, tzw. „backstory” (z ang. Tło narracyjne) niż najbardziej kluczowego aspektu gry.

Zmodyfikowany projekt i dokumentacja Gry pod kodową nazwą Projekt CHASE (dalej „Projekt CHASE”) spotkał się z bardzo pozytywnym odbiorem ze strony potencjalnych partnerów biznesowych.

BEE SIMULATOR 2

Bee Simulator 2 nie będzie typową kontynuacją części pierwszej. Znacznie rozszerzone zostaną, mechaniki, modyfikacji ulegnie także stylistyka gry, która stanie się bardziej ponadczasowa. Gra zostanie wzbogacona o wiele elementów, które znacznie zwiększają jej regrywalność, która wraz z ograniczoną ilością mechanik była w opinii zarówno graczy, jak i dziennikarzy główną bolączką pierwszej części.

Przygotowany przez wydzielony, 11-osobowy zespół Emitenta w czasie 2,5-miesiąca proof-of-concept² Bee Simulator 2 zostanie zaprezentowany potencjalnym partnerom biznesowym podczas targów Gamescom pod koniec sierpnia br. W najbliższym czasie zespół przygotuje dokumentację wraz z kosztorysem całej produkcji. Ze względu na użycie wielu systemów z pierwszej części gry, jak i tych stworzonych do gry Giants Uprising oraz MVP projektu CHASE, Zarząd zakłada, że całkowity koszt produkcji Gry będzie istotnie niższy niż w przypadku pierwszej części.

² Proof of concept (z ang. dowód koncepcji) to z definicji "realizacja określonej metody lub pomysłu w celu wykazania jego wykonalności lub zasadniczo demonstracja mająca na celu sprawdzenie, czy dana koncepcja lub teoria ma potencjał praktyczny". W branży gier proof of concept to faza projektu, która następuje po prototypie oraz przed MVP (produkt we wczesnej fazie rozwoju, o minimalnym zestawie cech) i vertical slice (demo przekrojowe).

Dalsze prace nad Projektem Bee Simulator 2 będą kontynuowane znacznym zespołem dopiero po pozyskaniu dla projektu docelowego finansowania – ze strony wydawcy, inwestora lub środków uzyskanych z monetyzacji obecnie prowadzonych projektów.

2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

QUADRIMA

W związku z realizacją Projektu ARIA zespół Emitenta przygotowywał wnioski o dofinansowanie prac badawczo-rozwojowych jego najtrudniejszej części – interaktywnych animacji czworonożnych zwierząt. W ocenie Emitenta w przeciwieństwie do animacji człowieka, które zostały dopracowane przez większość studiów do perfekcji, w przypadku interaktywnej animacji zwierząt, na rynku jest dużo miejsca na dalszy rozwój, a co za tym idzie – pozytywne zaskoczenie graczy. System QUADRIMA łączy ze sobą sztuczne sieci neuronowe, bazę nagrań motion capture, animacje tworzone ręcznie na bazie klapek kluczowych oraz animację proceduralną. Pozwala to na osiągnięcie wysokiej jakości animacji przy jednoczesnej możliwości spełnienia wymagań fabuły gry. Charakterystyczny dla uczenia maszynowego żmudny proces ręcznego etykietowania danych treningowych zastąpiono algorytmem ewolucyjnym wyznaczającym deskryptor ruchu. Stworzony finalny system będzie elementem integralnym każdej opartej na nim produkcji i poprzez działanie w tle będzie reagował na bieżąco na polecenia wydawane przez gracza głównemu bohaterowi gry. Równocześnie system będzie przygotowany w taki sposób, by po stronie deweloperskiej mogła go obsługiwać osoba nie będąca animatorem.

2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to pierwszy projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Zgodnie z podpisaną umową poprzez udział naszego zespołu produkcyjnego w produkcji (maksymalnie w 2022 było to 5 osób), mamy bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry, jak i design jej mechanik oraz poziomów.

Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta, ale zostaje zabrany do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego 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, który zostanie zaprezentowany już niedługo w nowych materiałach marketingowych.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 30.06.2022 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dwudziestu czterech (w przeliczeniu na pełne etaty) specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team, Flying Wild Hog, Fuero Games, CD Projekt Red.

Dodatkowo Spółka zatrudnia cztery osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję.

2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

Na dzień publikacji raportu Emitent posiada dwie Spółki zależne oraz trzy jednostki stowarzyszone.

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2Q 2022 w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest m.in. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne”, czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta.

Jednostki zależne

Firma:	Warhound Games sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10, 00-544 Warszawa
Zarząd:	Maciej Matusik
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	100% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	100% głosów

Emitent w dniu 05.11.2020 podjął decyzję o zmianie strategii działalności Spółki zależnej polegającej na dokonaniu zmiany profilu jej działalności. Zmiana nazwy została zarejestrowana w lutym 2021 roku.

Pierwszym projektem, którego realizacją zajmie się Spółka zależna będzie produkcja gry nawiązującej do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkuosobowego zespołu Spółki zależnej stanowią nowozatrudnieni bardzo doświadczeni deweloperzy oraz członkowie zespołu produkcyjnego Emitenta, wraz z

obecnym Head Of Studio Spółki – Maciejem Matusikiem, który stanął na czele studia. Maciej Matusik to manager z ponad 16-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

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

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022	1.01.2021- 30.06.2021	1.04.2021- 30.06.2021
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	110 947,72	0,00	0,00	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)	110 947,72	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	117 365,28	117 365,28	192 452,44	158 800,66
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	2 537,57	0,00	161,79	161,79
III. Usługi obce	80 610,11	0,00	68 395,00	66 621,00
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	34 125,00	0,00	121 599,82	90 264,26
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	2 266,12	1 723,90
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	92,60	0,00	29,71	29,71
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-6 417,56	0,00	-192 452,44	-158 800,66
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,20	0,00	0,19	0,19
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,20	0,00	0,19	0,19
E. Pozostałe koszty operacyjne	0,75	0,00	1,47	1,00
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	0,75	0,00	1,47	1,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-6 418,11	0,00	-192 453,72	-158 801,47
G. Przychody finansowe	2 899,73	0,00	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	2 899,73	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	185,04	0,00	4,31	4,31
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	185,04	0,00	4,31	4,31
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-3 703,42	0,00	-192 458,03	-158 805,78
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)	-3 703,42	0,00	-192 458,03	-158 805,78

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2022	Stan na dzień 30.06.2021
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	26 626,06
I.	Zapasy	615 630,57	0,00
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	0,00
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	99 308,33	24 449,58
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	24 449,58
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	2 087,20
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	2 087,20
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	89,28
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem		714 938,90	26 626,06

A. Kapitał (fundusz) własny	-165 841,31	-266 021,58
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	-192 458,03
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	880 780,21	292 647,54
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2 Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3 Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II. Zobowiązania Długoterminowe	671 011,67	0,00
1 Wobec jednostek powiązanych	671 011,67	0,00
2 Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III. Zobowiązania Krótkoterminowe	209 768,54	292 647,64
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	97 757,35	135 555,07
2 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	112 011,19	157 092,57
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	26 626,06

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:	50,61% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	50,61% w głosach

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

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

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022-30.06.2022	1.04.2022-30.06.2022	23.07.2020-31.12.2021*	1.01.2022-30.06.2021*	1.04.2022-30.06.2021*
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	235 150,63	124 202,90	510 255,62	0,00	0,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00	100 000,00	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	235 150,63	124 202,90	410 255,62	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	250 379,05	133 013,80	498 143,72	180 661,76	100 776,76
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	6 847,33	4 309,76	10 961,35	1 120,08	1 120,08
III. Usługi obce	151 599,52	70 989,41	317 072,15	142 665,68	62 780,68
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	1 817,33	367,00	367,00
V. Wynagrodzenia	91 747,00	57 622,00	166 092,32	36 519,00	36 519,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	185,20	92,6	2 200,57	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	-15 228,42	-8 810,86	12 111,90	-180 661,76	-100 776,76
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,20	0,00	2,94	1,21	0,81
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,20	0,00	2,94	1,21	0,81
E. Pozostałe koszty operacyjne	1,89	1,14	2,16	0,24	0,24
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,20	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	1,89	1,14	2,16	0,24	0,24
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-15 230,11	- 8 812,00	12 112,68	-180 660,79	-100 776,19
G. Przychody finansowe	3 502,47	602,74	0,00	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	3 502,47	602,74	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	185,26	0,22	524,16	122,82	122,82
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	185,26	0,22	524,16	122,82	122,82
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-11 912,90	-8 209,48	11 588,52	-180 783,61	-100 899,01
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	1 093,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	-11 912,90	-8 209,48	10 495,52	-180 783,61	-100 899,01

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.06.2022	Stan na dzień 01.01.2022*	Stan na dzień 30.06.2021*
A. Aktywa trwałe	0,00	0,00	0,00
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00	0,00
1 Środki trwałe	0,00	0,00	0,00
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1 Nieruchomości	0,00	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	1 227 138,52	1 241 317,42	963 523,27
I. Zapasy	645 406,25	410 255,62	0,00
1 Materiały	0,00	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	645 406,25	410 255,62	0,00
3 Produkty gotowe	0,00	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00	0,00
II. Należności	63 339,47	38 193,00	42 135,00
1 Należności od jednostek powiązanych	3 502,47	0,00	0,00
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	59 837	38 193,00	42 135,00
III. Inwestycje krótkoterminowe	518 392,80	792,868,80	921 388,27
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	518 392,80	792,868,80	921 388,27
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00
Aktywa razem	1 227 138,52	1 241 317,42	963 523,27

A. Kapitał (fundusz) własny	1 223 582,62	1 235 495,52	956 826,77
I. Kapitał podstawowy	107 500,00	107 500,00	107 500,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	1 117 500,00	1 117 500,00	1 117 500,00
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	10 495,52	0,00	-87 389,62
VI. Zysk (strata) netto	-11 912,90	10 495,52	-180 783,61
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 555,90	5 821,90	6 696,50
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00	0,00
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00	0,00
2 Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00	0,00
3 Pozostałe rezerwy	0,00	0,00	0,00
II. Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1 Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
2 Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3 Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
III. Zobowiązania Krótkoterminowe	3 555,90	5 821,90	6 696,60
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
2 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
3 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	3 555,90	5 821,90	6 696,60
4 Fundusze specjalne	0,00	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
1 Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
Pasywa razem	1 227 138,52	1 241 317,42	963 523,27

*Spółka Mooneaters S.A. z dniem 01.01.2022 zmieniła politykę rachunkowości, dane odpowiednio za okres 1.01.2022-30.06.2021, 1.04.2022-30.06.2021 oraz na dzień 30.06.2021 nie przedstawiają danych porównawczych zgodnie z nową polityką przyjętą z dniem 01.01.2022, dane takie stanowią odpowiednio dane za okres 23.07.2020-31.12.2021 w rachunku zysków i strat oraz dane na dzień 01.01.2022 w bilansie spółki.

Jednostki stowarzyszone:

Firma: Ovid Works S.A.
Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd: Jacek Chojecki, Jacek Dębowski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <http://www.ovidworks.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 12,64% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 12,64% w głosach*

*z czego 200.000 akcji Ovid Works jest przedmiotem zastawu rejestrowego, przy czym akcje te pozostają zapisane na rachunku papierów wartościowych Emitenta a prawa głosu z zastawionych akcji oraz pozostałe prawa korporacyjne wykonywać będzie w dalszym ciągu Emitent (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 16/2021)

Zaangażowanie w Ovid Works SA miało znaczenie strategiczne w procesie budowy kompetencji na rynku gier komputerowych. Spółka Ovid Works zgromadziła 14-osobowy zespół specjalistów z doświadczeniem wyniesionym z takich spółek jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge.

Spółka otrzymała trzy dotacje Gameinn:

- W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.
- W październiku 2017 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. “Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.
- We wrześniu 2019 roku 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 oczekuje na wydanie drugiej części gry VR, realizowanej we współpracy z Meta Platforms Inc. – Interkosmos 2000.

Firma: Perimeter Games sp. z o.o.
Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Katowice
Adres: ul. Św. Jana 11/4, 40-012 Katowice
Zarząd: Igor Zieliński
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <https://www.perimetergames.eu/>
Udział w kapitale zakładowym: 30% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 30% w głosach

Emitent w dniu 20 sierpnia 2020 roku zawarł umowę inwestycyjną z aktualnymi współnikami spółki Perimeter Games sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach, KRS: 0000832844 (dalej "Perimeter Games"), na mocy której strony uregulowały zasady dokonania przez Emitenta inwestycji w Perimeter Games. Inwestycja Emitenta w Perimeter Games obejmuje objęcie przez Emitenta nowo wyemitowanych udziałów Perimeter Games w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki za łączną cenę 195.000 PLN, które będą stanowiły 30% kapitału zakładowego Perimeter Games.

Przedmiotem działalności Perimeter Games jest tworzenie oryginalnych, wysokiej jakości gier premium na komputery PC i konsole. Zespół studia składa się z doświadczonych twórców gier z ponad 10-letnim doświadczeniem zdobytym przy takich produkcjach, jak Wiedźmin 2, gry z serii Lego (Indiana Jones, Lego Batman, Lego Star Wars), Necrovision oraz Realpolitiks.

Założycielem i głównym udziałowcem studia jest Igor Zieliński, który posiada ponad 14-letnie doświadczenie w branży gier, m.in. jako Starszy Artysta 3d w CD Projekt Red (Wiedźmin 2), Artysta 3d w The Farm51 Group S.A. (Necrovision), Artysta 3d w Travellers Tales (Lego Indiana Jones, Lego Batman, Lego Star Wars), oraz współzałożyciel, Wiceprezes, Projektant oraz Dyrektor Kreatywny w Jujubee S.A., odpowiedzialny w przeszłości za rozwój gier serii Flashout 3d oraz Realpolitiks.

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

Firma: Cyber Rain Games sp. z o.o.

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

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

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki stowarzyszonej podjęło w dniu 4 grudnia 2020 roku także uchwałę w sprawie zmiany firmy spółki na z dotychczasowej Don't Bite Devs Studio sp. z o.o. na Cyber Rain Games sp. z o.o.. Cyber Rain Games Sp. z o.o. specjalizuje się w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości. Spółka jest w trakcie produkcji gry Tattoo Punk – symulatora zarządzania studium tatuażu przyszłości i jest w trakcie pozyskiwania budżetu, który pozwoli na realizację projektu w pierwotnie założonej formie.

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.06.2022	Stan na dzień 30.06.2021
A. Aktywa trwałe	410 540,15	535 274,93
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	2 471,38	42 895,22
1 Środki trwałe	2 471,38	42 895,22
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	108 500,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	108 500,00	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	145 302,77	479 945,71
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	145 302,77	479 945,71
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	154 266,00	12 434,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	154 266,00	12 434,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	11 756 241,64	12 643 271,11
I. Zapasy	8 529 295,68	5 206 816,06
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	8 495 695,72	5 162 016,26
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	33 599,96	44 799,80
II. Należności	1 648 056,58	668 876,12
1 Należności od jednostek powiązanych	5 702,28	20 980,07
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	43 617,00
3 Należności od pozostałych jednostek	1 642 354,30	604 279,05
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 529 724,42	6 705 668,55
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 529 724,42	6 705 668,55
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	49 164,96	61 910,38
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	12 166 781,79	13 178 546,04

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.06.2022	Stan na dzień 30.06.2021
A.	Kapitał (fundusz) własny	7 182 590,05	11 782 437,21
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	0,00	114 745,40
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-3 139 875,12	-1 279 141,52
VI.	Zysk (strata) netto	-2 321 302,27	303 065,89
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 984 191,74	1 396 108,83
I.	Rezerwy na zobowiązania	528 338,29	74 447,16
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	399 440,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	128 898,29	65 447,16
3	Pozostałe rezerwy	0,00	9 000,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	307 680,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	307 680,00	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	3 309 036,71	1 129 707,90
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	492,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	3 308 544,71	1 129 707,90
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	839 136,74	191 953,77
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	839 136,74	191 953,77
Pasywa razem		12 166 781,79	13 178 546,04

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022	1.01.2021- 30.06.2021	1.04.2021- 30.06.2021
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 111 978,45	1 062 465,12	2 162 126,72	1 264 455,55
I. Przychody ze sprzedaży produktów	438 755,35	132 733,37	237 239,45	176 816,55
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	1 673 223,10	929 731,75	1 924 887,27	1 087 639,00
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	2 024 513,41	999 125,13	2 363 499,40	1 305 886,77
I. Amortyzacja	12 044,64	6 022,32	53 756,52	26 878,26
II. Zużycie materiałów i energii	15 222,84	8 911,29	15 789,10	12 508,36
III. Usługi obce	240 563,90	157 674,82	763 708,68	409 306,67
IV. Podatki i opłaty	1 084,27	107,69	851,05	419,47
V. Wynagrodzenia	1 443 177,83	671 421,25	1 364 740,22	774 040,05
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	124 837,86	62 111,45	120 701,02	69 303,15
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	187 582,07	92 876,31	43 952,81	13 430,81
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	87 465,04	63 339,99	-201 372,68	-41 431,22
D. Pozostałe przychody operacyjne	151,42	150,84	15,54	14,87
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	151,42	150,84	15,54	14,87
E. Pozostałe koszty operacyjne	519,79	198,69	945,86	473,13
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	519,79	198,69	945,86	473,13
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	87 096,67	63 292,14	-202 303,00	-41 889,48
G. Przychody finansowe	1 322 670,46	0,00	1 876 006,67	811 756,67
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	1 780,82	1 780,82
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	1 322 670,46	0,00	1 107 539,79	43 289,79
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	766 686,06	766 686,06
V. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	3 478 511,40	1 146 714,10	1 160 074,78	74 941,28
I. Odsetki	4 386,98	3 011,82	1 830,39	1 216,58
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	3 463 293,72	1 135 235,47	1 148 708,19	71 400,00
IV. Inne	10 830,70	8 466,81	9 536,20	2 324,70
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-2 068 744,27	-1 083 421,96	513 628,89	694 925,91
J. Podatek dochodowy	252 558,00	389,00	210 563,00	8 355,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	-2 321 302,27	-1 083 810,96	303 065,89	686 570,91

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022	1.01.2021- 30.06.2021	1.04.2021- 30.06.2021
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-2 321 302,27	-1 083 810,96	303 065,89	686 570,91
II. Korekty razem	860 564,50	444 285,33	-2 330 395,83	-1 478 340,97
1. Amortyzacja	12 044,64	6 022,32	54 701,52	27 350,76
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	815,68	0,00	-42,53	-655,16
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	2 140 623,26	1 135 235,47	-725 517,66	-738 575,85
5. Zmiana stanu rezerw	-9 000,00	-9 000,00	0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	-1 706 338,25	-961 037,04	-1 965 333,90	-1 106 276,99
7. Zmiana stanu należności	75 356,00	218 323,11	-78 442,05	11 883,52
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-86 304,60	-409 910,88	174 303,25	138 318,80
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	433 367,77	464 652,35	209 935,54	189 613,95
10. Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-1 460 737,77	-639 525,63	-2 027 329,94	-791 770,06
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	209 718,51	90 000,00	811 070,61	511 070,61
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	209 718,51	90 000,00	811 070,61	511 070,61
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	108 500,00	0,00	48 000,00	20 000,00
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	108 500,00	0,00	48 000,00	20 000,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	101 218,51	90 000,00	763 070,61	491 070,61
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	812 000,00	550 987,52	200 000,00	200 000,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00

2. Kredyty i pożyczki	0,00	-12,48	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	812 000,00	551 000,00	200 000,00	200 000,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	4 255,90	0,00	22 011,46	14 671,64
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	3 440,22	0,00	20 273,17	13 545,98
8. Odsetki	815,68	0,00	1 738,29	1 125,66
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	807 744,10	550 987,52	177 988,54	185 328,36
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-551 775,16	1 461,89	-1 086 270,79	-115 371,09
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-551 775,16	1 461,89	-1 086 270,79	-115 371,09
F. Środki pieniężne na początek okresu	773 133,83	219 896,78	1 620 805,34	649 905,64
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	221 358,67	221 358,67	534 534,55	534 534,55

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2022- 30.06.2022	1.04.2022- 30.06.2022	1.01.2021- 30.06.2021	1.04.2021- 30.06.2021
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 522 074,12	8 281 964,63	11 582 298,52	11 139 066,26
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	9 522 074,12	8 281 964,63	11 582 298,52	11 139 066,26
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	18 181,80	15 563,62	217 672,60	157 945,36
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	-18 181,80	-15 563,62	-102 927,20	-43 199,96
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	114 745,40	114 745,40
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-1 279 141,52	-1 279 141,52	-3 097 551,90	-1 279 141,52
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	1 279 141,52	1 279 141,52	3 097 551,90	1 279 141,52
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 279 141,52	1 279 141,52	3 097 551,90	0,00
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	3 139 875,12	3 139 875,12	1 279 141,52	1 279 141,52
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-3 139 875,12	-3 139 875,12	-1 279 141,52	-1 279 141,52
6	Wynik netto	-2 321 302,27	-1 083 810,96	303 065,89	686 570,91
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	7 182 590,05	7 182 590,05	11 782 437,21	11 782 437,21
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	7 182 590,05	7 182 590,05	11 782 437,21	11 782 437,21

4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

Poniżej przedstawione zostały zasady obowiązujące przy sporządzaniu sprawozdania finansowego. Zasady rachunkowości, które zostały omówione poniżej stosuje się w sposób ciągły całego okresu sprawozdawczego.

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

Wartości niematerialne i prawne podlegają umarzaniu i amortyzowaniu metodą liniową przy zastosowaniu górnych stawek określonych w przepisach podatkowych. Wartości niematerialne i prawne o wartości mniejszej niż 10 000 złotych są umarzane jednorazowo w miesiącu nabycia lub rozpoczęcia pobierania korzyści z wykorzystywania tych praw.

W zakresie ewidencji środków trwałych

Środki trwałe w ciągu roku wyceniane są w cenie nabycia lub koszcie wytworzenia po aktualizacji wyceny składników majątku pomniejszonych o dokonywane odpisy amortyzacyjne oraz dokonane odpisy aktualizujące ich wartość.

Środki trwałe amortyzuje się metodą liniową począwszy od następnego miesiąca po przyjęciu środków trwałych do używania przy zastosowaniu najwyższych stawek przewidzianych w przepisach podatkowych. Możliwe jest w uzasadnionych przypadkach skracanie lub wydłużanie okresu amortyzacji, jeżeli przewidywany okres użytkowania jest dłuższy lub krótszy niż wynikający z zastosowania przepisów podatkowych.

Amortyzacja niskocennych środków trwałych o wartości nieprzekraczającej 10.000 zł dokonywana jest jednorazowo w miesiącu przyjęcia środków trwałych do używania.

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

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

W zakresie ewidencji należności

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

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

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

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

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

W zakresie rezerw

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

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

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

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

- a) pozostałe przychody i koszty operacyjne pośrednio związane z działalnością Spółki w zakresie m.in. zysków i strat ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych, aktualizacji wyceny aktywów niefinansowych, utworzenia i rozwiązania rezerw na przyszłe ryzyko, kar, grzywn 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 II kwartale 2022 roku

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

W 2Q2022 roku Spółka wygenerowała 1 062 tys. PLN przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego około 133 tys. PLN stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gier Bee Simulator oraz Giants Uprising.

W zakresie działań w okresie 2Q2022 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 133 tys. PLN z tytułu tantiem od sprzedaży Bee Simulator (123 tys. PLN) oraz Giants Uprising (10 tys. PLN);
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 929 tys. PLN związana z produkcja w toku projektów Giants Uprising, The Path of Calydra, ARIA, CHASE, Bee Simulator 2 oraz projekt dofinansowany z funduszy unijnych QUADRIMA;
- koszty wynagrodzeń uległy obniżeniu ze względu na zmniejszenie wielkości zespołu;
- koszty zużycia materiałów i energii oraz usług obcych uległy zmniejszeniu z uwagi na zmniejszone wydatki po premierze EA Giants Uprising i końcową fazę produkcji gry The Path Of Calydra;
- spadek wartości inwestycji (o około 1,1 mln PLN) wobec 1Q2022 nastąpiła na skutek aktualizacji wyceny do wyceny rynkowej

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów projektów Giants Uprising, The Path of Calydra, ARIA, CHASE, Bee Simulator 2 oraz projekt dofinansowany z funduszy unijnych QUADRIMA;
- spadek wartości krótkoterminowych aktywów finansowych (w odniesieniu do 1Q 2022 roku) w związku ze zmianą wartości inwestycji (spadek kursu Ovid Works S.A.) oraz spadkiem stanu środków pieniężnych.
- wzrost poziomu należności q/q, faktury z tytułu tantiem od Bee Simulator oraz braku pełnej płatności za sprzedaż akcji Ovid Works S.A.
- wzrost poziomu zobowiązań z uwagi na otrzymanie zaliczki w ramach projektu Quadrima
- spadek poziomu zobowiązań wobec pozostałych jednostek (podatkowe oraz zobowiązania finansowe służące finansowaniu działalności).
- wzrost poziomu rozliczeń międzyokresowych kosztów w związku z brakiem rozliczenia zaliczek na realizację projektu QUADRIMA w 2Q22.

5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.

Emitent nie publikował prognoz.

5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

W dniu 9 lutego 2021 roku Emitent powziął informację o przyznaniu Emitentowi dofinansowania w ramach konkursu "Szybka ścieżka dla Mazowsza", finansowanego ze środków w ramach programu "Działania 1.1 Projekty B+R przedsiębiorstw Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój" w związku ze złożonym przez Emitenta wnioskiem obejmującym projekt "QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji". Całkowita wartość projektu objętego Wnioskiem to 5.210.586,35 zł, natomiast przyznana kwota do finansowania wynosi 3.839.075,55 zł.

Prace projektowe rozpoczęto w marcu 2021 roku. Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu umożliwi pominięcie etapu ręcznego przygotowywania animacji zwierząt wielonożnych, co przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta. Tego typu działania są szacowane na około 30% kosztów produkcji gry.

Warszawa, dnia 16 sierpnia 2022 roku