



BARKOUR



RAPORT KWARTALNY

VARSAV Game Studios S.A.

za III kwartał 2024 roku



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	7
2.5.1.	Projekty własne.....	8
2.5.2.	Projekty badawczo-rozwojowe	8
2.5.3.	Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym.....	9
2.6.	Zatrudnienie.....	9
2.7.	Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań	9
3.	Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.	21
3.1.	Bilans	21
3.2.	Rachunek zysków i strat	23
3.3.	Rachunek przepływów pieniężnych.....	24
3.4.	Zestawienie zmian w kapitale własnym	26
4.	Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	27
5.	Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2024 roku.....	30
5.1.	Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w III kwartale 2024 r.	30
5.2.	Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.	31
5.3.	Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	31

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAV Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 3Q24. Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych kluczowego projektu studia - gry BARKOUR. BARKOUR został także oficjalnie zapowiedziany na portalu IGN, gdzie do dnia publikacji niniejszego raportu wygenerował około 370 tys. wyświetleń.

Bardzo dobrą formę sprzedażową w 3Q24 prezentowała gra Bee Simulator, która wygenerowała dla Spółki 57 tys. EUR przychodu. Z dniem publikacji niniejszego raportu końca dobiega okres licencji udzielonej spółce Nacon SAS na dystrybucję i wydawanie Bee Simulator. Jednocześnie ku końcowi zbliżają się prace nad grą Bee Simulator: Ultimate Edition, która dzięki nowym mechanikom, poprawie warstwy wizualnej gry oraz nowym lokacjom powinna istotnie przedłużyć okres komercjalizacji IP Bee Simulator i umożliwić podwyższenie jej jednostkowej ceny sprzedaży.

Gra Everdream Valley po raz kolejny przyniosła stabilne przychody spółce zależnej Mooneaters S.A., a także Spółce generując dla niej 12,5 tys. USD przychodu. Giants Uprising wygenerował dla Spółki przychód w wysokości około 1 tys. USD.

Obecnie zespół produkcyjny skupia się na produkcji gry BARKOUR z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. W 3Q24 odbyły się pierwsze zewnętrzne playtesty gry, który pomogły zespołowi w balansowaniu kluczowych mechanik w grze – psiego parkouru (tytułowy barkour), mechanik skradania i walki. Trwały także prace nad warstwą wizualną gry i jej optymalizacją.

W 3Q24 roku spółka zależna - Mooneaters S.A. zakończyła prace nad wersjami konsolowymi trybu kooperacji oraz dużego dodatku do Everdream Valley i prowadziła prace produkcyjne nad grą Everdream Valley 2. Nowa odsłona gry będzie się skupiała znacznie bardziej na systemach relacji, personalizacji oraz budowania. Główny bohater gry będzie znacznie dojrzałszy niż to miało miejsce w pierwszej części, co da zespołowi większą swobodę w implementacji mechanik inspirowanych grami takimi jak seria The Sims czy Stardew Valley, z tym że nadal osadzając rozgrywkę w pięknym, podmiejskim otoczeniu. W 3Q24 trwały także prace produkcyjne nad Everdream Valley VR prowadzone przy współpracy Mooneaters S.A. z Ovid Works S.A.

W 3Q24 w Warhound Games Sp. z o.o. oraz Cyber Rain Games Sp. z o.o. nie trwały prace produkcyjne, ze względu na brak ich finansowania przez zewnętrznych partnerów. W spółce Perimeter Games Sp. z o.o. dzięki uzyskaniu dofinansowania z Programu Wsparcia Gier Wideo 2023 udało się rozwinąć demo przekrojowe gry HeatWave.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2024-30.09.2024	1.07.2024-30.09.2024	1.01.2023-30.09.2023	1.07.2023-30.09.2023
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 884 723,31	1 111 489,24	2 658 947,67	1 028 531,32
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	576 255,41	133 741,85	377 989,12	189 698,29
Zysk (strata) brutto	828 617,10	806 016,29	85 416,33	-144 151,73
Zysk (strata) netto	828 617,10	806 016,29	56 125,33	-144 667,48
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 121 814,81	-384 922,81	-2 184 610,02	-437 552,14
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	935 096,38	919 990,00	286 179,08	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	265 874,13	-723 707,87	1 766 100,92	514 672,06
Przepływy pieniężne netto, razem	79 155,70	-188 640,68	-132 330,02	77 119,92
Aktywa trwałe	6 830 389,33	6 830 389,33	6 671 239,07	6 671 239,07
Aktywa obrotowe	8 896 179,61	8 896 179,61	12 139 789,55	12 139 789,55
Kapitały własne	10 533 519,07	10 533 519,07	15 083 394,07	15 083 394,07
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 193 049,87	5 193 049,87	3 727 634,55	3 727 634,55
Suma bilansowa	15 726 568,94	15 726 568,94	18 811 028,62	18 811 028,62

W 3Q2024 roku Spółka wygenerowała 1 111 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 389 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów: z tytułu umowy wydawniczej na grę Bee Simulator – 57 tys. EUR, ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z wydaniem gry Everdream Valley – 12,5 USD oraz Giants Uprising (około 1 tys. USD).

Dzięki dalszej udanej komercjalizacji gier Bee Simulator i Everdream Valley oraz transakcji zbycia akcji spółki zależnej – Mooneaters S.A. Spółka zanotowała w 3Q2024 zysk operacyjny w wysokości 576 tys. zł oraz zysk netto w wysokości 828 tys. zł.

Suma bilansowa na koniec 3Q2024 roku wynosiła 15 726 tys. zł, w tym 10 533 tys. zł to kapitały własne.

2. Informacje ogólne

2.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

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

Tel.: + 48 22 100 48 41

Faks: + 48 22 100 42 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

2.2. Zarząd

Na dzień publikacji raportu Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

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

Posiada blisko 15-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (od 2013 roku zasiada w Radach Nadzorczy spółek z tej branży, od 2014 do 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych, m.in. następujących spółek: Ovid Works S.A., Mooneaters S.A., NETSU S.A., Farmy Fotowoltaiki S.A., Śląska Prohibicja S.A.

2.3. Rada Nadzorcza

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

Magdalena Kramer – Przewodnicząca 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.

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.

Konrad Mroczek – Członek Rady Nadzorczej

Pan Konrad Mroczek posiada ponad 16-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie bankowości inwestycyjnej zdobyte w departamencie Corporate Finance Banku Zachodniego WBK oraz firmach konsultingowych. Zakres realizowanych przez Pana Konrada Mroczka obowiązków obejmował m.in. doradztwo przy transakcjach fuzji i przejęć oraz udział w tworzeniu portfela inwestycji własnych „typu private equity/ venture capital” Banku. W latach 2016-2020 Pan Konrad Mroczek był CEO, a w latach 2020-2022 CFO VARSAV Game Studios S.A.

Wojciech Pazdur – Członek Rady Nadzorczej

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

Aleksander Sierzęga – 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.

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	9,23%	2 095 200	9,23%
2	B	604 800	2,67%	604 800	2,67%
3	C	700 000	3,08%	700 000	3,08%
4	D	770 000	3,39%	770 000	3,39%
5	E	10 308 571	45,43%	10 308 571	45,43%
6	F	571 428	2,52%	571 428	2,52%
7	G	3 000 000	13,22%	3 000 000	13,22%
8	H	2 000 000	8,81%	2 000 000	8,81%
9	I	2 641 144	11,64%	2 641 144	11,64%
Razem		22 691 143	100,00%	22 691 143	100,00%

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

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Łukasz Rosiński wraz z VARSAN SA*	8 788 880	38,73%	8 788 880	38,73%
2	Biolabinvest Sp. z o.o.	1 407 638	6,20%	1 407 638	6,20%
3	Pozostali	12 494 625	55,06%	12 494 625	55,06%
Razem		22 691 143	100,00%	22 691 143	100,00%

2.5. Obszar działalności oraz strategia emitenta

Główne założenia strategii Emitenta:

1. Główny obszar działalności Spółki w postaci projektów własnych realizowanych przez wewnętrzny zespół produkcyjny.
2. Realizacja równocześnie minimum dwóch projektów w segmencie indie premium (PC, konsole), skupionych na poszukiwaniu interesujących głównych lub kluczowych protagonistów zwierzęcych. Design gier ukierunkowany na możliwość znacznie dłuższego ich doświadczania przez graczy (regrywalność/elementy sandbox) i rozwoju przez Spółkę.
3. Pozyskanie kluczowego partnera lub partnerów wydawniczych dla realizowanych przez spółkę projektów.

4. Budowanie przewagi konkurencyjnej studia poprzez prowadzenie dalszych prac badawczo-rozwojowych m.in. nad elementami systemów animacji dla przyszłych produkcji Spółki.

5. Obniżenie jednostkowego kosztu produkcji gier poprzez wykorzystanie bazy modeli 3D, algorytmów oraz systemów stworzonych w ramach prac nad dotychczasowymi produkcjami oraz pracami badawczo-rozwojowymi.

6. Rozwój dotychczasowego portfela spółek – Ovid Works S.A., Mooneaters S.A., Perimeter Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o., Warhound Games Sp. z o.o. oraz bardzo selektywne podejście do nowych inwestycji.

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

2.5.1. Projekty własne

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

BARKOUR

W 3Q24 większość zespołu deweloperskiego Emitenta skupiała się na produkcji gry BARKOUR (pierwotnie Projekt CHASE) z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. Zespół w 3Q24 skupiał się na regularnej produkcji kolejnych mechanik, elementów graficznych i dźwiękowych, dużym kamieniem milowym było pierwsze zewnętrzne playtesty gry, w których uczestniczyło 11 osób. Nasz zespół marketingowy prowadził komunikację gry na platformie X, regularnie uczestniczące w wydarzeniach dla deweloperów indie. Nastąpiła także oficjalna zapowiedź gry na portalu IGN, która do dnia publikacji niniejszego raportu osiągnęła około 370 tys. wyświetleń. Na 4Q2024 planowane są kolejne działania marketingowe wokół gry, w tym publikacja materiałów związanych z systemem QUADRIMA.

2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych. Realizowany w poprzednich latach Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku. W dniu 09.08.2023 roku Emitent otrzymał od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju pismo potwierdzające, że projekt został zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju potwierdziło również, że zgodnie z umową projekt został zakończony, a Emitent jest zobowiązany do utrzymania trwałości projektu przez okres 3 lat. Ostateczna kwota wydatków narastająco od początku realizacji Projektu wyniosła: 3.299.946,34 zł, kwota dofinansowania dla projektu wyniosła 2.435.108,63 zł.

2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta w Brazylii, ale zostaje wciągnięty do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego progressu 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 Fenix Rising. Prace nad projektem znajdują się w końcowej fazie – aktualnie najbardziej zaawansowane są prace po stronie level designu oraz level artu, kontynuowane są prace nad oświetleniem poziomów oraz kończone jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Istotnej modyfikacji uległ także główny bohater gry – Matheus, którego zmodyfikowany model 3D zyskał bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych.

Emitent w 1Q24 otrzymał od zewnętrznego partnera zestaw danych dotyczących źródeł problemów optymalizacyjnych gry, które blokują możliwość jej przejściem do fazy portowania na konsole. Obecnie jeden z potencjalnych podwykonawców prac optymalizacyjnych dla gry przygotowuje ich wycenę. Zakres potrzebnych poprawek, ich koszt oraz możliwe terminy ich zrealizowania są obecnie analizowane w kontekście możliwości finansowych Emitenta.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 31.09.2024 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A., składał się z dziewięciu osób zatrudnionych na umowę o pracę oraz dwudziestu czterech współpracowników.

2.7. Opis organizacji Grupy Kapitałowej oraz konsolidacji sprawozdań

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

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 3Q24 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 kilkusobowego 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	1.07.2024-30.09.2024	1.07.2023-30.09.2023
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	0,00	0,00
I. Przychody ze sprzedaży produktów	0,00	0,00
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	0,00	0,00
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	0,00	0,00
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	0,00	0,00
III. Usługi obce	0,00	0,00
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	0,00	0,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	0,00	0,00
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,00	0,00
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,00	0,00
E. Pozostałe koszty operacyjne	0,00	0,00
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	0,00	0,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	0,00	0,00
G. Przychody finansowe	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	0,00	0,00
I. Odsetki	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	0,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	0,00	0,00
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	0,00	0,00

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

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 30.09.2024	Stan na dzień 30.06.2023
A.	Aktywa trwałe	0,00	0,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B.	Aktywa obrotowe	714 938,90	714 938,90
I.	Zapasy	615 630,57	615 630,57
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	615 630,57	615 630,57
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II.	Należności	99 308,33	99 308,33
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	99 308,33	99 308,33
III.	Inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem		714 938,90	714 938,90

A.	Kapitał (fundusz) własny	-165 841,31	-165 841,31
I.	Kapitał podstawowy	5 000,00	5 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	0,00
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-78 563,55	-78 563,55
VI.	Zysk (strata) netto	-92 277,76	-92 277,76
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	880 780,21	880 780,21
I.	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	671 011,67	671 011,67
1	Wobec jednostek powiązanych	671 011,67	671 011,67
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	209 768,54	209 768,54
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	97 757,35	97 757,35
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	112 011,19	112 011,19
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	Pasywa razem	714 938,90	714 938,90

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	51,04% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	51,04% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Głównym projektem realizowanym przez studio jest gra Everdream Valley. Światowa premiera Everdream Valley miała miejsce na PC na platformach Steam, GOG oraz Epic Store 30 maja br., natomiast na konsolach PlayStation 4 i PlayStation 5 premiera miała miejsce również w dniu 30 maja br. na rynku amerykańskim oraz europejskich (premiera na rynku azjatyckim odbędzie się we współpracy z lokalnym partnerem w najbliższym czasie). Premiera Everdream Valley na konsoli Nintendo Switch miała natomiast miejsce 23 czerwca br., również na rynkach europejskich i amerykańskim. Premiera Everdream Valley na rynki azjatyckie miała miejsce w 4Q23, natomiast w 1Q24 na wybranych rynkach planowana jest premiera wersji pudełkowej gry.

Sprzedaż Everdream Valley na dzień publikacji niniejszego sprawozdania sięgnęła 117 tys. sztuk.

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

Głęboko wierząc w zespół Mooneaters S.A. oraz w sukces Everdream Valley oraz korzystając z nadarzającej się okazji rynkowej, w 1Q23 Spółka zwiększyła zaangażowanie w Mooneaters S.A., do 602.500 akcji, stanowiących 56,04% akcji w kapitale zakładowym. W 2Q23 Emitent zbył 7.777 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 25,72 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 200.024,44 zł. W dniu 10.11.2023 Emitent zbył 3.334 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 30,00 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 100.020,00 zł. Natomiast w dniu 09.07.2024 Emitent zbył 33.333 akcji Mooneaters S.A. przy cenie sprzedaży jednej akcji wynoszącej 30,00 zł i łącznej kwocie sprzedaży wynoszącej 999 990,00 zł.

Na dzień publikacji niniejszego raportu Emitent posiada 558.056 akcje Mooneaters S.A., które stanowiące 51,04% akcji w kapitale zakładowym Mooneaters S.A.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.:*

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2024-30.09.2024	1.01.2023-30.09.2023
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	1 849 318,59	2 409 787,27
I. Przychody ze sprzedaży produktów	926 367,06	2 167 596,15
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	922 951,53	242 191,12
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	1 147 968,03	1 669 552,91
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	2 403,37	8 213,50
III. Usługi obce	879 719,90	1 123 230,69
IV. Podatki i opłaty	0,00	373,00
V. Wynagrodzenia	264 826,00	536 254,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	1 0018,76	1 481,72
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	701 350,56	740 234,36
D. Pozostałe przychody operacyjne	2,24	240 003,08
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	240 000,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	2,24	3,08
E. Pozostałe koszty operacyjne	2,89	2,58
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	2,89	2,39
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	701 349,91	980 234,86
G. Przychody finansowe	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	33 785,92	31 685,75
I. Odsetki	4042,69	1 499,07
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	29 743,23	30 186,68
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	667 563,99	948 549,11
J. Podatek dochodowy	63 154,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	604 409,99	948 549,11

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:*

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.09.2024	Stan na dzień 30.09.2023
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	2 893 653,01	2 452 503,82
I. Zapasy	2 149 493,53	1 226 542,00
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	2 149 493,53	1 226 542,00
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	560 138,27	432 243,44
1 Należności od jednostek powiązanych	8 100,43	8 100,43
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	360 000,00	290 403,00
III. Inwestycje krótkoterminowe	184 021,21	793 718,38
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	184 021,21	793 718,38
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	2 893 653,01	2 452 503,82

A. Kapitał (fundusz) własny	2 888 154,51	2 223 744,52
I. Kapitał podstawowy	109 318,10	107 500,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	1 175 681,90	1 117 500,00
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	998 744,52	50 195,41
VI. Zysk (strata) netto	431 689,66	39 699,89
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 498,50	228 759,30
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2 Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
3 Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II. Zobowiązania Długoterminowe	0,00	0,00
1 Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III. Zobowiązania Krótkoterminowe	5 498,50	228 759,30
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	5 498,50	228 759,30
4 Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1 Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Pasywa razem	2 893 653,01	2 452 503,82

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

Jednostki stowarzyszone:

Firma: Ovid Works S.A.
Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd: Jacek Chojecki, Jacek Dębowski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <http://www.ovidworks.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 13,10% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 13,10% w głosach*

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

Spółka otrzymała trzy dotacje Gameinn:

- W grudniu 2016 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. „Living Small Ethos in a Live Big Mythos”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 954 tys. zł.
- W październiku 2017 roku spółka uzyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. “Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”. Przyznana kwota dofinansowania wynosi 1 790 tys. zł.
- We wrześniu 2019 roku spółka pozyskała dofinansowanie na realizację projektu pt. "Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu "zdrajcy". Przyznana kwota dofinansowania wynosi 3 769 tys. zł. Projekt był realizowany wspólnie z Realms Distribution Sp. z o.o., podmiot z grupy Awaken Realms Sp. z o.o., jednym z największych producentów gier planszowych na świecie, z wieloma bardzo udanymi kampaniami na platformie Kickstarter, m.in. dla gier This War of Mine: The Board Game, Lords of Hellas, Nemesis, Tainted Grail: The Fall of Avalon czy Etherfields.

Spółka zadebiutowała na rynku NewConnect w dniu 31 lipca 2020 r. Premiera gry Metamorphosis miała miejsce w dniu 12 sierpnia 2020 roku na platformy PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Obecnie spółka kontynuuje prace nad wersją early access gry Nemesis: Distress we współpracy z grupą Awaken Realms oraz 1 września 2022 roku wydała na urządzenie Meta Quest 2 drugą część gry VR – Interkosmos 2000, realizowaną we współpracy z Meta Platforms Inc. W listopadzie 2023 roku Ovid Works S.A. podpisała z Mooneaters S.A. umowę dotyczącą opracowania gry "Everdream Valley" w wersji VR na urządzenia Oculus Quest 2 i Oculus Quest 3, która w znaczący sposób przyczyni się do przychodów spółki w 2023 i 2024 roku.

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

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

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

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

Spółka w 3Q23 wznowiła prace nad grą HeatWave dzięki uzyskaniu dofinansowania na kwotę 167 790,00 zł z Programu Wsparcia Gier Wideo 2023 realizowanego przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych.

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

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

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

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

3. Dane finansowe VARSAV Game Studios S.A.

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 30.09.2024	Stan na dzień 30.09.2023
A. Aktywa trwałe	6 830 389,33	6 671 239,07
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	1 300,74	1 821,00
1 Środki trwałe	1 300,74	1 821,00
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	6 803 493,07	6 607 193,07
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	6 803 493,07	6 607 193,07
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	25 595,52	62 225,00
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	25 463,00	62 225,00
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	132,52	0,00
B. Aktywa obrotowe	8 896 179,61	12 139 789,55
I. Zapasy	7 234 842,51	9 991 232,93
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	7 232 123,00	9 991 232,93
3 Produkty gotowe	0,00	0,00
4 Towary	0,00	0,00
5 Zaliczki na dostawy i usługi	2 719,51	0,00
II. Należności	614 287,23	669 758,62
1 Należności od jednostek powiązanych	1 000,00	1 000,00
2 Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3 Należności od pozostałych jednostek	613 287,23	668 758,62
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 011 876,44	1 443 565,60
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 011 876,44	1 443 565,60
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	35 173,43	35 232,40
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Aktywa razem	15 726 568,94	18 811 028,62

A.	Kapitał (fundusz) własny	10 533 519,07	15 083 394,07
I.	Kapitał podstawowy	2 004 999,90	2 004 999,90
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	10 638 767,54	10 638 767,54
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	6 574 617,50	6 518 617,50
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	1 505 452,17	1 505 452,17
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-11 018 935,14	-5 640 568,37
VI.	Zysk (strata) netto	828 617,10	56 125,33
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 193 049,87	3 727 634,55
I.	Rezerwy na zobowiązania	670 464,06	131 620,72
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	621 866,00	44 246,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	48 598,06	87 374,72
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II.	Zobowiązania Długoterminowe	24 632,08	1 269 180,00
1	Wobec jednostek powiązanych	24 632,08	1 269 180,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania Krótkoterminowe	4 493 733,85	2 322 613,95
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	1 344 547,92	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	3 149 185,93	2 322 613,95
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	4 219,88	4 219,88
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	4 219,88	4 219,88
	Pasywa razem	15 726 568,94	18 811 028,62

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2024-30.09.2024	1.07.2024-30.09.2024	1.01.2023-30.09.2023	1.07.2023-30.09.2023
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 884 723,31	1 111 489,24	2 658 947,67	1 028 531,32
I. Przychody ze sprzedaży produktów	1 188 117,91	388 508,56	825 350,56	487 455,25
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	1 696 605,40	722 980,68	1 833 597,11	541 076,07
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	2 302 694,64	971 447,57	2 243 545,46	804 746,50
I. Amortyzacja	390,21	130,08	390,15	130,05
II. Zużycie materiałów i energii	43 613,66	10 558,51	32 271,32	21 700,90
III. Usługi obce	468 981,51	295 827,67	417 693,49	168 896,60
IV. Podatki i opłaty	4 239,88	3 997,10	22 408,49	20 922,23
V. Wynagrodzenia	1 610 978,78	607 700,98	1 580 486,29	532 369,59
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	127 135,99	40 111,93	145 333,79	47 072,17
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	47 354,61	13 121,30	44 961,93	13 654,96
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	582 028,67	140 041,67	415 402,21	223 784,82
D. Pozostałe przychody operacyjne	4 368,42	989,72	780 697,45	127 893,09
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	777 289,05	126 935,49
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	4 368,42	989,72	3 408,40	957,60
E. Pozostałe koszty operacyjne	10 141,68	7 289,54	818 110,54	161 979,62
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	10 141,68	7 289,54	818 110,54	161 979,62
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	576 255,41	133 741,85	377 989,12	189 698,29
G. Przychody finansowe	807 120,84	780 802,77	436 336,51	17 587,21
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	783 455,25	777 992,22	144 508,14	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	23 665,59	2 810,55	290 241,16	16 000,00
V. Inne	0,00	0,00	1 587,21	1 587,21
H. Koszty finansowe	554 759,15	108 528,33	728 909,30	351 437,23
I. Odsetki	222 132,70	123 368,07	73 524,75	46 912,31

II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	220 150,01	0,00	389 062,05	44 993,73
IV.	Inne	112 476,44	-14 839,74	266 322,50	259 531,19
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	828 617,10	806 016,29	85 416,33	-144 151,73
J.	Podatek dochodowy	0,00	0,00	29 291,00	515,75
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	828 617,10	806 016,29	56 125,33	-144 667,48

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł	1.01.2024-30.09.2024	1.07.2024-30.09.2024	1.01.2023-30.09.2023	1.07.2023-30.09.2023
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	828 617,10	806 016,29	56 125,33	-144 667,45
II. Korekty razem	-1 950 431,91	-1 190 939,10	-2 240 735,35	-292 884,69
1. Amortyzacja	390,21	130,08	390,15	130,05
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	26 028,32	0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	286 112,21	-100 599,29	45 935,48	45 935,48
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-563 028,23	-557 507,80	-434 464,75	28 993,73
5. Zmiana stanu rezerw	-16 000,00	0,00	-15 000,00	-15 000,00
6. Zmiana stanu zapasów	-1 699 324,91	-725 700,19	-1 056 308,06	-401 780,47
7. Zmiana stanu należności	-211 440,08	225 892,41	-235 158,45	-171 389,44
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	214 450,89	-25 382,52	-23 180,05	80 650,35
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	12 379,68	-7 771,79	-6 595,45	5 576,27
10. Inne korekty		0,00	-516 354,22	133 999,34
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-1 121 814,81	-384 922,81	-2 184 610,02	-437 552,14
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	1 015 096,38	999 990,00	286 179,08	0,00
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	15 106,38	999 990,00	286 179,08	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	80 000,00	80 000,00	0,00	0,00
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	80 000,00	80 000,00	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	935 096,38	919 990,00	286 179,08	0,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	3 208 708,84	1 970 036,34	4 163 517,04	2 890 607,54
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 344 547,92	1 024 547,92	1 505 452,17	1 505 452,17
2. Kredyty i pożyczki	921 310,92	617 988,42	1 198 909,50	234 000,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	942 850,00	327 500,00	1 078 000,00	1 020 000,00
4. Inne wpływy finansowe		0,00	381 155,37	131 155,37
II. Wydatki	2 942 834,71	2 693 744,21	2 397 416,12	2 375 935,48
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych		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
4. Spłaty kredytów i pożyczek	687 808,25	681 717,75	664 480,64	650 000,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	2 017 547,92	1 774 547,92	1 687 000,00	1 680 000,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego		0,00	0,00	0,00
8. Odsetki	237 478,54	237 478,54	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe		0,00	45 935,48	45 935,48
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	265 874,13	-723 707,87	1 766 100,92	514 672,06
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	79 155,70	-188 640,68	-132 330,02	77 119,92
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	79 155,70	-188 640,68	-132 330,02	77 119,92
F. Środki pieniężne na początek okresu	189 085,69	456 882,07	445 315,65	235 865,71
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	268 241,39	268 241,39	312 985,63	312 985,63

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2024- 30.09.2024	1.07.2024- 30.09.2024	1.01.2023- 30.09.2023	1.07.2023- 30.09.2023
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 648 901,97	9 745 052,78	7 006 108,16	13 722 609,35
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	9 648 901,97	9 745 052,78	7 006 108,16	13 722 609,35
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	6 518 617,50	6 518 617,50	2 909,09	0,00
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	56 000,00	56 000,00	6 515 708,41	6 518 617,50
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	6 574 617,50	6 574 617,50	6 518 617,50	6 518 617,50
4	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	1 505 452,17	1 505 452,17	0,00	0,00
	4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	1 505 452,17	1 505 452,17
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	1 505 452,17	1 505 452,17	1 505 452,17	1 505 452,17
5	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-5 640 568,37	-5 640 568,37	-5 640 568,37	-5 640 568,37
	5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
	5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	5 640 568,37	5 640 568,37	5 640 568,37	5 640 568,37
	5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	5 640 568,37	5 640 568,37	5 640 568,37	5 640 568,37
	5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	11 018 935,14	11 018 935,14	5 640 568,37	5 640 568,37
	5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-11 018 935,14	-11 018 935,14	-5 640 568,37	-5 640 568,37
6	Wynik netto	570 952,54	548 351,73	56 125,33	-144 667,45
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	10 275 854,51	10 253 253,70	15 083 394,07	15 083 394,07
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	10 275 854,51	10 253 253,70	15 083 394,07	15 083 394,07

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 użytkowania przy zastosowaniu najwyższych stawek przewidzianych w przepisach podatkowych. Możliwe jest w uzasadnionych przypadkach skracanie lub wydłużanie okresu amortyzacji, jeżeli przewidywany okres użytkowania jest dłuższy lub krótszy niż wynikający z zastosowania przepisów podatkowych.

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

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

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

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

W zakresie ewidencji należności

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

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

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

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

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

W zakresie rezerw

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

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

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

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

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

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

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

W zakresie produkcji w toku

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

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w III kwartale 2024 roku

5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w III kwartale 2024 r.

W 3Q2024 roku Spółka wygenerowała 1 111 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 389 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów: z tytułu umowy wydawniczej na grę Bee Simulator – 57 tys. ERU, ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z wydaniem gry Everdream Valley – 12,5 USD oraz Giants Uprising (około 1 tys. USD).

W zakresie działań w okresie 3Q2024 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 1 111 tys. zł, w tym 389 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów oraz podnajmu części biura Spółki;
- sprzedaż 33.333 akcji Mooneaters S.A. po 30 zł za sztukę, za łączną kwotę 999.990 zł, przy cenie nabycia akcji wynoszącej 6,66 zł za akcje (sprzedano część akcji zakupionych od Qubic Games S.A. w dniu 21.03.2023)
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 726 tys. zł związany jest z produkcją w toku projektów gry BARKOUR;
- koszty działalności operacyjnej spółki nieznacznie wyższe vs 3Q23 ze względu na prace nad Bee Simulator: Ultimate Edition prowadzone przez zewnętrznego partnera,

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów Projektu CHASE/grę BARKOUR;
- wzrost pozycji Zobowiązania Krótkoterminowe wobec jednostek powiązanych – nierozliczona zaliczka na akcje serii I dokonana przez VARSAN S.A. oraz Łukasza Rosińskiego
- spadek poziomu kapitału własnego ze względu na odpisy dokonane w sprawozdaniu rocznym za 2023 rok.

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

Emitent nie publikował prognoz.

5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych. Realizowany w poprzednich latach Projekt QUADRIMA został zakończony w dniu 30.06.2023 roku.

Warszawa, dnia 14 listopada 2024 roku