

GIANTS UPRISING



Sprawozdanie Zarządu z działalności
VARSAV Game Studios S.A.
za okres 01.01.2022 – 31.12.2022 roku

THE PATH OF Calydra



EVERDREAM VALLEY



SPIS TREŚCI

1.	INFORMACJE OGÓLNE	5
1.1.	Podstawowe informacje o Emitencie	5
1.2.	Przedmiot działalności	5
1.3.	Kapitał zakładowy	6
1.4.	Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA	7
2.	ROK OBROTOWY	7
3.	INFORMACJA O ZMIANACH W SYTUACJI MAJĄTKOWEJ SPÓŁKI	7
3.1.	Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	7
3.2.	Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych	13
3.2.1.	Informacje o inwestycjach zagranicznych	15
3.2.1.	Informacje o inwestycjach krajowych	15
4.	INFORMACJE O ZATRUDNIENIU ORAZ WYNAGRODZENIACH W SPÓŁCE	15
4.1.	Stan zatrudnienia	15
4.2.	Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza	15
5.	INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	16
5.1.	Dane finansowe	16
5.2.	Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	16
6.	INFORMACJE NA TEMAT PRZEWIDYWANYCH KIERUNKÓW ROZWOJU ORAZ STRATEGIA SPÓŁKI	18
6.1.	Projekty własne	18
6.2.	Projekty badawczo rozwojowe	21
6.3.	Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym	21
7.	PROGNOZY FINANSOWE	22
8.	INFORMACJA O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH	22
9.	POZOSTAŁE INFORMACJE	22
10.	OPIS PODSTAWOWYCH RYZYK ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI	23
11.	ORGANY SPÓŁKI	29
11.1.	Zarząd	29
11.2.	Rada Nadzorcza	29

Szanowni Państwo,

W 2022 roku Spółka realizowała własnym zespołem produkcyjnym cztery projekty, w tym jeden badawczo-rozwojowy: Giants Uprising, The Path Of Calydra. Projekt CHASE oraz dofinansowany przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju projekt R&D - QUADRIMA. Spółka posiada także udziały w pięciu podmiotach o charakterze stowarzyszonym lub zależnym, które to spółki są w trakcie realizacji sześciu projektów.

Początek 2022 roku to okres zmian wielu aspektów działalności Spółki. W ramy spaja je ogłoszona pod koniec lutego 2022 roku strategia na lata 2022-23. Nowa strategia to przede wszystkim skupienie się na projektach własnych, o niższym niż dotychczasowe produkcje jednostkowym budżecie, z ukierunkowaniem na świat zwierząt i znacznie większą regrywalność. Poprzez działalność badawczo-rozwojową spółka będzie także budowała przewagi konkurencyjne m.in. w zakresie animacji czworonożnych zwierząt. Kluczowym aspektem nowej strategii jest także poszukiwanie przez spółkę partnerów lub partnera wydawniczego dla prowadzonych projektów oraz zwiększone wykorzystanie dotychczas wypracowanych przez studio mechanik oraz silne położenie akcentu na ich prototypowanie, tak by nawet bez oprawy graficznej gra dawała ogrom przyjemności płynących z samych mechanik.

Przez większość 2022 roku utrzymywaliśmy wsparcie dla wydanej pod koniec 2021 roku w formule early acces gry Giants Uprising. Zakres wprowadzonych zmian był jednak dostosowany do sprzedaży generowanej przez grę i był realizowany przez nieznaczny część zespołu. Konsekwencja w rozwoju gry przyniosła nieznaczne efekty sprzedażowe, zwłaszcza pod koniec 2022 roku.

W 2022 roku podjęliśmy decyzję o zawieszeniu Projektu ARIA i na bazie zebranych podczas prac nad nim doświadczeń rozpocząć Projekt CHASE, z tożsamym głównym bohaterem, ale znacznie większym naciskiem na mechanikę w porównaniu do bardzo narracyjnego Projektu ARIA. 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. Barierą dla części partnerów był także budżet gry – stosunkowo wysoki ze względu na silny wątek narracyjny w grze. Dzięki dobrej bazie animacyjnej oraz modelowej pracy nad Projektem CHASE idą w bardzo dobrym tempie.

W 2022 roku kontynuowano prace koprodukcyjne projektu The Path Of Calydra, realizowanego ze Spółką Final Boss z Brazylii. Produkcja gry osiągnęła fazę alpha – wszystkie zaplanowane mapy są grywalne, ale trwają prace nad warstwą graficzną (optymalizacja) oraz programistyczną (naprawa błędów).

W 2022 roku spółka zależna Mooneaters S.A. kończyła prace nad swoim kluczowym tytułem – grą Everdream Valley, osiągając w 4Q22 status PC Master. Rozpoczęta została także kampania promocyjna gry, podczas której została ona zaprezentowana na targach Gamescom, PAX West oraz Tokio Game Show oraz mniejszych wydarzeniach lokalnych. Dzięki wzmożonej pracy zespołu marketingowego, gra zbudowała swoją rozpoznawalność w mediach społecznościowych oraz na platformie Steam. Jesteśmy bardzo zadowoleni ze zbudowanej na dzień publikacji niniejszego raportu bazy 71 tys. zapisów na liście życzeń Steam oraz 9,3 tys. obserwujących na platformie

Twitter. W 2022 roku studio podpisało najpierw umowę wydawniczą na wersję na konsolę Nintendo Switch z Qubic Games S.A., a następnie kompleksową umowę wydawniczą z Untold Tales S.A. Cieszy mnie to ogromnie, ponieważ Untold Tales, którego zespół w dużej części wywodzi się z Techland Wydawnictwo, posiada bardzo duże doświadczenie i relacje na rynku gier. W mojej opinii gra zyskała dzięki temu wymagane wsparcie, które już widać, że przyczyniło się do znacznego rozwoju jej społeczności oraz potencjału marketingu i sprzedaży na lokalnych rynkach (np. azjatyckich) przed premierą, która odbyła się w dniu poprzedzającym publikację niniejszego raportu.

Niezmiennie zadowalającą sprzedażą wykazywała się wydana w 2019 roku gra Bee Simulator. Przez cały 2022 rok gra przyniosła spółce prawie 900 tys. zł przychodu. Tak dobra sprzedaż gry w czwartym roku jej monetyzacji utrwaliła nas w przekonaniu, że warto przymierzyć się do stworzenia drugiej części gry. Wydzielony, 11-osobowy zespół w rekordowym czasie 2,5 miesiąca stworzył prototyp/proof-of-concept Bee Simulator 2 oraz dokumentację projektu. Bee Simulator 2 w naszym zamyśle nie ma być typową kontynuacją części pierwszej. Nieznacznej modyfikacji ulegnie stylistyka gry, która stanie się bardziej ponadczasowa, znacznie rozszerzone zostaną także mechaniki. Gra zostanie także wzbogacona o wiele elementów, znacznie zwiększających jej regrywalność, która wraz z ograniczoną ilością mechanik była w opinii zarówno graczy, jak i dziennikarzy główną bolączką pierwszej części. DO dalszego rozwoju projektu wrócimy dopiero po pozyskaniu dla Projektu docelowego finansowania – ze strony wydawcy, inwestora lub środków uzyskanych z monetyzacji obecnie prowadzonych projektów.

W 2022 niestety nie uległo istotnej poprawie podejście rynków kapitałowych do branży gier, więc w pozostałych spółkach stowarzyszonych i zależnych (Warhound Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o. oraz Perimeter Games Sp. z o.o.) ze względu na brak ich finansowania przez zewnętrznych inwestorów, nie trwały prace produkcyjne, mocno liczymy na przełom w tym kontekście w 2023 roku.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Informacje ogólne

1.1. 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 46 29

Faks: + 48 22 100 46 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

1.2. Przedmiot działalności

VARSAV Game Studios S.A. koncentruje swoją działalność na produkcji gier komputerowych w oparciu o wewnętrzny zespół produkcyjny. Pierwsza produkcja studia, gra Bee Simulator, została wydana w 2019 roku, jednocześnie na PC, PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch, w wersji pudełkowej i cyfrowej. W 2021 roku Spółka chce w kolejnych latach kształtować świadomość marki VARSAV Game Studios jako podmiotu wyspecjalizowanego w kreatywnym przenoszeniu świata zwierząt do gier komputerowych.

Spółka celem budowania przewagi konkurencyjnej studia prowadzi prace badawczo-rozwojowe m.in. nad elementami systemów animacji dla przyszłych produkcji Spółki w ramach współfinansowanego z środków unijnych projektu 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

Na dzień sporządzenia sprawozdania Emitent jest udziałowcem pięciu spółek z branży gier – Ovid Works S.A. (12,64%), Mooneaters S.A. (56,04%), Perimeter Games Sp. z o.o. (30%), Cyber Rain Games Sp. z o.o. (40%) oraz Warhound Games Sp. z o.o. (100%).

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2022 roku 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 kapitału zakładowego na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie uległa zmianie.

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%

1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2022 roku, 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%

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%

Pozostali akcjonariusze posiadają z osobna mniej niż 5% udziałów, z tego powodu nie zostali wyszczególnieni.

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzane za 2022 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2022 do 31 grudnia 2022. Roczne sprawozdanie finansowe Spółki podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest BIURO BIEGŁYCH REWIDENTÓW "EKO-BILANS" z siedzibą w Łodzi.

3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki

3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

Na dzień sporządzenia sprawozdania oraz 31.12.2022 Emitent posiada dwie Spółki zależne oraz dwie jednostki stowarzyszone. Dodatkowo Spółka na dzień publikacji raportu posiada pakiet 12,64% akcji Ovid Works SA.

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2022 roku w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły istotnej działalności. W przypadku Warhound Games Sp. z o.o. informacja o podjęciu decyzji o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych spółki

zależnej została opublikowana w dniu 14 marca 2019 roku (ESPI nr 4/2019). Podstawą prawną dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest art. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym "konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne dla realizacji obowiązku określonego w art. 4 ust. 1 (ustawy o rachunkowości)", czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta oraz art. 56 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „Jednostka dominująca może nie sporządzać skonsolidowanego sprawozdania finansowego, jeżeli na dzień bilansowy roku obrotowego oraz na dzień bilansowy roku poprzedzającego rok obrotowy łączne dane jednostki dominującej oraz wszystkich jednostek zależnych każdego szczebla

- 1) przed dokonaniem wyłączeń konsolidacyjnych, o których mowa w art. 60 metoda konsolidacji pełnej ust. 2 i 6, nie przekroczyły co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości:
 - 38 400 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego
 - 76 800 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
 - 250 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty
- 2) po dokonaniu wyłączeń konsolidacyjnych, o których mowa w art. 60 metoda konsolidacji pełnej ust. 2 i 6, nie przekroczyły co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości
 - 32 000 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego,
 - 64 000 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
 - 250 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty.”

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, 00-388 Warszawa
Zarząd:	Maciej Matusik
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	100% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	100% głosów

W dniu 16 lutego 2018 roku do rejestru przedsiębiorców została wpisana spółka Warhound Games Sp. z o.o. (dawniej 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 Warhound Games Sp. z o.o.

Emitent w dniu 05.11.2020 podjął decyzję o zmianie strategii działalności ww. spółki zależnej polegającej na dokonaniu zmiany profilu jej działalności. Zgodnie z podjętą przez Zarząd decyzją dot. zmiany profilu działalności spółki zależnej, spółka zależna stanie się studiem zależnym od Emitenta, wyspecjalizowanym w tworzeniu gier o tematyce około wojennej. Zgromadzenie Wspólników ww. spółki zależnej podjęło stosowne uchwały w zakresie zmiany umowy Spółki zależnej w zakresie zmiana firmy Spółki zależnej z Crowd Dragons sp. z o.o. na Warhound Games sp. z o.o. Zmiany zostały zarejestrowane w KRS.

Pierwszym projektem, który realizuje Spółka zależna jest gra nawiązująca do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkuosobowego zespołu Spółki zależnej stanowili nowozatrudnieni bardzo doświadczeni deweloperzy oraz członkowie zespołu produkcyjnego Emitenta, wraz z obecnym Head Of Studio Spółki - Maciejem Matusikiem, który stanął na czele studia. Maciej Matusik to manager z ponad 16-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

W 2021 roku spółka Warhound Games Sp. z o.o. finansowana była pożyczkami od Varsav Game Studios S.A. Planowane są zmiany w ramach struktury udziałowej, w wyniku których do Spółki zależnej przystąpi nowy, mniejszościowy wspólnik. Natomiast niezależne od powyższego Emitent w dalszym ciągu będzie większościowym udziałowcem Spółki zależnej.

Zmiana profilu działalności Spółki zależnej stanowi realizację strategii Emitenta w zakresie inwestycji w podmioty z rynku gier komputerowych tworzące produkcje zbieżne ze strategią Spółki.

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. Emitowane przez Spółkę zależną akcje serii B zostały objęte przez 13 inwestorów. W ramach realizowanej emisji akcji serii B w Spółce zależnej doszło do objęcia 75.000 akcji serii B po cenie emisyjnej wynoszącej 15 zł za jedną akcję serii B, w wyniku czego sww. 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 oraz portowanie gry Everdream Valley przynajmniej na jedną konsolę.

Jednostki stowarzyszone:

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 polegała na objęciu przez Emitenta wyemitowanych udziałów Perimeter Games w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki za łączną cenę 195.000 PLN, które stanowią na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania 30% kapitału zakładowego Perimeter Games.

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

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

Spółka wstrzymała produkcję swojej kluczowej gry Heatwave, będącej symulatorem z elementami strategii oraz survivalu grupy partyzanckiej – HeatWave, który spotkał się z bardzo pozytywnym odzewem mediów i graczy. Spółka wznowi prace po dopięciu rozmów prowadzonych z potencjalnymi wydawcami i inwestorami 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, Marek Jaroszewski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <https://www.dontbitedevs.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 40% w głosach

Emitent wraz z No Gravity Games S.A. przystąpił do Cyber Rain Games sp. z o.o. (dawniej 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 posiada 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.

Cyber Rain Games Sp. z o.o. specjalizuje się w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości. Spółka wstrzymała produkcję gry Tattoo Punk – symulatora zarządzania studiem tatuażu przyszłości do momentu pozyskiwania budżetu, który pozwoli na realizację projektu w pierwotnie założonej formie.

Pozostałe jednostki:

Firma: Ovid Works S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd: Jacek Chojewski, 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 Emitent powziął informację o przyznaniu spółce zależnej od Emitenta, tj. Ovid Works S.A., dofinansowania na realizację Projektu pt. "Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu "zdrajcy". Przyznana kwota dofinansowania wynosi 3 769 tys. zł. Projekt będzie realizowany wspólnie z Realms Distribution Sp. z o.o., podmiot z grupy Awaken Realms Sp. z o.o., jednego z największych producentów gier planszowych na świecie, z wieloma bardzo udanymi kampaniami na platformie Kickstarter, m.in. dla gier This War of Mine: The Board Game, Lords of Hellas, Nemesis, Tainted Grail: The Fall of Avalon czy Etherfields.

Spółka zadebiutowała na rynku NewConnect w dniu 31 lipca 2020 r. Premiera gry Metamorphosis miała miejsce w dniu 12 sierpnia 2020 roku na platformy PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Obecnie spółka koncentruje swoje działania na produkcji gry Nemesis: Distress we współpracy z grupą Awaken Realms oraz drugiej części gry VR – Interkosmos 2020

3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych

3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych

W 2022 roku nie dokonano inwestycji zagranicznych.

3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych

W 2022 roku nie dokonano inwestycji krajowych.

4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

4.1. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2022 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z czternastu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu współpracowników, 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.

4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza

Rada Nadzorcza nie pobiera wynagrodzenia. Łączne wynagrodzenie pobrane przez organy zarządzające wyniosło w 2022 roku 34 tys. zł.

5. Informacje o działalności Spółki

5.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2022-31.12.2022	1.01.2021-31.12.2021
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	4 326 629,83	5 003 816,71
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 230 068,82	-538 403,64
Zysk (strata) brutto	-2 763 846,25	-1 301 699,60
Zysk (strata) netto	-2 500 693,25	-1 860 733,60
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 369 304,88	-3 457 968,97
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	624 235,17	1 116 687,57
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 417 251,53	1 493 609,89
Przepływy pieniężne netto, razem	-327 818,18	-960 534,63
Aktywa trwałe	219 920,73	339 539,31
Aktywa obrotowe	10 684 352,02	13 007 740,84
Kapitały własne	7 006 108,16	9 522 074,12
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 898 164,59	3 825 206,03
Suma bilansowa	10 904 272,75	13 347 280,15

W 2022 roku Spółka osiągnęła 4 327 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając 1 230 tys. zł zysku z działalności operacyjnej oraz 2 500 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2022 roku wynosiła 10 904 tys. zł, w tym 7 006 tys. zł to kapitały własne Spółki.

5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2022 roku Spółka osiągnęła 4 327 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając 1 230 tys. zł zysku z działalności operacyjnej oraz 2 500 tys. zł straty netto.

W ramach przychodów około 1 012 tys. zł stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator oraz Giants Uprising, natomiast 3 314 tys. zł stanowiła zmiana stanu produktów wyodrębnionych projektów tj. tj. The Path of Calydra – 1 252 tys. zł, Giants Uprising , Aria oraz Quadrima – 432 tys. zł.

Wpływ na wynik Spółki miały zmniejszone przychody, koszty bieżącej działalności, wynik finansowy odnoszący się do prowadzonych inwestycji oraz należny od nich podatek dochodowy oraz utworzenie rezerw urlopowych.

W zakresie działań w okresie 2022 r., które miały istotny wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody w wysokości 1 012 tys. zł z tytułu tantiem ze sprzedaży gier: Bee Simulator (896 tys. zł) oraz Giants Uprising (116 tys. zł);
- wzrost o 2 112 tys. zł stanu produktów w związku z aktywacją kosztów m.in. The Path of Calydra – 1 252 tys. zł, Giants Uprising , Aria oraz Quadrima – 432 tys. zł.
- koszty wynagrodzeń uległy istotnemu obniżeniu ze względu na znaczne zmniejszenie zespołu produkcyjnego po nieudanej przemierze gry Giants Uprising,
- koszty usług obcych uległy istotnemu obniżeniu ze względu na znaczne ograniczenie współpracy z podmiotami zewnętrznymi po nieudanej przemierze gry Giants Uprising;
- wpływ na wynik finansowy miała zmiana wartości inwestycji, tj. Ovid Works SA (spadek wartości inwestycji o około 2 293 tys. zł PLN dokonany poprzez aktualizację wyceny i sprzedaż akcji za kwotę 900 tys. zł.) oraz sprzedaż weksli za kwotę 77 tys. zł.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki (w opisach opisano zmiany w odniesieniu do roku 2021):

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów The Path of Calydra – 1 252 tys. zł, Giants Uprising , Aria oraz Quadrima – 432 tys. zł
- wzrost poziomu zobowiązań z uwagi na zaciągnięcie pożyczek (około 1,0 mln zł) celem finansowania działalności i nakładów marketingowych,

Zgodnie z analizą przeprowadzoną przez Zarząd nie wykazano istotnego wpływu Covid-19 na wynik finansowy za 2022 roku, przy czym należy zaznaczyć, iż z uwagi na częściową pracę zdalną bieżąca działalność narażona jest na nieefektywności komunikacyjne po stronie produkcyjnej.

6. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki

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. W związku ze skupieniem się na powyższych celach strategicznych, Zarząd podjął decyzję o znacznym zmniejszeniu zespołu zaangażowanego w dalszy rozwój projektu Giants Uprising, a co za tym idzie - budżetu produkcyjnego pełnej wersji gry.

6.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry: Giants Uprising, prototypowanie gry Giants Uprising w wirtualnej rzeczywistości oraz vertical slice Projektu CHASE, zakończono prace nad 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 doborem 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 zbyt małe, by dalej rozwijać projekt. Taka sytuacja nastąpiła w przypadku Giants Uprising. Niestety wysiłki włożone w produkcję i jej promocję w początkowej fazie wczesnego dostępu nie przyniosły spodziewanych efektów. Sprzedaż gry kształtuje nadal poniżej oczekiwań, ale usilne starania zespołu, by niskim kosztem, ale jednak doprowadzić projekt do finału przynoszą powoli widoczne rezultaty. Kolejne uaktualnienia oraz promocje cenowe dają chwilowy efekt, ale dopóki nie nastąpi wyraźna, trwała poprawa w monetyzacji gry, rozwój projektu nie będzie następować w takim tempie i takimi zasobami, jak pierwotnie zakładane.

GIANTS UPRISING VR

Prowadzenie prac nad prototypem Giants Uprising w wirtualnej rzeczywistości 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 (widok z pierwszej osoby).

Do fazy prototypowania Giants Uprising w wersji VR została oddelegowana nieznaczna część zespołu produkcyjnego Emitenta, której celem jest przygotowanie prototypu, dokumentacji projektu oraz materiałów dla potencjalnych partnerów. Fazę prototypowania projektu planujemy zakończyć w 1Q23 roku. Do momentu pozyskania zewnętrznego finansowania dla realizacji Giants Uprising w wirtualnej rzeczywistości, nie planujemy dalszych prac produkcyjnych nad grą wykraczających ponad jego prototyp.

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 skupia 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, ale dopiero po doświadczeniach zdobytych podczas prac nad projektem CHASE.

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,

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).

spełnia nasze oczekiwania i jest możliwy do zrealizowania. MVP udowodnił, a rynek potwierdził, m.in. ogromnym zainteresowaniem jedną z referencyjnych produkcji, sens realizacji gry.

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 powyższymi modyfikacjami uległ także klimat wizualny gry – jest on znacznie bardziej pozytywnym i mniej poważnym 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.

Obecnie zespół produkcyjny skupia się na każdym aspekcie tworzenia vertical slice gry, którego osiągnięcie jest planowane na przełom 1Q i 2Q23.

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 został zaprezentowany potencjalnym partnerom biznesowym podczas targów Gamescom i spotkał się z ich zainteresowaniem, które jednak w naszej opinii ze względu na istotne zmiany w grze w porównaniu do pierwszej części, może przełożyć się na zawarcie umów wydawniczych dopiero po uzyskaniu fazy vertical slice.

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 zakończeniu fazy vertical slice Projektu CHASE lub po pozyskaniu dla projektu docelowego finansowania – ze strony wydawcy, inwestora lub środków uzyskanych z monetyzacji obecnie prowadzonych projektów.

6.2. Projekty badawczo rozwojowe

QUADRIMA

W związku z realizacją Projektu ARIA zespół Emitenta przygotowywał wniosek 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 miejsce 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 klatek 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.

6.3. 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 3Q22 było to 6 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 w Brazylii, ale zostaje wciągnięty do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego progresu wizualnego, jesteśmy bardzo zadowoleni z kluczowego w tego typu grach systemu

walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising. Prace nad projektem zbliżają się ku końcowi – aktualnie najbardziej zaawansowane są prace po stronie level designu oraz level artu, kontynuowane są prace nad oświetleniem poziomów oraz kończona jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Istotnej modyfikacji uległ także główny bohater gry – Matheus, którego zmodyfikowany model 3D zyskał bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych.

7. Prognozy finansowe

Emitent nie publikował prognoz jak również nie planuje publikacji prognoz na 2022 rok.

8. Informacja o instrumentach finansowych

Spółka nie udzielała pożyczek poza grupę spółek stowarzyszonych i zależnych oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i obligacji.

Spółka nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie zabezpieczania ryzyka walutowego, zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz płynności finansowej.

Ryzyko związane z instrumentami finansowymi w które inwestuje Spółka zostało opisane w punkcie 9 w części dotyczącej „Ryzyko związane z inwestycjami”.

Ryzyko stopy procentowej oraz kredytowe

Spółka posiada środki na rachunkach bankowych oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej.

W roku 2021 Spółka nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej.

9. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

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.

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia

W roku obrotowym 2022 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2022 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

10. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Emitent prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiąmane przez Emitenta. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Emitenta. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiąmane przez Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą w Polsce oraz za granicą z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian.

Na skutek toczącej się od lutego 2022 roku wojny w Ukrainie, Emitent zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym. Eskalacja konfliktu spowodowała i może w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, wzrost cen oraz inflacji, jak również niepokój na rynkach finansowych i spadek kursów spółek notowanych

na giełdach w Polsce i na świecie jak również pogorszenie sentymentu inwestorów, wydawców do inwestycji lub współpracy z podmiotami z Polski.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Biorąc pod uwagę znaczną i trudną do przewidzenia zmienność otoczenia prawnego w krajach, w których Emitent prowadzi lub zamierza prowadzić działalność, a także często niską jakość prac legislacyjnych, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Emitenta mogą być zmiany przepisów lub ich interpretacji, w szczególności w zakresie prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego i prawa podatkowego. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej Emitenta, a tym samym spadek wartości aktywów Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i nie-spójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Emitenta decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

W przypadku zajścia nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak np. wojny, ataki terrorystyczne, pandemia lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje występujące czynniki ryzyka dla nieprzerwanej i niezakłóconej działalności Emitenta, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na dostrzegane czynniki ryzyka. W ramach prowadzonej działalności spółka wykorzystuje pracę zdalną której zakres może być zwiększony w sytuacjach kryzysowych.

Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta (ryzyko nieosiągnięcia celów strategicznych)

Działalność Emitenta narażona jest na ryzyko związane z nietrafnością przyjętych założeń strategicznych dotyczących m.in. szybkiego rozwoju rynku gier oraz przyszłego zapotrzebowania na takie produkty ze strony klientów. Powyższe wpływa także na ryzyko niezrealizowania możliwych do osiągnięcia przychodów i wyników finansowych przez spółki portfelowe Emitenta. Powyższe ryzyko ograniczone jest w związku z doskonałą znajomością rynku, na którym działa Emitent, popartej wieloletnim doświadczeniem kluczowych menadżerów Spółki w prowadzeniu tego rodzaju Cele strategiczne, do których osiągnięcia Emitent dąży zostały opublikowane raportem bieżącym EBI nr 1/2018 w dniu 30 stycznia 2018 roku oraz zaktualizowane raportem bieżącym EBI nr

5/2019 w dniu 20 marca 2019 roku. Emitent będzie informował o istotnych zmianach ww. informacji, w ramach odrębnych raportów bieżących.

Ryzyko związane ze spółkami, którym wsparcia udziela Emitent

Działalność Emitenta zakłada m.in. wsparcie finansowe w nowopowstałe podmioty oraz spółki we wczesnej fazie rozwoju, które często nie posiadają historii finansowej Emitent ponosi zatem wysokie ryzyko związane z faktem, że tego typu spółki mogą nie osiągać zysków, a w skrajnym przypadku przychodów z prowadzonej działalności. Nie ma pewności, czy zainwestowany kapitał przyniesie zysk oczekiwany przez Emitenta, a w szczególności nie można zapewnić, że Emitent w ogóle odzyska zainwestowane środki, co może mieć bezpośrednie przełożenie na osiągnięte wyniki finansowe. Zarząd Spółki dokłada wszelkich starań - zarówno na etapie doboru projektów, jak i po zaangażowaniu kapitału, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności udzielając wsparcie merytorycznego lub technologicznego spółkom portfelowym, w celu wzrostu ich wartości i potencjału rynkowego. Ponadto Emitent zakłada dywersyfikację niniejszego ryzyka poprzez pozyskiwanie koinwestorów dla realizowanych projektów lub częściowe wyjścia kapitałowe z projektów w trakcie ich realizacji.

Ryzyko związane z zakończeniem inwestycji (procesu wsparcia przy rozwijaniu i prowadzeniu projektów polegających na tworzeniu lub dystrybucji gier komputerowych)

Zysk Emitenta pochodzi m.in. z nadwyżki ceny sprzedaży akcji lub udziałów w spółkach portfelowych ponad cenę ich zakupu. Nie ma pewności, czy w zakładanym momencie Emitent będzie w stanie znaleźć nabywcę na całość lub część posiadanych akcji lub udziałów. Istnieje ponadto ryzyko związane z wyceną podmiotów, które Emitent planuje wyłączyć z portfela. W szczególności istnieje ryzyko, że Emitent będzie zmuszony dokonać dezinvestycji przy niekorzystnej sytuacji rynkowej uzyskując tym samym niższy niż zakładany zwrot na zaangażowanym kapitale. Takie przypadki mogą mieć negatywny wpływ na osiągnięte wyniki finansowe. Zarząd Spółki, stara się minimalizować powyższe ryzyko w szczególności poprzez bardzo selektywne podejście do potencjalnych inwestycji oraz negocjowanie korzystnych warunków nabycia udziałów lub akcji spółek.

Ryzyko związane z ograniczoną możliwością wpływu Emitenta na działalność spółek portfelowych

Zarząd Emitenta wspiera zarządy spółek portfelowych w tworzeniu i realizacji strategii wpływających na pełne wykorzystanie potencjału rynkowego realizowanych projektów oraz wzrost wartości spółek, nie ma jednak pewności, że Emitent dysponować będzie pełną wiedzą o działalności i sytuacji majątkowej spółek portfelowych. Ograniczony wpływ na decyzje poszczególnych podmiotów stwarza ryzyko braku realizacji strategicznych zamierzeń wypracowanych przez spółki portfelowe we współpracy z Emitentem. Zarząd Spółki, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności odbywa regularne spotkania z zarządami spółek portfelowych, każdorazowo akceptuje istotne zmiany w kalendarzu wydawniczym oraz wspiera zarządy spółek portfelowych swoimi relacjami w branży gier komputerowych.

Ryzyko związane z branżą gier

Ze względu na globalizację branży gier, poszczególne podmioty zajmujące się bezpośrednio wytwarzaniem gier (tzw. deweloperzy gier) stosunkowo rzadko konkurują ze sobą w sposób bezpośredni lub lokalny w zakresie

poszczególnych produktów. Deweloperzy gier z danego kraju lub regionu zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców bądź na różne platformy sprzętowe. Konkurencja na rynku gier ma więc charakter globalny, co oznacza, iż produkty z danego regionu konkurują z odpowiadającymi im produktami z całego świata, ponieważ klienci (gracze) mają dostęp do katalogów gier różnych wydawców i dystrybutorów, którzy te same tytuły starają się udostępniać w tym samym czasie na różnych rynkach. Gracze mają także możliwość dokonania zakupu gier przez Internet, które nigdy nie zostały wydane w rodzimym kraju klienta. Konieczny jest zatem marketing o zasięgu globalnym - posiadanie możliwości dystrybucji produktów bez ograniczeń terytorialnych.

Konsekwencją wymienionych wyżej czynników jest konieczność niezwykle starannego pozycjonowania produktów na rynku. Ze względu na dość ograniczoną liczbę gatunków gier cieszących się dużą popularnością, większość popularnych nisz tematycznych jest stale zapełniana produktami, które konkurują ze sobą jakością, a nie prezentowanymi w nich treściami. Próby wprowadzania nowych gatunków gier na rynek są bardzo ryzykowne, ponieważ gracze najchętniej kupują produkty ze swoich ulubionych kategorii, które od konkurencji odróżnia interesująca forma, wysoka jakość i spektakularna oprawa audiowizualna. Przenosząc to na grunt konkurencyjności i eliminowania ryzyka, najważniejsze dla wypozycjonowania nowego produktu na rynku jest znalezienie odpowiednio atrakcyjnej formy prezentacji i metod promocji dla produktu, który jest mocno osadzony w jednym z popularnych gatunków i prezentuje odpowiednio wysoką jakość wykonania.

Ponadto deweloperzy gier z danego kraju lub regionu konkurują między sobą w zakresie pozyskiwania pracowników. Bardzo wysokie wymagania odnośnie do kwalifikacji i rzadkie specjalizacje zawodowe związane ze specyfiką tworzenia gier sprawiają, że w chwili obecnej większość wytwórców gier stale poszukuje nowych specjalistów w tym zakresie celem wzmocnienia swoich zespołów produkcyjnych. Konkurencyjność w tworzeniu gier wiąże się więc także z dostępnością wykwalifikowanej kadry pracowniczej.

Ponadto ryzyko to jest związane z tworzeniem się na rynku nowych oraz zwiększeniem udziałów już istniejących podmiotów, których przedmiot działalności pokrywać się będzie z profilem działalności spółek portfelowych Emitenta, może prowadzić do ewentualnego zmniejszenia udziału spółek portfelowych Emitenta w rynku nowych technologii, co mogłoby się przełożyć na pogorszenie ich wyników finansowych a tym samym pogorszeniem wyników finansowych Emitenta. Emitent będzie starać się minimalizować to ryzyko poprzez dywersyfikację portfela.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Emitent, jak i jej spółki portfelowe planują wprowadzanie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Wytworzenie gry wiąże się z poniesieniem nakładów na jej produkcję, portowanie na konsole i promocję. Część wydawców jak i dystrybutorów gier na interesujące Emitenta oraz jego spółkę portfelową platformy sprzętowe wprowadza wyłącznie tytuły wysokobudżetowe lub wykazujące się skuteczną promocją, co oznacza wcześniejsze poniesienie odpowiednio wysokich kosztów na promocję własnego tytułu. Ponadto promocja gry może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu czy też budżet Emitenta czy jego spółek portfelowych przeznaczony na promocję może się okazać zdecydowanie za mały od optymalnego na danym rynku.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji poszczególnych gier

Gry w trakcie realizacji podlegają licznym przeobrażeniom związanym z koniecznością dostosowywania poszczególnych ich elementów do badanych na bieżąco oczekiwań odbiorców. W długim cyklu produkcyjnym wymagane jest uwzględnienie wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców (klientów), a także dokonywanie korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu. Dość często w trakcie produkcji danej gry okazuje się, że technologia wykorzystana do jej realizacji wymaga uaktualnienia związanego z pojawieniem się na rynku nowych platform sprzętowych lub dystrybucyjnych, bądź zmieniających się wymagań technologicznych platform sprzętowych. Każdy z tych czynników stanowi potencjalne źródło opóźnienia projektu w stosunku do jego pierwotnych założeń, jednakże nieuwzględnianie tych czynników powodowałoby znaczące ograniczenie potencjału rynkowego gry, a tym samym mocno zaważyłoby na możliwości uzyskania satysfakcjonujących przychodów. Co do zasady opóźnienia pojawiające się przy produkcji gry mogą mieć negatywny wpływ na sytuację finansową Emitenta czy jego spółek portfelowych. Przyczyną są także rosnące koszty wytworzenia związane z koniecznością utrzymania zespołu produkcyjnego przez dłuższy czas niż zakładano.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

W związku z prowadzoną przez Emitenta czy spółki portfelowe Emitenta działalnością istnieje ryzyko, iż osoby trzecie mogą być w posiadaniu określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta czy spółki portfelowe Emitenta. Emitent oraz spółki portfelowe Emitenta w swojej działalności zmierzają do uniknięcia sytuacji, w której naruszałby - poprzez wprowadzanie do sprzedaży określonych produktów - prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim. Nie można jednak wykluczyć, iż w przyszłości w stosunku do nowych produktów mogą pojawić się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich. W związku z tym istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej spółki zarówno portfelowej Emitenta, jak i samego Emitenta.

Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier

Produkowana gra nie posiada wartości rynkowej możliwej do oceny w sposób obiektywny przed jej wydaniem i zaoferowaniem klientom. Możliwe są jedynie oszacowania biorące pod uwagę krąg potencjalnych odbiorców docelowych, jakość produktu, świadomość marki, zasięg dystrybucji i marketingu i inne elementy przyjęte jako założenia projektu. Na wysokość sprzedaży, a tym samym przychodów trafiających do producenta, może wpływać szereg trudnych do przewidzenia czynników, takich jak niezapowiedziane pojawienie się konkurencyjnych produktów, zmiana zainteresowania rynku daną tematyką, zwiększające się wymagania odbiorców odnośnie do jakości produktu, bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

Ryzyko związane z nielegalnym pozyskiwaniem gier, ich dodatków i funkcjonalności

W odniesieniu do podstawowej formy uzyskiwania przychodów z gier (zarówno premium, jak i free-to-play) produkowanych przez spółki portfelowe Emitenta oraz Emitenta, istnieje ryzyko próby pozyskania przez graczy samej gry lub płatnych dodatków w grze w nielegalny sposób. Istnieje więc ryzyko związane z powstawaniem nielegalnych programów, które umożliwią użytkownikom przyszłych produkcji Emitenta sprzedawanych w formule free-to-play (taką formułę komercjalizacji przyjęto np. dla projektu AR Kicker) uzyskiwanie odpłatnych dodatków i funkcjonalności, jak również osiąganie postępu w grze bez dokonania mikropłatności. Podmioty lub osoby oferujące wszelkiego rodzaju nielegalne programy mogą ponadto oferować użytkownikom w sposób nieautoryzowany nabycie takich samych, bądź podobnych wirtualnych elementów za bardziej korzystną cenę. Korzystanie z ww. programów na większą skalę może skutkować redukcją zapotrzebowania na odpłatne wirtualne elementy gry udostępniane przez Emitenta w modelu free-to-play. Istnieje zatem ryzyko spadku przychodów Emitenta pochodzących z mikropłatności dokonywanych przez użytkowników, co może niekorzystnie wpływać na funkcjonowanie i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z branżą mediów oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu. Zarząd Spółki, aby minimalizować powyższe ryzyko, dokonuje dywersyfikacji realizowanych projektów - zarówno w segmencie gier mobilnych, na komputery PC, konsole, jak również urządzenia VR/AR.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. w handlu bazarowym lub za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a co za tym idzie, producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia. Zaletą dystrybucji cyfrowej gier jest brak ryzyka związanego z wyprodukowanym nakładem gry, który występują w przypadku tradycyjnej sprzedaży „pudełkowej” oraz szybkość reakcji w przypadku konieczności wprowadzenia zmian. Wraz ze zwiększającą się dostępnością szerokopasmowego Internetu oraz popularyzacją płatności online, rynek gier mobilnych powinien stanowić siłę napędową dla całego rynku gier. Opisany czynnik może jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową spółek portfelowych Emitenta, co przekładać się może na ich niższą wycenę i finalnie pogorszenie wyników finansowych Emitenta.

Ryzyko związane z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta

W nawiązaniu do aktualnej sytuacji finansowej Emitenta, Zarząd Spółki wskazuje, iż poziom jednego ze wskaźników ekonomiczno-finansowych Emitenta, tj. wskaźników rentowności przyjmuje wartości ujemne. Spowodowane jest to tym, że Emitent stratę na działalności operacyjnej. Strata ta jest wynikiem prowadzonych intensywnych prac nad produkcją autorskich gier Emitenta.

W ocenie Zarządu Emitenta, mając powyższe na uwadze oraz przy uwzględnieniu pozostałych wskaźników ekonomiczno-finansowych osiągniętych przez Emitenta, tj. w szczególności płynności finansowej, aktualna sytuacja Emitenta, na dzień sporządzenia sprawozdania, nie upoważnia do ekspozycji poważnego zagrożenia dla kontynuacji jego działalności. Jednakże biorąc pod uwagę poprzednie lata działalności Emitenta, w których wskaźniki rentowności odbiegały od przyjętych bezpiecznych norm, jak również ewentualne pogorszenie sytuacji w branży gier komputerowych może skutkować zwiększeniem odchylenia się wskaźników rentowności, płynności finansowej czy też struktury finansowania aktywów i dźwigni finansowej od bezpiecznych poziomów. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka związanego z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta, Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje poziom przedmiotowych wskaźników. Dodatkowo Zarząd Emitenta podkreśla, że na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest w pełni zdolny do kontynuowania działalności w niezmiennym zakresie.

11. Organy Spółki

11.1. Zarząd

Na dzień publikacji sprawozdania Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

Pan Łukasz Rosiński posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe. Ponadto, Pan Łukasz Rosiński studiował na Fachhochschule Ludwigshafen am Rhein, Hochschule für Wirtschaft, Niemcy, jest także absolwentem II edycji Akademii Liderów Rynku Kapitałowego.

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

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: No Gravity Games S.A., No Gravity Development S.A., Ovid Works SA, Netsu S.A., Mooneaters S.A., HUS S.A., Warhound Games Sp. z o.o., Farmy Fotowoltaiki S.A., Śląska Prohibicja S.A.

11.2. Rada Nadzorcza

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

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

Studiował na Politechnice Krakowskiej, w Warszawskiej Szkole Filmowej i Polish Open University w Krakowie. Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Od 2006 roku sprawował funkcje zarządzające w spółkach deweloperskich

tworzących gry na konsole nowej generacji. Od 2008 Prezes Zarządu Bloober Team S.A. Jest współtwórcą programu "Europejskiej Akademii Gier" oraz członkiem jej Rady Programowej. Na zaproszenie rządu Kanady był wykładowcą na JalooFestival. W 2009 roku, dzięki bogatemu doświadczeniu i znajomości nowych technologii, został wybrany ekspertem „Perspektywy Technologicznej Kraków – Małopolska 2020” – Foresight.

Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej

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

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

Wojciech Pazdur- Członek Rady Nadzorczej

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

Aleksander Sierżęga - Członek Rady Nadzorczej

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

Jakub Pieczykolan - Członek Rady Nadzorczej

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

Warszawa, dnia 31 maja 2023 roku