



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



*Za okres  
od dnia 1 stycznia 2025 roku  
do dnia 31 marca 2025 roku*



# BUGX

metamorphosis



Warszawa, dnia 15 maja 2025 roku

## Spis treści

### Wstęp 3

<b>1. Projekty Spółki</b>	<b>4</b>
1.1. „Interkosmos 2000”	4
1.2. „Metamorfoza”	5
1.3. „Nemesis: Distress”	7
1.4. „Interkosmos”	8
1.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”	9
1.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”	9
1.7. Projekt „Everdream Valley” w wersji na VR	10
1.8. Projekt „Metamorfoza 2”	11
1.9. Działania dystrybucyjne tytułów Spółki	12
<b>2. Podstawowe informacje o Emitencie</b>	<b>12</b>
2.1. Zarząd	13
2.2. Rada Nadzorcza	13
<b>3. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu</b>	<b>13</b>
<b>4. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji</b>	<b>14</b>
<b>5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości</b>	<b>14</b>
<b>6. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe (wszystkie dane finansowe prezentowane są w polskich złotych)</b>	<b>18</b>
6.1. Bilans	18
6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy	21
6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia	22
6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	23
<b>7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 1 Q 2025 roku</b>	<b>25</b>
<b>8. Informacje na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podjął w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, w szczególności poprzez działania nastawione na wprowadzanie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie</b>	<b>27</b>
<b>9. Stanowisko Zarządu odnośnie zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym</b>	<b>28</b>
<b>10. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym</b>	<b>28</b>
<b>11. Informacje dotyczące osób współpracujących z Emitentem</b>	<b>28</b>

## Wstęp

Szanowni Państwo,

Pierwszy kwartał 2025 roku był dla Ovid Works S.A. okresem intensywnych działań produkcyjnych, rozwojowych oraz strategicznych. Najważniejsze wydarzenia tego okresu obejmują:

**1. „Everdream Valley” w wersji na VR – testy i przygotowanie do premiery.**

Zakończono kluczowy etap prac, która weszła w fazę testów i optymalizacji. Premiera gry w formule Early Access zaplanowana została na 15 maja 2025 roku na platformie [Oculus Quest Store](#). Projekt realizowany jest we współpracy ze spółką PixelGlaze oraz Mooneaters i wspierany przez Meta Platforms Technologies w zakresie współfinansowania, testowania oraz dystrybucji.

**2. „Metamorfoza 2” – rozwój i prezentacja projektu.**

Kontynuowano prace nad grą współfinansowaną przez program Creative Europe. W marcu 2025 roku przygotowano wersję Proof of Concept, która została zaprezentowana podczas targów Game Developer's Conference (GDC) w San Francisco, z udziałem Zarządu Spółki.

**3. „Interksmos 2000” – dodano nową chińską misję kosmiczną Tiangong i nowe elementy dekoracyjne.**

**4. Nowe projekty – „Venexia” i „Monumentum”.**

Złożono wnioski o dofinansowanie kolejnych projektów: „Venexia” oraz „Monumentum” w ramach programu Creative Europe, co świadczy o dalszej ekspansji Spółki w obszarze gier o wysokim potencjale artystycznym i komercyjnym.

**5. Proces połączenia Ovid Works z Hyperbook.**

Spółka kontynuowała działania związane z planowanym połączeniem z firmą Hyperbook. W marcu otrzymano pozytywną opinię biegłego rewidenta dotyczącą badania Planu Połączenia. Równolegle trwały prace nad zwołaniem Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia akcjonariuszy. Mimo formalnego zwołania, Zgromadzenie zostało ostatecznie odwołane z uwagi na konieczność doprecyzowania warunków Programu Motywacyjnego oraz treści uchwały. Spółka planuje zwołanie w kolejnego Walnego Zgromadzenia z uwzględnieniem porządku obrad przewidzianego na odwołane Zgromadzenie.

Z wyrazami szacunku

Jacek Dębowski  
Prezes Zarządu

Jacek Chojecki  
Wiceprezes Zarządu

## 1. Projekty Spółki

### 1.1. „Interkosmos 2000”



Źródło: Emitent

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

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

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

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

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



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

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



Źródło: Emitent

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

W styczniu 2025 dodano nową chińską misję kosmiczną Tiangong i nowe elementy dekoracyjne.

## 1.2. „Metamorfoza”



Źródło:

Emitent

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

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

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

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

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

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

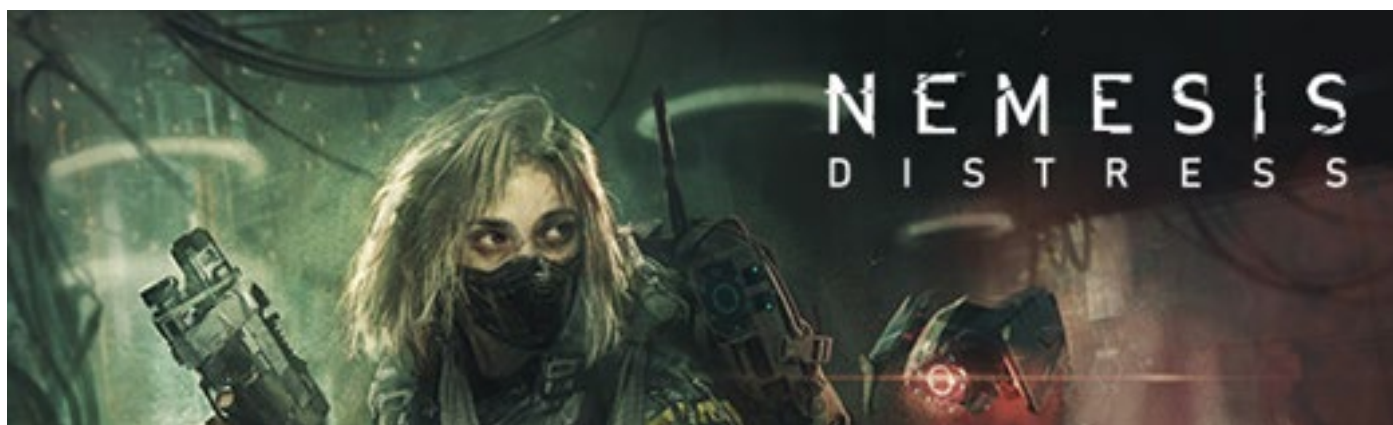




Źródło: Emitent

Prace nad zaprojektowaniem i wykonaniem rozszerzeń do gry „Metamorfoza” rozpoczęły się w marcu 2023 roku. W sierpniu 2023 roku udostępnione zostały graczom dwa bezpłatne rozszerzenia do gry.

### 1.3. „Nemesis: Distress”



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

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

gra tematyczna w historii. „Nemesis” trafiła już do dziesiątków tysięcy graczy planszowych na całym świecie, planowane są też nowe dodruki. Grę planszową oficjalnie pozytywnie ocenił jeden z największych recenzentów gier video oraz pojawiła się dwukrotnie w serialu South Park.

Najistotniejszymi elementami rozgrywki w „Nemesis: Distress” są poczucie zagrożenia lub horroru oraz mechanizmy związane ze skradaniem połączonym z interakcją z otoczeniem. Gra posiada mroczny klimat, w którym gracze muszą planować kolejne posunięcia w kontekście aktualnej misji głównej lub misji pobocznych oraz aktualnej sytuacji panującej na statku. Zagrożenie ze strony obcej rasy jest podstawą sytuacji kryzysowej w której znajdują się gracze. Wykorzystując mechanizmy gry wspierające planowanie, skradanie się, unikanie niebezpieczeństw oraz wykorzystywanie przedmiotów oraz otoczenia, gracze muszą zrealizować różnego rodzaju misje. Jednocześnie wszechobecna atmosfera horroru przekłada się nie tylko na sytuacje, które mają gracze 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, pod koniec marca poinformował o niewdrażaniu nowych aktualizacji i czasowym wstrzymaniu prac nad grą.

#### 1.4. „Interkosmos”



Źródło: Emitent

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



### 1.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”.



Źródło: Emitent

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

W drugim kwartale prace nad projektem „Faust” zostały wstrzymane.

### 1.6. 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.

Zarząd Spółki złożył wniosek o dofinansowanie fazy prototypowania gry „Venexia” w konkursie organizowanym przez Creative Europe. Wniosek, mimo spełnienia warunków formalnych, a także uzyskaniu pozytywnej oceny dla prototypu, nie znalazł się w gronie dofinansowanych projektów.

### 1.7. 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.



Zakończenie prac nad grą „Everdream Valley” w wersji na VR planowane jest na pierwszy kwartał 2025 roku. Harmonogram prac nad projektem może ulec zmianom w zależności od dostępności zespołów testujących po stronie Meta.

Data premiery gry „Everdream Valley” w wersji VR na platformie Oculus Quest Store wyznaczona została na 15.05.2025.



#### 1.8. Projekt „Metamorfoza 2”.





"Metamorphosis 2" to narracyjna przygoda będąca kontynuacją uznanej oryginalnej "Metamorphosis", gry wydanej przez Emitenta w sierpniu 2020 roku, której akcja rozgrywa się w świecie inspirowanym twórczością Kafki, gdzie ludzie mogą zmieniać się w owady. Bogata w historię rozgrywka z łamigłówkami w unikalny sposób łączy surrealistyczne elementy dzieł Franza Kafki z abstrakcyjnym Bugworld społeczeństwa, oferując prowokującą do myślenia eksplorację transformacji i biurokracji w obu światach. Kontynuacja wprowadza ulepszoną rozgrywkę mechaniki, dodatkową dynamiczną perspektywę trzeciej osoby, wzbogacającą zanurzenie gracza w wyjątkowym środowisku. Zarząd Emitenta zdecydował o publikacji powyższej informacji z uwagi na jej bezpośrednie przełożenie na wyniki finansowe Spółki i perspektywy jej rozwoju.

We wrześniu 2024 roku Spółka podpisała z European Education and Culture Executive Agency "EACEA", umowę na dofinansowanie projektu gry pod nazwą "Metamorphosis 2\_"Gra". Zawarta umowa jest efektem wygranej w konkursie CREA-MEDIA-2024-DEVVGIM organizowanym przez Creative Europe, w schemacie Video Games and Immersive Content Development i komponencie Media.

Wartość dofinansowania projektu Gry wynosi 200.000 EUR i płatne będzie w trzech transzach. Projekt objęty dofinansowaniem realizowany będzie do dnia 31 marca 2025 roku.

### 1.9. Działania dystrybucyjne tytułów Spółki

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

W zakresie gry „Metamorfoza”, akcje promocyjne i tworzenie tzw. „bundle” (zestawów) realizowane jest przez Untold Tales, z którym Emitent, w lipcu 2023 podpisał umowę wydawniczą w zakresie rozpowszechniania gry na platformach sprzedażowych Nintendo Switch i Steam.

Z końcem czerwca 2024, dystrybucję „Metamorfozy” na inne platformy sprzedażowe, w na których gra nie była dotychczas dostępna, rozpoczął Plug In Digital.

## 2. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma:	Ovid Works S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa

Adres: ul. Dobra 4 lok 10, 00-388 Warszawa  
Oznaczenie Sądu: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego  
Tel. + 48 662 478 920  
Internet: [www.ovidworks.com](http://www.ovidworks.com)  
E-mail: [office@ovidworks.com](mailto:office@ovidworks.com)  
KRS: 0000793229  
REGON: 363541909  
NIP: 701-05-40-701  
Kapitał zakładowy  
na dzień publikacji raportu 1.172.600,00 zł

## 2.1. Zarząd

Na dzień publikacji niniejszego raportu w skład Zarządu Emitenta wchodzi\*:

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

*\*Obecny Zarząd Emitenta powołany został na drugą kadencję przez Radę Nadzorczą Spółki w dniu 19 maja 2023 roku, o czym Spółka informowała w drodze komunikatu bieżącego EBI 9/2023.*

## 2.2. Rada Nadzorcza

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

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

*\*Obecna Rada Nadzorcza jest Radą drugiej kadencji. Powołanie członków Rady Nadzorczej Emitenta nastąpiło w dniu 30 czerwca 2023 roku, o czym Spółka informowała w drodze komunikatu bieżącego EBI nr 13/2023.*

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

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

L.P.	Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji (w szt.)	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach
1	Jacek Dębowski	1 534 200	13,08%	13,08%
2	Jacek Chojecki	1 614 200	13,77%	13,77%
3	BIOLABINVEST Sp. z o.o.	1 508 217	12,86%	12,86%
4	Pozostali	7 069 383	60,29%	60,29%
Razem		11 726 000	100%	100%

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

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

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

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

##### Środki trwałe w budowie

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

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

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

- możliwość, z technicznego punktu widzenia, ukończenia składnika wartości niematerialnych tak, aby nadawał się on do użytkowania lub sprzedaży;
- zamiar ukończenia składnika wartości niematerialnych;
- zdolność do użytkowania lub sprzedaży składnika wartości niematerialnych;



- sposób, w jaki składnik wartości niematerialnych będzie wytwarzał prawdopodobne przyszłe korzyści ekonomiczne;
- dostępność odpowiednich środków technicznych, finansowych i innych, które mają służyć ukończeniu prac rozwojowych oraz użytkowaniu lub sprzedaży składnika wartości niematerialnych;
- możliwość wiarygodnego ustalenia nakładów poniesionych w czasie prac rozwojowych, które można przyporządkować temu składnikowi wartości niematerialnych.

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

- koszty z tytułu świadczeń na rzecz pracowników, którzy byli bezpośrednio zaangażowani w proces wytworzenia tego składnika;
- wszelkie koszty, które mogą być bezpośrednio przyporządkowane czynnościom tworzenia, produkcji i przystosowania składnika aktywów, jak opłaty za rejestrację tytułu prawnego oraz amortyzacja patentów i licencji, które są wykorzystywane przy wytwarzaniu tego składnika aktywów;
- nakłady na materiały i usługi wykorzystane lub bezpośrednio zużyte przy wytwarzaniu składnika wartości niematerialnych;
- koszty pośrednie, które można jednoznacznie powiązać z procesem wytwórczym: koszty amortyzacji sprzętu wykorzystywanego w procesie wytwórczym oraz koszty powierzchni biurowej, która jest zajmowana przez zespół wytwórczy.

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

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

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

### **Należności krótko- i długoterminowe**

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

Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego. Odpisy aktualizujące wartość należności zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub do kosztów finansowych zależnie od rodzaju należności, której dotyczy odpis aktualizujący. Należności umorzone, przedawnione lub nieściągalne zmniejszają dokonane uprzednio odpisy aktualizujące ich wartość. Należności umorzone, przedawnione lub nieściągalne, od których nie dokonano odpisów aktualizujących ich wartość lub dokonano odpisów w niepełnej wysokości, zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub kosztów finansowych.

### **Transakcje w walucie obcej**

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

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

Na dzień bilansowy aktywa i pasywa wyrażone w walutach innych niż polski złoty są przeliczane na złote polskie przy zastosowaniu średniego kursu Narodowego Banku Polskiego ogłoszonego na dzień sporządzania bilansu. Powstałe z przeliczenia różnice kursowe ujmowane są odpowiednio w pozycji przychodów (kosztów) finansowych bądź zmniejszają/zwiększają wartość środków trwałych/inwestycji w okresie ich budowy, modernizacji do dnia przyjęcia do użytkowania.

### **Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych**

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

### **Rozliczenia międzyokresowe**

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

### **Kapitał własny**

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

### **Rezerwy na zobowiązania**

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Spółce ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje

konieczność wypływu środków uosabiających korzyści ekonomiczne, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania.

### **Zobowiązania krótko i długoterminowe**

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

### **Aktywa i zobowiązania finansowe**

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

### **Trwała utrata wartości aktywów**

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

### **Uznawanie przychodów**

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

### **Sprzedaż towarów i produktów**

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



### **Odsetki otrzymane/zapłacone**

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

### **Koszty badań**

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

### **Dotacje**

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

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

### **Podatek dochodowy**

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

### **Zmiany stosowanych zasad (polityki) rachunkowości**

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w przyjętych zasadach rachunkowości.

## **6. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe (wszystkie dane finansowe prezentowane są w polskich złotych)**

### **6.1. Bilans**

#### **Aktywa**

Nazwa		31.03.2024	31.03.2025
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>A</b>	<b>1 642 765,59</b>	<b>1 024 307,93</b>
<b>Wartości niematerialne i prawne</b>	<b>A.I</b>	<b>1 636 179,99</b>	<b>996 236,24</b>
Koszty zakończonych prac rozwojowych	A.I.1	1 636 179,99	996 236,24
Wartość firmy	A.I.2	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	A.I.3	0,00	0,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	A.I.4	0,00	0,00
<b>Rzeczowe Aktywa Trwałe</b>	<b>A.II</b>	<b>6 585,60</b>	<b>28 071,69</b>
<b>Środki trwałe</b>	<b>A.II.1</b>	<b>6 585,60</b>	<b>28 071,69</b>
Grunty własne	A.II.1.a	0,00	0,00
Budynki i budowle, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	A.II.1.b	0,00	0,00
Urządzenia techniczne i maszyny	A.II.1.c	0,00	0,00
Środki transportu	A.II.1.d	0,00	0,00
Inne środki trwałe	A.II.1.e	6 585,60	28 071,69
<b>Środki trwałe w budowie</b>	<b>A.II.2</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Zaliczki na środki trwałe w budowie</b>	<b>A.II.3</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Należności długoterminowe</b>	<b>A.III</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Inwestycje długoterminowe</b>	<b>A.IV</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>A.V</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	A.V.1	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	A.V.2	0,00	0,00
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>B</b>	<b>1 217 861,03</b>	<b>1 423 431,08</b>
<b>Zapasy</b>	<b>B.I</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Należności krótkoterminowe</b>	<b>B.II</b>	<b>137 187,42</b>	<b>316 805,27</b>
Należności od jednostek powiązanych	B.II.1	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.II.2	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	B.II.3	137 187,42	316 805,27
Z tytułu dostaw i usług	B.II.3.a	123 116,08	250 508,54
- do 12 miesięcy	B.II.3.a.i	123 116,08	250 508,54
- powyżej 12 miesięcy	B.II.3.a.ii	0,00	0,00
Z tyt. podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń i zdrow. oraz innych świadczeń	B.II.3.b	9 241,16	61 596,94
Inne	B.II.3.c	4 830,18	4 699,79
Dochodzone na drodze sądowej	B.II.3.d	0,00	0,00
<b>Inwestycje krótkoterminowe</b>	<b>B.III</b>	<b>126 266,08</b>	<b>145 901,50</b>
Krótkoterminowe aktywa finansowe	B.III.1	126 266,08	145 901,50
w jednostkach powiązanych	B.III.1.a	0,00	0,00
w pozostałych jednostkach	B.III.1.b	1 610,96	1 610,96
- udziały lub akcje	B.III.1.b.i	0,00	0,00
- inne papiery wartościowe	B.III.1.b.ii	0,00	0,00
- udzielone pożyczki	B.III.1.b.iii	0,00	0,00
- inne krótkoterminowe aktywa trwałe	B.III.1.b.iv	1 610,96	1 610,96
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	B.III.1.c	124 655,12	144 290,54
- środki pieniężne w kasie i w banku	B.III.1.c.i	124 655,12	144 290,54
- inne środki pieniężne	B.III.1.c.ii	0,00	0,00
- inne aktywa pieniężne (np. odsetki od lokaty terminowej)	B.III.1.c.iii	0,00	0,00
Inne inwestycje krótkoterminowe	B.III.2	0,00	0,00
<b>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>B.IV</b>	<b>954 407,53</b>	<b>960 724,31</b>
<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz podstawowy)</b>	<b>C</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>D</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>AKTYWA RAZEM</b>		<b>2 860 626,62</b>	<b>2 447 739,01</b>

## Pasywa

Nazwa		31.03.2024	31.03.2025
<b>Kapitał własny</b>	<b>A</b>	<b>332 336,68</b>	<b>868 643,57</b>
<b>Kapitał podstawowy</b>	<b>A.I</b>	<b>1 072 600,00</b>	<b>1 172 600,00</b>
<b>Kapitał zapasowy, w tym:</b>	<b>A.II</b>	<b>3 508 357,94</b>	<b>3 540 472,04</b>
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)		0,00	0,00
<b>Kapitał z aktualizacji wyceny, w tym</b>	<b>A.III</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej		0,00	0,00
<b>Pozostałe kapitały rezerwowe, w tym:</b>	<b>A.IV</b>	<b>0,00</b>	<b>488 065,00</b>
- kapitały włączone na emisję akcji		0,00	488 065,00
<b>Zysk/Strata z lat ubiegłych</b>	<b>A.V</b>	<b>-4 096 693,89</b>	<b>-4 039 562,11</b>
Zysk		0,00	0,00
Strata		4 096 693,89	4 039 562,11
<b>Zysk/Strata netto</b>	<b>A.VI</b>	<b>-151 927,37</b>	<b>-292 931,36</b>
Zysk		0,00	0,00
Strata		151 927,37	292 931,36
<b>Odpisy z wyniku finansowego bieżącego roku obrotowego</b>	<b>A.VII</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>B</b>	<b>2 528 289,94</b>	<b>1 579 095,44</b>
<b>Rezerwa na zobowiązania</b>	<b>B.I</b>	<b>264 500,00</b>	<b>298 750,00</b>
Rezerwa z tyt. odroczonego podatku dochodowego	B.I.1	0,00	0,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	B.I.2	0,00	0,00
- długoterminowe	B.I.2.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.I.2.b	0,00	0,00
Pozostałe rezerwy	B.I.3	264 500,00	298 750,00
- długoterminowe	B.I.3.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.I.3.b	264 500,00	298 750,00
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>B.II</b>	<b>525 093,61</b>	<b>0,00</b>
Wobec jednostek powiązanych	B.II.1	525 093,61	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.II.2	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	B.II.3	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	B.II.3.a	0,00	0,00
Z tytułu emisji dłużnych pap. wartościowych	B.II.3.b	0,00	0,00
Inne zobowiązania finansowe	B.II.3.c	0,00	0,00
Zobowiązania wekslowe	B.II.3.d	0,00	0,00
Inne	B.II.3.e	0,00	0,00
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>B.III</b>	<b>1 591 389,21</b>	<b>1 185 029,04</b>
Wobec jednostek powiązanych	B.III.1	0,00	0,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.1.a	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	B.III.1.a.i	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	B.III.1.a.ii	0,00	0,00
Inne	B.III.1.a	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.III.2.	0,00	0,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.2.a	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	B.III.2.a.i	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	B.III.2.a.ii	0,00	0,00
Inne	B.III.2.b	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	B.III.3	1 591 389,21	1 185 029,04
Kredyty i pożyczki	B.III.3.a	469 603,01	0,00



Nazwa		31.03.2024	31.03.2025
Z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	B.III.3.b	0,00	0,00
Inne zobowiązania finansowe	B.III.3.c	0,00	820 000,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.3.d	387 081,46	151 808,28
- do 12 miesięcy	B.III.3.d.i	387 081,46	151 808,28
- powyżej 12 miesięcy	B.III.3.d.ii	0,00	0,00
Zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	B.III.3.e	0,00	0,00
Zobowiązania wekslowe	B.III.3.f	0,00	0,00
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	B.III.3.g	87 527,40	27 538,91
Z tytułu wynagrodzeń	B.III.3.h	644 166,44	173 284,11
Inne	B.III.3.i	3 010,90	12 397,74
Fundusze specjalne	B.III.4	0,00	0,00
<b>Rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>B.IV</b>	<b>147 307,12</b>	<b>95 316,40</b>
Ujemna wartość firmy	B.IV.1	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	B.IV.2	147 307,12	95 316,40
<b>PASYWA RAZEM</b>		<b>2 860 626,62</b>	<b>2 447 739,01</b>

## 6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy

Nazwa		01.01.2024- 31.03.2024	01.01.2025- 31.03.2025
<b>Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi</b>	<b>A</b>	<b>584 568,61</b>	<b>89 504,42</b>
- w tym od jednostek powiązanych		0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży produktów	A.I	584 568,61	89 504,42
Zmiana stanu produktów	A.II	0,00	0,00
Koszt wytworzenia świadczeń na własne potrzeby jednostki	A.III	0,00	0,00
Przychód ze sprzedaży towarów i materiałów	A.IV	0,00	0,00
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>B</b>	<b>718 954,70</b>	<b>318 666,36</b>
Amortyzacja	B.I	144 682,42	136 747,08
Zużycie materiałów i energii	B.II	3 158,82	8 874,18
Usługi obce	B.III	525 708,39	110 490,20
Podatki i opłaty, w tym:	B.IV	0,00	9,69
- podatek akcyzowy		0,00	0,00
Wynagrodzenia	B.V	35 785,01	31 815,16
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	B.VI	4 620,06	4 511,47
Pozostałe koszty	B.VII	5 000,00	26 218,58
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	B.VIII	0,00	0,00
<b>Zysk/Strata ze sprzedaży</b>	<b>C</b>	<b>-134 386,09</b>	<b>-229 161,94</b>
<b>Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>D</b>	<b>12 998,38</b>	<b>305 318,68</b>
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	D.I	0,00	0,00
Dotacje	D.II	12 997,68	305 317,68
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	D.III	0,00	0,00
Pozostałe przychody operacyjne	D.IV	0,70	1,00
<b>Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>E</b>	<b>0,88</b>	<b>362 565,11</b>
Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	E.I	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	E.II	0,00	0,00
Pozostałe koszty operacyjne	E.III	0,88	362 565,11
<b>Zysk/Strata na działalności operacyjnej</b>	<b>F</b>	<b>-121 388,59</b>	<b>-286 408,37</b>
<b>Przychody finansowe</b>	<b>G</b>	<b>2 067,35</b>	<b>0,00</b>

Nazwa		01.01.2024- 31.03.2024	01.01.2025- 31.03.2025
Dywidendy i udziały w zyskach	G.I	0,00	0,00
Odsetki uzyskane	G.II	0,00	0,00
Zysk ze zbycia inwestycji	G.III	0,00	0,00
Aktualizacja wartości inwestycji	G.IV	0,00	0,00
Inne	G.V	2 067,35	0,00
<b>Koszty finansowe</b>	<b>H</b>	<b>32 606,13</b>	<b>6 522,99</b>
Odsetki, w tym:	H.I	32 606,13	1 169,91
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	H.II	0,00	0,00
Aktualizacja wartości inwestycji	H.III	0,00	0,00
Pozostałe	H.IV	0,00	5 353,08
<b>Zysk/Strata brutto</b>	<b>I</b>	<b>-151 927,37</b>	<b>-292 931,36</b>
<b>Podatek dochodowy od osób prawnych</b>	<b>J</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)</b>	<b>K</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Zysk/strata netto</b>	<b>L</b>	<b>-151 927,37</b>	<b>-292 931,36</b>

### 6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia

Treść pozycji		01.01.2024- 31.03.2024	01.01.2025- 31.03.2025
<b>A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej - metoda pośrednia</b>	<b>01</b>	<b>47 065,76</b>	<b>-340 420,82</b>
<b>I. Zysk (strata) netto</b>	<b>02</b>	<b>-151 927,37</b>	<b>-292 931,36</b>
<b>II. Korekty razem:</b>	<b>03</b>	<b>198 993,13</b>	<b>-47 489,46</b>
1. Amortyzacja	04	144 682,42	136 747,08
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	05	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy )	06	32 732,60	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	07	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	08	18 437,98	-27 000,00
6. Zmiana stanu zapasów	09	0,00	0,00
7. Zmiana stanu należności	10	55 355,17	-14 724,65
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	11	-32 531,02	-124 504,12
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	12	-19 684,02	-18 007,77
10. Inne korekty	13	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I + II)</b>	<b>14</b>	<b>47 065,76</b>	<b>-340 420,82</b>
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>	<b>15</b>	<b>0,00</b>	<b>-23 323,58</b>
<b>I. Wpływy</b>	<b>16</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	17	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	18	0,00	0,00

Treść pozycji		01.01.2024- 31.03.2024	01.01.2025- 31.03.2025
3. Zbycie aktywów finansowych, z tego:	19	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	27	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>28</b>	<b>0,00</b>	<b>23 323,58</b>
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	29	0,00	23 323,58
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	30	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:	31	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	36	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I - II)</b>	<b>37</b>	<b>0,00</b>	<b>-23 323,58</b>
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>	<b>38</b>	<b>-40 000,00</b>	<b>321 000,00</b>
<b>I. Wpływy</b>	<b>39</b>	<b>0,00</b>	<b>321 000,00</b>
1. Wpływy netto z emisji akcji (wydania udziałów) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	40	0,00	321 000,00
2. Kredyty i pożyczki	41	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	42	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	43	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>44</b>	<b>40 000,00</b>	<b>0,00</b>
1. Nabycie akcji (udziałów) własnych	45	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	46	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	47	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	48	40 000,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	49	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	50	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	51	0,00	0,00
8. Odsetki	52	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe	53	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I - II)</b>	<b>54</b>	<b>-40 000,00</b>	<b>321 000,00</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto (A.III+B.III+C.III)</b>	<b>55</b>	<b>7 065,76</b>	<b>-42 744,40</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym</b>	<b>56</b>	<b>7 065,76</b>	<b>-42 744,40</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	57	0,00	0,00
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>58</b>	<b>117 589,36</b>	<b>187 034,94</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu (D+F), w tym</b>	<b>59</b>	<b>124 655,12</b>	<b>144 290,54</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	60	0,00	0,00

#### 6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.01.2024- 31.03.2024	01.01.2025- 31.03.2025
<b>I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)</b>	<b>484 264,05</b>	<b>1 072 600,00</b>
-korekty błędów podstawowych	0,00	0,00
<b>I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>484 264,05</b>	<b>1 072 600,00</b>
<b>1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu</b>	<b>1 072 600,00</b>	<b>1 072 600,00</b>
1.1. Zmiana kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	100 000,00
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	100 000,00
- wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	100 000,00
- podwyższenie kapitału	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00
- umorzenie udziałów (akcji)	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00
<b>1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu</b>	<b>1 072 600,00</b>	<b>1 172 600,00</b>
<b>2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu</b>	<b>3 508 357,94</b>	<b>3 150 824,61</b>
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	389 647,43
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	400 000,00
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	0,00	0,00
- z podziału zysku (ustawowo)	0,00	0,00
- z podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	0,00	0,00
- różnic z aktualizacji wyceny rozchodowych środków trwałych	0,00	0,00
- nadwyżki wartości nominalnej umorzonych udziałów nad ich ceną nabycia	0,00	0,00
- nadwyżki osiągnięte przy obejmowaniu udziałów powyżej ich wartości nominalnej (agio)	0,00	400 000,00
- inne	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	10 352,57
- pokrycia straty bilansowej	0,00	0,00
- inne	0,00	10 352,57
<b>2.2. Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu</b>	<b>3 508 357,94</b>	<b>3 540 472,04</b>
<b>3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
<b>3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu</b>	<b>0,00</b>	<b>767 065,00</b>
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	(279 000,00)
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	221 000,00
- odpis z zysku	0,00	0,00
- nie zarejestrowane podwyższenie kapitału podstawowego	0,00	221 000,00
- dopłaty do kapitału (wniesione)	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	500 000,00
- podwyższenia kapitału podstawowego	0,00	100 000,00



Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.01.2024-31.03.2024	01.01.2025-31.03.2025
- pokrycia straty bilansowej	0,00	0,00
- inne	0,00	400 000,00
<b>4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu</b>	<b>0,00</b>	<b>488 065,00</b>
<b>5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu</b>	<b>(3 604 188,90)</b>	<b>(3 739 160,56)</b>
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
5.4. Strata z lat poprzednich na początek okresu	3 604 188,90	3 739 160,56
- korekty błędów	0,00	0,00
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu po korektach	3 604 188,90	3 739 160,56
a) zwiększenia z tytułu:	492 504,99	300 401,55
- przeniesienia straty z lat poprzednich do pokrycia	492 504,99	300 401,55
- inne	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00
- pokrycie straty z zysku roku poprzedniego	0,00	0,00
- pokrycie straty z kapitału zapasowego	0,00	0,00
- pokrycie straty z pozostałych kapitałów rezerwowych	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00
<b>5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu</b>	<b>4 096 693,89</b>	<b>4 039 562,11</b>
<b>5.7. Zysk (strata) z lat poprzednich na koniec okresu</b>	<b>(4 096 693,89)</b>	<b>(4 039 562,11)</b>
<b>6. Wynik finansowy netto</b>	<b>(151 927,37)</b>	<b>(292 931,36)</b>
a) zysk netto	0,00	0,00
b) strata netto	(151 927,37)	(292 931,36)
c) odpisy z zysku	0,00	0,00
<b>II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu - roku obrotowego (BZ)</b>	<b>332 336,68</b>	<b>868 643,57</b>
<b>III. Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>

## 7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 1 Q 2025 roku.

W 1 Q 2025 roku Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 89 tys. złotych oraz osiągnął ok 289 tys. złotych straty netto. W analogicznym okresie 2024 roku, przychody ze sprzedaży wynosiły około 585 tys. złotych, i dotyczyły głównie realizacji prac na zlecenie do projektu przystosowania gry Everdream Valley na VR. W okresie sprawozdawczym Emitent realizował prace w projekcie EDV na VR w zakresie Milestona QA Ready, jednakże prace zostały zakończone i rozliczone w kolejnym kwartale.

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

prowadzonych badań produkowanych gier, a przychody ze sprzedaży są odsunięte w czasie, aż do premiery tworzonych gier.

#### **W okresie 1Q 2025 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe działania:**

- Wygenerowano przychody w kwocie ok. 89 tys. złotych z czego: 57 % stanowiły przychody z tytułu sprzedaży gier Spółki na platformach, 16% z tytułu realizacji prac na zlecenie, 27% przychodów z pozostałych źródeł.
- Do kosztów usług obcych w kwocie ok. 110 tys. zaliczana jest między innymi:
  - prowizja z tytułu sprzedaży gier na platformach;
  - koszty usług audytorskich dotyczących badania Planu Połączenia, usługi księgowe i prawne.
  - koszty realizacji opracowania gry „Everdream Valley” w wersji na VR w kwocie.
- W porównaniu do analogicznego kwartału 2024 roku, w bieżącym okresie sprawozdawczym koszt amortyzacji gry „Interkosmos 2000” uległ zmniejszeniu z powodu zmiany w grudniu 2024 roku wartości początkowej skapitalizowanej gry „Interkosmos 2000”, w związku z renegocjacją zaległych umów z pracownikami, wcześniej skapitalizowanych do wartości początkowej gry „Interkosmos 2000”.
- Koszty wynagrodzeń bieżącego okresu pozostają na podobnym poziomie jak w analogicznym kwartale 2024 roku. Spółka, realizację bieżących projektów, prowadzi w dużej mierze w oparciu o współpracę z podmiotami zewnętrznymi.
- Spółka rozpoznała pozostałe przychody operacyjne w kwocie około 305 tys. złotych na które składają się m.in: otrzymana druga transza dotacji z Education and Culture Executive Agency (Creative Europe) na realizację projektu pt. „Metamorfoza 2”;
- W związku z realizacją prac badawczych w projekcie „Metamorfoza 2”, Spółka rozpoznała pozostałe koszty operacyjne w kwocie około 360 tys. złotych.
- W 2Q 2023, prace nad projektem „Nemesis: Distress” zostały wstrzymane. W 1 Q 2025 projekt pozostaje na etapie prac rozwojowych. Zarząd nie podjął jeszcze decyzji o rozpoczęciu amortyzacji. Wartość skapitalizowanej gry wynosi około 900.766,31 złotych i do czasu rozpoczęcia amortyzacji rozpoznana jest w krótkoterminowych rozliczeniach międzyokresowych.

#### **Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:**

1. Na koniec 1Q 2025 roku należności z tytułu dostaw i usług wyniosły około 250,5 tys. złotych i składały się na nie należności od firmy Mooneaters w związku z realizacją umowy i aneksu na przystosowanie gry „Everdream Valley” w wersji na VR, Black Sun Production wynagrodzenie w zw. z realizacją umowy na udzielenie licencji na grę „Metamorfoza”, Untold Tales dotyczące sprzedaży gry „Metamorfoza” w 1Q 2025, Meta Platforms Technologies Ireland Ltd, za sprzedaż gry „Interkosmos 2000” na platformie Oculus Quest Store we marcu i inne.
2. Na koniec 1Q 2025 wartość krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych wyniosła ok. 960,7 tys. złotych i składały się na nie: nieskapitalizowane wydatki projektu „Nemesis: Distress” w wysokości około 900,8 tys. złotych;
3. Kapitał podstawowy Spółki uległ zmianie o 100 tys. zł, w związku z rejestracją w KRS w styczniu 2025 podwyższenia kapitału zakładowego z emisji w 2024 roku Akcji Serii E.

4. Kapitał rezerwowy zwiększył się o kwotę ok. 389,6 tys. zł. w związku z rejestracją podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, w sposób:
  - zwiększenie o 400 tys. zł – jako nadwyżka ceny emisyjnej Akcji serii E ponad ich wartość nominalną;
  - zmniejszenie o 10,4 tys. zł – koszt emisji Akcji serii E.
5. Nastąpił spadek zobowiązań z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń głównie w wyniku realizowania przez Spółkę cyklicznego planu spłaty zobowiązań do ZUS.
6. Nastąpił spadek zobowiązań:
  - Z tytułu dostaw i usług w związku ze spłatą. W 1 Q 2025 roku dokonano kolejnych spłat zobowiązań.
  - Z tytułu wynagrodzeń. W styczniu 2025 Spółka zawarła ugody z Zarządem, dotyczące obniżenia wynagrodzenia za lata 2022-2023. Na dzień sporządzenia raportu zobowiązania nie zostały spłacone.
7. Uległa zmniejszeniu o 279 tys. zł wysokość „Pozostałych kapitałów rezerwowych”, w związku:
  - przekwalifikowaniem kwoty 500 tys. zł na kapitał podstawowy i zapasowy (rejestracja w KRS podwyższenia Akcji serii E).
  - dopłat w wysokości 221 tys. zł w ramach emisji Akcji Serii F. Spółka oczekuje na rejestrację w KRS podwyższenia kapitału wynikającego z tej serii.
8. Nastąpił wzrost „Innych zobowiązań finansowych” do kwoty 820 tys. złotych z tytułu dokonanych wpłat na poczet planowanego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Emitenta, na którym nastąpi podjęcie uchwały o Połączeniu Ovid Works S.A. z Hyperbook S.A., o czym Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 18/2024.
9. W pozycji biernych rozliczeń międzyokresowych pasywów wykazywana jest dotacja z Creative Europe z 2021 roku, która dotyczyła projektu „Interkosmos 2000”. W związku rozpoczętą amortyzacją „Interkosmosu 2000”, wskazana w biernych rozliczeniach międzyokresowych pasywów kwota będzie się co kwartał zmniejszała, aż do momentu zakończenia amortyzacji gry.

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

W 1 Q 2025 Emitent:

- ✓ Prowadził prace mające na celu opracowanie gry „Everdream Valley” w wersji na VR.
- ✓ Prowadzi prace nad projektem „Metamorfoza 2”, dofinansowanym z Creative Europe MEDIA. Nie prowadził działalności rozwojowej wraz z Realms Distribution sp. z o.o. w obszarze gry multiplayer z motywem „zdrajcy”: „Nemesis: Distress” oraz prac polegających na komercjalizacji bieżących wyników wspomnianej działalności B+R.

Projekt realizowany był w ramach Działania 1.2 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 (GameINN) współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego (dalej: EFRR). Celem projektu było stworzenie innowacyjnego rozwiązania modelu rozgrywki online opartego

na wykorzystaniu konceptu zdrajcy i zaimplementowania go w funkcjonalnym demie. Model rozgrywki oparty jest na grze planszowej "Nemesis" jednak zaprojektowany jest od nowa mając na uwadze specyfikę medium jakim są gry komputerowe. Prace skupione były na stworzeniu gry w oparciu o silnik Unreal Engine z pełną infrastrukturą wspierającą rozgrywkę z wieloma graczami.

W sierpniu 2023 roku Emitent uzyskał informację o zatwierdzeniu wniosku końcowego oraz uznaniu przez NCBiR projektu za zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym. Emitent otrzymał środki z NCBiR dotyczące rozliczenia końcowego projektu.

W 2023 r. Realms Distribution poinformował o niewdrażaniu nowych aktualizacji i czasowym wstrzymaniu prac nad grą.

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

Spółka nie publikuje prognoz wyników.

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

Emitent nie informował o takich działaniach w dokumencie informacyjnym.

## **11. Informacje dotyczące osób współpracujących z Emitentem**

Emitent realizuje swoje działania statutowe ze specjalistami zatrudnionymi na umowy: o pracę, o dzieło, a także przy o współpracę z podmiotami zewnętrznymi.

**Warszawa, dnia 15 maja 2025 roku.**

Jacek Dębowski – Prezes Zarządu

Jacek Chojecki – Wiceprezes Zarząd