



Sprawozdanie Zarządu z działalności Ovid Works S.A.

*Za okres
od dnia 1 stycznia 2022 roku
do dnia 31 grudnia 2022 roku*



Warszawa, dnia 31 marca 2023 roku

Spis treści

Wstęp	3
1. Informacje ogólne	5
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie	5
1.2. Przedmiot działalności	5
1.2.1. Interkosmos	5
1.2.2. „Metamorfoza”	6
1.2.3. „Interkosmos 2000”	8
1.2.4. „Nemesis: Distress”	10
1.2.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”	11
1.2.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”	12
1.2.7. Działania dystrybucyjne poprzednich tytułów	12
1.3. Kapitał zakładowy	13
1.3.1. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu	13
2. Rok obrotowy	15
3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki	15
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	15
3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce	15
3.2.1. Stan zatrudnienia	15
3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej	15
4. Informacje o działalności Spółki	16
4.1. Dane finansowe	16
4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	16
5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki	21
6. Prognozy finansowe	22
7. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki	22
8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2022 roku	31
8.1. Zarząd	31
8.2. Rada Nadzorcza	32

Wstęp

Szanowni Państwo,

Oddajemy w Państwa ręce raport roczny, w którym podsumowujemy kolejny rok historii firmy oraz prezentujemy wyniki finansowe osiągnięte w roku 2022. Opisujemy w nim również wybrane aspekty niefinansowej części naszej działalności, tak, aby móc zaprezentować Państwu jak najszerszy obraz naszego biznesu.

2022 rok był dla całego zespołu Ovid Works czasem intensywnej pracy nad dwoma tytułami gier, które miały swoje premiery na platformach sprzedażowych.

Pierwszym z nich jest „Nemesis: Distress” – wieloosobowa gra w klimacie horroru, która stworzona została na podstawie gry planszowej Nemesis. Gra rozwijana jest z myślą o stworzeniu unikalnego, emocjonującego doświadczenia rozgrywanego w trybie on-line, stymulującego graczy do rozgrywania kolejnych scenariuszy i planowania zachowań w pomieszczaniach statku w kontekście zagrożeń zarówno wynikających z otoczenia jak i z działań przeciwników. Dotyczy to zarówno aktualnej misji głównej jak i misji pobocznych (wspomniane wyżej scenariusze). „Nemesis: Distress” jest grą zachęcającą innych graczy do dołączenia się i realizacji wspólnej misji w obronie statku i przetrwania lub wygrania potyczki z obcą rasą.

Pierwsza połowa ubiegłego roku była czasem szeroko zakrojonych testów wewnętrznych oraz zewnętrznych w „Nemesis: Distress”, finalizacją prac w obszarze graficznych i programistycznym, doprowadzając grę do premiery w wersji „Early Access” na platformie Steam w czerwcu ub.r. Premiera gry, choć obarczona była technicznymi problemami i przebiegała poniżej oczekiwań, to statystyki zaangażowania, komentarze graczy oraz liczba graczy zapisana na „wishlist” dała zespołowi jasny kierunek dalszego rozwoju. Celem premiery gry we wczesnej wersji była możliwość dostępu do community graczy, którzy pozwalają ulepszać grę, wyłapywać najważniejsze problemy, wskazać kierunek rozwoju i doprowadzić grę do momentu eliminacji krytycznych błędów – zarówno technicznych jak i związanych z konstrukcją samej rozgrywki oraz mechanikami.

Drugim z tytułów jest „Interkosmos 2000”. W ubiegłym roku, Ovid Works przygotowywał się do wrześniowej premiery gry na platformie Meta Quest. Firma Facebook, właściciel platformy VR Meta Quest, od której Spółka uzyskała wsparcie w developmencie gry, zrealizowała szeroko zakrojone testy, a zaraz po premierze przeprowadziła intensywną kampanię marketingową. „Interkosmos 2000” to kontynuacja gry „Interkosmos”, wydanej w 2017 r. na Steam VR. „Interkosmos” od wydania nieprzerwanie zbiera pozytywne opinie, pozostając jednym z niewielu wyjątkowych doświadczeń VR w przestrzeni kosmicznej. W pracy nad drugą częścią, duży nacisk położony został na modułarną strukturę gry, która umożliwia nie tylko tworzenie znacznie bardziej skomplikowanych scenariuszy rozgrywki, ale pozwala zespołowi dodawać również kolejne elementy gry i rozbudowywać ją po premierze.

Mając na uwadze potrzebę dokończenia budowy i przygotowania do wdrożenia rynkowego powyższych gier, zdecydowaliśmy się na podpisanie umowy pożyczki z podmiotem zewnętrznym w kwietniu ub.r. Był to dla nas spory zastrzyk kapitału, dzięki któremu prace nad dwoma tytułami mogły być intensywnie realizowane – w

szczegółności nad tytułem „Interkosmos 2000”, którego premiera została przesunięta o kilka miesięcy z niezależnych od nas powodów. Niemniej jednak nie udało nam się spłacić całości pożyczki w terminie. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu trwają ustalenia w sprawie rozłożenia pozostałej do spłaty kwoty na raty.

Po premierze „Interkosmos 2000” wzrosło zainteresowanie grą w Azji, co przejawiało się rozpoczęciem rozmów z przedstawicielami tamtejszego rynku, a wynikiem było podpisanie w grudniu umowy z firmą Pico Immersive Pte. Ltd z Singapuru na portowanie gry w celu jej sprzedaży na platformie chińskiego operatora PICO Store. Data premiery gry na dzień sporządzenia niniejszego raportu nie została jeszcze ustalona. Jednakże spodziewamy się, że sprzedaż nastąpi w ciągu miesiąca od dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania.

Nasze plany biznesowe koncentrowały się również na poszerzeniu kanałów dystrybucji gry „Interkosmos 2000”. Rozpoczęły się przygotowania do portowania jej na PC Steam VR, wynikiem czego było rozpoczęcie sprzedaży na platformie w lutym b.r.

W czwartym kwartale 2022 roku gra „Interkosmos 2000” została nominowana do nagrody 2023 Indie Game Award, w kategorii najlepsza gra VR, w konkursie Taipei Game Show 2023, a w lutym b.r. gra została laureatem.

We wrześniu ub.r. Ovid Works przejął od wydawcy IP gry „Metamorfoza”. Podpisanie porozumienia z Wydawcą, firmą All In! Games, doprowadziło do transferu gry na platformy sprzedażowe bezpośrednio zarządzane przez Ovid Works, jednocześnie zmieniając diametralnie udział firmy w przychodach ze sprzedaży gry. Dzięki przejęciu IP jesteśmy w stanie zaplanować i wdrożyć nowy content do gry, wydłużający czas rozgrywki i umożliwiający ponowne jej promowanie. Mimo, iż premiera gry miała miejsce w sierpniu 2020 roku, to nadal zbiera bardzo pozytywne opinie – zarówno w zakresie warstwy graficznej jak i samej rozgrywki. Znacząca (ponad 50 tys. użytkowników) wishlista pokazuje duży potencjał ewentualnej rewitalizacji tytułu.

Czwarty kwartał 2022 roku był operacyjnie trudnym okresem związanym z nieoczekiwaną sytuacją opóźnień w zapłacie od firmy Meta za sprzedaż gry „Interkosmos 2000” na platformie Oculus Quest Store. W wyniku różnych proceduralnych zawirowań, do końca 2022 roku (czyli 4 miesiące od daty premiery) Ovid Works otrzymał zapłatę za sprzedaż gry wyłącznie za jeden miesiąc. Spowodowało to konieczność dofinansowania Spółki. W obliczu tej sytuacji jako Zarząd i akcjonariusze, podjęliśmy trudną decyzję o sprzedaży części posiadanych przez nas akcji oraz udzielenia pożyczek na zasilenie kapitału obrotowego i bieżącą działalność Spółki. W międzyczasie firma Meta zobowiązała się do uregulowania wszelkich zaległości w styczniu i lutym, razem z bieżącymi płatnościami. Obecnie, wszystkie płatności z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos 2000” regulowane są na bieżąco.

Zapraszamy Państwa do zapoznania się ze szczegółową treścią niniejszego raportu, zarówno części opisującej zrealizowane przez nas projekty, naszego komentarza do wyników finansowych, planów działania na kolejne lata.

Z wyrazami szacunku

Jacek Dębowski
Prezes Zarządu

Jacek Chojecki
Wiceprezes Zarządu

1. Informacje ogólne

1.1. 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

1.2. Przedmiot działalności

Ovid Works S.A. jest niezależnym studiem gier wideo z Warszawy, które powstało w 2015 r. i tworzy bogate w fabułę i wciągające gry na PC i konsole, w tym na platformy VR.

1.2.1. Interkosmos



Źródło: Emitent

Pierwszą grą zrealizowaną przez studio był „Interkosmos”, będący wymagającą mini-grą w wirtualnej

rzeczywistości, opowiadając 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.

1.2.2. „Metamorfoza”



Źródło: Emitent

Następną grą studia była „Metamorfoza”, której premiera na PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch miała miejsce w sierpniu 2020 roku.

„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.



Źródło: Emitent

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.



Źródło: Emitent

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”.

1.2.3. „Interkosmos 2000”



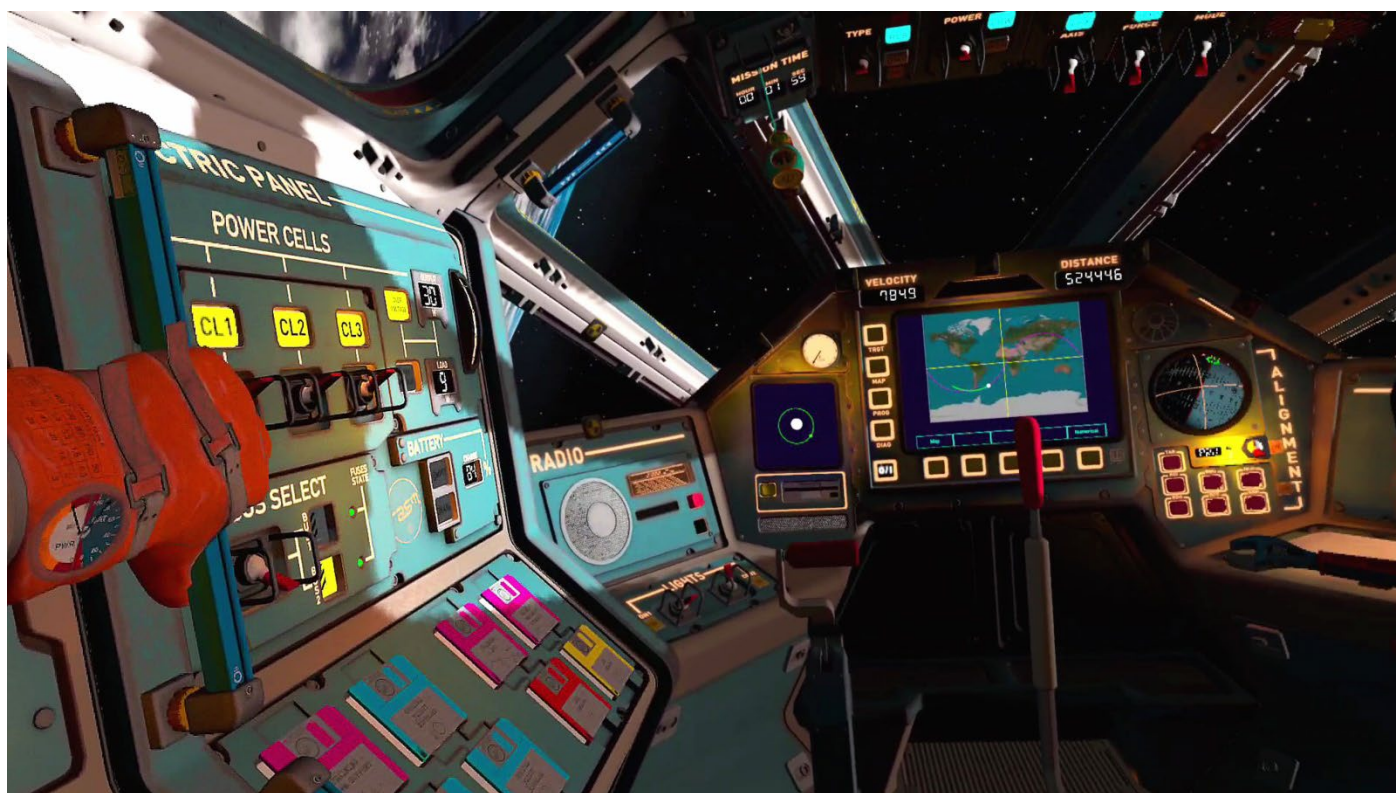
Źródło: Emitent

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

- większa modularność gry, umożliwiającą 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.



Źródło: Emitent

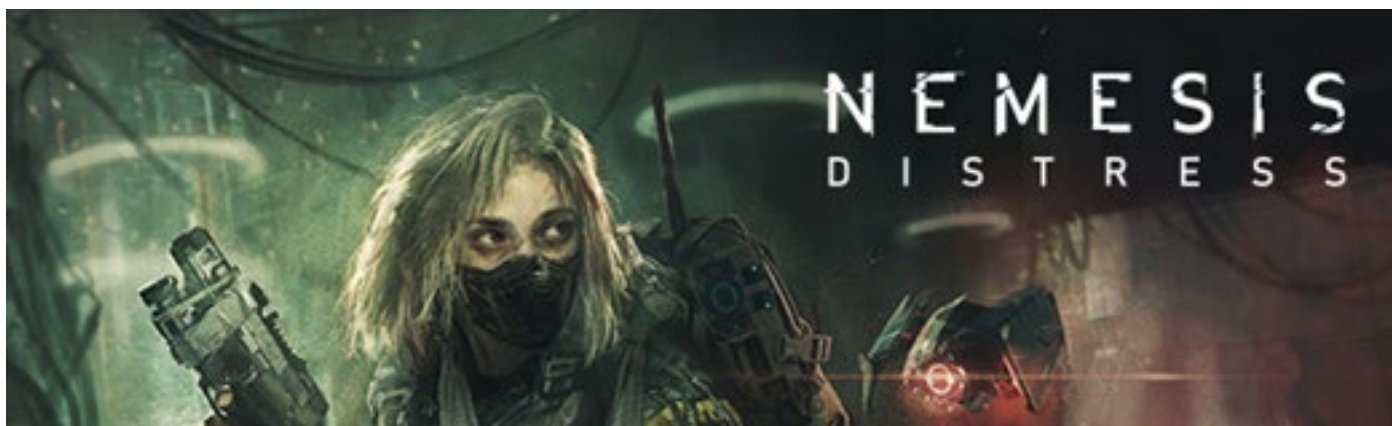
Prace nad grą, pod roboczym tytułem „Falling Star, rozpoczęły się w styczniu 2020 roku. Natomiast we wrześniu 2019 r. Spółka prezentując koncepcję „Falling Star” wygrała konkurs organizowany przez Creative Europe EACEA/24/2018 w schemacie Development gier video i uzyskała dofinansowania na poziomie 150 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 operatora ma nastąpić w 2023 roku, o czym Emitent będzie informował w drodze bieżącego raportu ESPI.

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.

1.2.4. „Nemesis: Distress”



Źródło: Emitent

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.) i charakteryzuje ją wykorzystanie modelu „zdrajcy”. Model ten został opracowany i udostępniony w wyniku badań projektu realizowanego w konsorcjum z Realms Distributions w latach 2020 – 2022, pt.: „Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu „zdrajcy”, zakwalifikowanym do dofinansowania w ramach programu 1/1.2/POIR 2019 GameINN organizowanego przez NCBiR „Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020”).

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.

1.2.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”



Źródło: Emitent

W 2022 roku część zespołu Emitenta zaangażowana była również w prace nad projektem, który w obecnej chwili przyjął roboczą nazwę „Faust”. Zespół rozwijał prototyp, iterował poszczególne elementy rozgrywki, prowadził prace nad designem gry.

1.2.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”



Źródło: Emitent

Venexia to izometryczna historyczna gra przygodowa z elementami RPG i podstępu 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.

1.2.7. Działania dystrybucyjne poprzednich tytułów

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

W szczególności w kontekście gry „Metamorfoza” Spółka prowadzi rozmowy w sprawie możliwości wydania i promocji gry na platformach sprzedażowych aktualnie nie posiadających tytułu w swojej ofercie.

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2022 roku przedstawia się następująco:

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	9 280 000	86,52%	9 280 000	86,52%
2	B	480 000	4,48%	480 000	4,48%
3	D	966 000	9,01%	966 000	9,01%
Razem		10 726 000	100,00%	10 726 000	100,00%

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia sprawozdania tj. na 31.03.2023 roku.

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	9 280 000	86,52%	9 280 000	86,52%
2	B	480 000	4,48%	480 000	4,48%
3	D	966 000	9,01%	966 000	9,01%
Razem		10 726 000	100,00%	10 726 000	100,00%

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

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2022 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji (w szt.)	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach
1	Jacek Dębowski *	1 304 200	12,16%	12,16%
2	Jacek Chojecki **	1 164 200	10,85%	10,85%
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	6 175 668	57,58%	57,58%
Razem		10 726 000	100%	100%

* z czego 215.000 akcji, stanowiących 16,49% 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 33,74% 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 18,47% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem przyznania osobie trzeciej nieodwołalnego prawa nabycia akcji (zgodnie z treścią raporty ESPI nr 6/2022 opublikowanego przez Emitenta w dniu 22 kwietnia 2022 roku oraz 440.000 akcji stanowiących 37,79% 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.

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia tj. na 31.03.2023 roku, przedstawia się następująco:

L.P.	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%
Razem		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 raporty 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.*

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzone za 2022 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2022 do 31 grudnia 2022 roku. Roczne sprawozdanie finansowe Spółki podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest Eko-Bilans Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi.

3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki

3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie tworzy grupy kapitałowej w rozumieniu obowiązujących Spółkę przepisów o rachunkowości.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. Spółka nie posiadała ani pośrednio, ani bezpośrednio ani udziałów, ani akcji w innych spółkach.

3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

3.2.1. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2022 roku zespół deweloperski Spółki składał się z dziesięciu specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge. W zespole mamy wybitnych specjalistów w dziedzinie programowania, artu, projektowania oraz QA. W 2022 roku Spółka podzielona była na dwa zespoły: Warszawa oraz Wrocław, którymi bezpośrednio zarządzają przypisani do projektów producenci.

Dodatkowo Spółka zatrudniała jedną osobę nie zaangażowaną bezpośrednio w produkcję.

3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej

Łączne wynagrodzenie pobrane przez Zarząd wyniosło w 2022 roku 168.129,28 zł.

W 2022 roku, Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy przyjęło uchwałę w sprawie ustalenia zasad i wysokości wynagrodzenia członków Rady Nadzorczej Spółki. Wynagrodzenie za 2022 rok nie zostało wypłacone. Zawiązana została rezerwa na ten koszt.

4. Informacje o działalności Spółki

4.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat (dane w zł)	01.01.2021- 31.12.2021	01.01.2022- 31.12.2022
Przychody netto ze sprzedaży	657 231,19	1 298 949,79
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 495 346,29	-345 789,18
Zysk (strata) brutto	-1 497 836,38	-476 195,04
Zysk (strata) netto	-1 497 836,38	-476 195,04
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 188 143,15	-1 017 151,78
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 855 543,99	895 600,00
Przepływy pieniężne netto, razem	-332 599,16	-121 551,78
Aktywa trwałe	751 773,98	15 509,30
Aktywa obrotowe	1 867 302,90	3 597 341,76
Kapitały własne	1 452 964,08	976 769,04
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 166 112,80	2 636 082,02
Suma bilansowa	2 619 076,88	3 612 851,06

4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2022 roku Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 1 299 tys. złotych oraz osiągnęła ok. 476 tys. złotych straty netto.

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 Spółką 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 2022 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe zdarzenia:

- Wygenerowano przychody w kwocie 1 299 tys. złoty z czego:
 - Około 669 tys. złotych dotyczy pokrycia kosztów i wsparcia developmentu gier.
 - Około 479 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos 2000” na platformie Oculus Quest Store, której premiera miała miejsce 1 września 2022 roku.
 - Około 75 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Metamorfoza”.
 - Około 15 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos”
 - Około 45 tys. złotych z tytułu portowania gry „Interkosmos 2000”, w związku z podpisaną umową z chińskim kontrahentem Pico Immersive Pte. Ltd. na umożliwienie sprzedaży gry w PICO Store.
- Amortyzowano grę „Metamorfoza” w kwocie około 722 tys. złotych. Amortyzacja zakończyła się w sierpniu 2022 roku.

3. Nie rozpoczęto amortyzacji gry „Interkosmos 2000” w 2022 roku, w związku z naprawą zgłoszonych błędów w grze. Rozpoczęcie amortyzacji nastąpiło z dniem 31.01.2023 roku.
4. Nie rozpoczęto amortyzacji gry „Nemesis: Distress”. Decyzja w tej sprawie, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, nie została jeszcze podjęta. Gra „Nemesis: Distress” miała swoją premierę dnia 15 czerwca 2022 roku w wersji „Early Access” na platformie sprzedażowej Steam. Prace nad projektem, po premierze gry, nadal trwają. Projekt jest na etapie fazy rozwojowej.
5. Rozpoznano koszty wynagrodzeń w wysokości około 327 tys. złotych, a w porównaniu do 2021 roku były one wyższe, 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.
6. Rozpoznano pozostałe przychody operacyjne w kwocie około 336 tys. złotych, z czego około 173 tys. złotych dotyczy końcowego rozliczenia projektu pt. „Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu „zdrajcy”, realizowanego przez Emitenta w konsorcjum z Realms Distributions w ramach programu 1/1.2/POIR 2019 GameINN organizowanego przez NCBiR „Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020”. Wyniki projektu zostały zaimplementowane do gry „Nemesis: Distress”.
7. Rozpoznano około 276 tys. złotych pozostałych kosztów operacyjnych w związku z realizacją projektu „Faust”, będącego w fazie badań.

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

1. Wzrost krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych, które na koniec roku wynosiły około 3 202 tys. złotych. Wzrost wynikał z realizacji przez Spółkę projektów będących na etapie rozwoju, z tym, że projekt kapitalizacja projektu „Interkosmos 2000” nastąpiła na koniec stycznia 2023 roku. Natomiast kapitalizacja projektu „Nemesis: Distress” nie została jeszcze zaplanowana.
2. Wzrost należności krótkoterminowych z tytułu dostaw i usług do kwoty 360 tys. złotych, wynikających głównie z należności od firmy Meta Platforms Technologies Ireland Ltd. z tytułu tantiem ze sprzedaży gry „Interkosmos 2000” na platformie Oculus Quest Store we wrześniu, październiku i grudniu na platformie Oculus Quest Store oraz należności z Pico Immersive Pte. Ltd. oraz All In! Games.
3. W kwietniu 2022 roku Spółka podpisała umowę pożyczki w kwocie 800 tys. złotych z podmiotem zewnętrznym. Na dzień publikacji niniejszego raportu pożyczka została w części spłacona (400 tys. złotych w 2022 roku i 100 tys. złotych w 2023 roku).
4. W grudniu 2022 roku, Spółka zawarła umowy pożyczki z Jackiem Dębowskim i Jackiem Chojeckim, Członkami Zarządu Emitenta, na łączną kwotę 528.600,00 zł, z terminem spłaty do 31 grudnia 2023 roku. Na dzień publikacji niniejszego raportu Spółka zawarła (w 2023 roku) z Członkami Zarządu dodatkowe umowy pożyczek w kwocie 153 tys. złotych.
5. W pozycji biernych rozliczeń międzyokresowych pasywów wykazywana jest dotacja z Creative Europe z 2021 roku, ponieważ projekt, którego dofinansowanie dotyczy, nie został jeszcze amortyzowany. Kapitalizacja projektu nastąpiła na koniec stycznia 2023 roku.

Po zakończeniu roku obrotowego w Spółce miały miejsce wydarzenia istotnie wpływające na jej działalność:

1. Spółka spłaciła kolejne transze pożyczki w łącznej kwocie 100.000 zł, w związku z zawartą w dniu 15 kwietnia 2022 roku umową pomiędzy osobą prawną będącą Pożyczkodawcą, Spółką Ovid Works S.A. jako Pożyczkobiorcą, a także Panem Jackiem Dariuszem Dębowskim – Prezesem Zarządu Spółki oraz Panem Jackiem Adamem Chojeckim – Wiceprezesem Zarządu Spółki jako osobami, które ustanowiły zastaw rejestrowy na akcjach Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania trwają ustalenia w sprawie harmonogramu spłaty pozostałej kwoty pożyczki.
2. Spółka zawarła z członkami Zarządu kolejne umowy pożyczek na łączną kwotę 153 tys. złotych.
3. Spółka otrzymała wszystkie zaległe należności od firmy Meta Platforms Technologies Ireland Ltd. z tytułu tantiem ze sprzedaży gry „Interkosmos 2000” na platformie Oculus Quest Store we wrześniu, październiku i grudniu 2022 roku.
4. 16 lutego 2023 roku miała miejsce premiera gry „Interkosmos 2000” na platformie sprzedażowej Steam. Gra dostępna jest do użytku na urządzeniach PC, umożliwiających rozgrywkę w pięciu wersjach językowych: angielskiej – audio oraz z napisami dla hiszpańskiej, francuskiej, niemieckiej i chińskiej (uproszczonej).
5. „Interkosmos 2000” wygrywa w konkursie 2023 Indie Game Award w kategorii najlepsza gra VR. Tegoroczna edycja konkursu rozgrywała się w ramach Taipei Game Show 2023, a w ośmiu kategoriach zgłoszonych zostało łącznie 170 gier z 35 krajów.
6. Spółka prowadziła działania promocyjne gry „Interkosmos 2000” w styczniu i w marcu 2023 roku przy współpracy z firmą Meta, właścicielem platformy Oculus Quest Store.
7. 16 lutego 2023 roku miało miejsce Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, na którym przyjęło uchwały w sprawie:
 - wyrażenia zgody na zawarcie przez Spółkę umów pożyczek z Jackiem Dębowskim i Jackiem Chojeckim,
 - zmian Statutu, m.in. niestosowania przepisów art. 380¹, 382 § 3¹ pkt 3 i 5, art. 382¹ art. 384¹ Kodeksu spółek handlowych.
 - upoważnienia Zarządu Spółki do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego oraz w sprawie zmiany statutu Spółki wraz z możliwością wyłączenia przez Zarząd prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki za zgodą Rady Nadzorczej Spółki.Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania wszystkie uchwalone zmiany Statutu Spółki zostały zarejestrowane przez sąd rejestrowy.
8. Spółka rozpoczęła amortyzację gry „Interkosmos 2000” z końcem stycznia 2023 roku.
9. Doszło do złożenia wniosku do Creative Europe na dofinansowanie projektu „Venexia”. Maksymalna kwota dofinansowania wynosi 150 tys. EUR.
10. Doszło do złożenia wniosków do Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych na dofinansowanie prototypu gry „Faust”. Maksymalna kwota dofinansowania wynosi około 400 tys. złotych.

11. Prace nad projektem „Venexia” zostały rozpoczęte.
12. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu prace nad prototypowaniem w projekcie „Faust” zostały wstrzymane.
13. Zawarcie umowy z firmą Galaktus sp. z o.o. na realizację usług w zakresie public relations, marketingu oraz influencer marketingu na rynku polskim i zagranicznym. Zarząd Spółki Ovid Works rozpoczął działania zmierzające do zwiększenia rozpoznawalności produktów Spółki na szerokim rynku gier oraz poprawienia komunikacji z obecnymi i potencjalnymi inwestorami.
14. Spółka koncentruje się na kapitalizacji i rozwoju wydanych już tytułów, w związku z czym Zarząd Spółki zdecydował się na zmniejszenie obecnego dotychczas personelu developerskiego Spółki, do momentu rozpoczęcia prac nad kolejnym projektem.

Przewidywana sytuacja finansowa Spółki

W ocenie Zarządu, obecna sytuacja finansowa wymaga zewnętrznego finansowania w postaci wydawcy, dofinansowania lub inwestycji, aby móc rozwijać nowe projekty. Zarząd nauczony doświadczeniem z realizacji ostatnich projektów, a także zarządzaniem Spółką w ostatnich latach podjął szereg działań mających na celu poprawę sytuacji Spółki, głównie poprzez obniżenie kosztów produkcji oraz codziennej działalności, zaplanowanie kolejnych produkcji w oparciu o nowe zasoby i strukturę czy nawiązywaniu nowych relacji biznesowych dających szansę wyjścia z problemów.

Poniżej Zarząd wskazuje czynniki integralnie wpływające na sytuację finansową Spółki.

Przychody

Emitent, w okresie swojej działalności, stworzył i wprowadził na rynek 3. tytuły gier w pełnej wersji, w tym dwa o funkcjonalności VR (z ang. Virtual reality „wirtualną rzeczywistość”). Wyniki sprzedażowe gier Emitenta wykazują tendencję zmian, niemniej jednak, przynoszą przychody, dzięki którym Emitent pokrywa część swoich zobowiązań. Emitent szacuje, że będzie otrzymywał wpływy ze sprzedaży w okresie dłuższym niż rok.

Stworzone przez Emitenta gry, w szczególności „Interkosmos 2000” i „Metamorfoza” dają szansę zwiększenia przychodu, przy relatywnie niskim koszcie zaangażowanym w rewitalizację gry, która miałaby dotyczyć dodania nowej zawartości, misji, uatrakcyjnając rozgrywkę, zachęcając do wypróbowania nowszej wersji. Dzięki tym zabiegom, Spółka planuje zwiększenie cykli sprzedażowych dających wyższe niż średnia wyniki. Każdej akcji rewitalizacyjnej towarzyszyć będą działania promocyjne i marketingowe.

Stworzone przez Emitenta gry, są dobrą bazą do tworzenia tzw. „bundle”, zestawów gier, sprzedawanych po obniżonych cenach w zestawach. Gry Emitenta uczestniczyły już kilkakrotnie w bieżącym roku w takich akcjach, w szczególności na platformie Oculus Quest Store – „Interkosmos 2000”, zaplanowane są kolejne. Emitentowi udało się również nawiązać współpracę z właścicielami innych platform, do których jednorazowo Spółka sprzedała 3100 kluczy gry „Metamorfoza” w bieżącym roku.

Podpisane umowy i rozpoczęte już w zeszłym roku rozmowy z właścicielami urządzeń VR otwierają dla Spółki możliwości ekspansji na nowe rynki. Obecnie Spółka finalizuje ustalenia z chińskim kontrahentem, których rezultatem będzie rozpoczęcie sprzedaży gry „Interkosmos 2000” na platformie PICO Store. Zarząd Emitenta

szacuje, że dystrybucja gry na azjatyckim rynku rozpocznie się w przeciągu miesiąca od dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania.

Spółka otrzymała również od Sony urządzenia devkit i testkit na PS 5 i przygotowuje się do wyceny portów gry „Interkosmos 2000” na platformę Play Station VR.

Koszty

Dotychczas realizowane przez Emitenta projekty generowały bardzo wysokie koszty, związane z m.in. zastosowanymi w grach mechanikami. Natomiast w produkcjach, które Spółka ma w swoim pipielinie „Venexia” i „Faust”, są projekty zdecydowanie tańsze, oparte na designie niż rozbudowanej mechanice. Dzięki czemu nie będą generować kosztów, tak wysokich, jak poprzednie produkcje. Nieodłącznym elementem kosztów produkcji są wynagrodzenia członków zespołu developerskiego. Dotychczas zespół obecny był w całym etapie produkcji, co generowało bardzo wysokie koszty, a nie zawsze przekładało się, na potrzebę pełnego zaangażowania poszczególnych jego członków. Projekty, obecnie wpisane w strategię Spółki, będą realizowane przy współpracy z firmami zewnętrznymi, w celu wykorzystania zasobów tylko na okres realizacji zadań cząstkowych przy grze. Mając na uwadze obecną sytuację finansową Spółki, Zarząd zdecydował się na znaczne obniżenie swoich wynagrodzeń, przy nie zmienionym stopniu zaangażowania w działania na rzecz Spółki.

Plany produkcyjne i finansowanie

Obecnie, oprócz dodawania nowych zasobów do wyprodukowanych i sprzedawanych gier, Spółka planuje rozpoczęcie produkcji dwóch tytułów: „Venexia” i „Faust”. Realizacja tych prac podzielona została na etapy, w głównej mierze związane z możliwościami ich finansowania:

- etap designu
- etap prototypowania
- etap wdrożenia prototypu i jego rozwoju.

Obecnie Spółka projektuje grę „Venexia” oraz „prototypuje grę „Faust”. Planem Zarządu jest doprowadzenie jeden lub dwóch z nich do momentu, w którym ich prototyp będzie mógł być zaprezentowany ewentualnym wydawcom lub inwestorom. Ten etap prac nie wymaga budowania dużego zespołu projektowego dzięki czemu prace są bardziej efektywne. Przy ocenie prototypu Spółka planuje wykorzystać community graczy, które zbudowała przy ostatnich dwóch projektach, w szczególności „Interkosmosu 2000”, aby wejść z nim w interakcję w czasie tworzenia gry. Głównym celem takiego działania jest pozyskanie opinii na temat atrakcyjności rozgrywki, a tym samym ma wyznaczać kierunek rozwoju gry.

Aby zrealizować dwa pierwsze etapy Spółka potrzebuje finansowania zewnętrznego. Dotychczas realizowane było to poprzez inwestorów zewnętrznych obejmujących akcje Spółki oraz dotacje otrzymywane z NCBiR oraz fundusze z Creative Europe. Zarząd Spółki podkreśla, że taka forma finansowania nieodłącznie wpisywała się w działalność i plany Spółki, oraz umożliwia jej funkcjonowanie. Mając na uwadze plany rozwoju Spółki poprzez nowe projekty Zarząd, w bieżącym roku, złożył wnioski w następujących konkursach:

- organizowanym przez Creative Europe, o dofinansowanie prototypu gry „Venexia” w kwocie 150 tys. EUR. Zgodnie z harmonogramem konkursu, informacja dla wnioskodawców o wynikach ma zostać przekazana w sierpniu bieżącego roku,

- organizowanym przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych, o dofinansowanie prototypu gry „Faust” w kwocie do 400 tys. złotych. Wyniki konkursu mają być ogłoszone do końca czerwca b.r.

W planach jest również złożenie w pierwszym półroczu wniosku o dofinansowanie w „Ścieżce Smart 1” organizowanej przez PARP.

Realizacja ostatniego etapu projektu, tj. rozwijanie prototypu i wdrożenie produktu do sprzedaży, Spółka planuje zrealizować przy współudziale wydawcy.

Zobowiązania

Plany i działania podejmowane przez Spółkę przewidują osiąganie takich dochodów, które umożliwią uregulowanie znacznej części zobowiązań w nadchodzącym roku.

Zarząd podkreśla, że Spółka planuje spłacić wszystkie swoje zobowiązania.

5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki

Strategia Spółki opiera się na realizacji projektów inspirowanych dziełami kultury (literatura, film, komiks), oferujących graczom wciągającą historię i angażującą rozgrywkę. Produkcję gier Spółki wspierają wyniki prac badawczo-rozwojowych w obszarze narracji oraz modelu zdraycy, w tym prototypowanie unikalnych rozwiązań i liczne testy.

Ukierunkowanie strategii rozwoju w powyższym zakresie w oparciu o gry w segmencie indie premium jest zdaniem Spółki najbardziej korzystnym kierunkiem rozwoju ze względu na trendy panujące w branży gier. Gracze wymagają od gier indie nie tylko ciekawej rozgrywki, ale także wysokiej jakości.

Realizowane obecnie projekty przez Spółki wpisują się w powyższą strategię Emitenta.

W latach 2023 -2024 Spółka planuje:

- Rozpocząć sprzedaż gry „Interkosmos 2000” na platformie sprzedażowej PICO Store, będącej własnością jednego z największych na rynku chińskim, producentów sprzętu VR, firmy Pico Immersive Pte. Ltd w chińskiej wersji językowej.
- Kontynuować negocjacje i współpracę z producentami sprzętu VR w celu portowania gry „Interkosmos 2000” na nowe urządzenia w celu ekspansji na inne platformy sprzedażowe – w szczególności Playstation VR i VR2.
- Kontynuować prace nad prototypowaniem nowego projektu Spółki p.t. „Venexia”, który Spółka planuje finansować ze środków zewnętrznych lub własnych do czasu nawiązania współpracy z wydawcą. W

przypadku nawiązania współpracy z Wydawcą, intensyfikacja prac nad projektem „Venexia” lub „Faust” oraz na reedycję gry „Metamorfoza” poprzez dodanie nowego contentu, wydłużającego czas gry.

- Wykorzystać potencjał ze zrealizowanych projektów badawczych “BIRST” oraz “Modelu Zdrajcy”, które wykazują możliwości dalszego rozwoju
- Prowadzić akcje promocyjne wydanych już tytułów gier.

6. Prognozy finansowe

Spółka nie publikowała prognoz, jak również nie planuje publikacji prognoz na 2023 rok.

7. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Emitent prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągane przez Spółkę. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Emitenta. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągane przez Emitenta.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Niekorzystny czynnik dla stabilności prowadzenia działalności stanowią zmieniające się przepisy prawa, w szczególności w zakresie prawa podatkowego, prawa pracy, systemu ubezpieczeń społecznych, prawa gospodarczego i cywilnego. Niestabilność przepisów prawa i ich wykładni może utrudniać prowadzenie działalności gospodarczej. Biorąc pod uwagę znaczną i trudną do przewidzenia zmienność otoczenia prawnego w krajach, w których Emitent prowadzi lub zamierza prowadzić działalność, a także często niską jakość prac legislacyjnych, zmiany przepisów gałęzi prawa, o których mowa wyżej lub ich interpretacji, stanowią istotne ryzyko dla dynamiki i rozwoju działalności Emitenta. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej Emitenta, a tym samym spadek wartości aktywów Emitenta.

Ze względu na nieograniczony terytorialnie zakres działalności Emitenta duży wpływ na jego działalność mogą mieć także zmiany przepisów prawa (w szczególności regulacji prawa autorskiego dotyczących programów komputerowych, w tym gier) w innych państwach, w tym w Stanach Zjednoczonych.

Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Emitenta decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z branżą mediów oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a co za tym idzie, producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Opisany czynnik może, jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

W przypadku zajścia nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak np. epidemie, pandemie, wojny, ataki terrorystyczne lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Emitenta.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż gier duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier - w tym w szczególności na platformie Steam i Oculus Quest Store. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Emitenta, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania przez Emitenta pojawiających się tendencji na rynku i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z systemem informatycznym

W procesie produkcji gier komputerowych Emitent korzysta z szeregu rozwiązań w zakresie oprogramowania i sprzętu IT. Poza tym, Emitent stosuje szereg zabezpieczeń, prowadzi kopie zapasowe na różnych nośnikach, w tym wirtualnych nośnikach w chmurze, oraz stosuje oprogramowanie antywirusowe. Niemożliwe jest jednak wykluczenie ryzyka utraty danych, awarii sprzętu komputerowego, czy oprogramowania. A przede wszystkim, nie można wykluczyć awarii, która mogłaby prowadzić do opóźnienia realizacji projektu lub wielu projektów. Powyżej opisane sytuacje mogą mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, sytuację finansową Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

Prowadzona przez Emitenta działalność wiąże się z ryzykiem, iż osoby trzecie mogą wejść w posiadanie określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta. Zamiarem Emitenta jest dążenie do uniknięcia takiej sytuacji, w swojej działalności, w której naruszałby on prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim poprzez wprowadzenie do sprzedaży określonych produktów. Niemożliwe jednak do wykluczenia jest, iż w przyszłości mogą pojawić się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich, w związku z wprowadzeniem nowych produktów. Zważywszy na to istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu/sporów dotyczących praw własności intelektualnej.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Emitent, nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne, tj. umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Emitenta, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznionych przez Spółkę.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest precyzyjne określenie pól eksploatacji, na których przeniesienie to następuje, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Emitenta jak również poprzednika prawnego Emitenta zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje zwiększone prawdopodobieństwo zmaterializowania się ryzyka podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez Emitenta, a tym samym potencjalnie istnieje ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich. Należy bowiem zauważyć, że duża liczba zawieranych umów dotyczących przeniesienia praw autorskich zwiększa szansę wystąpienia z roszczeniami twórców współpracujących z Emitentem lub realizujących zadania, stanowiących utwory na zlecenie Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu/sporów dotyczących praw własności intelektualnej. Powyższe ryzyko odnosi się także do umów zawieranych przez Emitenta w ramach współpracy z innymi podmiotami z branży gier i podwykonawcami.

Ryzyko uzależnienia od kluczowego dystrybutora

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, Valve Corporation wciąż jest jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ewentualna rezygnacja Valve Corporation z oferowania gier Spółki może mieć negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

W ocenie Emitenta opisywane ryzyko jest znacznie mniejsze w przypadku gry „Interkosmos 2000”, która w pierwszej kolejności wydana jest na platformie Oculus Quest Store. Mimo to w dalszej perspektywie Emitent planuje wydać grę również na standardowe wersje sprzętów VR (np. Oculus Rift) i w tym wypadku platforma Steam wciąż jest bardzo istotnym dystrybutorem tego typu produkcji na rynku PC.

Ryzyko związane z zawarciem porozumienia do umowy wydawniczej z All in! Games S.A.

Emitent zawarł z Wydawcą gry „Metamorphosis”, firmą All in! Games S.A. porozumienie o rozwiązaniu umowy współpracy w zakresie produkcji, dystrybucji oraz promocji gry komputerowej. Licencja udzielona Wydawcy na podstawie zawartej umowy wydawniczej uległa rozwiązaniu. Emitent pozostaje wyłącznym podmiotem uprawnionym do praw własności intelektualnej gry „Metamorphosis”.

Na mocy porozumienia, Wydawca dokonał transferu gry „Metamorphosis” na wszystkie platformy, poprzez które realizował obowiązek wynikający z umowy wydawniczej tj. dystrybucji egzemplarzy gry.

W związku z wydłużonym terminem transferu „Metamorphosis” na platformy sprzedażowe Emitenta, Wydawca zobowiązał się do zapłaty na rzecz Emitenta opłat licencyjnych z wpływów uzyskanych przez Wydawcę, zaksięgowanych na rachunku bankowym Wydawcy, z tytułu sprzedaży egzemplarzy Gry w dowolnej formie.

Na moment sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wskazuje, na fakt opóźnień w regulowaniu przez Wydawcę opłat licencyjnych wynikających z porozumienia. Emitent rozważa podjęcie kroków mających na celu wyegzekwowanie zaległych płatności od Wydawcy.

Strony ustaliły również, iż mając na uwadze fakt poniesienia przez Wydawcę wydatków na realizację postanowień umowy wydawniczej, wydawcy będzie przysługiwał udział w przyszłych wpływach na konto bankowe Emitenta z tytułu sprzedaży egzemplarzy gry „Metamorphosis” w dowolnej formie – „Tantiemy”. Tantiemy będą rozliczane do dnia 30 kwietnia 2024 roku, a ich minimalna wartość, ustalona na zasadach rynkowych, została określona w porozumieniu jako „Tantiemy Gwarantowane”.

Strony postanowiły również, że wpływy uzyskane przez Wydawcę ze sprzedaży gry, które wpłyną na konto Wydawcy w dniu, bądź po dniu podpisania porozumienia stanowić będą część rozliczenia z tytułu „Tantiem Gwarantowanych”.

Strony ponadto ustaliły, że w przypadku nieuzyskania przez Wydawcę kwoty Tantiem Gwarantowanych, na podstawie bieżących rozliczeń, Emitent w terminie do 30 maja 2024 roku, zapłaci na rzecz Wydawcy dodatkową kwotę, stanowiącą różnicę między kwotą Tantiem Gwarantowanych, a zapłaconą na rzecz Wydawcy łączną kwotą tantiem. Należności na rzecz Wydawcy zostały zabezpieczone poprzez oświadczenie Emitenta o poddaniu się egzekucji w trybie art. 777 § 1 pkt 5 k.p.c.

Emitent wskazuje w tym przypadku ryzyko związane z brakiem możliwości zapłaty na rzecz Wydawcy „Tantiem Gwarantowanych” w ustalonym terminie, wynikającym z niższych niż oczekiwanych przez Emitenta wpływów ze sprzedaży „Metamorphosis” oraz ryzyko egzekucji wymaganej kwoty.

Ryzyko związane z rozwojem gry „Metamorphosis”.

Na mocy zawartego z byłym Wydawcą gry „Metamorphosis”, firmą All in! Games S.A., porozumienia, Emitent stał się wyłącznym podmiotem uprawnionym do praw własności intelektualnej gry. Decyzja o rozwiązaniu umowy wydawniczej została podjęta przez Emitenta z uwagi na chęć kontrolowania IP „Metamorphosis”, z którym Spółka zawsze wiązała duże oczekiwania. W ocenie Emitenta, dobra znajomość gry i pełna kontrola nad jej wszystkimi wersjami (zarówno PC jak i konsole, które do tej pory były w pełni zarządzane przez Wydawcę) daje możliwość działań promocyjno-sprzedażowych, blisko skorelowanych z unikalnym charakterem produktu. Przejęcie IP gry otwiera możliwości związane z wydawaniem produktów pochodnych, opartych na unikalnych walorach graficznych czy rozwiązaniach programistycznych zawartych w grze.

Emitent w najbliższej przyszłości planuje zaangażować wybrane zasoby oraz poświęcić czas niezbędny do dalszego rozwoju gry i zwiększenia jej atrakcyjności. Emitent dostrzega zagrożenie w realizacji tych działań, głównie z powodu mniejszych, niż spodziewane, wpływów ze sprzedaży innych produktów Emitenta, które Emitent planował częściowo zaangażować, braku nawiązania współpracy z potencjalnym wydawcą.

Ryzyko związane z umową konsorcjum zawartą z Realms Distribution sp. z o.o.

Zawarta ze spółką Realms Distribution sp. z o. o. umowa konsorcjum, jak każda umowa wymagająca współpracy stron, generuje pewne ryzyka związane z jej zawarciem. Należy do nich zaliczyć ryzyko związane możliwością niepowodzenia współdziałania stron umowy w realizacji prac nad grą „Nemesis: Distress”. Sukces wspólnego przedsięwzięcia zależy bowiem od pełnego zaangażowania, wspólnej wizji i efektywnej współpracy obu konsorcjantów. Z uwagi na okoliczność, że zadania pomiędzy stronami zostały równo rozłożone funkcjonalnie, wszelkie zaburzenia w ich realizacji, jakie dotkną jedną ze spółek, mogą przełożyć się na całość wspólnego przedsięwzięcia. Emitent nie może wykluczyć, że w toku dalszych prac takie sytuacje mogą mieć miejsce.

Kolejnym zagrożeniem związanym z umową konsorcjum, z uwagi na występowanie po obu stronach umowy stron o równorzędnej roli, jest możliwość wystąpienia problemów organizacyjnych w zarządzaniu wspólnym projektem, co może mieć wpływ na jego realizację. Na prawdopodobieństwo zmaterializowania się tego ryzyka wpływa okoliczność, że Spółka posiada swoją siedzibę w Warszawie, z kolei lider konsorcjum we Wrocławiu, zaś otwarcie przez Emitenta biura we Wrocławiu może nie rozwiązać potencjalnego problemu braku efektywności zarządzania projektem.

Emitent dostrzega zagrożenia związane z umową konsorcjum z Realms Distribution sp. z o. o. w zakresie praw autorskich. Prawa autorskie do planszowej gry „Nemesis” posiada lider konsorcjum, z kolei zgodnie z umową konsorcjum, prawa autorskie do gry komputerowej „Nemesis: Distress” będą przysługiwać obu konsorcjantom w udziale po 50 proc. Emitent nie może wykluczyć sytuacji wystąpienia pomiędzy stronami sporu dotyczącego praw autorskich w zakresie rozgraniczenia praw autorskich do produktów objętych pełnią praw Realms Distribution sp. z o. o. a produktów związanych z grą komputerową „Nemesis: Distress”, do których prawa będą przysługiwać stronom łącznie.

Kolejnym zagrożeniem dla Emitenta jest okoliczność pełnienia przez spółkę Realms Distribution sp. z o. o. roli lidera konsorcjum, za którego pośrednictwem przekazywane są Emitentowi środki z dofinansowania. Emitent nie może wykluczyć ryzyka, że środki zostaną mu przekazane z opóźnieniem lub nie zostaną mu przekazane wcale, co może wpłynąć znacząco na sytuację finansową Emitenta i powodzenie wspólnego przedsięwzięcia. Dodatkowo zważywszy na fakt, że spółka Realms Distribution sp. z o. o. jest liderem konsorcjum i jako lider odpowiada za cały projekt (również w części realizowanej przez Emitenta) często ponosi koszty wspólnego projektu, które w momencie poniesienia nie wiadomo czy na pewno zostaną zrefundowane.

Spółka Realms Distribution sp. z o. o., pełniąca rolę wydawcy, finansująca całość kosztów pozostałych do ukończenia pełnej wersji gry oraz jako jedyna obecnie spółka z konsorcjum prowadząca prace nad grą, ma możliwość wstrzymania prac nad projektem w razie niezadowalających efektów pracy lub powstania krytycznych błędów uniemożliwiających jej terminową premierę.

Ryzyko związane z ewentualnym niezaakceptowaniem gier przez producentów platformy zamkniętej

Emitent w dużej mierze opiera i w przyszłości planuje opierać swój model biznesowy na dystrybucji oferowanych produktów poprzez platformy zamknięte gier, w szczególności platformę Steam, Oculus Store i platformy konsolowe. Gry oparte o te kanały dystrybucji dostępne są na całym świecie w cyfrowej dystrybucji i cieszą się renomą bardzo oryginalnych na rynku. Zazwyczaj producenci platform zamkniętych zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu, którego wprowadzenie jest planowane na daną platformę. Istnieje ryzyko braku akceptacji, przez danego producenta platformy zamkniętej produktu, który stworzył Emitent.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Dla działalności Emitenta istotne znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Zakres działań prowadzonych przez Emitenta wymaga zatrudnienia wykwalifikowanych specjalistów, którzy swoją wiedzą i umiejętnościami wpływają na satysfakcję społeczności internetowej. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Emitenta wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Istnieje także ryzyko pojawienia się możliwych trudności związanych z zatrudnieniem odpowiednio wykwalifikowanej kadry. Jednocześnie na rynku, a w szczególności w województwie mazowieckim, pojawia się coraz więcej firm prowadzących działalność polegającą na tworzeniu gier. Powoduje to wzrost zapotrzebowania na pracowników na rynku lokalnym i co za tym idzie znacznie utrudnia skuteczną rekrutację utalentowanego personelu. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej oddania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz, co z kolei może przełożyć się na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwającą od 12 do 18 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Nie można wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych aktualnie przez Emitenta gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może znaleźć odzwierciedlenie w wyniku finansowym Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Emitenta

Z uwagi na zdarzenia niezależne od Emitenta, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Emitent może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym Emitent będzie zmuszony dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię rozwoju. Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii rozwoju przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii rozwoju przez Spółkę i spowodować osiągnięcie mniejszych korzyści niż pierwotnie zakładane.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Planem Emitenta jest wprowadzanie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Z procesem tym związane są nakłady na produkcję oraz promocję gry komputerowej. Czas wymagany na przejście danej gry od producenta do ostatecznego użytkownika często ulega wydłużeniu. Podyktowane jest to kontrolami jakości oraz testowaniem produktu przed wprowadzeniem go na daną platformę sprzętową. Kolejnym czynnikiem wpływającym na ten proces jest fakt, iż gry podlegają ocenie organizacji nadających kategorie wiekowe oraz dopuszczających (bądź nie) do dystrybucji w danym kraju. Należy wziąć pod uwagę to, że istnieje ryzyko znacznie dłuższej niż zakładano certyfikacji gry Emitenta. Ponadto istnieje zagrożenie, że produkt nie przejdzie takowej certyfikacji bądź otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową. Także promocja gry może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu. Może być to związane ze znacznie niższym budżetem na promocję niż optymalny na

danym rynku. Ryzykiem jest również fakt, że produkt może zostać wprowadzony finalnie na tylko jedną platformę sprzętową.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaintrygować szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta w przyszłości oraz światowych rynków finansowych

Zarząd Spółki wskazuje, iż poziom jednego ze wskaźników ekonomiczno-finansowych Emitenta, tj. wskaźników rentowności, w perspektywie czasu, może przyjmować wartości ujemne. W efekcie bowiem prowadzonych prac nad podstawowymi produktami Emitenta, a także nad projektami, na które Emitent pozyskał dotacje (które w dużej mierze są zostały przeznaczone na rozwój produktów Emitenta), Emitent może, w przyszłych okresach rozliczeniowych, zanotować stratę netto, na ukształtowanie się której wpływ będzie miała w szczególności osiągnięta strata na działalności operacyjnej prowadzonej przez Spółkę.

W ocenie Zarządu Emitenta, aktualna sytuacja Emitenta, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, jest trudna, z uwagi na fakt, że Emitent za rok obrotowy 2022 poniósł stratę netto w kwocie 476 195,04 zł, oraz uzyskał niższe, niż oczekiwane, przychody ze sprzedaży swoich produktów w bieżącym roku. W obliczu tej sytuacji Zarząd podjął działania mające na celu poprawę sytuacji finansowej, poprzez m.in. radykalne ograniczenie kosztów wynagrodzeń i usług obcych do czasu znalezienia wydawcy lub też uzyskania dofinansowania na projekty Emitenta, nawiązania współpracy z firmami prowadzącymi sprzedaż gier na innych platformach, złożenie wniosków o dofinansowanie przygotowania prototypów dwóch gier. Emitent wskazuje również na ryzyko braku ustalenia realnego harmonogramu spłat pozostałej części pożyczki zaciągniętej przez Emitenta w kwietniu 2022 roku.

Stabilność sytuacji finansowej Emitenta może być dodatkowo zachwiana w przyszłości m. in. przez brak pozyskiwania dalszych dofinansowań, a także brak znalezienia wydawcy dla produktów Emitenta, które to (dofinansowania i środki od wydawcy) stanowią aktualnie większość źródeł przychodów Spółki. Na pogorszenie przyszłej sytuacji finansowej Emitenta może mieć także wpływ brak odniesienia przez produkty flagowe (gry) Emitenta sukcesu rynkowego, a także wystąpienie ewentualnych sporów z zakresu praw autorskich lub ze stronami umów, którą stroną jest Emitent. W przypadku materializacji ryzyka konieczne będzie podjęcie kroków umożliwiających realizację kluczowych celów biznesowych i strategicznych Emitenta, przy ograniczeniu kosztów działalności oraz dywersyfikacji źródeł przychodów.

Obecny konflikt na Ukrainie oraz sytuacja geopolityczna na rynku rosyjskim, w opinii Zarządu może przyczynić się nieznacznie do zmniejszenia rynku odbiorców produktów Spółki. Jednakże stabilność sytuacji finansowej Emitenta może być zachwiana przez przewidywaną przez analityków recesję na rynkach światowych.

8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2022 roku

8.1. Zarząd

Na dzień publikacji niniejszego raportu w skład Zarządu Emitenta wchodzi:

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

Jacek Dębowski – Członek Zarządu

Jacek Dębowski w 2009 r. ukończył studia na Wojskowej Akademii Technicznej w Warszawie, na kierunku Electronics and Telecommunication – IT Systems, uzyskując tytuł magistra inżyniera. W latach 2011 – 2012 odbył studia podyplomowe na kierunku Zarządzanie sprzedażą i wartością klienta organizowane przez Szkołę Główną Handlową w Warszawie. Założyciel Ovid Works.

Posiada ponad 10 – letnie doświadczenie w zarządzaniu projektami branży high-tech i gier wideo w zespołach składających się do 30 osób. Posiada doświadczenie w opracowywaniu i wdrażaniu strategii zarówno dla rozwiązań biznesowych, jak i wdrożeń systemowych. Od 2015 roku pełni funkcję Prezesa Zarządu i zarządza pracami działu R&D. Przykłady wiodących projektów badawczo-rozwojowych: opracowanie modelu ofertowania u operatora telefonii komórkowej; zaprojektowanie i wdrożenie mechanizmów bezpieczeństwa informacji u największego operatora telekomunikacyjnego w Polsce; zaprojektowanie platformy wymiany informacji i optymalizacji kosztów (kraje UE) dla producenta sprzętu medycznego. W latach 2008-2016 sprawował funkcję Business Strategy Consultant (wcześniej Technology Analyst) w Accenture.

Jacek Chojecki - Członek Zarządu

Jacek Chojecki jest współzałożycielem studia Ovid Works. Posiada bogate doświadczenie w pracy z narracją i opowiadaniem historii i ponad 8-letnie doświadczenie w reżyserii filmowej i instalacjach wideo. Wybrane scenariusze i reżyseria filmów i instalacji filmowych - „Mora: Take 1” (2014) - eksperymentalna instalacja filmowa na Międzynarodowym Biennale Architektury w Wenecji (Venice Biennale of Architecture) - „Rabbitz” (2013), scenariusz i reżyseria, 30 min, produkcja: HEAD, Elephant Films , RTS) - Filmy w stałej ekspozycji w Europejskim Centrum Solidarności (2013-2014). Doświadczenie w najnowszej produkcji i asystent reżysera w filmach - „Zaćma” - reż. Ryszard Bugajski - „Generał Nil” - reż. Ryszard Bugajski - „Drill, Baby Drill” - reż. Lech Kowalski. Od 2015 roku pracuje jako Game Director w Ovid Works i kieruje pracami działu R&D.

8.2. Rada Nadzorcza

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

- Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej;
- Michał Kwiatkowski - Członek Rady Nadzorczej;
- Krzysztof Ludwiniak - Członek Rady Nadzorczej;
- Łukasz Rosiński-Członek Rady Nadzorczej;
- Tomasz Sielicki -Członek Rady Nadzorczej.

Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz - członek Rady Nadzorczej

Pani Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz jest adwokatem i starszym prawnikiem w Departamencie Transakcji i Prawa Spółek w globalnej firmie prawniczej CMS Camerron McKenna. Pani Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz ukończyła z wyróżnieniem Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego, Szkołę Prawa Angielskiego i Europejskiego przy University of Cambridge, Szkołę Prawa Niemieckiego na Humboldt-Universität w Berlinie i Szkołę Główną Handlową (studia podyplomowe z prawa, finansów i księgowości spółek). Stypendystka programu stypendialnego ISEP na San Jose State University, California (ekonomia, ekonomiczna analiza prawa). Stypendystka programu Erasmus Ludwig-Maximilians-Universität w Monachium (prawo niemieckie i europejskie). Dwukrotna Stypendystka Stypendium Naukowego Ministra Szkolnictwa Wyższego. Jest członkiem Izby Adwokackiej w Warszawie. Jest też członkiem CMS German Desk i CMS German Tax Working Group, poprzez które wspiera klientów z krajów niemieckojęzycznych. Należy do Polsko-Niemieckiego Stowarzyszenia Prawników.

Pani Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz specjalizuje się w obsłudze podatkowej i prawnej transakcji M&A (w tym W&I). Posiada 12-letnie doświadczenie zawodowe. Przed dołączeniem do CMS pracowała w wiodących międzynarodowych kancelariach prawnych (White & Case, Eversheds Sutherland). Odbiła również staże w firmach prawniczych w Monachium i Berlinie. W Eversheds Sutherland w Warszawie utworzyła i prowadziła German Desk.

Pani Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz aktywnie wspiera polskie kobiece startupy dla kobiet i należy do jedyne w Polsce klubu aniołów biznesu dla kobiet - Black Swan Club.

Michał Kwiatkowski - Członek Rady Nadzorczej

Pan Michał Kwiatkowski posiada kilkunastoletnie doświadczenie w zakresie bankowości inwestycyjnej, corporate finance, transakcji M&A i zarządzania finansami przedsiębiorstw. Pracował przy kilkunastu transakcjach kapitałowych, od branży przemysłowej po nowe technologie. Doradzał klientom przy procesach pozyskiwania kapitału (pre-IPO, IPO, SPO), współtworzył strategie finansowe, zarządzał finansami spółek z branży handlowej. Członek Rad Nadzorczych spółek publicznych.

W latach 2016-2021 pracował jako Dyrektor Inwestycyjny w Highway Capital PLC notowanym na London Stock Exchange. W latach 2021-22 pracował jako M&A / Business Development Manager w KROSS S.A.

Absolwent Szkoły Głównej Handlowej oraz Executive MBA INE PAN.

- Od 2017 roku Medical Cannabis S.A. – Przewodniczący Rady Nadzorczej.

Krzysztof Ludwiniak - Członek Rady Nadzorczej

Wykształcenie Pana Krzysztofa Ludwiniaka:

- 1966 - 1970 - Uniwersytet Warszawski, Wydział Prawa i Administracji - tytuł: magister prawa; temat pracy dyplomowej: „Historia kodyfikacji prawa handlowego w XX-leciu międzywojennym”;
- 1970 - 1973 - Aplikacja w Prokuraturze Powiatowej dla Dzielnicy Warszawa-Praga Północ, zakończona egzaminem i mianowaniem na asesora Prokuratury Powiatowej;
- 1975 - 1977- University of Texas at Austin, USA; studia na Wydziale Business Administration: program MBA.

Doświadczenie zawodowe oraz informacje o sprawowaniu funkcji w organach zarządzających lub nadzorczych:

- 1973 - Asesor - Prokuratura Powiatowa, Warszawa-Praga Północ;
- 1974 – 1976 - Paul Waggoner Jones Law Firm, Austin, Texas – praktykant
- 1977 - 1978 - McMichael Houston, Kemah, Texas - właściciel teksańskiego oddziału międzynarodowej firmy sprzedaży i czarteru jachtów;
- 1979 – 1981 - Cruise Arrow Marine, Kemah, Texas - dyrektor marketingu i sprzedaży; Przedsiębiorstwo stoczniowe, obrotu sprzętem morskim i jednostkami pływającymi;
- 1981 – 1983 - Friends of Solidarity, Washington, D. C. - założyciel i prezes; Amerykańska organizacja wspierająca NSZZ "Solidarność”;
- 1983 - 1987 - Center of Economic and Social Justice, Washington, D.C. - dyrektor; Organizacja edukacyjna i doradcza w zakresie transformacji ustrojowej oraz rozwoju wolnorynkowego systemu gospodarczego i społecznego;
- 1988 - 1989 - ESOP Services, Inc., Scottsville, VA - dyrektor, konsultant inwestycyjny; Firma konsultingowa i inwestycyjna działająca w obszarze akcjonariatu pracowniczego;
- 1989 - 1993 - ESOP Services, Inc, Oddział Europejski w Warszawie - dyrektor zarządzający;
- 1990 - 2014 - Unia Własności Pracowniczej, Warszawa - współzałożyciel i vice-prezes; Izba Gospodarcza skupiająca przedsiębiorstwa akcjonariatu pracowniczego - działalność doradcza i edukacyjna w obszarze prywatyzacji przedsiębiorstw państwowych, rozwoju kapitału krajowego i tworzenia systemu akcjonariatu pracowniczego w Polsce;
- 2006 - obecnie European Federation of Employee Share Ownership (EFES) z siedzibą w Brukseli - współzałożyciel, dyrektor, członek Rady Zarządzającej; Federacja europejskich organizacji skupiająca instytucje wspierające i przedsiębiorstwa akcjonariatu pracowniczego, prowadząca międzynarodową działalność lobbistyczną i edukacyjną na rzecz rozwoju własności pracowniczej i partycypacji kapitałowej zatrudnionych;

- 2016 - obecnie Fundacja Forum Rozwoju Akcjonariatu Pracowniczego i Kapitału Krajowego - fundator-współzałożyciel i prezes; Organizacja działająca na rzecz krzewienia kultury i wiedzy dotyczącej własności kapitału oraz kształtowania partycypacyjnego modelu gospodarki wolnorynkowej;
- 2018 - obecnie PKO BP Bankowy Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. - członek Rady Nadzorczej;
- od lipca 2019 – obecnie Członek Rady Nadzorczej Emitenta.

Działalność doradcza w zakresie zagadnień akcjonariatu pracowniczego i prywatyzacji. Autor antologii „Pracownik Właścicielem” (1989) i licznych publikacji z zakresu akcjonariatu pracowniczego i przekształceń własnościowych. Odznaczony Krzyżem Kawalerskim Orderu Odrodzenia Polski w 2000 r.

Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

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.

Doświadczenie zawodowe oraz informacje o sprawowaniu funkcji w organach zarządzających lub nadzorczych:

- w latach 2007 - 2008 Stażysta m.in. w Komisji Nadzoru Finansowego, Allianz TFI oraz CMS Corporate Management Services Sp. z o.o.,
- w latach 2008 - 2012 w Domu Maklerski AmerBrokers S.A. kolejno na stanowiskach: Młodszy Analityk Inwestycyjny, Analityk Inwestycyjny i Dyrektor Departamentu Corporate Finance. Odpowiedzialny za przygotowanie rekomendacji analitycznych dla spółek z sektorów budownictwa, deweloperskiego, chemicznego i gumowego oraz projekty M&A, IPO i emisji obligacji korporacyjnych dla spółek z GPW i NewConnect.,
- w latach 2012 - 2013 zatrudniony na stanowisku Dyrektora Zarządzającego w spółce INFINITY8 S.A., Autoryzowanym Doradcy rynku NewConnect i Catalyst. Był odpowiedzialny za projekty emisji obligacji korporacyjnych oraz przygotowanie projektów M&A oraz pre-IPO na rynku NewConnect.,
- od maja 2014 roku – Prezes Zarządu Macromoney Corporate Finance Sp. z o.o., podmiotu specjalizującego się w doradztwie przy emisjach obligacji korporacyjnych oraz projektach prywatnych emisji akcji spółek technologicznych,
- od czerwca 2014 roku do maja 2015 roku – Członek Zarządu Macromoney Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A., podmiotu będącego w procesie licencyjnym na prowadzenie działalności Towarzystw Funduszy Inwestycyjnych,
- od listopada 2014 roku do kwietnia 2018 roku - Wiceprezes Zarządu The Farm51 Group S.A., odpowiedzialny za relacje inwestorskie, kontakt z instytucjami finansowymi oraz rozwój projektu „Reality 51”,
- od lipca 2014 roku - Członek Rady Nadzorczej Bloober Team S.A.,
- od lipca 2015 roku do marca 2018 roku - Członek Rady Nadzorczej Hemp & Wood S.A.,
- od września 2015 roku do czerwca 2018 roku – Członek Rady Nadzorczej Huckleberry Games S.A.,

- od października 2015 roku - Przewodniczący Rady Nadzorczej Śląskie Kamienice S.A.,
- od sierpnia 2016 – Prezes Zarządu Varsav S.A.,
- od lutego 2018 roku – Prezes Zarządu Crowd Dragons Sp. z o.o.,
- od kwietnia 2018 roku do 15 kwietnia 2019 roku - Członek Rady Nadzorczej The Farm 51 Group S.A.,
- od maja 2018 roku – Członek Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A.,
- od maja 2018 roku - Członek Zarządu Varsav Game Studios S.A.,
- od sierpnia 2018 roku – Członek Rady Nadzorczej Hornigold Reit S.A.,
- od lipca 2019 – obecnie Członek Rady Nadzorczej Emitenta
- od kwietnia 2020 roku - Prezes Zarządu Varsav Game Studios S.A.,

Tomasz Sielicki - Członek Rady Nadzorczej

Pan Tomasz Sielicki jest absolwentem Wydziału Elektroniki Politechniki Warszawskiej, a także szkoleń dla managementu, w tym w INSEAD i na Uniwersytecie Harvarda. Członek Rady Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, Rady programowej Instytutu Spraw Publicznych oraz Trilateral Commission.

Laureat licznych wyróżnień związanych z działalnością biznesową: w 1995 otrzymał nagrodę Info Star, w 1999 na Światowym Forum Ekonomicznym w Davos uhonorowany został tytułem „Global Leader for Tomorrow”, wyróżniony również tytułem „Lidera Polskiego Biznesu” (który został przyznany przedsiębiorstwu ComputerLand przez Business Centre Club). W 2005 jako jedyny Polak znalazł się na liście 25 osób w rankingu „Stars of Europe”, opublikowanym przez tygodnik „BusinessWeek”. W 2006 został laureatem nagrody polskiego środowiska teleinformatycznego, przyznanej przez Polską Izbę Informatyki i Telekomunikacji. W 2013, za wybitne zasługi dla rozwoju gospodarki narodowej, za działalność na rzecz polskiego sektora technologii informatycznych i komunikacyjnych, odznaczony Krzyżem Kawalerskim Orderu Odrodzenia Polski. W 2018 otrzymał Medal 70-lecia polskiej informatyki, przyznany przez kapitułę Polskiego Towarzystwa Informatycznego. W latach 2009-2013 był prezesem Polskiego Związku Szachowego, a do 2010 do 2014 pierwszym wiceprezydentem Europejskiej Unii Szachowej ECU oraz członkiem zarządu Międzynarodowej Federacji Szachowej FIDE. W latach 2013-2017 wchodził w skład zarządu Polskiego Komitetu Olimpijskiego (źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Tomasz_Sielicki).

Doświadczenie zawodowe oraz informacje o sprawowaniu funkcji w organach zarządzających lub nadzorczych innych podmiotów:

- od 1992 do 2005 roku – Prezes Zarządu ComputerLand S.A.
- od 1995 roku - obecnie – własna działalność gospodarcza pod firmą Tomasz Sielicki
- od 2005 do 2007 roku – Prezydent Grupy ComputerLand (obecnie Sygnity S.A.)
- od 2007 do 2017 roku – członek Rady Nadzorczej Sygnity S.A.
- od 1997 - obecnie – członek Rady Nadzorczej Agora S.A.
- od 2005 do 2014 roku – członek Rady Nadzorczej Budimex S.A.
- od lipca 2019 roku – obecnie Członek Rady Nadzorczej Emitenta.

Jacek Dębowski

Jacek Chojecki

Prezes Zarządu

Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 31 marca 2023 roku