



Raport kwartalny Spółki Ovid Works S.A. z siedzibą w Warszawie

*Za okres
od dnia 1 stycznia 2023 roku
do dnia 31 marca 2023 roku*



Warszawa, dnia 15 maja 2023 roku

Spis treści

Wstęp	3
1. Realizowane projekty	5
1.1. „Interkosmos 2000”	5
1.2. „Metamorfoza”	6
1.3. „Nemesis: Distress”	8
1.4. „Interkosmos”	9
1.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”	10
1.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”	10
1.7. Działania dystrybucyjne poprzednich tytułów	11
2. Podstawowe informacje o Emitencie	12
2.1. Zarząd	12
2.2. Rada Nadzorcza	12
3. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu	12
4. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	13
5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	13
6. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe (wszystkie dane finansowe prezentowane są w polskich złotych)	18
6.1. Bilans	18
6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy	21
6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia	22
6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	23
7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 1Q 2023 roku.	25
8. Informacje na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podjął w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, w szczególności poprzez działania nastawione na wprowadzanie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	27
9. Stanowisko Zarządu odnośnie zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym	27
10. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym	28
11. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty	28

Wstęp

Szanowni Państwo,

Niniejszy raport za pierwszy kwartał 2023 roku chcielibyśmy rozpocząć od informacji o nagrodzie jaką otrzymała nasza gra „Interkosmos 2000” w konkursie 2023 Indie Game Award w kategorii najlepsza gra VR. Jest to dla nas bardzo duże wyróżnienie, za ciężką i wytrwałą pracę nad grą, trwającą ponad dwa lata. Gra powstała przy dofinansowaniu pozyskanemu z Creative Europe, wsparciu właściciela platformy Oculus Quest Store oraz m.in. ze środków z pożyczki, którą Spółka uzyskała w kwietniu ubiegłego roku.

Jako Zarząd, podjęliśmy decyzję, aby cyklicznie aktualizować grę „Interkosmos 2000”, poprzez dodawanie nowej zawartości i tym samym uatrakcyjnając rozgrywkę. W pierwszym kwartale b.r. zespół pracował nad dodaniem dwóch misji związanych z nastawianiem luster w teleskopach Hubble’a i Keplera.

Nasze działania koncentrowały się na rozszerzaniu kanałów dystrybucji gry „Interkosmos 2000”. I tak, w lutym miała miejsce premiera gry w wersji na PC w pięciu wersjach językowych na platformie sprzedażowej Steam. Zespół przygotowywał również „Interkosmos 2000” do finalnej akceptacji wersji gry przez właściciela chińskiej platformy PICO Store i rozpoczęcia dystrybucji tytułu w kwietniu b.r. W tym roku otrzymaliśmy również devkit oraz test kit od Sony i przygotowujemy wycenę portów gry „Interkosmos 2000” na platformę PlayStation VR.

Natomiast, w związku z odzyskaniem w 2022 roku IP do stworzonej przez Ovid Works gry „Metamorfoza”, w pierwszym kwartale rozpoczęliśmy projektowanie rozszerzenia do gry.

Plany Spółki na kolejne lata to przede wszystkim prace nad kolejnymi tytułami: „Venexia” i „Faust”. Grami, które będą oparte bardziej na designie niż rozbudowanej mechanice, dzięki czemu ich tworzenie będzie obciążone znacznie niższymi kosztami produkcji niż poprzednie produkcje. Zdajemy sobie sprawę z wysokości nakładów jakie trzeba ponieść przy produkcji każdego tytułu, w szczególności kosztów wynagrodzeń członków zespołu developerskiego. Dotychczas personel obecny był na całym etapie produkcji, co generowało bardzo wysokie koszty, a nie zawsze przekładało się na potrzebę zaangażowania poszczególnych jego członków. Dlatego, w pierwszym kwartale, postanowiliśmy zmniejszyć personel do czasu pozyskania źródła dofinansowania do czasu rozpoczęcia prototypowania i rozwoju projektów. Dotacje jako forma finansowania, nieodłącznie wpisują się w działalność i plany Spółki. Dlatego i w tym roku zdecydowaliśmy się przystąpić do konkursu organizowanego przez Creative Europe i złożyliśmy wniosek o dofinansowanie prototypowania prac nad projektem „Venexia” w kwocie 150 tys. zł., a także złożyliśmy wniosek do Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych na dofinansowanie prototypu gry „Faust” w kwocie 400 tys. złotych.

W pierwszym kwartale b.r. „Interkosmos 2000” uczestniczył w kilku akcjach promocyjnych, w tym tzw. „bundlach” (zestawach) na platformie sprzedażowej Oculus Quest Store, do których cyklicznie jesteśmy zapraszani. Każda taka akcja promocyjna, przynosi zdecydowany wzrost przychodu ze sprzedaży, jednakże w

pozostałych tygodniach ilość sprzedawanych kopii gry pozostaje na niższym, ale w miarę równym poziomie. W kolejnym kwartale zaplanowane zostały już kolejne proporcje.

W minionym kwartale udało nam się sprzedać dodatkowo 3000 kopii gry „Metamorfoza”, która udostępniona została w Platynowej Kolekcji gier na platformie Fanatical.

Rozpoczęliśmy również współpracę z agencją reklamową Galaktus, która realizuje dla nas usługi w zakresie public relations, marketingu oraz influencer marketingu na rynku polskim i zagranicznym. Podjęliśmy działania zmierzające do zwiększenia rozpoznawalności produktów Spółki na szerokim rynku gier oraz poprawienia komunikacji z obecnymi i potencjalnymi inwestorami. W marcu, przy współpracy z StrefaInwestorów.pl zorganizowaliśmy webinar, na którym Prezes Zarządu Jacek Dębowski przedstawił plany Spółki. Rozwijamy też kanał discord dla całej społeczności graczy, która gra w gry Ovid Works. Celem stworzenia jednego kanału jest konsolidacja dotychczasowej bazy graczy spółki i umożliwienie społeczności bezpośredniego kontaktu z twórcami naszych gier, niezależnie czy jest to gra Interkosmos na VR czy Metamorfoza na PC lub konsolach.

Początek roku był również okresem, w którym członkowie Zarządu udzielili pożyczek Emitentowi na bieżące funkcjonowanie. Dzięki czemu Spółce udało się spłacić część pożyczki otrzymanej w kwietniu ub. r. od podmiotu zewnętrznego. Na moment publikacji niniejszego raportu pożyczka nie została w całości spłacona. Jak informowaliśmy w poprzednim raporcie, Spółka borykała się z problemem opóźnień w płatnościach od firmy Meta Platforms Technologies Ireland Ltd. za sprzedaży gry „Intekosmos 2000” na platformie Oculus Quest Store w 2022 roku. W styczniu b.r. Spółka uzyskała wszystkie zaległe płatności, a bieżące - otrzymuje terminowo.

Mając na uwadze stan zobowiązań Spółki Zarząd zdecydował się również na znaczące obniżenie swoich wynagrodzeń, nie zmniejszając przy tym stopnia zaangażowania w sprawy Ovid Works.

Jako Zarząd, zdajemy sobie sprawę, że obecny stan zobowiązań Spółki jest wysoki. Jednakże potwierdzamy, że podejmowane przez nas działania mają zmierzać do zwiększenia przychodów ze sprzedaży, spłaty powstałych zobowiązań oraz rozwoju nowych projektów.

Zapraszamy Państwa do zapoznania się ze szczegółową treścią niniejszego raportu.

Z wyrazami szacunku

Jacek Dębowski
Prezes Zarządu

Jacek Chojecki
Wiceprezes Zarządu

1. Realizowane projekty

1.1. „Interkosmos 2000”



Źródło: Emitent

„Interkosmos 2000” to emocjonująca kontynuacja gry „Interkosmos” wydanej w 2017 r. Najważniejsze zmiany w zrealizowanym projekcie w stosunku do poprzednika to:

- większa modularność gry, umożliwiająca realizację kilku różnych scenariuszy rozgrywki,
- otwarta struktura projektu, zapewniająca możliwość dalszego rozwoju projektu po jego premierze,
- całkowita zmiana i jednocześnie rozbudowanie kapsuły, w tym dodanie całkiem nowych systemów i większej przestrzeni rozgrywki,
- zmiana estetyki na bardziej nowoczesną (przełom XX i XXI wieku), inspirowaną stacją kosmiczną ISS.

Rozgrywka opiera się na zarządzaniu systemami kapsuły oraz nawigacji w przestrzeni kosmicznej. Gracz ma okazję wykonywać manewry inspirowane rzeczywistością: transfery orbit, dokowanie, oblatywanie kosmicznych obiektów, manewrowanie poprzez pola przeszkód. Będzie musiał zachować zimną krew by móc zarządzać awariom i przeżyć wśród wrogiej kosmicznej pustki.

Prace nad grą, pod roboczym tytułem „Falling Star, rozpoczęły się w styczniu 2020 roku. Natomiast we wrześniu 2019 r. Spółka prezentując koncepcję „Falling Star” wygrała konkurs organizowany przez Creative Europe EACEA/24/2018 w schemacie Development gier video i uzyskała dofinansowania na poziomie 150 tys. euro na realizację zwycięskiej gry.

W sierpniu 2021 r. Zarząd Spółki podpisał umowę z właścicielem platformy VR Meta Quest, której celem było wsparcie developmentu projektu oraz promocji gry. Jednocześnie w wyniku podpisanej umowy, Emitent zmienił zakres gry tak, aby spełniała oczekiwania rynkowe wskazane przez nowego partnera; czyli skoncentrowanie się na trybie jednoosobowym oraz urządzeniu Oculus Quest 2. Premiera gry miała miejsce 1 września 2022 roku na platformie Oculus Quest Store.

W czwartym kwartale 2022 roku Spółka zawarła umowę współpracy z chińską firmą Pico Immersive Pte Ltd. na portowanie gry w celu jej sprzedaży w PICO Store, dostępnej w chińskiej wersji językowej z napisami. Rozpoczęcie sprzedaży na platformie chińskiego nastąpiło w kwietniu 2023 roku.

W dniu 16 lutego 2023 roku Spółka wydała grę na platformie sprzedażowej Steam VR, do użytku na urządzenia PC. Dodatkowo wraz z aktualizacją, gra umożliwia rozgrywkę w pięciu wersjach językowych: angielskiej – audio oraz z napisami dla hiszpańskiej, francuskiej, niemieckiej i chińskiej (uproszczonej). Premierze towarzyszyła akcja promocyjna oraz kampania marketingowa.



Źródło: Emitent

W kwietniu 2023 roku miała miejsce druga aktualizacja gry „Space Telescope Update”.

1.2. „Metamorfoza”



Źródło: Emitent

Premiera „Metamorfozy” miała miejsce w sierpniu 2020 roku na PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.

„Metamorfoza” to gra, która opiera swój scenariusz na dziwnej i urzekającej powieści Franza Kafki pod tytułem „Przemiana”. „Metamorfoza” jest pierwszoosobową grą, w której akcja odbywa się w pięknych wnętrzach Pragi w latach 20. XX wieku. Gracz w „Metamorfoza”, podobnie jak w powieści Kafki wciela w rolę robaka, na którego czekają niebezpieczeństwa ze strony krwiożerczego chrząszcza, bezlitosnych zwierząt domowych i olbrzymich ludzi. Gra w surrealistyczny sposób rozwija książkową narrację Kafki, jednocześnie dając graczowi dawkę typowo growych elementów, takich jak zagadki środowiskowe, wyzwania sprawnościowe czy odkrywanie alternatywnych dróg ucieczki.

Gra „Metamorfoza” powstała dzięki zaimplementowaniu do niej wyników prac B+R z dwóch projektów dofinansowanych za przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju „Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020”).

23 września 2022 roku Emitent zawarł Porozumienie z All In! Games Spółka S.A., na mocy którego, strony zakończyły dotychczasową współpracę w zakresie produkcji, dystrybucji oraz promocji gry komputerowej „Metamorfoza”. Licencja udzielona dotychczas All In! Games na podstawie Umowy Wydawniczej uległa rozwiązaniu, a Emitent pozostaje wyłącznym podmiotem uprawnionym do praw własności intelektualnej do gry. Według oceny Zarządu odzyskanie pełni praw do gry stworzonej przez Emitenta umożliwi po pierwsze dowolne wykorzystanie stworzonego świata, zarówno muzycznego, jak i estetycznego oraz dopracowanie mechaniki gry w kolejnych tytułach realizowanych przez Emitenta.

Po drugie Spółka uzyskała dostęp do portów gry na konsole PS4, Xbox One i Nintendo Switch, co pozwala rozpocząć etap rozmów na temat poprawy błędów w tych wersjach z potencjalnymi partnerami (w szczególności dotyczy to źle sportowanej wersji na Nintendo Switch, która znacząco obniżyła oceny Metamorfozy z perspektywy wszystkich platform).

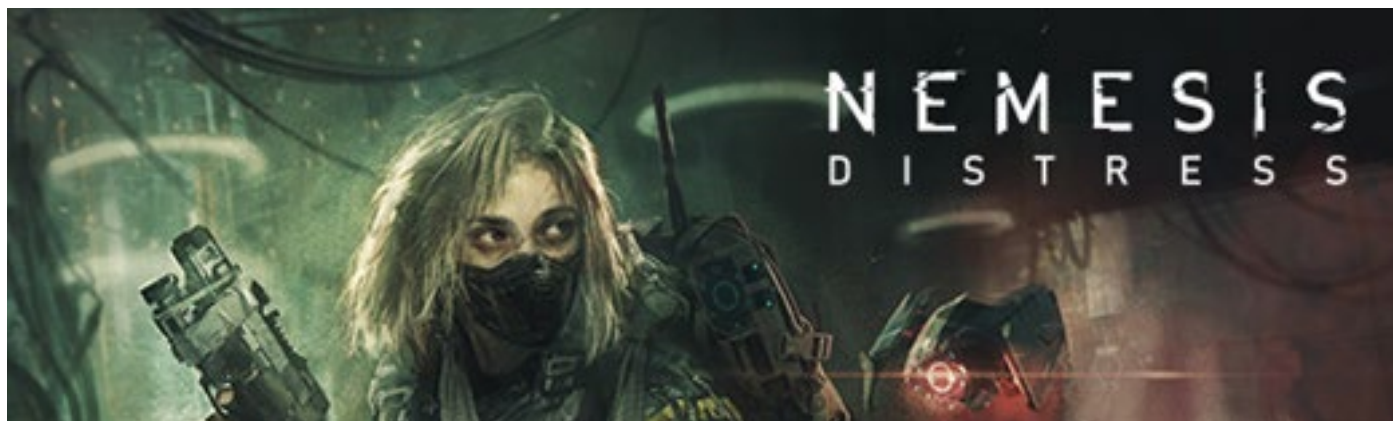
Po trzecie, efekty wszelkich działań Emitenta w obszarze „Metamorfozy” będą przynosić Spółce znacznie więcej korzyści finansowych niż do tej pory. W ocenie Emitenta, dobra znajomość zawartości Gry i pełna kontrola nad jej wszystkimi wersjami dają możliwość działań promocyjno-sprzedażowych, blisko skorelowanych z unikalnym charakterem produktu. Dodatkowo Porozumienie otwiera możliwości związane z wydawaniem produktów pochodnych, opartych na unikalnych walorach graficznych czy rozwiązaniach programistycznych zawartych w „Metamorfozy”.



Źródło: Emitent

Prace nad zaprojektowaniem i wykonaniem rozszerzeń do gry „Metamorfoza” rozpoczęły się w marcu 2023 roku.

1.3. „Nemesis: Distress”



Gra „Nemesis: Distress” to wieloosobowa gra wykorzystująca model „zdrajcy”. Gra realizowana jest wspólnie ze studiem Awaken Realms (rynkowa nazwa dla Realms Distribution sp. z o. o.).

15 czerwca 2022 roku gra została udostępniona w wersji tzw. Early access na platformie sprzedażowej Steam. Gra inspirowana jest grą planszową o tym samym tytule. Gra planszowa „Nemesis” (Awaken Realms, autor Adam Kwapiński) stała się światowym hitem i według największego portalu gier planszowych (Bgg.com) jest oceniana przez użytkowników jako trzydziesta piąta najlepsza gra planszowa w historii (overall) oraz dziewiąta najlepsza gra tematyczna w historii. „Nemesis” trafiła już do dziesiątków tysięcy graczy planszowych na całym świecie,

planowane są też nowe dodruki. Grę planszową oficjalnie pozytywnie ocenił jeden z największych recenzentów gier video oraz pojawiła się dwukrotnie w serialu South Park.

Najistotniejszymi elementami rozgrywki w „Nemesis: Distress” są poczucie zagrożenia lub horroru oraz mechanizmy związane ze skradaniem połączonym z interakcją z otoczeniem. Gra posiada mroczny klimat, w którym gracze muszą planować kolejne posunięcia w kontekście aktualnej misji głównej lub misji pobocznych oraz aktualnej sytuacji panującej na statku. Zagrożenie ze strony obcej rasy jest podstawą sytuacji kryzysowej w której znajdują się gracze. Wykorzystując mechanizmy gry wspierające planowanie, skradanie się, unikanie niebezpieczeństw oraz wykorzystywanie przedmiotów oraz otoczenia, gracze muszą zrealizować różnego rodzaju misje. Jednocześnie wszechobecna atmosfera horroru przekłada się nie tylko na sytuacje, które mają graczy przestraszyć, ale również mogą spowodować wymuszoną zmianę tempa ze skradanki do panicznej - lub zaplanowanej - ucieczki.

Po premierze gry w wersji „Early Access” zespół „Nemesis: Distress” kontynuował prace w zakresie poprawek i prac przygotowujących do przyszłej premiery pełnej wersji produktu.

Obecnie wszystkie prace na projekcie „Nemesis: Distress” prowadzone są przez Awaken Realms. Emitent będzie informował o dacie finalnej premiery gry w drodze raportu bieżącego ESPI.

1.4. „Interkosmos”



Źródło: Emitent

Pierwszą grą zrealizowaną przez studio był „Interkosmos”, będący wymagającą mini-grą w wirtualnej rzeczywistości, opowiadającą komediową historię astronauty, pełną zwrotów akcji, międzynarodowych intryg i zimnowojennych absurdów. „Interkosmos” to symulator z elementami survivalowymi. Gracz musi poprowadzić swoją w pełni interaktywną kapsułę Zvezda do bezpiecznego lądowania, korzystając z pomocy NASA i Roskosmosu. Gracz w trakcie lotu otrzymujemy odpowiednie instrukcje (zarówno od Rosjan jak i NASA). Niemniej większość czynności musi wykonać sam, z przystosowaniem się do nowych warunków włącznie. Gra jest inspirowana technologią kosmiczną z 1970 roku, w której każdy przełącznik, manometr i mechaniczny bit może mieć znaczenie dla przetrwania gracza-astronauty w powrocie na ziemię. Premiera gry miała miejsce w kwietniu 2017 roku.

1.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”.



Źródło: Emitent

Trwają prace nad designem gry, rozwijaniem prototypu, iteracji poszczególnych elementów rozgrywki. Zarząd Spółki złożył wniosek o dofinansowanie fazy prototypowania gry w konkursie organizowanym przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych.

1.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”



Źródło: Emitent

Venexia to izometryczna historyczna gra przygodowa z elementami RPG i podstępny rozgrywająca się w Wenecji w drugiej połowie XVIII wieku.

Gracz steruje Francesco, patrycjuszem i oszustem, który specjalizuje się w manipulacji, kradzieży i handlu informacjami. W trakcie swoich przygód jest on m.in. mimowolnym uczestnikiem przemian, schyłku i ostatecznego upadku republiki.

„Venexia” jest przede wszystkim grą napędzaną narracją, skupiającą się na dialogach z innymi postaciami. Zawiera również elementy skradania się, które nadają jej bardziej zręcznościowy charakter, kiedy sytuacja lub narracja tego wymaga. Gra jest w fazie prototypowania.

Zarząd Spółki złożył wniosek o dofinansowanie fazy prototypowania gry „Venexia” konkursie organizowanym przez Creative Europe.

1.7. Działania dystrybucyjne poprzednich tytułów

Równolegle do działań produkcyjnych i promocyjnych w zakresie nowych projektów, Spółka prowadziła działania dystrybucyjne mające na celu wzmocnienie sprzedaży tytułów znajdujących się w jej podstawowym portfolio, głównie skoncentrowane wokół promocji na dostępnych platformach sprzedażowych.

Interkosmos 2000

16-23.02.2023 Promocja 10% po premierze na Steam

6-13.03.2023 Promocja 30% na Oculus Quest Store

Interkosmos:

Promocja ciągła 25% Space VR Bundle na Steam

W kolejnym kwartale Spółka planuje dalsze działania promocyjne.

2. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma:	Ovid Works S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Dobra 4 lok 10, 00-388 Warszawa
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Tel.	+ 48 662 478 920
Internet:	www.ovidworks.com
E-mail:	office@ovidworks.com
KRS:	0000793229
REGON:	363541909
NIP:	701-05-40-701
Kapitał zakładowy na dzień publikacji raportu	1.072.600,00 zł

2.1. Zarząd

Na dzień publikacji niniejszego raportu w skład Zarządu Emitenta wchodzi:

- Jacek Dębowski – Prezes Zarządu;
- Jacek Chojecki – Wiceprezes Zarządu.

2.2. Rada Nadzorcza

Na dzień publikacji niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej Emitenta wchodzi:

1. Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej;
2. Michał Kwiatkowski - Członek Rady Nadzorczej;
3. Krzysztof Ludwiniak - Członek Rady Nadzorczej;
4. Łukasz Rosiński-Członek Rady Nadzorczej;
5. Tomasz Sielicki -Członek Rady Nadzorczej.

3. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu

Według stanu wiedzy Spółki struktura akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Lp.	Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji (w szt.)	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach
1	Jacek Dębowski *	1 074 200	10,01%	10,01%
2	Jacek Chojecki **	1 074 200	10,01%	10,01%
3.	Varsav Game Studios S.A.***	1 356 177	12,64%	12,64%
4	Rockbridge TFI S.A. z siedzibą w Warszawie (z zarządzanymi funduszami w tym z funduszem Rockbridge FIZ Gier i Innowacji****)	725 755	6,77%	6,77%
5	Pozostali	6 495 668	60,56%	60,56%
		10 726 000	100%	100 %

* z czego 215.000 akcji, stanowiących 20,01% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem przyznania osobie trzeciej nieodwołalnego prawa nabycia akcji (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 5/2022 opublikowanego przez Emitenta w dniu 22 kwietnia 2022 roku) oraz 440.000 akcji stanowiących 40,96% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem zastawu rejestrowego (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 11/2022 i ESPI nr 12/2022 opublikowanych przez Emitenta w dniu 11 lipca 2022 roku).

** z czego 215.000 akcji, stanowiących 20,01% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem przyznania osobie trzeciej nieodwołalnego prawa nabycia akcji (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 6/2022 opublikowanego przez Emitenta w dniu 22 kwietnia 2022 roku oraz 440.000 akcji stanowiących 40,96% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem zastawu rejestrowego (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 13/2022 opublikowanego przez Emitenta w dniu 8 sierpnia 2022 roku).

*** z czego 200.000 akcji, stanowiących 14,75% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem zastawu rejestrowego, przy czym akcje te pozostają zapisane na rachunku papierów wartościowych akcjonariusza Varsav Game Studios S.A., a prawa głosu z zastawionych akcji oraz pozostałe prawa korporacyjne wykonywać będzie w dalszym ciągu akcjonariusz (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 16/2021 opublikowanego przez Varsav Game Studios S.A.)

**** z czego Rockbridge FIZ Gier i Innowacji według stanu wiedzy Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu do publicznej wiadomości posiada: 700.000 akcji Spółki stanowiących 6,53% kapitału zakładowego, uprawniających do 6,53% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

4. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

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

Od 1 stycznia 2020 roku Emitent stosuje następujące zasady przy sporządzaniu sprawozdań finansowych - wartości niematerialne wytworzone we własnym zakresie Spółka prezentuje w Kosztach zakończonych prac rozwojowych. Do 31.12.2019 roku wartości niematerialne i prawne wytworzone we własnym zakresie Emitent prezentował w "Innych wartościach niematerialnych i prawnych". Decyzja ta została podjęta w związku z koniecznością przejrzystości prezentowanych danych finansowych, a w szczególności wyodrębnienia zakupionych a nie wytworzonych we własnym zakresie kosztów Wartości Niematerialnych i Prawnych.

Środki trwałe w budowie

Środki trwałe w budowie są wyceniane w wysokości ogółu kosztów pozostających w bezpośrednim związku z ich nabyciem lub wytworzeniem, w tym kosztów finansowych, pomniejszonych o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. Środki trwałe w budowie nie są amortyzowane do momentu zakończenia ich budowy i oddania do użytkowania.

Wartości niematerialne wytworzone we własnym zakresie Spółka prezentuje w odrębnych kategoriach produkty końcowe projektów rozwojowych („Koszty zakończonych prac rozwojowych”) oraz produkty, których proces wytwórczy nie został jeszcze ukończony („Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe” lub „Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe”).

Składnik wartości niematerialnych wytworzony we własnym zakresie w wyniku prac rozwojowych (lub realizacji etapu prac rozwojowych przedsięwzięcia prowadzonego we własnym zakresie) jest ujmowany wtedy i tylko wtedy, gdy Spółka jest w stanie wykazać:

- możliwość, z technicznego punktu widzenia, ukończenia składnika wartości niematerialnych tak, aby nadawał się on do użytkowania lub sprzedaży;
- zamiar ukończenia składnika wartości niematerialnych;
- zdolność do użytkowania lub sprzedaży składnika wartości niematerialnych;
- sposób, w jaki składnik wartości niematerialnych będzie wytwarzał prawdopodobne przyszłe korzyści ekonomiczne;
- dostępność odpowiednich środków technicznych, finansowych i innych, które mają służyć ukończeniu prac rozwojowych oraz użytkowaniu lub sprzedaży składnika wartości niematerialnych;
- możliwość wiarygodnego ustalenia nakładów poniesionych w czasie prac rozwojowych, które można przyporządkować temu składnikowi wartości niematerialnych.

Koszt wytworzenia składnika wartości niematerialnych we własnym zakresie jest sumą nakładów poniesionych od dnia, w którym po raz pierwszy dany składnik wartości niematerialnych spełni kryteria ujmowania pozycji wymienionych powyżej. Nie podlegają aktywowaniu wartości nakładów ujętych uprzednio w kosztach. Koszt wytworzenia składnika wartości niematerialnych we własnym zakresie obejmuje nakłady, które mogą być bezpośrednio przyporządkowane czynnościom tworzenia, produkcji i przystosowania składnika aktywów do użytkowania w sposób zamierzony przez kierownictwo. Do takich kosztów zaliczane są:

- koszty z tytułu świadczeń na rzecz pracowników, którzy byli bezpośrednio zaangażowani w proces wytworzenia tego składnika;
- wszelkie koszty, które mogą być bezpośrednio przyporządkowane czynnościom tworzenia, produkcji i przystosowania składnika aktywów, jak opłaty za rejestrację tytułu prawnego oraz amortyzacja patentów i licencji, które są wykorzystywane przy wytwarzaniu tego składnika aktywów;

- nakłady na materiały i usługi wykorzystane lub bezpośrednio zużyte przy wytwarzaniu składnika wartości niematerialnych;
- koszty pośrednie, które można jednoznacznie powiązać z procesem wytwórczym: koszty amortyzacji sprzętu wykorzystywanego w procesie wytwórczym oraz koszty powierzchni biurowej, która jest zajmowana przez zespół wytwórczy.

Do kosztu wytworzenia składnika wartości niematerialnych we własnym zakresie nie zalicza się:

- kosztów sprzedaży, administracji oraz innych kosztów ogólnozakładowych;
- wyraźnie zidentyfikowanych braków wydajności oraz początkowych strat operacyjnych poniesionych przed osiągnięciem planowanej wydajności oraz
- nakładów na szkolenie przygotowujące pracowników do obsługiwanego danego składnika aktywów.

Do momentu zakończenia prac rozwojowych, skumulowane koszty pozostające w bezpośrednim związku z tymi pracami prezentuje się jako „Inne długoterminowe rozliczenia międzyokresowe” lub „Inne krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe”. W momencie ukończenia prac rozwojowych, gotowy efekt prowadzonego procesu wytwórczego jest przenoszony do kategorii „Koszty zakończonych prac rozwojowych” i od tego momentu Spółka rozpoczyna amortyzowanie wytworzonej we własnym zakresie Wartości niematerialnej i prawnej (gry komputerowej). Koszty prac rozwojowych spełniające powyższe kryteria ujmowane są według cen nabycia/wytworzenia pomniejszonych o skumulowaną amortyzację i skumulowane odpisy aktualizujące z tytułu utraty wartości. Wszelkie nakłady przeniesione na kolejny okres są amortyzowane przez przewidywany okres uzyskiwania przychodów ze sprzedaży z danego przedsięwzięcia, ale nie mniej jak 2 lata.

Należności krótko- i długoterminowe

Należności są wykazywane w kwocie wymaganej zapłaty pomniejszonej o odpisy aktualizujące.

Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego. Odpisy aktualizujące wartość należności zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub do kosztów finansowych zależnie od rodzaju należności, której dotyczy odpis aktualizujący.

Należności umorzone, przedawnione lub nieściągalne zmniejszają dokonane uprzednio odpisy aktualizujące ich wartość. Należności umorzone, przedawnione lub nieściągalne, od których nie dokonano odpisów aktualizujących ich wartość lub dokonano odpisów w niepełnej wysokości, zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub kosztów finansowych.

Transakcje w walucie obcej

Transakcje wyrażone w walutach innych niż polski złoty są przeliczane na złote polskie przy zastosowaniu kursu:

- a) faktycznie zastosowanego w dniu transakcji (kurs kupna lub sprzedaży banku) – w przypadku sprzedaży lub kupna walut oraz zapłaty należności lub zobowiązań,
- b) średniego ogłoszonego dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski z dnia poprzedzającego transakcję – w przypadku pozostałych operacji.

Na dzień bilansowy aktywa i pasywa wyrażone w walutach innych niż polski złoty są przeliczane na złote polskie przy zastosowaniu średniego kursu Narodowego Banku Polskiego ogłoszonego na dzień sporządzania bilansu. Powstałe z przeliczenia różnice kursowe ujmowane są odpowiednio w pozycji przychodów (kosztów)

finansowych bądź zmniejszają/zwiększają wartość środków trwałych/inwestycji w okresie ich budowy, modernizacji do dnia przyjęcia do używania.

Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych

Środki pieniężne w banku i w kasie wyceniane są według wartości nominalnej.

Rozliczenia międzyokresowe

Spółka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów, jeżeli dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych. Odpisy czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów następują stosownie do upływu czasu lub wielkości świadczeń. Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy. Czas i sposób rozliczeń jest uzasadniony charakterem rozliczanych kosztów, z zachowaniem zasady ostrożności.

Kapitał własny

Kapitał zakładowy jest ujmowany w wysokości określonej w umowie i wpisanej w rejestrze sądowym. Różnice między wartością uzyskanej zapłaty i wartością nominalną udziałów są ujmowane w kapitale zapasowym. W przypadku wykupu udziałów własnych, kwota zapłaty za udziały własne obciąża kapitał własny i jest wykazywana w bilansie w pozycji „udziały własne”.

Rezerwy na zobowiązania

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Spółce ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków uosabiających korzyści ekonomiczne, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania.

Zobowiązania krótko i długoterminowe

Zobowiązania są zaliczane do zobowiązań długoterminowych, jeżeli okres spłaty na dzień bilansowy jest dłuższy niż jeden rok natomiast do zobowiązań krótkoterminowych jeżeli okres spłaty na dzień bilansowy jest krótszy niż jeden rok. Zobowiązania są wykazywane w kwocie wymagającej zapłaty, tj. łącznie z ewentualnymi odsetkami przypadającymi na dzień bilansowy. Odsetki te księgowane są w ciężar kosztów finansowych.

Aktywa i zobowiązania finansowe

Aktywa finansowe wprowadza się do ksiąg rachunkowych na dzień zawarcia kontraktu w cenie nabycia, to jest w wartości godziwej poniesionych wydatków lub przekazanych w zamian innych składników majątkowych, zaś zobowiązania finansowe w wartości godziwej uzyskanej kwoty lub wartości otrzymanych innych składników majątkowych. Przy ustalaniu wartości godziwej na ten dzień uwzględnia się poniesione przez Spółkę koszty transakcji. Zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu, w tym w szczególności instrumenty pochodne o ujemnej wartości godziwej, które nie zostały wyznaczone jako instrumenty zabezpieczające, wykazywane są w wartości godziwej, zaś zyski i straty wynikające z ich wyceny ujmowane są bezpośrednio w rachunku zysków i strat. Zobowiązania finansowe przeznaczone do sprzedaży w okresie do 3 miesięcy, wyceniane są według

wartości rynkowej lub inaczej określonej wartości godziwej. Pozostałe zobowiązania finansowe wyceniane są według skorygowanej ceny nabycia, tj. zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej. Wszystkie zobowiązania finansowe wprowadza się do ksiąg rachunkowych pod datą zawarcia kontraktu.

Trwała utrata wartości aktywów

Na każdy dzień bilansowy Spółka ocenia czy istnieją obiektywne dowody wskazujące na trwałą utratę wartości składnika bądź grupy aktywów. Jeśli dowody takie istnieją, Spółka ustala szacowaną, możliwą do odzyskania wartość składnika aktywów i dokonuje odpisu aktualizującego z tytułu utraty wartości, w kwocie równej różnicy między wartością możliwą do odzyskania i wartością bilansową. Strata wynikająca z utraty wartości jest ujmowana w rachunku zysków i strat za bieżący okres. W przypadku, gdy uprzednio dokonano przeszacowania aktywów, strata najpierw pomniejsza wysokość kapitałów z przeszacowania, a pozostała różnica jest odnoszona na rachunek zysków i strat bieżącego okresu.

Uznawanie przychodów

Przychody uznawane są w takiej wysokości, w jakiej jest prawdopodobne, że Spółka uzyska korzyści ekonomiczne, które można wiarygodnie wycenić.

Sprzedaż towarów i produktów

Przychody są ujmowane w momencie, gdy znaczące ryzyko i korzyści wynikające z prawa własności towarów bądź produktów zostały przekazane nabywcy. Przychody obejmują należne lub uzyskane kwoty ze sprzedaży, pomniejszone o podatek od towarów i usług (VAT).

Odsetki otrzymane/zapłacone

Przychody/koszty z tytułu odsetek są rozpoznawane w momencie ich naliczenia, jeżeli ich otrzymanie nie jest wątpliwe, przy zastosowaniu efektywnej stopy procentowej.

Koszty badań

Koszty badań spółka bezpośrednio zalicza w pozostałe koszty operacyjne. Koszty badań nie mogą być kapitalizowane i nie mogą być składnikiem wartości niematerialnych i prawnych wytworzonych we własnym zakresie.

Dotacje

Dotacje dotyczące badań ujmowane są w pozostałych przychodach operacyjnych w chwili uzyskania uzasadnionej pewności, że spółka spełni konieczne warunki i otrzyma dotację.

Dotacje, dotyczące skapitalizowanych prac rozwojowych, ujmuje się w bilansie w pozycji rozliczeń międzyokresowych przychodów i odnosi w rachunek zysków i strat systematycznie przez przewidywany okres użytkowania ekonomicznego tych aktywów.

Podatek dochodowy

Podatek dochodowy wykazany w zaprezentowanym rachunku zysków i strat składa się z części bieżącej oraz ze zmiany stanu podatku odroczonego, jeżeli taki jest obliczany.

Zmiany stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w przyjętych zasadach rachunkowości.

6. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe (wszystkie dane finansowe prezentowane są w polskich złotych)

6.1. Bilans

Aktywa

Nazwa		31.03.2022	31.03.2023
Aktywa trwałe	A	479 009,39	2 226 844,87
Wartości niematerialne i prawne	A.I	446 462,21	2 213 655,28
Koszty zakończonych prac rozwojowych	A.I.1	446 462,21	2 213 655,28
Wartość firmy	A.I.2	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	A.I.3	0,00	0,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	A.I.4	0,00	0,00
Rzeczowe Aktywa Trwałe	A.II	32 547,18	13 189,59
Środki trwałe	A.II.1	32 547,18	13 189,59
Grunty własne	A.II.1.a	0,00	0,00
Budynki i budowle, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	A.II.1.b	0,00	0,00
Urządzenia techniczne i maszyny	A.II.1.c	23 452,78	5 349,59
Środki transportu	A.II.1.d	0,00	0,00
Inne środki trwałe	A.II.1.e	9 094,40	7 840,00
Środki trwałe w budowie	A.II.2	0,00	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	A.II.3	0,00	0,00
Należności długoterminowe	A.III	0,00	0,00
Inwestycje długoterminowe	A.IV	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	A.V	0,00	0,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	A.V.1	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	A.V.2	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	B	2 315 649,49	1 127 813,41
Zapasy	B.I	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	B.II	81 904,27	147 679,40
Należności od jednostek powiązanych	B.II.1	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.II.2	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	B.II.3	81 904,27	147 679,40
Z tytułu dostaw i usług	B.II.3.a	34 758,53	112 346,07
- do 12 miesięcy	B.II.3.a.i	34 758,53	112 346,07
- powyżej 12 miesięcy	B.II.3.a.ii	0,00	0,00

Nazwa		31.03.2022	31.03.2023
Z tyt. podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń i zdrow. oraz innych świadczeń	B.II.3.b	43 145,74	27 204,09
Inne	B.II.3.c	4 000,00	8 129,24
Dochodzone na drodze sądowej	B.II.3.d	0,00	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	B.III	4 516,52	25 152,77
Krótkoterminowe aktywa finansowe	B.III.1	4 516,52	25 152,77
w jednostkach powiązanych	B.III.1.a	0,00	0,00
w pozostałych jednostkach	B.III.1.b	1 610,96	1 610,96
- udziały lub akcje	B.III.1.b.i	0,00	0,00
- inne papiery wartościowe	B.III.1.b.ii	0,00	0,00
- udzielone pożyczki	B.III.1.b.iii	0,00	0,00
- inne krótkoterminowe aktywa trwałe	B.III.1.b.iv	1 610,96	1 610,96
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	B.III.1.c	2 905,56	23 541,81
- środki pieniężne w kasie i w banku	B.III.1.c.i	2 905,56	23 541,81
- inne środki pieniężne	B.III.1.c.ii	0,00	0,00
- inne aktywa pieniężne (np. odsetki od lokaty terminowej)	B.III.1.c.iii	0,00	0,00
Inne inwestycje krótkoterminowe	B.III.2	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	B.IV	2 229 228,70	954 981,24
Należne wpłaty na kapitał (fundusz podstawowy)	C	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	D	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM		2 794 658,88	3 354 658,28

Pasywa

Nazwa		31.03.2022	31.03.2023
Kapitał własny	A	1 474 255,24	852 880,36
Kapitał podstawowy	A.I	1 072 600,00	1 072 600,00
Kapitał zapasowy, w tym:	A.II	3 865 891,27	3 865 891,27
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)		0,00	0,00
Kapitał z aktualizacji wyceny, w tym	A.III	0,00	0,00
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej		0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe, w tym:	A.IV	0,00	0,00
Zysk/Strata z lat ubiegłych	A.V	-3 485 527,19	-3 961 722,23
Zysk		0,00	0,00
Strata		3 485 527,19	3 961 722,23
Zysk/Strata netto	A.VI	21 291,16	-123 888,68
Zysk		21 291,16	0,00
Strata		0,00	123 888,68
Odpisy z wyniku finansowego bieżącego roku obrotowego	A.VII	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	B	1 320 403,64	2 501 777,92
Rezerwa na zobowiązania	B.I	185 750,00	191 588,83
Rezerwa z tyt. odroczonego podatku dochodowego	B.I.1	0,00	0,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	B.I.2	0,00	0,00

Nazwa		31.03.2022	31.03.2023
- długoterminowe	B.I.2.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.I.2.b	0,00	0,00
Pozostałe rezerwy	B.I.3	185 750,00	191 588,83
- długoterminowe	B.I.3.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.I.3.b	185 750,00	191 588,83
Zobowiązania długoterminowe	B.II	12 000,00	0,00
Wobec jednostek powiązanych	B.II.1	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.II.2	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	B.II.3	12 000,00	0,00
Kredyty i pożyczki	B.II.3.a	12 000,00	0,00
Z tytułu emisji dłużnych pap. wartościowych	B.II.3.b	0,00	0,00
Inne zobowiązania finansowe	B.II.3.c	0,00	0,00
Zobowiązania wekslowe	B.II.3.d	0,00	0,00
Inne	B.II.3.e	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	B.III	820 529,18	2 110 891,25
Wobec jednostek powiązanych	B.III.1	0,00	0,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.1.a	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	B.III.1.a.i	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	B.III.1.a.ii	0,00	0,00
Inne	B.III.1.a	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.III.2.	0,00	0,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.2.a	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	B.III.2.a.i	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	B.III.2.a.ii	0,00	0,00
Inne	B.III.2.b	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	B.III.3	820 529,18	2 110 891,25
Kredyty i pożyczki	B.III.3.a	36 000,00	1 037 558,47
Z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	B.III.3.b	0,00	0,00
Inne zobowiązania finansowe	B.III.3.c	0,00	0,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.3.d	280 069,20	336 902,86
- do 12 miesięcy	B.III.3.d.i	280 069,20	336 902,86
- powyżej 12 miesięcy	B.III.3.d.ii	0,00	0,00
Zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	B.III.3.e	0,00	0,00
Zobowiązania wekslowe	B.III.3.f	0,00	0,00
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	B.III.3.g	312 072,52	106 757,43
Z tytułu wynagrodzeń	B.III.3.h	190 338,34	628 888,25
Inne	B.III.3.i	2 049,12	784,24
Fundusze specjalne	B.III.4	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	B.IV	302 124,46	199 297,84
Ujemna wartość firmy	B.IV.1	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	B.IV.2	302 124,46	199 297,84
PASYWA RAZEM		2 794 658,88	3 354 658,28

6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy

Nazwa		01.01.2022- 31.03.2022	01.01.2023- 31.03.2023
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	A	421 977,22	335 068,95
- w tym od jednostek powiązanych		0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży produktów	A.I	421 977,22	335 068,95
Zmiana stanu produktów	A.II	0,00	0,00
Koszt wytworzenia świadczeń na własne potrzeby jednostki	A.III	0,00	0,00
Przychód ze sprzedaży towarów i materiałów	A.IV	0,00	0,00
Koszty działalności operacyjnej	B	452 406,34	451 490,62
Amortyzacja	B.I	269 950,50	97 896,88
Zużycie materiałów i energii	B.II	3 888,55	847,67
Usługi obce	B.III	106 157,75	208 088,22
Podatki i opłaty, w tym:	B.IV	11 691,38	9 804,00
- podatek akcyzowy		0,00	0,00
Wynagrodzenia	B.V	51 568,13	103 369,71
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	B.VI	8 953,20	21 765,74
Pozostałe koszty	B.VII	196,83	9 718,40
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	B.VIII	0,00	0,00
Zysk/Strata ze sprzedaży	C	-30 429,12	-116 421,67
Pozostałe przychody operacyjne	D	56 692,02	29 047,48
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	D.I	0,00	18 180,00
Dotacje	D.II	56 496,90	8 665,12
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	D.III	0,00	0,00
Pozostałe przychody operacyjne	D.IV	195,12	2 202,36
Pozostałe koszty operacyjne	E	106,41	25 566,08
Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	E.I	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	E.II	0,00	0,00
Pozostałe koszty operacyjne	E.III	106,41	25 566,08
Zysk/Strata na działalności operacyjnej	F	26 156,49	-112 940,27
Przychody finansowe	G	0,00	0,00
Dywidendy i udziały w zyskach	G.I	0,00	0,00
Odsetki uzyskane	G.II	0,00	0,00
Zysk ze zbycia inwestycji	G.III	0,00	0,00
Aktualizacja wartości inwestycji	G.IV	0,00	0,00
Inne	G.V	0,00	0,00
Koszty finansowe	H	4 865,33	10 948,41

Nazwa		01.01.2022- 31.03.2022	01.01.2023- 31.03.2023
Odsetki, w tym:	H.I	0,00	7 140,61
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	H.II	0,00	0,00
Aktualizacja wartości inwestycji	H.III	0,00	0,00
Pozostałe	H.IV	4 865,33	3 807,80
Zysk/Strata brutto	I	21 291,16	-123 888,68
Podatek dochodowy od osób prawnych	J	0,00	0,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	K	0,00	0,00
Zysk/strata netto	L	21 291,16	-123 888,68

6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia

Treść pozycji		01.01.2022- 31.03.2022	01.01.2023- 31.03.2023
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej - metoda pośrednia	01	-111 086,58	74 186,44
I. Zysk (strata) netto	02	21 291,16	-123 888,68
II. Korekty razem:	03	-132 377,74	198 075,12
1. Amortyzacja	04	272 764,59	98 565,59
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	05	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	06	0,00	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	07	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	08	0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	09	0,00	0,00
7. Zmiana stanu należności	10	-36 857,76	244 284,48
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	11	219 787,74	-129 638,98
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	12	-588 072,31	2 238 680,20
10. Inne korekty	13	0,00	-2 253 816,17
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I + II)	14	-111 086,58	74 186,44
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	15	0,00	-56 084,99
I. Wpływy	16	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	17	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	18	0,00	0,00
3. Zbycie aktywów finansowych, z tego:	19	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	27	0,00	0,00
II. Wydatki	28	0,00	56 084,99

Treść pozycji		01.01.2022- 31.03.2022	01.01.2023- 31.03.2023
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	29	0,00	56 084,99
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	30	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:	31	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	36	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I - II)	37	0,00	-56 084,99
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	38	-9 000,00	4 000,00
I. Wpływy	39	0,00	153 000,00
1. Wpływy netto z emisji akcji (wydania udziałów) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	40	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	41	0,00	153 000,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	42	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	43	0,00	0,00
II. Wydatki	44	9 000,00	149 000,00
1. Nabycie akcji (udziałów) własnych	45	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	46	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	47	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	48	9 000,00	149 000,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	49	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	50	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	51	0,00	0,00
8. Odsetki	52	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe	53	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I - II)	54	-9 000,00	4 000,00
D. Przepływy pieniężne netto (A.III+B.III+C.III)	55	-120 086,58	22 101,45
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym	56	120 086,58	-22 101,45
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	57	0,00	0,00
F. Środki pieniężne na początek okresu	58	122 992,14	1 440,36
G. Środki pieniężne na koniec okresu (D+F), w tym	59	2 905,56	23 541,81
- o ograniczonej możliwości dysponowania	60	0,00	0,00

6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.01.2022- 31.03.2022	01.01.2023- 31.03.2023
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (B0)	1 452 964,08	976 769,04

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.01.2022-31.03.2022	01.01.2023-31.03.2023
-korekty błędów podstawowych	0,00	0,00
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1 452 964,08	976 769,04
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	1 072 600,00	1 072 600,00
1.1. Zmiana kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00
- wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	0,00
- podwyższenie kapitału	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00
- umorzenie udziałów (akcji)	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	1 072 600,00	1 072 600,00
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 865 891,27	3 865 891,27
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	0,00	0,00
- z podziału zysku (ustawowo)	0,00	0,00
- z podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	0,00	0,00
- różnic z aktualizacji wyceny rozchodowych środków trwałych	0,00	0,00
- nadwyżki wartości nominalnej umorzonych udziałów nad ich ceną nabycia	0,00	0,00
- nadwyżki osiągnięte przy obejmowaniu udziałów powyżej ich wartości nominalnej (agio)	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00
- pokrycia straty bilansowej	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00
2.2. Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 865 891,27	3 865 891,27
3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00
4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00
- odpis z zysku	0,00	0,00
- nie zarejestrowane podwyższenie kapitału podstawowego	0,00	0,00
- dopłaty do kapitału (wniesione)	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00
- podwyższenia kapitału podstawowego	0,00	0,00
- pokrycia straty bilansowej	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.01.2022-31.03.2022	01.01.2023-31.03.2023
4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(2 787 174,01)	(3 485 527,19)
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
5.4. Strata z lat poprzednich na początek okresu	1 987 690,81	3 485 527,19
- korekty błędów	0,00	0,00
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu po korektach	1 987 690,81	3 485 527,19
a) zwiększenia z tytułu:	1 497 836,38	476 195,04
- przeniesienia straty z lat poprzednich do pokrycia	1 497 836,38	476 195,04
- inne	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00
- pokrycie straty z zysku roku poprzedniego	0,00	0,00
- pokrycie straty z kapitału zapasowego	0,00	0,00
- pokrycie straty z pozostałych kapitałów rezerwowych	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	3 485 527,19	3 961 722,23
5.7. Zysk (strata) z lat poprzednich na koniec okresu	(3 485 527,19)	(3 961 722,23)
6. Wynik finansowy netto	21 291,16	(123 888,68)
a) zysk netto	21 291,16	0,00
b) strata netto	0,00	(123 888,68)
c) odpisy z zysku	0,00	0,00
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu - roku obrotowego (BZ)	1 474 255,24	852 880,36
III. Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	0,00	0,00

7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 1Q 2023 roku.

W 1Q 2023 roku Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 335 tys. złotych oraz osiągnął ok 123 tys. złotych straty netto. W analogicznym okresie 2022 roku, przychody ze sprzedaży wynosiły około 422 tys. złotych i składały się na nie głównie przychody z tytułu wsparcia developmentu gier.

Profil działalności Spółki Ovid Works S.A., który w głównej mierze związany jest z produkcją gier oraz przyjęta polityka rachunkowości powodują, iż bieżące wyniki finansowe nieustannie obciążone są kosztami produkcji gier (koszty dotyczą głównie wynagrodzeń pracowników oraz współpracujących z Emitentem firm zewnętrznych), a przychody ze sprzedaży są odsunięte w czasie, aż do premiery tworzonych gier. Powyższe wiąże się z tym, że w okresach produkcji generowane są gorsze wyniki finansowe.

W okresie 1Q 2023 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe działania:

1. Wygenerowano przychody w kwocie ok. 335 tys. złotych z czego:
 - Około 294 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos 2000” na platformie Oculus Quest Store oraz Steam. Prowizja z tytułu sprzedaży wyniosła ponad 83 tys. złotych i zaliczona została do kosztów operacyjnych w części „usługi obce”.
 - Około 37 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Metamorfoza”.
 - Około 2,3 tys. z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos”.
2. W styczniu b.r. Zarząd Emitenta podjął decyzję w sprawie rozpoczęcia kapitalizacji projektu „Interkosmos 2000” i tym samym, w 1Q 2023 rozpoczęła się amortyzacja projektu, która potrwa 4 lata.
3. W 1Q 2023 roku w dalszym ciągu były kontynuowane prace nad projektem „Faust”, który na obecną chwilę finansowany jest ze środków własnych Spółki. Koszty poniesione w ramach tego projektu w 1Q 2023 wynosiły 23 tys. złotych i zostały rozpoznane w pozostałych kosztach operacyjnych. Projekt, na koniec 1Q 2023 roku był w fazie badań.
4. W 1Q 2023 roku Spółka rozpoczęła prace nad nowym projektem „Venexia”, który na obecną chwilę finansowany jest ze środków własnych Spółki. Koszty poniesione w ramach tego projektu w 1Q 2023 roku wyniosły ok 2,5 tys. złotych. Projekt, na koniec 1Q 2023 roku był w fazie badań.
5. Na koniec 1Q 2023 roku w dalszym ciągu trwały prace nad projektem „Nemesis: Distress”, który pozostaje na etapie prac rozwojowych. Zarząd nie podjął jeszcze decyzji o rozpoczęciu amortyzacji. Wartość skapitalizowanej gry na koniec 1Q2023 roku wynosi około 943.603,49 złotych i do czasu rozpoczęcia amortyzacji rozpoznana jest w krótkoterminowych rozliczeniach międzyokresowych.
6. W 1Q 2023 roku, w porównaniu z rokiem ubiegłym, nastąpił wzrost wartości pozycji koszty wynagrodzeń, w związku ze zmianą klasyfikacji kosztów wynagrodzeń osób wchodzących w skład Zarządu. Większa część wynagrodzenia z tytułu umowy o pracę dotyczyła kosztów ogólnego zarządu, a nie jak wcześniej poszczególnych projektów. Dodatkowo, w 1Q 2023 roku Zarząd zdecydował się na znaczącą obniżkę swoich wynagrodzeń, bez zmiany stopnia zaangażowania Zarządu w sprawy Spółki.

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

1. Na koniec 1Q 2023 wzrosła wartość kosztów zakończonych prac rozwojowych. Wzrost pozycji wynika z decyzji Zarządu o rozpoczęciu kapitalizacji projektu „Interkosmos 2000”. Wartość początkowa zakończonego projektu wynosi 2 309 901,16 złotych. Amortyzacja przewidziana jest na okres 4 lat.
2. W 1Q 2023 spadła wartość krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych i na koniec 1Q 2023 roku wynoszą łącznie 954 981,24 złote i w głównej mierze dotyczą nieskapitalizowanego jeszcze projektu „Nemesis: Distress”.
3. Na dzień 31 marca 2023 roku należności z tytułu dostaw i usług wyniosły około 112 tys. złotych i składają się na nie należności od firmy Meta Platforms Technologies Ireland Ltd, za sprzedaż gry „Interkosmos 2000” na platformie Oculus Quest Store w marcu b.r. oraz należności od All In! Games z tytułu tantiem ze sprzedaży gry „Metamorfoza” w latach 2022-2023.
4. W kwietniu 2022 roku Spółka podpisała umowę pożyczki w kwocie 800 tys. złotych z podmiotem zewnętrznym. Spółka spłaciła kolejną część pożyczki: w 1 Q 2023 w kwocie 100 tys. złotych, w 2 Q 2023 w kwocie 10 tys. złotych.
5. W styczniu 2023 roku, Spółka zawarła kolejne umowy pożyczki z Jackiem Dębowskim i Jackiem Chojeckim, Członkami Zarządu Emitenta, na łączną kwotę 153.000,00 zł., z terminem spłaty do 31 grudnia 2023 roku.

W 1Q 2023 roku nastąpiła spłata części pożyczek na łączną kwotę 40 tys. złotych.

6. W pozycji biernych rozliczeń międzyokresowych pasywów wykazywana jest dotacja z Creative Europe z 2021 roku, która dotyczyła projektu „Interkosmos 2000”. W związku rozpoczętą amortyzacją „Interkosmosu 2000”, wskazana w biernych rozliczeniach międzyokresowych pasywów kwota będzie co kwartał zmniejszała, aż do momentu zakończenia amortyzacji gry.

8. Informacje na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podjął w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, w szczególności poprzez działania nastawione na wprowadzanie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

W 1Q 2023 Emitent:

- ✓ Częściowo kontynuował działalność rozwojową wraz z Realms Distribution sp. z o.o. w obszarze gry multiplayer z motywem „zdrajcy”: „Nemesis: Distress” oraz prace polegające na komercjalizacji bieżących wyników wspomnianej działalności B+R.

Projekt realizowany był w ramach Działania 1.2 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 (GameINN) współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego (dalej: EFRR). Celem projektu było stworzenie innowacyjnego rozwiązania modelu rozgrywki online opartego na wykorzystaniu konceptu zdrajcy i zaimplementowania go w funkcjonalnym demie. Model rozgrywki oparty jest na grze planszowej „Nemesis” jednak zaprojektowany jest od nowa mając na uwadze specyfikę medium jakim są gry komputerowe. Prace skupione były na stworzeniu gry w oparciu o silnik Unreal Engine z pełną infrastrukturą wspierającą rozgrywkę z wieloma graczami.

W sierpniu ub. r. Emitent uzyskał informację o zatwierdzeniu wniosku końcowego oraz uznaniu przez NCBiR projektu za zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym. Emitent otrzymał środków z NCBiR dotyczące rozliczenia końcowego projektu.

- ✓ (w styczniu b.r.) kontynuował prace rozwojowe nad grą „Interkosmos 2000” przeznaczoną na platformę Oculus Quest 2 (VR) i będącą kontynuacją gry „Interkosmos” z 2017 roku. Development projektu oraz promocja gry wspierana była przez VR Oculus. Kluczowym aspektem wprowadzania rozwiązań innowacyjnych w firmie jest rozwój projektu na nową, bardzo popularną, ale jednocześnie stanowiącą duże wyzwanie technologiczne platformę – Oculus Quest 2.

Pod koniec stycznia Zarząd Emitenta podjął decyzję dotyczącą rozpoczęcia amortyzacji. Zespół Emitenta nadal pracuje nad grą „Interkosmos 2000” wprowadzając cykliczne aktualizacje.

- ✓ Kontynuował prace nad nowym projektem pod roboczą nazwą „Faust” oraz rozpoczął prace nad nowym projektem pod roboczą nazwą „Venexia”.
- ✓ Rozpoczął prace związane z wykonaniem rozszerzeń do gry „Metamorfoza”.

9. Stanowisko Zarządu odnośnie zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym

Spółka nie publikuje prognoz wyników.

10. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym

Emitent nie informował o takich działaniach w dokumencie informacyjnym.

11. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty

Na dzień 31 marca 2023 roku liczba osób zatrudnionych w przeliczeniu na pełne etaty na podstawie umowy o pracę wynosiła 2,9 osoby. Z kolei liczba zatrudnionych osób na podstawie umów cywilnoprawnych i B2B wynosiła 2 osób.

Warszawa, dnia 15 maja 2023 roku.

Jacek Dębowski – Prezes Zarządu

Jacek Chojecki – Wiceprezes Zarząd