



Sprawozdanie Zarządu z działalności Ovid Works S.A.

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



Warszawa, dnia 31 marca 2024 roku

Spis treści

Wstęp	4
1. Informacje ogólne	7
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie	7
1.2. Przedmiot działalności	7
1.2.1. „Interkosmos”	7
1.2.2. „Metamorfoza”	8
1.2.3. „Interkosmos 2000”	11
1.2.4. „Nemesis: Distress”	13
1.2.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”	14
1.2.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”	14
1.2.7. Projekt „Everdream Valley” w wersji na VR	15
1.2.8. Działania dystrybucyjne poprzednich tytułów	16
1.3. Kapitał zakładowy	17
1.3.1. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu	17
2. Rok obrotowy	19
3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki	19
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	19
3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce	19
3.2.1. Stan zatrudnienia	19
3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej	20
4. Informacje o działalności Spółki	20
4.1. Dane finansowe	20
4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	20
4.3. Przewidywana sytuacja finansowa Spółki	23
4.3.1. Rozwój projektów autorskich	24
4.3.2. Stabilność finansowa	25
4.3.3. Nowe gry – niższe koszty	26
4.3.4. Zobowiązania	26
5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki	27
6. Prognozy finansowe	28
7. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki	28

8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2023 roku	37
8.1. Zarząd	37
8.2. Rada Nadzorcza	38

Wstęp

Szanowni Państwo,

Prezentujemy Państwu nasz raport roczny za 2023 rok, który stanowi podsumowanie kolejnego rozdziału w historii Ovid Works. W niniejszym dokumencie szczegółowo omawiamy naszą sytuację finansową oraz wybrane elementy działalności niefinansowej, by dostarczyć Państwu kompleksowy obraz naszego przedsiębiorstwa.

W ubiegłym roku skoncentrowaliśmy nasze działania na trzech kluczowych obszarach:

1. Rozwój i promocja naszych flagowych projektów – „Metamorfoza” i „Interkosmos 2000”, które, dzięki strategicznym działaniom marketingowym oraz aktualizacjom, kontynuowały zdobywanie serc graczy na całym świecie.

Ovid Works, po odzyskaniu praw do „Metamorfozy” od All In! Games, znacząco rozwinęło projekt, dążąc do jego promocji i rozszerzenia dostępności. Oprócz rozwinięcia gry poprzez dodanie dwóch nowych poziomów, Zarząd podjął również działania strategiczne, takie jak sprzedaż licencji na realizację wersji VR gry do Black Sun Productions w USA oraz podpisanie nowej umowy wydawniczej z Untold Tales na dystrybucję tytułu w wersji na PC i Nintendo Switch. Zaowocowało to większą komercjalizacją gry – „Metamorfoza” zyskała na popularności, przekraczając 100 tys. sprzedanych egzemplarzy, co stanowiło znaczący wpływ na finanse firmy oraz pokazało olbrzymi potencjał tytułu – przy odpowiednim podejściu do jego sprzedaży i promocji.

W 2023 roku, nasze dzieło „Interkosmos 2000” zostało uhonorowane nagrodą Indie Game Award jako najlepsza gra VR, stanowiąc potwierdzenie naszej pasji i zaangażowania w tworzenie gry przez ponad dwa lata. Zrealizowaliśmy plan wzbogacania gry o nową treść poprzez dodanie misji z teleskopami Hubble’a i Keplera, oraz poszerzyliśmy dystrybucję, wkraczając z grą na platformy Steam VR oraz PICO Store – wraz z dodaniem nowych wersji językowych. Mimo wyzwań technicznych związanych z aktualizacjami Oculus Quest 2, nasze starania w promocji i dystrybucji przyniosły znaczące wzrosty sprzedaży.

2. Działania rozwojowe wokół nowych i planowanych tytułów, które mają na celu dalsze poszerzanie naszego portfolio i wzmocnienie pozycji rynkowej.

W pierwszej połowie 2023 roku, skupiliśmy nasze działania na rozwijaniu nowych projektów: „Venexia” oraz „Faust”, ze zwiększonym naciskiem na design i mechaniki, co pozwoliło obniżyć koszty produkcji związane z realizacją assetów graficznych, które na tym etapie nie są kluczowe dla rozwoju pomysłu. 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 2023 roku

zmniejszyliśmy nasz zespół deweloperski, aby zoptymalizować koszty do momentu pozyskania finansowania na realizację wspomnianych projektów oraz skoncentrowaliśmy się na formowaniu zespołu, który umożliwi ich docelową realizację po pozyskaniu finansowania (dotacje jako forma finansowania, nieodłącznie wpisują się w działalność i plany Spółki). Złożyliśmy wniosek o dofinansowanie prototypowania prac nad projektem „Venexia” do Kreatywnej Europy oraz wniosek do Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych na dofinansowanie prototypu gry „Faust”. Choć projekty nie otrzymały finansowania, to bardzo wysoka ocena „Venexii” oraz zainteresowanie tytułem wydawców takich jak Anshar Publishing wskazuje na wysoki potencjał gry, który planujemy zrealizować w kolejnych latach.

3. Działania strategiczne mające na celu poprawę naszej sytuacji finansowej i wzmacnianie długoterminowych partnerstw, co ma przyczynić się do stabilnego wzrostu wartości dla naszych akcjonariuszy.

Na początku 2023 roku członkowie Zarządu udzielili Spółce pożyczek na bieżące funkcjonowanie oraz spłatę części zadłużenia do podmiotów zewnętrznych. Mając na uwadze stan zobowiązań Spółki Zarząd zdecydował się również na znaczące obniżenie swoich wynagrodzeń, nie zmniejszając przy tym stopnia zaangażowania w sprawę Ovid Works.

W odpowiedzi na analizę wyników sprzedaży i długoterminowe planowanie, Zarząd naszej Spółki zdecydował się rozpocząć przegląd strategicznych opcji w celu maksymalizacji wartości dla akcjonariuszy. Rozważano różne scenariusze, w tym sprzedaż aktywów i poszukiwanie strategicznych inwestorów, co doprowadziło do rozmów z potencjalnymi partnerami i rozważania konsolidacji. Chociaż niezbędne dokumenty do finalizacji procesu nie zostały dostarczone, to firmy rozpoczęły empiryczną współpracę mającą na celu weryfikację potencjalnych wartości wprowadzanych do Spółki i planowanie ewentualnych dalszych działań konsolidacyjnych w 2024 r.

W ramach przeglądu strategii, nasza firma podjęła negocjacje dotyczące zobowiązań finansowych z osobą fizyczną, która zgodziła się na spłatę nieuregulowanej pożyczki z kwietnia 2022 roku do końca kwietnia 2024. Zabezpieczeniem spłaty jest hipoteka na nieruchomości oraz zobowiązanie do dobrowolnej egzekucji w przypadku niespełnienia warunków spłaty.

W latach 2022 i 2023, sukces wydania gry VR „Interkosmos 2000” na platformy takie jak Meta Quest, PC, i urządzenia od wybranych producentów, zbudował cenne know-how w produkcji VR, które Zarząd planuje dalej wykorzystywać w działalności Spółki. Pod koniec 2023 roku Spółka podpisała z Mooneaters umowę realizacji „Everdream Valley” w wersji na VR. Projekt wspiera Meta Platforms Technologies, z planem finalizacji do listopada 2024.

Bazując na doświadczeniach z lat poprzednich oraz mając na uwadze dalszy rozwój Ovid Works, Zarząd prowadził prace nad opracowaniem nowej strategii Spółki na 2024 rok. Jej celem jest minimalizacja ryzyk związanych z fluktuacją wyników finansowych wynikających z cykliczności wydawniczej autorskich produkcji studia poprzez zapewnienie bezpieczeństwa finansowego i zwiększenie rentowności projektów. Nowa Strategia została opublikowana z początkiem stycznia 2024 roku na stronie internetowej Spółki pod adresem: <https://ovidworks.com/strategia-ovid-works-02-01-2024/>.

W ocenie Zarządu szeroki zakres prowadzonych przez nas działań na przestrzeni 2023 roku dały zacyzn pod nowe inicjatywy/ projekty, partnerstwa, a przede wszystkim realną i finansową korzyść dla Spółki. Wzmocnieni trudnymi doświadczeniami i ciężką pracą w 2023 roku z nadzieją patrzymy na 2024 rok.

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, 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.

1.2.2. „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.

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.



Źródło: Emitent

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”.

Przejęcie IP do gry „Metamorfoza” zaowocowało w 2023 roku na trzech płaszczyznach:

- Emitent wykonał i udostępnił graczom dwa rozszerzenia do gry „Metamorfoza”.
- Emitent zawarł w 3 kwartale 2023 roku umowę z wydawcą Untold Tales na dystrybucję gry „Metamorfoza” na platformach PC i Nintendo Switch, poprzez udział m.in. w cyklicznych przecenach, tworzeniu tzw. „bundle”, czyli zestawów dwóch lub więcej gier, oferowanych po obniżonych cenach. Efektem współpracy było osiągnięcie wyniku sprzedaży ponad 50,5 tys. egzemplarzy gry w 4 kwartale 2023 roku.



- Emitent zawarł w 4 kwartale 2024 roku umowę z firmą Black Sun Production Inc. z siedzibą w Stanach Zjednoczonych w zakresie udzielenia Partnerowi płatnej, wyłącznej licencji na stworzenie gry „Metamorfoza” w wersji na VR („virtual reality”, „wirtualna rzeczywistość”) lub stworzenie nowego interaktywnego produktu w wersji na VR w oparciu o grę.

1.2.3. „Interkosmos 2000”

„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.



Źródło: Emitent

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.



Źródło: Emitent

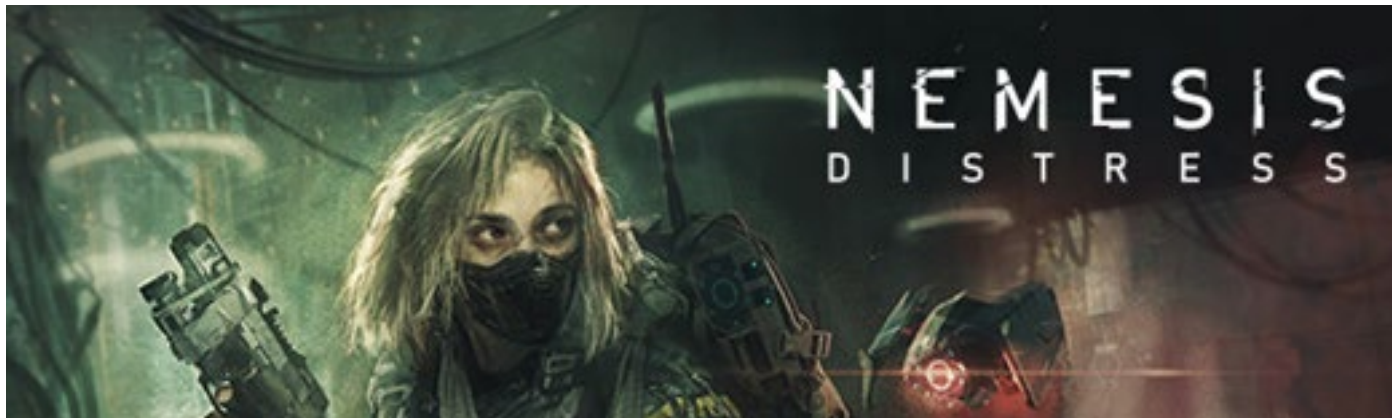
W sierpniu 2021 r. Zarząd Spółki podpisał umowę z właścicielem platformy VR Meta Quest, której celem było wsparcie developmentu projektu oraz promocji gry. Jednocześnie w wyniku podpisanej umowy, Emitent zmienił zakres gry tak, aby spełniała oczekiwania rynkowe wskazane przez nowego partnera; czyli skoncentrowanie 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 urządzeniu PC. Dodatkowo wraz z aktualizacją, gra umożliwi rozgrywkę w pięciu wersjach językowych: angielskiej – audio oraz z napisami dla hiszpańskiej, francuskiej, niemieckiej i chińskiej (uproszczonej). Premierze towarzyszyła akcja promocyjna oraz kampania marketingowa.

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

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.

Awaken Realms, który po premierze gry w wersji „Early Access” głównie kontynuował prace w zakresie poprawek oraz przygotowując pełną wersję produktu do przyszłej premiery, w 2023 roku poinformował o niewdrażaniu nowych aktualizacji i czasowym wstrzymaniu prac nad grą.

„Nemesis: Distress” nadal ma znaczący potencjał, pomimo chwilowego wstrzymania rozwoju. Gra nadal jest dostępna na Steam, co pozwala na zbieranie cennych danych od graczy i dostarcza bezpośrednich wskazówek co do przyszłych ulepszeń lub zmian. Ponadto, rozważane jest sprzedanie rozwiązań/ technologii stojącej za grą, co może otworzyć nowe możliwości finansowe i strategiczne. Biorąc pod uwagę sukces gry planszowej „Nemesis” i ciągle wysokie zainteresowanie tym uniwersum, pozostaje przestrzeń dla „Nemesis: Distress” do odnalezienia swojego miejsca na rynku.

1.2.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”



Źródło: Emitent

Emitent stworzył prototyp gry pod roboczą nazwą „Faust”. W 2023 roku trwały prace nad designem gry, rozwijaniem prototypu, iteracji poszczególnych elementów rozgrywki.

Zarząd Spółki wstrzymał prace nad projektem w drugim kwartale 2023 roku.

1.2.6. 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.

1.2.7. Projekt „Everdream Valley” w wersji na VR

W listopadzie 2023 roku Spółka zawarła umowę z Mooneaters S.A. dotyczącą opracowania gry „Everdream Valley” w wersji na VR na urządzenia Oculus Quest 2 i Oculus Quest 3. Everdream Valley to farmerska przygoda ze szczyptą magii. Za dnia dbasz o gospodarstwo – hodujesz uprawy i zwierzęta, reperujesz i rozbudowujesz farmę.



EVERDREAM VALLEY*

*Not your usual farming game - now in VR!

Źródło: Emitent

Zakończenie prac nad grą „Everdream Valley” w wersji na VR planowane jest na czwarty kwartał 2024 roku. Projekt, który jest pierwszym projektem realizowanym przez Spółkę „na zlecenie”, jest realizowany zgodnie z planem. Wykorzystujemy nasze doświadczenie zarówno w realizacji autorskich projektów VR jak i we współpracy z Metą, aby dostarczyć grę, spełniającą najwyższe standardy jakościowe, które wspólnie z twórcami oryginalnej gry stawiamy przed sobą w ramach realizacji i na bieżąco weryfikujemy z opiekunami z Meta Technologies.

1.2.8. Działania dystrybucyjne poprzednich tytułów

Równoległe 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 pierwszym kwartale 2023 roku, oprócz regularnej sprzedaży, sprzedano 3000 kopii gry „Metamorfoza” za pośrednictwem Platynowej Kolekcji gier na platformie Fanatical. Z kolei wydawca Untold Tales, z którym Spółka podpisała umowę na promocję i dystrybucję tytułu prowadzi intensywne działania promocyjne i dystrybucyjne, dzięki którym, gra w listopadzie i grudniu sprzedała się na promocji w liczbie ponad 50 tys. egzemplarzy, z czego 43 tys. za pośrednictwem platformy Nintendo i tym samym przekroczyła liczbę 100 tys.

sprzedanych egzemplarzy od rozpoczęcia jej dystrybucji. Jako Zarząd Ovid Works jesteśmy bardzo zadowoleni ze współpracy z Untold Tales i uważamy, że jej kontynuowanie w obszarze planowania, promocji i sprzedaży „Metamorfozy”, może mieć istotny wpływ na wynik finansowy Spółki.

Jednocześnie prowadzimy dalsze działania sprzedażowe i promocyjne na platformach VR-owych ze szczególnym naciskiem na Oculus Quest Store, gdzie głównym narzędziem promocyjnym jest udział w przecenach oraz odpowiednie pozycjonowanie gry w sklepie przez właściciela platformy.

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2023 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 31.03.2024 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 31.12.2023 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 *	1 074 200	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.

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia tj. na 31.03.2024 roku, 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.

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzone za 2023 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2023 do 31 grudnia 2023 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 2023 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

W 2023 roku, z racji zakończenia prac nad głównymi projektami, zespół developerski uległ czasowemu zmniejszeniu. W związku ze zmianami, które Spółka zaplanowała w ramach przygotowania i późniejszego realizowania strategii na rok 2024 r., struktura Spółki zmieniła się tak, aby móc kolejne projekty, w tym aktualnie

rozwijany Everdream Valley VR, realizować przy współpracy innych podmiotów oraz współpracowników dedykowanych do konkretnego projektu.

W przyszłości, mając na uwadze zmienne koszty produkcji gier w zależności od etapu rozwoju projektu, Spółka planuje zawiązać współpracy ze innymi specjalistami w ramach umów cywilnoprawnych.

3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej

Łączne wynagrodzenie pobrane przez Zarząd wyniosło w 2023 roku 76.660,51 zł, w tym z tytułu umowy o pracę 18.660,51 zł.

W 2022 roku, Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy przyjęło uchwałę w sprawie ustalenia zasad i wysokości wynagrodzenia członków Rady Nadzorczej Spółki. Wynagrodzenie za 2023 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)	01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2023- 31.12.2023
Przychody netto ze sprzedaży	1 298 949,79	1 293 406,02
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-345 789,18	-343 796,78
Zysk (strata) brutto	-476 195,04	-492 504,99
Zysk (strata) netto	-476 195,04	-492 504,99
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 017 151,78	317 723,99
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	-56 084,99
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	895 600,00	-145 490,00
Przepływy pieniężne netto, razem	-121 551,78	116 149,00
Aktywa trwałe	15 509,30	1 787 448,01
Aktywa obrotowe	3 597 341,76	1 259 464,10
Kapitały własne	976 769,04	484 264,05
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 636 082,02	2 562 648,06
Suma bilansowa	3 612 851,06	3 046 912,11

4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2023 roku Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 1 293 tys. złotych oraz osiągnęła ok. 492 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 2023 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe zdarzenia:

1. Wygenerowano przychody w kwocie 1 293 tys. złotych z czego:
 - Około 573 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos 2000”.
 - Około 187 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Metamorfoza”.
 - Około 7 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos”.
 - Około 526 tys. z pozostałych źródeł.
2. Skapitalizowano projekt „Interkosmos 2000” w kwocie 2 309 901,16 i rozpoczęto 4. letnią amortyzację projektu.
3. 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 dniu 15 czerwca 2022 roku w wersji „Early Access” na platformie sprzedażowej Steam. Projekt jest na etapie fazy rozwojowej. W 2023 roku prace nad projektem zostały czasowo wstrzymane przez Avaken Relams. Wartość skapitalizowanej gry na koniec 4Q2023 roku wynosi około 943.603,49 złotych i do czasu rozpoczęcia amortyzacji rozpoznana jest w krótkoterminowych rozliczeniach międzyokresowych.
4. Nastąpił spadek kosztów wynagrodzeń w wysokości około 84 tys. złotych, a w porównaniu do 2022 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.
5. Uznano w pozostałe przychody operacyjne kwotę około 47 tys. zł z tytułu rozpoznania przeterminowanych zobowiązań do firmy EFA Polska.
6. Rozpoznano około 240 tys. złotych kosztów usług obcych w związku z realizacją projektu dotyczącego opracowania gry „Everdream Valley” w wersji na VR.
7. Spółka zawiązała rezerwy na odsetki w kwocie około 108 tys. złotych od pożyczki udzielonej Spółce w 2022 roku przez podmiot zewnętrzny, a nie spłaconej w całości oraz rezerwy na odsetki w kwocie 6,4 tys. złotych od pożyczek z Zarządem.

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

1. Nastąpił spadek krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych, które na koniec 2023 roku wynosiły około 950 tys. złotych. Spadek związany był z rozpoczęciem amortyzacji skapitalizowanego projektu „Interkosmos 2000”. 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. Na koniec 2023 roku należności z tytułu dostaw i usług wynosiły około 182 tys. złotych i składały się na nie należności od firmy Meta Platforms Technologies Ireland Ltd, za sprzedaż gry „Interkosmos 2000 na platformie Oculus Quest Store w grudniu b.r., należności od All In! Games z tytułu tantiem ze sprzedaży gry „Metamorfoza” w latach 2022-2023 oraz należności od Untold Tales dotyczące sprzedaży gry „Metamorfoza” w listopadzie i grudniu 2023 r.
3. W 2023 roku, Spółka zawarła kolejne umowy pożyczki z Jackiem Dębowskim i Jackiem Chojeckim, Członkami Zarządu Spółki, na łączną kwotę 153 tys. złotych, a także wydłużyła termin spłaty wszystkich pożyczek do 31 marca 2024 roku, stąd Spółka zakwalifikowała te zobowiązania w poczet zobowiązań długoterminowych.
4. W 2023 roku Spółka spłaciła łącznie 143.500 zł pożyczki udzielonej Spółce w dniu 15 kwietnia 2022 roku.
5. W pozycji biernych rozliczeń międzyokresowych pasywów wykazywana jest dotacja z Creative Europe z 2021 roku, która dotyczyła projektu „Interkosmos 2000”. W związku z rozpoczętą amortyzacją „Interkosmosu 2000”, wskazana w biernych rozliczeniach międzyokresowych pasywów kwota będzie co kwartał zmniejszała się, aż do momentu zakończenia amortyzacji gry.
6. Wykazana suma straty bieżącej i straty z lat ubiegłych przekraczają o około 231 tys. złotych sumę kapitału rezerwowego i zapasowego oraz 1/3 kapitału zapasowego, co obliguje Zarząd, zgodnie z art. 397 ksh (kodeksu spółek handlowych) do zwołania walnego zgromadzenia celem powzięcia uchwały o dalszym działaniu Spółki. Z uwagi na obowiązki Spółki wynikające z Regulaminu Alternatywnego Systemu dotyczące publikacji kwartalnych raportów okresowych, Spółka sporządzała bilans za poprzednie kwartały 2023 roku, z których wynikała kwestia osiągniętej straty w kontekście kapitałów i wspomnianego art. 397 ksh. Zarząd Spółki zwołał Nadzwyczajne Walne zgromadzenie Ovid Worls S.A., które uchwałą nr 8 z dnia 2 listopada 2023 roku, postanowiło o kontynuowaniu działalności przez Spółkę, z uwagi na rozpoczęte przez Zarząd procesy poprawy sytuacji finansowej Spółki oraz rozwoju Spółki.

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

1. Zarząd przyjął nową Strategię Spółki, o czym informował w raporcie bieżącym ESPI 1/2024. Podstawowym celem strategii jest skuteczna minimalizacja ryzyk związanych z fluktuacją wyników finansowych wynikających z cykliczności wydawniczej autorskich produkcji studia.
2. W dniu 2 stycznia 2024 roku Spółka zawarła Umowę, o której informowała raportem bieżącym ESPI 2/2024, dotyczącą przystąpienia do długu pieniężnego, jaki powstał w związku z umową pożyczki zawartą w dniu 15 kwietnia 2022 roku. Umowa o przystąpieniu do długu zawarta została pomiędzy Pożyczkodawcą - osobą prawną, Przystępującym - osobą fizyczną oraz Spółką, jako Pożyczkobiorcą, a także Jackiem Dębowskim - Prezesem Zarządu Spółki i Jackiem Chojeckim - Wiceprezesem Zarządu Spółki, jako osobami, które ustanowiły zastaw rejestrowy na akcjach Spółki. Przedmiotem zawartej

Umowy przystąpienia do długu jest przejęcie odpowiedzialności przez Przystępującego za całość długu, z zastrzeżeniem, iż Pożyczkobiorca nie zostaje zwolniony z długu do pełnej jego spłaty. Przystępujący zobowiązuje się dokonać spłaty długu wraz z należnymi odsetkami w terminie do 30 kwietnia 2024 roku. Przystępujący dodatkowo ustanowił na rzecz Pożyczkodawcy hipotekę umowną na należącym do niego udziale w części nieruchomości gruntowej oraz złożył oświadczenie o dobrowolnym poddaniu się egzekucji zgodnie z art. 777 § 1 pkt 5 ustawy z dnia 17 listopada 1964 roku – Kodeks postępowania cywilnego, co do obowiązku spłaty Długu.

3. Spółka otrzymała informację o wynikach sprzedaży gry „Metamorfoza” w listopadzie i grudniu 2023 roku. W związku z zawartą umową z Untold Tales S.A., wydawca prowadzi sprzedaż na platformach: Steam, Nintendo Switch, Hundle Bundle. W ostatnich dwóch miesiącach 2023 roku „Metamorfoza” sprzedana się na promocji na wspomnianych platformach łącznie w przybliżeniu w liczbie 50,5 tysięcy egzemplarzy, z czego 43 tys., za pośrednictwem platformy Nintendo. Osiągnięty wynik sprzedanych egzemplarzy gry łącznie przekracza ilość 100 tys. od momentu rozpoczęcia dystrybucji w sierpniu 2020 roku.
4. Spółka otrzymała wszystkie należności ze sprzedaży swoich tytułów na platformach sprzedażowych.
5. Doszło do złożenia wniosku do Creative Europe na dofinansowanie projektu „Venexia” oraz „Metamorfoza 2”. Maksymalna kwota dofinansowania na każdy z projektów wynosi 150 tys. EUR.
6. Firma Meta Platforms Technologies LLC zatwierdziła milestone „Verical Slice Build” gry „Everdream Valley” w wersji na VR na urządzenia Oculus Quest 2 i Oculus Quest 3. Spółka, realizuje projekt przystosowania gry od listopada 2023 roku, w związku z podpisaną umową z Mooneaters sp. z o.o.
7. Spółka spłaciła 40 tys. złotych zobowiązań z tytułu udzielonych pożyczek przez Prezesa Zarządu – Jacka Dębowskiego i Jacka Chojeckiego - Wiceprezesa Zarządu.
8. Spółka kontynuuje proces spłaty zaległych zobowiązań do kontrahentów.
9. Rada Nadzorcza, w dniu 26 marca 2024 roku, podjęła uchwały w sprawie wyrażenia zgody na zawarcie przez Spółkę aneksów do umów pożyczek zawartych w 2022 i 2023 roku z Jackiem Dębowskim – Prezesem Zarządu [„Pożyczkodawca”] i Jackiem Chojeckim Wiceprezesem Zarządu [„Pożyczkodawca”] zgodnie z którą, w dniu 26 marca 2024 r. doszło do zawarcia aneksów do umów pożyczek pomiędzy Spółką a Jackiem Dębowskim oraz Jackiem Chojeckim, zgodnie z którymi wydłużony został termin spłaty pożyczek wraz z odsetkami z dnia 31 marca 2024 r. do dnia 31 grudnia 2026 r.

4.3. Przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Na podstawie analizy zewnętrznego i wewnętrznego otoczenia spółki, zdefiniowaliśmy dwa główne obszary mające wpływ na polepszenie sytuacji finansowej spółki: optymalizacja realizacji projektów autorskich oraz zwiększenie stabilności finansowej.

Ovid Works zostało zbudowane na bazie realizacji autorskich projektów inspirowanych różnymi źródłami kultury. Wierzymy, że dla długoterminowego rozwoju spółki kluczowe jest posiadanie własnych IP

oraz tworzenie unikalnych projektów, które będą wyróżniać spółkę na tle innych deweloperów i otwierać możliwości na realizację kolejnych części, dodatków czy innych działań pozwalających na ich długoterminową kapitalizację. Przykładem może być sprzedaż praw do „Metamorfozy” w wersji na VR przy zachowaniu udziału w przychodach, którą zrealizowaliśmy pod koniec bieżącego roku. W 2024 roku planujemy rozpoczęcie kolejnej autorskiej produkcji, ze zwiększonym naciskiem na zapewnienie ich rentowności i minimalizację ryzyk związanych z jej realizacją. W związku z tym zdefiniowaliśmy szereg działań na przestrzeni całego procesu tworzenia gry - od pre-produkcji po wydanie - których implementacja pozwoli nam na bardziej efektywne realizowanie tego aspektu działania spółki.

Jednocześnie z perspektywy działania Spółki kluczowe jest zapewnienie zarówno nakładów na jej bieżące działania, jak również na inwestycje w nowe projekty i rozwój obecnych. Biorąc pod uwagę cykl produkcyjny, gdzie intensywność prac i wymagania stawiane członkom zespołu różnią się znacznie między poszczególnymi etapami produkcji, kluczowe jest zapewnienie „ciągłości zaangażowania” dla najważniejszych członków zespołu.

W świetle tych wyzwań, niezbędna stała się dywersyfikacja źródeł przychodów, która polega na poszukiwaniu nowych możliwości biznesowych, takich jak projekty na zlecenie czy partnerstwa strategiczne, które mogą zapewnić regularne i przewidywalne strumienie przychodów. Dodatkowym atutem wspomnianej dywersyfikacji jest większa elastyczność w zarządzaniu kluczowymi zasobami Spółki.

4.3.1. Rozwój projektów autorskich

Emitent, w okresie swojej działalności, stworzył i wprowadził na rynek 4 tytuły gier, z czego 3 w pełni wydane komercyjnie zaś 2 o funkcjonalności VR (z ang. Virtual Reality czyli „wirtualna rzeczywistość”). Stworzone przez Emitenta gry, w szczególności „Interkosmos 2000” i „Metamorfoza” przynoszą przychód przy relatywnie niskim koszcie zaangażowanym w rewitalizację gier, poniesionym w 2023 roku w zakresie dodania nowej zawartości/ misji, uatrakcyjnienia rozgrywki czy zachęcania do wypróbowania nowszej lub zaktualizowanej wersji gry. 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. Spółka, za ostatnie miesiące 2023 rok, uzyskała znaczące wpływy ze sprzedaży gry „Metamorfoza” - współpraca z Untold Tales daje realne szanse na osiągnięcie zdecydowanie wyższych wpływów ze sprzedaży dla gry, która swoją premierę miała w 2020 roku, a także daje jasny sygnał, że gracze są zainteresowani „Metamorfozą”.

W realizacji projektów autorskich kluczowa jest optymalizacja podejścia do każdego z etapów tworzenia gier oraz minimalizacja ryzyka związanego z inwestowaniem czasu oraz środków w nowe IP. W danym momencie będziemy realizować maksymalnie jeden autorski projekt. Ta polityka pozwala skoncentrować nasze zasoby i talent na przedsięwzięciu, które ma największy potencjał.

Etap preprodukcji:

- Stworzenie dema gry z ograniczonym budżetem (100-150 tys. zł) i czasem (3-4 miesiące).
- Skupienie na mechanice i rozgrywce, a nie na grafice.
- Weryfikacja dema z potencjalnymi wydawcami.
- Zakończenie projektu, jeśli demo nie wzbudzi zainteresowania.

Etap produkcji:

- Model "core" + "dev":
- "Core": minimalny zakres gry, wystarczający do oceny jej potencjału.
- "Dev": plan rozwoju gry po premierze, uzgodniony z wydawcą.
- Oczekiwana sprzedaż: minimum 20 tys. kopii.
- Budżet: 1,2-1,8 mln zł.
- Czas trwania: 1,5 roku (bez testów i certyfikacji).

Etap wydania:

- Współpraca z doświadczonym wydawcą.
- Dwa możliwe rezultaty weryfikacji wydawniczej:
 - (1) Zainteresowanie projektem:
 - Możliwość samodzielnej realizacji gry.
 - Możliwość pozyskania wydawcy do marketingu, wydania, portowania lub lokalizacji.
 - (2) Wsparcie w wydaniu:
 - Podpisanie umowy z wydawcą na dowolnym etapie.
 - Możliwość zmiany założeń czasowo-finansowych tylko w przypadku rozszerzenia zakresu gry.

Skupienie na optymalizacji każdego etapu tworzenia gry oraz minimalizacja ryzyka pozwala na inwestowanie czasu i środków w projekty o największych szansach na sukces. Priorytetem jest tworzenie gier wysokiej jakości, spełniających oczekiwania graczy i inwestorów.

4.3.2. Stabilność finansowa

Praca na zlecenie: Ovid Works kładzie duży nacisk na realizację projektów na zlecenie, co zapewnia stabilność finansową i ogranicza ryzyko związane z rozwojem autorskich gier. Firma skupia się na "płaskich" projektach VR, które mają duży potencjał na rynku. Priorytetem są produkcje zagraniczne, ze względu na atrakcyjność cenową polskich realiów. Ovid Works współpracuje również z Meta Quest w zakresie finansowania portowania gier na VR.

Dofinansowania i granty: Ovid Works intensywnie poszukuje zewnętrznych źródeł finansowania, składając wnioski o dotacje i granty. Głównym celem jest pozyskanie środków na realizację prototypów nowych gier ("Metamorfoza 2", "Venexia") oraz badania w obszarze AI. Firma skupia się na krótkoterminowych dotacjach (4-6 miesięcy) oraz dotacjach B+R (18-24 miesięcy).

Współpraca z podmiotami zewnętrznymi: Ovid Works dąży do budowania silnych relacji z partnerami biznesowymi. Kluczowym elementem strategii jest bliska współpraca z partnerem biznesowym, która umożliwi skalowanie zespołu produkcyjnego i zwiększenie kompetencji w zakresie portowania gier i realizacji projektów biznesowych. Firma poszukuje również kolejnych partnerów z branży gier i rozrywki, kierując się przede wszystkim kompatybilnością zespołów i wspólnymi celami.

Lepsze wykorzystanie własnych IP: Ovid Works dąży do maksymalizacji wartości i potencjału swoich gier. Firma monitoruje promocje i wykorzystuje potencjał platform sprzedażowych. Poszukuje również nowych kanałów dystrybucji (np. Plug-In-Digital, G2A). Ważnym elementem strategii jest współpraca z innymi deweloperami w zakresie promocji, marketingu i bundlowania. Ovid Works planuje również wprowadzać dodatki i aktualizacje do wydanych gier, aby przedłużyć ich życie na rynku. Firma zamierza wykorzystać 100-lecie śmierci Franza Kafki do promocji gry "Metamorphosis".

W 2023 roku Spółka, zgodnie z powyższą strategią, podpisała umowę z Mooneaters. Strony umowy ustaliły, że Wykonawcy – Ovid Works, będzie przysługiwać dodatkowe wynagrodzenie będące % częścią przychodów uzyskanych ze sprzedaży Produktu. Szczegóły wynagrodzenia dodatkowego zostaną określone po realizacji przez Wykonawcę określonego etapu Opracowania Gry. Wynagrodzenie dodatkowe zostanie ustalone przez aneks do Umowy.

4.3.3. Nowe gry - niższe koszty.

Poprzednie gry generowały wysokie koszty, co wynikało m.in. z zastosowanych mechanik, podejścia do tworzenia warstwy artystycznej i jej zbyt szerokiego zakresu. Nowe gry w planach, takie jak "Venexia", będą zdecydowanie tańsze w produkcji. Wynagrodzenia zespołu developerskiego to nieodłączny element kosztów produkcji. W przeszłości zespół był obecny na każdym etapie produkcji, co generowało wysokie koszty, nie zawsze odpowiadające potrzebom pełnego zaangażowania wszystkich członków. Nowe gry będą realizowane we współpracy z firmami zewnętrznymi, co pozwoli wykorzystywać zasoby tylko na czas realizacji konkretnych zadań.

Dodatkowo, biorąc pod uwagę obecną sytuację finansową firmy, Zarząd zdecydował się na znaczne obniżenie swoich wynagrodzeń. Zaangażowanie Zarządu w działalność firmy pozostaje bez zmian. Spółka podjęła również działania mające na celu obniżenie podstawowych kosztów prowadzenia działalności.

4.3.4. Zobowiązania

Plany i działania podejmowane przez Zarząd Spółki, w tym nawiązane partnerstwa, umożliwiły wyznaczenie planu spłaty części zobowiązań do kontrahentów i współpracowników oraz jego realizację w 2023 i w 2024 roku.

Spółka zawarła także aneksy do umów pożyczki z Zarządem, wydłużającym termin ich spłaty przez Spółkę do 31.12.2026 roku.

W przypadku pożyczki zawartej w 2022 roku z podmiotem prawnym do długu przystąpiła osoba fizyczna, która zobowiązała się spłacić całość długu wraz z odsetkami do 30 kwietnia 2024 roku. Przystąpienie do długu pieniężnego może wiązać się z rozpoczętym przez Spółkę w 2023 roku przeglądem opcji strategicznych.

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.

Na początku 2024 roku Zarząd Spółki sfinalizował prace nad nową strategią Spółki.

Podstawowym celem strategii jest skuteczna minimalizacja ryzyk związanych z fluktuacją wyników finansowych wynikających z cykliczności wydawniczej autorskich produkcji studia.

Strategia koncentruje się na następujących elementach:

1. Analizie otoczenia wewnętrznego i zewnętrznego Spółki.
2. Identyfikacji ryzyk i strategii ich mitygacji.
3. Aktualizacji podejścia do realizacji projektów autorskich.
4. Zapewnieniu długoterminowej stabilności finansowej Spółki.

W 2024 Spółka planuje:

- Kontynuować pracę nad projektem „Everdream Valey” opracowując grę w wersji VR na urządzenia Oculus Quest 2 i Oculus Quest 3.
- Kontynuować współpracę z wydawcą Untold Tales w celu promocji i dystrybucji gier Spółki.
- Prowadzić akcje promocyjne wydanych już tytułów gier, np. planowane działania sprzedażowe wokół „Metamorfozy” w kontekście 100-lecia śmierci Franza Kafki , przypadającego na 3.06.2024r.

- Doperowadzić przynajmniej jeden nowy projekt do wersji demonstracyjnej i pozyskać wydawcę na sfinansowania pełnego produktu.
- Rozbudować obszar pracy na zlecenie poprzez pozyskanie nowych kontraktów wpisujących się w know-how Spółki oraz mających duży potencjał. Szczególny nacisk kładziemy na realizację projektów „płaskich” w wirtualnej rzeczywistości.

6. Prognozy finansowe

Spółka nie publikowała prognoz, jak również nie planuje publikacji prognoz na 2024 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 osiągnane 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 osiągnane 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 stanowiąc będą część rozliczenia z tytułu „Tantiem Gwarantowanych”.

Strony ponadto ustaliły, że w przypadku niezyskania 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 „Tantem Gwarantowanych” w ustalonym terminie, wynikającym z niższych niż oczekiwanych przez Emitenta wpływów ze sprzedaży „Metamorphosis” oraz ryzyko egzekucji wymaganej kwoty.

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 niezadowolających 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 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 opóźnieniem w produkcji przystosowania gry „Everdream Valley” do wersji VR

Proces dostosowania gry „Everdream Valley” jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym od czynnika ludzkiego, zaangażowanego w rozwój produktu, a także od relacji biznesowych, komunikacji oraz terminowości oceny przez Meta Platforms Technologies LLC realizacji poszczególnych etapów prac. Niedotrzymanie założonego harmonogramu prac nad grą może wpłynąć na płynność finansową Spółki.

Ryzyko niespłacenia pożyczki do podmiotu prawnego

Przystąpienie osoby fizycznej do długu pieniężnego związanego z zawartą przez Spółkę w 2022 roku umowa pożyczki wiąże ryzyko nie wywiązania się Spółki i osoby fizycznej w wyznaczonym terminie z warunków umowy i realizację przez Pożyczkodawcę zabezpieczeń ustanowionych przez Pożyczkobiorcę i Przystępującego.

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 zaciekać 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.

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 31.12.2023 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, Elefant 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). Odbyła 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, Wash ington, 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 Powszechny 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 Dyrektora 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 2024 roku