



BARKOUR



RAPORT KWARTALNY

VARSAV Game Studios S.A.

za IV kwartał 2024 roku



**GIANTS
UPRISING**

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.....	20
3.1. Bilans	20
3.2. Rachunek zysków i strat	22
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych	23
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	25
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	26
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2024 roku	29
5.1. Komentarz Emitenta na temat okoliczności zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w IV kwartale 2024 r.....	29
5.2. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	30
5.3. Inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	30

Szanowni Państwo,

przekazuję na Państwa ręce raport VARSAN Game Studios S.A. prezentujący przegląd najważniejszych wydarzeń biznesowych oraz wyniki finansowe osiągnięte w 4Q24. Miniony kwartał to okres kontynuacji działań produkcyjnych kluczowego projektu studia - gry BARKOUR.

Czwarty kwartał 2024 roku był ostatnim kwartałem współpracy z NACONS SAS na dystrybucję i wydawanie Bee Simulator. Od 19 listopada 2024 rolę wydawcy przejęła spółka Untold Tales S.A. Przychody uzyskane ze sprzedaży Bee Simulator w 4Q24 sięgnęły około 35 tys. EUR, nadal jednak trwa okres przejściowy - transferu projektu z kont NACONS SAS na Untold Tales S.A. Jednocześnie ku końcowi zbliżają się prace nad grą Bee Simulator: Ultimate Edition, która dzięki nowym mechanikom – zbierania zasobów i dekorowania łańcuch, poprawie warstwy wizualnej gry oraz nowym lokacjom powinna istotnie przedłużyć okres komercjalizacji IP Bee Simulator i umożliwić podwyższenie jej jednostkowej ceny sprzedaży sprowadzonej przez dotychczasowego wydawcę do ceny 1 EUR/szt.

Gra Everdream Valley po raz kolejny przyniosła stabilne przychody spółce zależnej Mooneaters S.A., a także Spółce generując dla niej 8,1 tys. USD przychodu. Giants Uprising wygenerował dla Spółki przychód w wysokości około 1 tys. USD.

Zespół produkcyjny nadal w całości skupia się na produkcji gry BARKOUR z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. W 4Q24 zespół produkcyjny kontynuował pracę nad wszystkimi aspektami gry, dużą wartość jakościową oraz poprawę tempa produkcji jej warstwy wizualnej, wnosi przygotowany przez zewnętrznego podmiot shader, który zespół obecnie implementuje na wszystkich mapach. Kolejne duże milestone produkcji gry są obecnie zaplanowane na przełom 1Q25 i 2Q25, kiedy to zaplanowano focus testy gry oraz 2Q/3Q, na kiedy zaplanowano zamknięte i otwarte playtesty.

W 4Q24 roku spółka zależna - Mooneaters S.A. zakończyła prace nad wersjami konsolowymi trybu kooperacji oraz dużego dodatku do Everdream Valley, niestety ich proces portowania nadal się przedłuża i nadal nie zadebiutowały one na rynku. Jednocześnie zespół produkcyjny prowadził prace produkcyjne nad grą Everdream Valley, której finalna nazwa to Everdream Village. 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 4Q24 trwały także prace produkcyjne nad Everdream Valley VR prowadzone przy współpracy Mooneaters S.A. z Ovid Works S.A. Meta Platforms wyznaczyła także datę premiery gry na 15 maja br.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Wybrane dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2024- 31.12.2024	1.10.2024- 31.12.2024	1.10.2023- 31.12.2023	1.12.2023- 31.12.2023
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 885 087,50	1 000 364,19	931 373,58	3 590 321,25
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	547 890,63	-28 364,78	-4 845 983,41	-4 467 994,29
Zysk (strata) brutto	1 173 394,04	344 776,94	-4 820 004,16	-4 734 587,83
Zysk (strata) netto	1 096 823,04	268 205,94	-5 434 492,10	-5 378 366,77
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 666 176,82	-544 362,01	-2 337 647,79	-153 037,77
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	954 202,38	19 106,00	385 599,08	99 420,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	702 446,88	436 572,75	1 695 818,75	-70 282,17
Przepływy pieniężne netto, razem	-9 527,56	-88 683,26	-256 229,96	-123 899,94
Aktywa trwałe	6 828 817,68	6 828 817,68	6 629 047,02	6 629 047,02
Aktywa obrotowe	10 204 788,09	10 204 788,09	7 289 939,27	7 289 939,27
Kapitały własne	12 119 272,93	12 119 272,93	9 648 901,97	9 648 901,97
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 914 332,84	4 914 332,84	4 270 084,32	4 270 084,32
Suma bilansowa	17 033 605,77	17 033 605,77	13 918 986,29	13 918 986,29

W 4Q2024 roku Spółka wygenerowała 1 000 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 277 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów: z tytułu umowy wydawniczej na grę Bee Simulator – 35 tys. EUR, ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z wydaniem gry Everdream Valley – 8,1 USD oraz Giants Uprising (około 1 tys. USD).

Suma bilansowa na koniec 4Q2024 roku wynosiła 17 033 tys. zł, w tym 12 119 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:

Konrad Mroczek – Przewodniczący 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.

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.

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.

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 VARSAV 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 – 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 VARSAN 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 4Q24 całość zespołu deweloperskiego Emitenta skupiała się na produkcji gry BARKOUR z psem-agentem specjalnym jako głównym bohaterem. Zespół w 4Q24 skupiał się na regularnej produkcji kolejnych mechanik, elementów graficznych i dźwiękowych. Dużą wartością jakościową oraz poprawę tempa produkcji jej warstwy wizualnej, wnosi przygotowany przez zewnętrzny podmiot shader, który zespół obecnie implementuje na wszystkich lokacjach. Kolejne duże milestone produkcji gry są obecnie zaplanowane na przełom 1Q25 i 2Q25, kiedy to zaplanowano focus testy gry oraz 2Q/3Q, na kiedy zaplanowano zamknięte i otwarte playtesty.

Nasz zespół marketingowy prowadził komunikację gry na platformie Bluesky, regularnie uczestnicząc w wydarzeniach dla deweloperów indie. W 4Q2024 nastąpiła także publikacja materiałów związanych z systemem QUADRIMA.

2.5.2. Projekty badawczo-rozwojowe

Spółka nie prowadzi obecnie projektów badawczo-rozwojowych.

2.5.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta w Brazylii, ale zostaje wciągnięty do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego progresu wizualnego, jesteśmy bardzo zadowoleni z kluczowego w tego typu grach systemu walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising. Prace nad projektem 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 skupia obecnie wszystkie zasoby osobowe i finansowe na pracy nad kluczowym projektem studia – grą BARKOUR. Powrót do prac nad The Path Of Calydra Emitent rozważny po zakończeniu prac nad grą BARKOUR.

2.6. Zatrudnienie

Na dzień 31.12.2024 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 4Q24 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	1.01.2024-31.12.2024	1.01.2023-31.12.2023
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 31.12.2024	Stan na dzień 31.12.2023
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.

Sprzedż 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 stanowią 51,04% akcji w kapitale zakładowym Mooneaters S.A.

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters S.A.:*

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2024-31.12.2024	1.01.2023-31.12.2023
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	2 949 169,32	2 409 787,27
I. Przychody ze sprzedaży produktów	1 546 979,48	2 167 596,15
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	1 402 189,84	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	1 752 240,31	1 669 552,91
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	2 527,16	8 213,50
III. Usługi obce	1 378 930,92	1 123 230,69
IV. Podatki i opłaty	373,00	373,00
V. Wynagrodzenia	369 407,00	536 254,00
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	1 375,23	1 481,72
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	1 196 929,01	740 234,36
D. Pozostałe przychody operacyjne	2,62	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	2,62	3,08
E. Pozostałe koszty operacyjne	4,46	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)	1 196 927,17	980 234,86
G. Przychody finansowe	15 238,99	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	39 462,19	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	35 419,50	30 186,68
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	1 172 703,97	948 549,11
J. Podatek dochodowy	110 921,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I - J - K)	1 061 782,97	948 549,11

Podstawowe pozycje sprawozdania finansowego Mooneaters SA:*

Bilans, dane w zł	Stan na dzień 31.12.2024	Stan na dzień 31.12.2023
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	3 400 202,49	2 452 503,82
I. Zapasy	2 628 731,84	1 226 542,00
1 Materiały	0,00	0,00
2 Półprodukty i produkty w toku	2 628 731,84	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	637 516,11	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	410 000,00	290 403,00
III. Inwestycje krótkoterminowe	133 954,54	793 718,38
1 Krótkoterminowe aktywa finansowe	133 954,54	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	3 400 202,49	2 452 503,82

A.	Kapitał (fundusz) własny	3 354 527,49	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	1 061 782,97	948 549,11
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	54 675,00	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	54 675,00	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	3 445,00	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	3 400 202,49	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: 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 VARSAN Game Studios S.A.

3.1. Bilans

Bilans, dane w zł		Stan na dzień 31.12.2024	Stan na dzień 31.12.2023
A.	Aktywa trwałe	6 828 817,68	6 629 047,02
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	1 170,76	1 690,95
1	Środki trwałe	1 170,76	1 690,95
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	6 776 493,07	6 601 893,07
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	6 776 493,07	6 573 030,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	51 153,85	25 463,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	45 648,00	25 463,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	5 505,85	0,00
B.	Aktywa obrotowe	10 204 788,09	7 289 939,27
I.	Zapasy	7 957 505,90	5 535 517,60
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	7 954 786,39	5 535 517,60
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	731 127,22	402 847,15
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	730 127,22	401 847,15
III.	Inwestycje krótkoterminowe	1 483 354,24	1 303 888,89
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 483 354,24	1 303 888,89
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	32 800,73	47 685,63
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	Aktywa razem	17 033 605,77	13 918 986,29

A.	Kapitał (fundusz) własny	12 119 272,93	9 648 901,97
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	6 547 617,50	6 518 617,50
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	2 850 000,09	1 505 452,17
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-11 018 935,14	-5 640 568,37
VI.	Zysk (strata) netto	1 096 823,04	-5 378 366,77
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 914 332,84	4 270 084,32
I.	Rezerwy na zobowiązania	722 340,06	686 464,06
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	649 742,00	621 866,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	48 598,06	48 598,06
3	Pozostałe rezerwy	24 000,00	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	4 163 140,82	2 310 220,38
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	4 163 140,82	2 310 220,38
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		17 033 605,77	13 918 986,29

3.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat, dane w zł	1.01.2024- 31.12.2024	1.10.2024- 31.12.2024	1.12.2023- 31.12.2023	1.10.2023- 31.12.2023
A. Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi:	3 885 087,50	1 000 364,19	3 590 321,25	931 373,58
I. Przychody ze sprzedaży produktów	1 465 818,71	277 700,80	1 240 738,17	415 387,61
- w tym od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie wartość ujemna)	2 419 268,79	722 663,39	2 349 583,08	515 985,97
III. Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	3 264 839,02	962 144,38	3 088 350,69	844 805,23
I. Amortyzacja	520,26	130,05	520,20	130,05
II. Zużycie materiałów i energii	47 701,72	4 088,06	60 667,60	28 396,28
III. Usługi obce	612 651,77	143 670,26	499 427,21	81 733,72
IV. Podatki i opłaty	4 414,76	174,88	21 437,48	-971,01
V. Wynagrodzenia	2 361 476,78	750 498,00	2 239 510,62	659 024,33
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	169 140,59	42 004,60	194 357,79	49 024,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	68 933,14	21 578,53	72 429,79	27 467,86
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata ze sprzedaży (A-B))	620 248,48	38 219,81	501 970,56	86 568,35
D. Pozostałe przychody operacyjne	5 529,08	1 160,66	823 440,79	42 743,34
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	777 289,05	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	5 529,08	1 160,66	46 151,74	42 743,34
E. Pozostałe koszty operacyjne	77 886,93	67 745,25	5 793 405,64	4 975 295,10
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	4 971 701,29	4 971 701,29
III. Inne koszty operacyjne	77 886,93	67 745,25	821 704,35	3 593,81
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	547 890,63	-28 364,78	-4 467 994,29	-4 845 983,41
G. Przychody finansowe	1 379 239,12	572 118,28	535 691,92	99 355,41
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	5 844,06	5 844,06	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	793 506,96	10 051,71	221 723,70	77 215,56
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	579 888,10	556 222,51	296 668,83	6 427,67
V. Inne	0,00	0,00	17 299,39	15 712,18
H. Koszty finansowe	753 735,71	198 976,56	802 285,46	73 376,16
I. Odsetki	240 726,84	18 594,14	82 338,47	8 813,72

II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	207 230,50	-12 919,51	394 362,05	5 300,00
IV.	Inne	305 778,37	193 301,93	325 584,94	59 262,44
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	1 173 394,04	344 776,94	-4 734 587,83	-4 820 004,16
J.	Podatek dochodowy	76 571,00	76 571,00	643 778,94	614 487,94
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I - J - K)	1 096 823,04	268 205,94	-5 378 366,77	-5 434 492,10

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych, dane w zł		1.01.2024- 31.12.2024	1.10.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	1.10.2023- 31.12.2023
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej					
I.	Zysk (strata) netto	1 096 823,04	293 185,58	-5 378 366,77	-5 434 492,10
II.	Korekty razem	-2 762 999,86	-837 547,59	3 040 718,98	5 281 454,33
	1. Amortyzacja	520,26	130,05	520,20	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)	578 428,04	292 315,83	46 693,65	758,17
	4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-1 142 295,36	-579 267,13	-512 807,98	-78 343,23
	5. Zmiana stanu rezerw	35 876,00	51 876,00	539 843,34	554 843,34
	6. Zmiana stanu zapasów	-2 421 988,30	-599 392,39	3 399 407,27	4 455 715,33
	7. Zmiana stanu należności	-328 280,07	-116 852,89	-45 666,98	189 491,47
	8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	499 517,20	123 500,57	84 511,71	107 691,76
	9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-10 805,95	-9 857,63	17 713,32	24 308,77
	10. Inne korekty		0,00	-489 495,55	26 858,67
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-1 666 176,82	-544 362,01	-2 337 647,79	-153 037,77
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej					
I.	Wpływy	1 034 202,38	19 106,00	385 599,08	99 420,00
	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	1 034 202,38	1 019 096,00	385 599,08	99 420,00
	4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	80 000,00	0,00	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	0,00	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)	954 202,38	19 106,00	385 599,08	99 420,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		0,00		0,00
I. Wpływy	3 758 060,05	549 351,21	4 463 505,04	299 988,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 344 547,92	0,00	1 505 452,17	0,00
2. Kredyty i pożyczki	1 064 129,96	142 819,04	1 198 897,50	-12,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	1 349 382,17	406 532,17	1 378 000,00	300 000,00
4. Inne wpływy finansowe		0,00	381 155,37	0,00
II. Wydatki	3 055 613,17	112 778,46	2 767 686,29	370 270,17
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	784 351,00	96 542,75	863 992,64	199 512,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	2 027 547,92	10 000,00	1 857 000,00	170 000,00
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	243 714,25	6 235,71	46 693,65	46 693,65
9. Inne wydatki finansowe		0,00	0,00	-45 935,48
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	702 446,88	436 572,75	1 695 818,75	-70 282,17
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-9 527,56	-88 683,26	-256 229,96	-123 899,94
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-9 527,56	-88 683,26	-256 229,96	-123 899,94
F. Środki pieniężne na początek okresu	189 085,69	268 241,39	445 315,65	312 985,63
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	179 558,13	179 558,13	189 085,69	189 085,69

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym, dane w zł		1.01.2024- 31.12.2024	1.10.2024- 31.12.2024	1.01.2023- 31.12.2023	1.10.2023- 31.12.2023
I	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 648 901,97	10 533 519,07	7 006 108,16	7 377 807,31
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	9 648 901,97	10 533 519,07	7 006 108,16	7 377 807,31
1	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
	1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90	2 004 999,90
2	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
	2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
	2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54	10 638 767,54
3	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	6 518 617,50	6 518 617,50	2 909,09	2 909,09
	3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	29 000,00	29 000,00	6 515 708,41	6 515 708,41
	3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	6 547 617,50	6 547 617,50	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	1 344 547,92	1 344 547,92	1 505 452,17	1 505 452,17
	4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	2 850 000,09	2 850 000,09	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	1 121 802,68	293 185,58	-5 378 366,77	-5 434 492,10
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	12 144 252,57	12 144 252,57	9 648 901,97	9 648 901,97
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	12 144 252,57	12 144 252,57	9 648 901,97	9 648 901,97

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

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

W zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych

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

W zakresie ewidencji środków trwałych

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

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

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

W zakresie inwestycji długoterminowych

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

W zakresie aktywów finansowych i zobowiązań finansowych

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

W zakresie rzeczowych składników aktywów obrotowych

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

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

W zakresie ewidencji należności

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

W zakresie ewidencji środków pieniężnych

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

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

W zakresie kapitałów (funduszy) własnych

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

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

W zakresie rezerw

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

W zakresie rozliczeń międzyokresowych - w pasywach

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

W zakresie ewidencji przychodów

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

W zakresie ewidencji kosztów

Spółka prowadzi koszty w układzie porównawczym.

Na wynik finansowy Spółki wpływają ponadto:

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

W zakresie opodatkowania

Wynik brutto korygują:

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

W zakresie produkcji w toku

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

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności w IV kwartale 2024 roku

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

W 4Q2024 roku Spółka wygenerowała 1 000 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, z czego 277 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów: z tytułu umowy wydawniczej na grę Bee Simulator – 35 tys. EUR, ze spółką zależną - Mooneaters S.A. na świadczenie usług związanych z wydaniem gry Everdream Valley – 8,1 tys. USD oraz Giants Uprising (około 1 tys. USD).

W zakresie działań w okresie 4Q2024 r., które miały wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody netto w wysokości 1 000 tys. zł, w tym 277 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów oraz podnajmu części biura Spółki;
- wzrost pozycji zmiana stanu produktów o kwotę 722 tys. zł związany jest z produkcją w toku projektów gry BARKOUR;
- koszty działalności operacyjnej spółki nieznacznie wyższe vs 4Q23 ze względu na prace nad Bee Simulator: Ultimate Edition prowadzone przez zewnętrznego partnera,

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki:

- zwiększenie pozycji Półprodukty i produkty w toku w związku z aktywacją kosztów gry BARKOUR;
- wzrost pozycji Zobowiązania Krótkoterminowe ze względu na zwiększenie poziomu finansowania dłużnego Spółki
- wzrost poziomu kapitału własnego poprzez zaliczenie na kapitał rezerwowy zaliczek na akcje serii I.

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 lutego 2025 roku