



**OVID
WORKS**

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI OVID WORKS S.A.
Z OKRES OD DNIA 01 STYCZNIA 2020 ROKU
DO DNIA 31 GRUDNIA 2020**

WARSZAWA, DNIA 31 MARCA 2021

Zawartość

1. Informacje ogólne	4
1.1. Podstawowe informacje	4
1.2. Przedmiot działalności	4
1.3. Kapitał zakładowy	9
1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA	9
2. Rok obrotowy	10
3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki	10
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	10
3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce	10
3.2.1. Stan zatrudnienia	10
3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej	11
4. Informacje o działalności Spółki	11
4.1. Dane finansowe	11
4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	11
5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki	12
6. Prognozy finansowe	13
7. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki	13
8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2020 roku	22
8.1. Zarząd	22
8.2. Rada Nadzorcza	23

Szanowni Państwo,

Oddajemy w Państwa ręce raport roczny, w którym podsumowujemy kolejny rok historii firmy oraz prezentujemy wyniki finansowe osiągnięte w roku 2020. Opisujemy w nim również wybrane aspekty niefinansowej części naszej działalności, tak, aby móc zaprezentować Państwu jak najszerzy obraz naszego biznesu.

W ubiegłym roku Spółka wypuściła na rynek drugą w swoim dorobku grę o tytule "Metamorphosis", która choć odbiła się szerokim echem w mediach branżowych, to nie spełniła oczekiwań sprzedażowych Zarządu. Tworzenie i promowanie tej gry było dla nas niezwykle istotnym doświadczeniem - zarówno od strony biznesowej jak i produkcyjnej. Bogatsi o tę wiedzę, koncentrujemy nasze siły na dwóch projektach, które oceniamy jako posiadające największy potencjał dla przyszłego rozwoju Ovid Works SA.

Pierwszym z nich jest "Nemesis: Distress" - wieloosobowa gra w klimacie horroru, która tworzona jest na podstawie gry planszowej Nemesis. Bardzo ciekawe i rozpoznawalne IP w połączeniu z emocjonującym, nietuzinkowym gameplayem kreują projekt, który ma szansę stać się przyszłym filarem spółki. Gra rozwijana jest z myślą o stworzeniu unikalnego doświadczenia rozgrywanego w trybie on-line w grupie od 2 do 6 osób, do którego gracze będą chcieli wielokrotnie wracać.

Nasz drugi projekt o roboczym tytule "Falling Star" to duchowa kontynuacja gry Interkosmos, przeznaczona tym razem nie tylko na stacjonarne urządzenia VR typu Rift czy Vive, ale również na mobilną platformę Quest. Interkosmos od wydania w 2017 r. nieprzerwanie zbiera pozytywne opinie, pozostając jednym z niewielu wyjątkowych doświadczeń VR w przestrzeni kosmicznej. W pracy nad drugą częścią duży nacisk kładziemy na modułarną strukturę gry, która umożliwi nie tylko tworzenie znacznie bardziej skomplikowanych scenariuszy rozgrywki, ale pozwoli nam również dodawać kolejne elementy gry i rozbudowywać ją już po premierze.

Zmotywowani do pracy, z nadzieją patrzymy na nadchodzący rok 2021, w którym będziemy kontynuować prace nad oboma tytułami. Dokładamy wszelkich starań, aby przynajmniej jeden z nich miał swoją premierę przed końcem 2021 roku.

Z wyrazami szacunku,**Jacek Dębowski**

Prezes Zarządu

Jacek Chojecki

Wiceprezes Zarządu

1. Informacje ogólne

1.1. Podstawowe informacje

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 bilansowy	968.800,00 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.

„Interkosmos”

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.



Źródło: Steam

„Metamorphosis”

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

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



Źródło: Steam



Źródło: gameinformer.com

W kwietniu 2020 r., w ramach programu Epic MegaGrant organizowanego przez spółkę Epic Games, Inc. z siedzibą w Stanach Zjednoczonych Spółce zostało przyznane dofinansowanie na kwotę 15.000 dolarów na realizację gry „Metamorphosis”. Z tytułu uzyskania grantu Spółce będzie przysługiwało także prawo do wykorzystania w materiałach reklamowych logo uczestnika projektu Epic MegaGrant. W dniu 18 maja 2020 r. Spółka otrzymała od Epic Games, Inc. całość środków w ramach uzyskanego grantu, tj. 15.000 dolarów.

„Falling Star” - tytuł roboczy

W styczniu 2020 roku Spółka rozpoczęła prace nad nową grą, pod roboczym tytułem „Falling Star”, która jest koncepcyjnym następcą gry „Interkosmos”. 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. Gra o roboczym tytule „Falling Star” będzie umożliwiała odbycie rozgrywki bez konieczności posiadania hełmu VR oraz umożliwi prowadzenia gry w towarzystwie.

„Falling Star” to emocjonująca kontynuacja gry „Interkosmos”, umożliwiająca rozgrywkę w pojedynkę lub w towarzystwie innych graczy.

Gra rozgrywa się w roku 1999 i jej celem jest lot kapsułą kosmiczną na stację ISS, zabezpieczenie systemów

przed nadejściem tzw. "Millenium Bug", a następnie bezpieczny powrót na Ziemię. Rozgrywka Pilota opiera się na sterowaniu kapsułą, reagowaniu na polecenia, problemy i awarie oraz podejmowaniu decyzji w zależności od sytuacji w grze.

„Nemesis: Distress”

Gra „Nemesis: Distress” będzie wieloosobową grą wykorzystującą model „zdrajcy”. Gra realizowana jest wspólnie ze studiem Awaken Realms (rynkowa nazwa dla Realms Distribution sp. z o. o.) i charakteryzować ją będzie wykorzystanie modelu „zdrajcy”. Model ten zostanie opracowany i udostępniony w wyniku badań projektu realizowanego w konsorcjum z Realms Distributions w latach 2020 i 2021, 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"). Gra początkowo zostanie udostępniona w wersji tzw. early access. Gra będzie inspirowana 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.



Źródło: Steam



Źródło: Realms Distribution sp. z o.o.

Inne

Aktualnie Spółka pracuje nad dwoma grami: "Falling Star" i "Nemesis: Distress" i nie ma w planach rozpoczynania prac nad kolejnymi grami, przynajmniej do czasu premiery przynajmniej jednej z dwóch powyższych. Ograniczona liczba równoległych projektów pozwala skoncentrować najważniejsze zasoby spółki na tym, co produkcyjnie istotne, przez cały okres rozwoju oraz umożliwia sprawne reagowanie na nowe, nieprzewidziane trudności.

W kolejnych latach Spółka będzie podejmować decyzje na bazie informacji płynących z rynku oraz popularności aktualnie rozwijanych gier po ich premierze. Dodatkowo, Spółka planuje wykorzystać wiedzę zdobytą podczas tworzenia i promocji gry "Metamorphosis" przy produkcji kolejnej gry opierającej się na źródłach kulturowych. Doświadczenie zdobyte podczas tworzenia tak ambitnego tytułu daje nam szerokie pole do eksperymentowania z innowacyjnymi mechanikami. Jednocześnie dużo lepiej rozumiemy, co w naszych grach jest naprawdę unikalne i co sprawia graczom frajdę. Dołożymy wszelkich starań, aby zaangażowanie graczy w nasze nadchodzące tytuły wyraźnie to odzwierciedlało.

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2020 roku przedstawia się następująco:

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	9 280 000	95,79%	9 280 000	95,79%
2	B	408 000	4,21%	40 8000	4,21%
Razem		9 688 000	100,00%	9 688 000	100,00%

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia sprawozdania tj. na 31.03.2021.

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	9 280 000	95,79%	9 280 000	95,79%
2	B	408 000	4,21%	40 8000	4,21%
Razem		9 688 000	100,00%	9 688 000	100,00%

1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2020 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Varsav Game Studios S.A.	2 077 740	21,45%	2 077 740	21,45%
2	Jacek Dębowski	1 999 200	20,64%	1 999 200	20,64%
3	Jacek Chojecki	1 999 200	20,64%	1 999 200	20,64%
4	Pozostali	3 611 860	37,28%	3 611 860	37,28%
Razem		9 688 000	100,00%	9 688 000	100,00%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia tj. na 31.03.2021., nie uległa zmianie i przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Varsav Game Studios S.A.	2 077 740	21,45%	2 077 740	21,45%
2	Jacek Dębowski	1 999 200	20,64%	1 999 200	20,64%
3	Jacek Chojecki	1 999 200	20,64%	1 999 200	20,64%
4	Pozostali	3 611 860	37,28%	3 611 860	37,28%
Razem		9 688 000	100,00%	9 688 000	100,00%

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzone za 2020 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020 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 31.12.2020 r. Varsav Games Studios S.A. posiadała 21,45 % kapitału zakładowego Spółki.

3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

3.2.1. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2020 roku zespół deweloperski Spółki składał się z siedemnastu specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge.

W zespole mamy wybitnych specjalistów w dziedzinie programowania, artu, animacji oraz projektowania. Spółki podzielona jest na dwa zespoły: Warszawa oraz Wrocław, którymi bezpośrednio zarządzają przypisani do projektów producenci.

Dodatkowo Spółka zatrudnia dwie osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję.

Spółka planuje zatrudnić dodatkowo specjalistów z obszaru programowania oraz QA.

3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza nie pobiera wynagrodzenia. Łączne wynagrodzenie pobrane przez Zarząd wyniosło w 2020 roku 524 531,43 zł.

4. Informacje o działalności Spółki

4.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	01.01.2019- 31.12.2019	01.01.2020- 31.12.2020
Przychody netto ze sprzedaży	1 469 489,42	971 064,78
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	714 306,17	-1 209 959,32
Zysk (strata) brutto	704 127,46	-1 228 375,48
Zysk (strata) netto	704 127,46	-1 228 375,48
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 336 141,52	19 220,54
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-55 408,37	-196 957,93
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	478 389,04	516 901,27
Przepływy pieniężne netto, razem	-913 160,85	339 163,88
Aktywa trwałe	602 405,22	2 027 072,90
Aktywa obrotowe	1 655 899,27	603 015,77
Kapitały własne	1 939 018,67	751 443,19
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	319 285,82	1 878 645,48
Suma bilansowa	2 258 304,49	2 630 088,67

W 2020 roku Spółka osiągnęła 971 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, osiągając 1,21 mln zł straty z działalności operacyjnej oraz 1,23 mln zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2020 roku wynosiła 2 630 088,67 zł, z czego 751 443,19 zł to kapitały własne Spółki.

4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2020 roku Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 971 tys. złotych oraz osiągnęła ok. 1 228 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

zewnątrznych), 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 2020 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe działania:

- Przychody w wysokości 971 tys zł wynikają głównie z realizacji umów wydawniczych firmami All In! Games S.A., All In! Games Sp. z o.o. i Realms Distribution Sp. z o.o.
- Rozpoznano pozostały przychód operacyjny w związku z otrzymaniem zaliczek od NCBI R na wydatki w projekcie „Nemesis” w wysokości ok. 1.180. tys. złotych.
- Rozpoznano przychód operacyjny (61 tys) w związku z otrzymanym grantem od Epic Games, związanym z wykorzystaniem logo Epic Games na materiałach marketingowych, które reklamują grę „Metamorphosis”.
- Rozliczono etapy badań prowadzonych projektów, co miało istotny wpływ na wygenerowaną stratę w 2020 roku. W związku z tym zaliczono do pozostałych kosztów operacyjnych kwotę w wysokości 2 286 tys złotych.

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

- Spółka otrzymała wsparcie z Polskiego Funduszu Rozwoju w ramach Tarczy Finansowej PFR dla firm i pracowników w kwocie 288 tys. złotych.
- Spółka zanotowała wzrost zobowiązań z tytułu podatków, które na koniec 2020 roku wyniosły 403 tys. zł, z których ponad 330 tys. zł to kwota należna do ZUS.
- Nastąpił wzrost kapitału zakładowego Spółki w kwocie 40.800 zł wykonanie praw z warrantów subskrypcyjnych i objęcie przez pracowników akcji serii B.

5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki

W latach 2021-2022 Spółka planuje:

- kontynuować prace nad grą „Falling Star” – będącą koncepcyjnym następcą gry „Interkosmos”, umożliwiającą odbycie rozgrywki bez konieczności posiadania hełmu VR oraz z możliwością prowadzenia gry w towarzystwie (Spółka rozpoczęła prace nad projektem w styczniu 2020 r.);
- kontynuować prace nad wieloosobową grą „Nemesis” (Spółka rozpoczęła pracę nad projektem w marcu 2020 r.) wykorzystującą model „zdrajcy” (gra realizowana jest wspólnie ze studiem Realms Distributions sp. z o.o.; ta wieloosobowa gra inspirowana będzie grą planszową „Nemesis” i charakteryzować ją będzie wykorzystanie modelu „zdrajcy”; model ten zostanie opracowany i udostępniony w wyniku badań GameINN 3 realizowanych w konsorcjum z Realms Distributions sp. z o.o. w latach 2020 i 2021,
- Rozpocząć prace nad nową grą, w oparciu o wyniki prototypowania realizowanego w 2019 roku; projekt swoim rozmiarem należy plasować pomiędzy grą „Interkosmos” a „Metamorphosis”.

Strategia Spółki opiera się na realizacji projektów bogatych w narrację, inspirowanych dziełami kultury (literatura, film, komiks), oferujących graczom wciągającą historię i angażującą rozgrywkę. Spółka pozycjonuje się na rynku jako twórca gier wyróżniających się bogatą narracją i unikalnym designem. Produkcję gier Spółki wspierają wyniki prac badawczo-rozwojowych w obszarze narracji, w tym prototypowanie unikalnych rozwiązań i liczne testy. Jednocześnie realizacja projektu wieloosobowego, we współpracy z doświadczoną firmą z Wrocławia oraz przy wsparciu Narodowego Centrum Badań i Rozwoju, pozwoli zbudować Spółce kompetencje w zakresie rozgrywki wieloosobowej oraz umożliwi realizację projektu bazującego na grze planszowej odnoszącej sukcesy na arenie międzynarodowej.

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.

6. Prognozy finansowe

Spółka nie publikowała prognoz, jak również nie planuje publikacji prognoz na 2021 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 osiągnięte 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 osiągnięte przez Emitenta.

Ryzyko związane z wpływem pandemii COVID – 19 na działalność Spółki

Spółka dostrzega ryzyko związane z sytuacją epidemiczną wynikającą z rozprzestrzeniania się koronawirusa SARS-CoV-2 i pandemią COVID-19. Sytuacja ta ma negatywny wpływ na gospodarkę zarówno krajową jak i światową. Znaczne osłabienie kursu waluty polskiej, fluktuacja cen towarów, spadek wartości akcji, jak również wyhamowanie inwestycji inwestorów prywatnych oraz instytucjonalnych mogą mieć wpływ na sytuację Spółki w roku 2021 i latach następnych. Na dzień sporządzenia Sprawozdania Zarząd Spółki nie ma

możliwości precyzyjnego określenia wpływu trwającej epidemii na działalność Spółki. Wiele bowiem czynników jest niezależnych od Spółki i może spowodować wyhamowanie projektów.

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, osiągnięte 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. 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 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 dokumentu informacyjnego 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 nieupublicznych 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 dokumentu informacyjnego 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

Dystrybucja gier przez Emitenta odbywa się przez kluczowego odbiorcę, tj. Valve Corporation, będącego jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Z uwagi na powyższe, ewentualna rezygnacja Valve Corporation z oferowania gier Spółki może mieć negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Zarząd Emitenta nie wyklucza jednak, że w przyszłości zrealizowane produkty Emitenta będą dystrybuowane za pośrednictwem także innych platform zamkniętych, w tym Epic Store, Oculus Store czy inne sklepy związane z wybranymi platformami czy dystrybutorami. W ocenie Emitenta nie spowoduje to jednak wyeliminowania w całości ryzyka uzależnienia Emitenta od kluczowego dystrybutora lub kluczowych dystrybutorów.

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 z możliwością niepowodzenia współdziałania stron umowy w realizacji prac nad grą „Nemesis”. 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” 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”, 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.

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 zamknięte platformy gier, w szczególności platformę Steam oraz Oculus Store. Gry oparte o ten kanał dystrybucji dostępne są na całym świecie w cyfrowej dystrybucji i cieszą się renomą bardzo oryginalnych na rynku. Zazwyczaj producenci platform zamkniętych zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu, którego wprowadzenie jest planowane na daną platformę. Istnieje ryzyko braku akceptacji, przez danego producenta platformy zamkniętej, produktu, który stworzył Emitent.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

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

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego

poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz, co z kolei może przełożyć się na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwającą od 12 do 18 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Nie można wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych aktualnie przez Emitenta gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może znaleźć odzwierciedlenie w wyniku finansowym Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Emitenta

Z uwagi na zdarzenia niezależne od Emitenta, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Emitent może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym Emitent będzie zmuszony dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię rozwoju. Podobna sytuacja może

mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii rozwoju przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii rozwoju przez Spółkę i spowodować osiągnięcie mniejszych korzyści niż pierwotnie zakładane.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

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

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby 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

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 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.

Jednakże w ocenie Zarządu Emitenta, aktualna sytuacja Emitenta, na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu informacyjnego, nie upoważnia do eksponowania zagrożenia dla kontynuacji jego działalności. Niemniej powyższe okoliczności, jak również fakt, że rok 2019 był pierwszym rokiem obrotowym działania Spółki, w którym (uwzględniając poprzednika prawnego) wygenerowano zysk, w szczególności, że w okresie porównywalnym tj. 2018 r. poprzednik prawny Emitenta poniósł stratę netto w kwocie 1.051.130,17 zł jak i ewentualne pogorszenie sytuacji w branży gier komputerowych mogą skutkować zwiększeniem odchylenia się wskaźników rentowności, płynności finansowej czy też struktury finansowania aktywów i dźwigni finansowej od bezpiecznych poziomów.

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 Jednakże Zarząd Emitenta podkreśla, że na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu informacyjnego jest w pełni zdolny do kontynuowania działalności w niezmienionym zakresie.

Ryzyko dotyczące opóźnień w wypłatach środków w ramach dofinansowań Emitenta

Emitent (jak również poprzednik prawny Emitenta), w ramach prowadzonej działalności wielokrotnie składał wnioski, zarówno samodzielnie jak i w ramach partnerstwa z podmiotami trzecimi, w celu pozyskania dofinansowania ze środków unijnych. Dotychczas pozyskane przez Emitenta indywidualnie i wspólnie z innymi podmiotami środki przyczyniają się do rozwoju kluczowych produktów Emitenta. Zdarza się jednak, że dochodzi do opóźnień wypłat środków w ramach realizowanych, dofinansowanych projektów. Wydłużenie procedury wypłat w ocenie Emitenta jest spowodowane okolicznościami leżącymi po stronie jednostek udzielających dofinansowania (przyczyny niezależne od Emitenta). Wystąpienie tego ryzyka Emitent identyfikuje w szczególności przy realizacji projektów dofinansowanych w ramach programów sektorowych GameINN.

W rezultacie odsunięcia w czasie płatności, istnieje ryzyko uzależnienia przez Emitenta rozpoczęcia kolejnego etapu realizacji projektu od wypłaty środków. Opóźnienia mogą także wpłynąć na całokształt sytuacji finansowej Emitenta, gdyż stanowią znaczny udział w przychodach z działalności operacyjnej.

8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2020 roku

8.1. Zarząd

Na dzień publikacji niniejszego raportu w skład Zarządu 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 zero” - 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 sporządzenia niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

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 Cameron McKenna. Pani Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz ukończyła z wyróżnieniem Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego, Szkołę Prawa Angielskiego i Europejskiego przy University of Cambridge, Szkołę Prawa Niemieckiego na Humboldt-Universität w Berlinie i Szkołę Główną Handlową (studia podyplomowe z prawa, finansów i księgowości spółek). Stypendystka programu stypendialnego ISEP na San Jose State University, California (ekonomia, ekonomiczna analiza prawa). Stypendystka programu Erasmus Ludwig-Maximilians-Universität w Monachium (prawo niemieckie i europejskie). Dwukrotna Stypendystka Stypendium Naukowego Ministra Szkolnictwa Wyższego.

Jest członkiem Izby Adwokackiej w Warszawie. Jest też członkiem CMS German Desk i CMS German Tax Working Group, poprzez które wspiera klientów z krajów niemieckojęzycznych. Należy do Polsko-Niemieckiego Stowarzyszenia Prawników.

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

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

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 Analityka Inwestycyjnego, Analityka Inwestycyjnego 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.

Konrad Hachulski - Członek Rady Nadzorczej

Wykształcenie:

- 2004-2009 - Szkoła Główna Handlowa w Warszawie, tytuł Magistra Ekonomii
- 2007-2008 -Maastricht University, Holandia, stypendium
- 2018 - IVLP, Stany Zjednoczone, stypendium

Doświadczenie zawodowe:

- 2009-14 L.E.K. Consulting, doradca zarządów,
- 2014-17, Valueberg, założyciel,
- 2018-obecnie Talent Network, założyciel

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 Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. - członek Rady Nadzorczej;
- od lipca 2019 – obecnie Członek Rady Nadzorczej Emitenta.
- Działalność doradcza w zakresie zagadnień akcjonariatu pracowniczego i prywatyzacji. Autor antologii „Pracownik Właścicielem” (1989) i licznych publikacji z zakresu akcjonariatu pracowniczego i przekształceń własnościowych. Odznaczony Krzyżem Kawalerskim Orderu Odrodzenia Polski w 2000 r.

Jacek Dębowski

Prezes Zarządu

Jacek Chojecki

Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 31 marca 2021 roku