



Sprawozdanie Zarządu z działalności Ovid Works S.A.

*Za okres
od dnia 1 stycznia 2024 roku
do dnia 31 grudnia 2024 roku*



Warszawa, dnia 31 marca 2025 roku

Spis treści

Wstęp	4
1. Informacje ogólne	7
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie	7
1.2. Przedmiot działalności	7
1.2.1. „Interkosmos”	7
1.2.2. „Metamorfoza”	8
1.2.3. „Interkosmos 2000”	11
1.2.4. „Nemesis: Distress”	13
1.2.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”	14
1.2.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”	15
1.2.7. Projekt „Everdream Valley” w wersji na VR	15
1.2.8. Projekt „Metamorfoza 2”	16
1.2.9. Działania dystrybucyjne poprzednich tytułów	18
1.3. Kapitał zakładowy	18
1.3.1. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu	18
2. Rok obrotowy	19
3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki	19
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	19
3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce	20
3.2.1. Stan zatrudnienia	20
3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej	20
4. Informacje o działalności Spółki	20
4.1. Dane finansowe	20
4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	21
4.3. Przewidywana sytuacja finansowa Spółki	24
4.3.1. Rozwój projektów autorskich	25
4.3.2. Stabilność finansowa	27
4.3.2.1. Praca na zlecenie	27
4.3.2.2. Połączenie Ovid Works z Hyperbook	27
4.3.3. Nowe gry - niższe koszty.	29
4.3.4. Zobowiązania	29

5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki	29
6. Prognozy finansowe.....	30
7. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki.....	30
8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2024 roku	39
8.1. Zarząd.....	39
8.2. Rada Nadzorcza	39

Wstęp

Szanowni Państwo,

Prezentujemy Państwu nasz raport roczny za 2024 rok. W niniejszym dokumencie szczegółowo omawiamy sytuację finansową Spółki oraz wybrane elementy działalności niefinansowej, by dostarczyć Państwu kompleksowy obraz naszego przedsiębiorstwa.

Ovid Works S.A. w 2024 roku podjęło kluczowe kroki w celu wzmocnienia swojej pozycji na rynku gier komputerowych. Spółka konsekwentnie realizowała strategię minimalizacji ryzyka wynikającego z cykliczności wydawniczej, dywersyfikując swoje projekty i rozszerzając współpracę z kluczowymi partnerami branżowymi. W ciągu roku udało się pozyskać istotne dofinansowanie, rozpocząć nowe strategiczne projekty oraz umocnić stabilność finansową. Dodatkowo, Spółka rozbudowała swoje zespoły produkcyjne oraz zintensyfikowała działania marketingowe w celu zwiększenia rozpoznawalności swoich tytułów na arenie międzynarodowej.

KLUCZOWE OSIAGNIĘCIA

- **Dofinansowanie „Metamorfozy 2” w ramach Kreatywnej Europy** – Spółka z sukcesem zaaplikowała o środki z programu Kreatywna Europa na rozwój prototypu gry pod roboczym tytułem "Metamorfoza 2". Jest to duchowa kontynuacja krytycznie uznanej produkcji "Metamorphosis", która pozwoli graczom na doświadczenie surrealistycznej wizji XXI wieku. Przyznane finansowanie umożliwiło rozpoczęcie prac nad zaawansowanym prototypem gry, którego etapem pośrednim jest przygotowanie tzw. Proof of Concept (PoC) – do pokazania wydawcom na prestiżowych targach GDC (Game Developers Conference) w Stanach Zjednoczonych w marcu 2025 roku.

Wartość dofinansowania projektu „Metamorfoza 2” wynosi do 200.000 EUR i płatne jest w trzech transzach. W 2024 roku Spółka otrzymała pierwszą transzę, która pozwoliła na rozpoczęcie dynamicznej pracy nad grą.

- **Rozwój „Everdream Valley” w wersji VR** – Spółka intensywnie rozwijała wersję VR gry "Everdream Valley" na urządzenia Oculus Quest 2 i Oculus Quest 3. Kluczowym etapem w 2024 roku było osiągnięcie milestone'a Alpha, który objął implementację wszystkich mechanik oraz questów, co stanowi istotny krok w kierunku finalizacji projektu. Ponadto, Spółka zawarła aneks do umowy z Mooneaters S.A., na mocy którego rozszerzono funkcjonalność gry o dodatkowe elementy trybu single-player oraz moduł multiplayer. Spółka ustaliła również z Mooneaters wysokość dodatkowego wynagrodzenia jako udział w przychodach netto ze sprzedaży gry „Everdream Valley” w wersji VR, które będzie przysługiwać Ovid

Works, po zaplanowanej na dzień 15 maja 2025 premierze gry. Produkcja gry „Everdream Valley” w wersji na VR, realizowana jest wspólnie ze Spółką PixelGlaze i wspierana jest przez Meta Platforms Technologies w obszarze ko-finansowania, testowania i dystrybucji.

- **Połączenie z Hyperbook S.A.** (Spółka Przejmowana) – W ramach realizowanego od 2023 roku przeglądu opcji strategicznych, Ovid Works, w 2024 roku prowadziła rozmowy z firmą Hyperbook S.A. w celu połączenia ze sobą dwóch Spółek i stworzeniem silnie oraz wysoce konkurencyjnego podmiotu.

W listopadzie 2025 roku Ovid Works (Spółka Przejmująca) i Hyperbook zawarły umowę organizacyjną, przedstawiły [Plan Połączenia Spółek](#), który w marcu 2025 roku został zbadany przez biegłego rewidenta.

Połączenie dwóch Spółek, umożliwi Ovid Works realizację długoterminowych celów biznesowych, przy wykorzystaniu aktywów Hyperbook, w tym praw do gry „Momumentum” oraz IP i scenariusza do gry „Veles”. Posiadane przez Hyperbook doświadczenie w produkcji wysokiej jakości sprzętu dla graczy i profesjonalistów, posiadanie rozbudowanej bazy dotychczasowych klientów Spółki Przejmowanej, umożliwi poszerzenie grupy bezpośrednich odbiorców produkowanych gier przez Ovid Works oraz w osiągnięciu przyszłych synergii sprzedażowych, obejmujących m.in. ofertę hardware (laptopów/desktopów) zoptymalizowanych do obsługi gier VR oraz tworzenia ofert pakietowych (sprzęt + gry).

W wyniku Połączenia dojdzie do realnej synergii kanałów sprzedaży, a integracja m.in. sklepów internetowych pozwoli na sprzedaż gier Ovid Works i laptopów Hyperbook w jednym ekosystemie e-commerce, co wesprze dywersyfikację sprzedaży, uelastyczni zarządzanie zasobami i pozwoli na dalsze inwestycje technologiczne.

Posiadane zarówno przez Ovid Works jak i Hyperbook „know-how” i wypracowane przez lata istnienia narzędzia developerskie i sprzedażowe stanowią istotne zasoby, które po połączeniu pozwolą Ovid Works, jako Spółce Przejmującej, bardziej efektywnie realizować kolejne projekty.

Każda z łączących się Spółek posiada odmienne zasoby w postaci kontaktów i relacji biznesowych oraz otwartych kontraktów i negocjacji sprzedażowych, które docelowo pozwolą uzyskać efekty synergii i rozszerzenia możliwości działania Spółki Przejmującej i stanowią olbrzymi potencjał do budowania dystrybucji na nowych rynkach (europejskich i pozaeuropejskich) oraz nowych kanałach sprzedaży, w tym sieci dystrybucji konsumenckiej B2C.

SYTUACJA FINANSOWA

Subskrypcja akcji i wpłaty na poczet przyszłej emisji

W ramach realizacji postanowień umowy organizacyjnej z Hyperbook, Ovid Works pod koniec roku realizował proces subskrypcji na akcje Spółki.

Przeprowadzona została subskrypcja akcji serii E, w wyniku czego pozyskano 500 tys. Akcje objął Zarząd Ovid Works, co potwierdza ich wiarę w długoterminowy rozwój Spółki.

W 2024 roku, w wyniku realizacji subskrypcji na akcje serii F, uzyskano wpłaty na zakup akcji w kwocie około 267 tys. złotych z ok. 976 tys. złotych. Subskrypcja akcji serii F zakończyła się z końcem stycznia, akcje zostały objęte przez wierzycieli Spółki, członków Rady Nadzorczej oraz kilku nowych inwestorów.

Dodatkowo, Spółka pozyskała wkład pieniężny w wysokości 720 tys. złoty, na poczet przyszłej emisji akcji, dedykowanej dla inwestorów wskazanych w zawartej umowie inwestycyjnej z Hyperbook. Emisja akcji ma zostać przeprowadzana, po przyjęciu przez Walne Zgromadzenie Emitenta, na którym nastąpi podjęcie uchwały o połączeniu Ovid Works i Hyperbook, uchwały o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji od 1.600.000 do 2.000.000 nowych akcji Spółki kolejnej serii.

Niewątpliwie, wpływy z subskrypcji akcji serii E, serii F oraz wpłat na poczet przyszłej emisji, przyczyniły się do spłaty kluczowych zobowiązań Spółki, w szczególności pożyczki, którą Spółka zaciągnęła w 2020 roku, pożyczek do Zarządu Spółki oraz innych zobowiązań do kluczowych kontrahentów.

W ocenie Zarządu szeroki zakres prowadzonych działań rozwojowych na przestrzeni 2024 roku dał zacząć pod nowe inicjatywy/ projekty, partnerstwa, a przede wszystkim realną i finansową korzyść dla Spółki. Wzmocnieni trudnymi doświadczeniami z lat ubiegłych i wymiernymi efektami ciężkiej pracy w 2024 roku z nadzieją patrzymy na 2025 rok.

Z wyrazami szacunku

Jacek Dębowski
Prezes Zarządu

Jacek Chojecki
Wiceprezes Zarządu

1. Informacje ogólne

1.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: Ovid Works S.A.
Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4 lok 10, 00-388 Warszawa
Oznaczenie Sądu: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Tel. + 48 662 478 920
Internet: www.ovidworks.com
E-mail: office@ovidworks.com
KRS: 0000793229
REGON: 363541909
NIP: 701-05-40-701
Kapitał zakładowy
na dzień publikacji raportu 1.172.600,00 zł

1.2. Przedmiot działalności

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

1.2.1. „Interkosmos”



Źródło: Emitent

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

Premiera gry miała miejsce w kwietniu 2017 roku.

1.2.2. „Metamorfoza”



Źródło: Emitent

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

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

typowo growych elementów, takich jak zagadki środowiskowe, wyzwania sprawnościowe czy odkrywanie alternatywnych dróg ucieczki.

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

23 września 2022 roku Emitent zawarł Porozumienie z All In! Games Spółka S.A., na mocy którego, strony zakończyły dotychczasową współpracę w zakresie produkcji, dystrybucji oraz promocji gry komputerowej „Metamorfoza”. Licencja udzielona dotychczas All In! Games na podstawie Umowy Wydawniczej uległa rozwiązaniu, a Emitent pozostaje wyłącznym podmiotem uprawnionym do praw własności intelektualnej do gry.



Źródło: Emitent

Według oceny Zarządu odzyskanie pełni praw do gry stworzonej przez Emitenta umożliwi po pierwsze dowolne wykorzystanie stworzonego świata, zarówno muzycznego, jak i estetycznego oraz dopracowanie mechaniki gry w kolejnych tytułach realizowanych przez Emitenta.

Po drugie Spółka uzyskała dostęp do portów gry na konsole PS4, Xbox One i Nintendo Switch, co pozwala rozpocząć etap rozmów na temat poprawy błędów w tych wersjach z potencjalnymi partnerami (w szczególności dotyczy to źle sportowanej wersji na Nintendo Switch, która znacząco obniżyła oceny Metamorfozy z perspektywy wszystkich platform). Po trzecie, efekty wszelkich działań Emitenta w obszarze „Metamorfozy” będą przynosić Spółce znacznie więcej korzyści finansowych niż do tej pory.

W ocenie Emitenta, dobra znajomość zawartości Gry i pełna kontrola nad jej wszystkimi wersjami dają możliwość działań promocyjno-sprzedażowych, blisko skorelowanych z unikalnym charakterem produktu. Dodatkowo Porozumienie otwiera możliwości związane z wydawaniem produktów pochodnych, opartych na unikalnych walorach graficznych czy rozwiązaniach programistycznych zawartych w „Metamorfozy”.

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

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



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

1.2.3. „Interkosmos 2000”

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

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



Źródło: Emitent

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

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



Źródło: Emitent

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

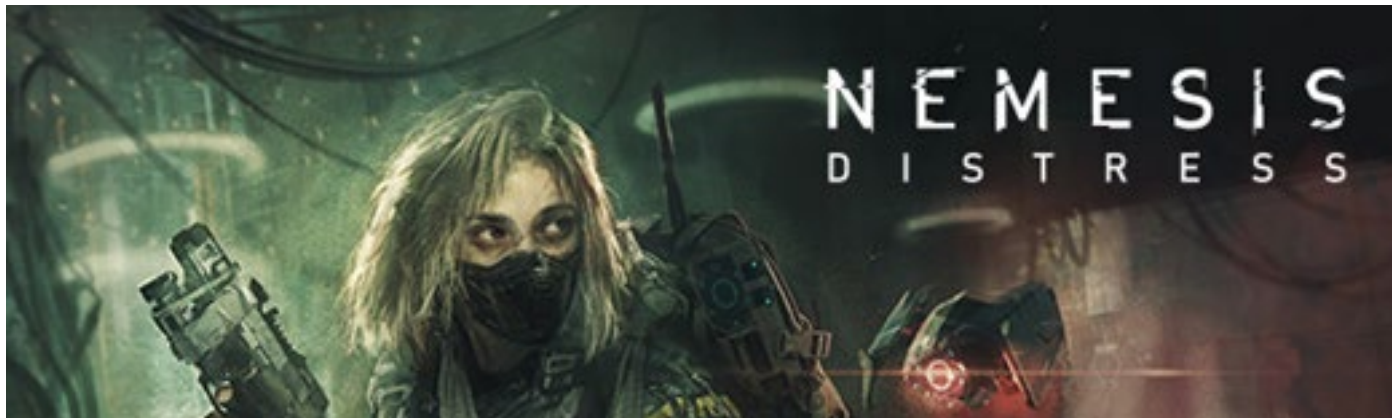
W czwartym kwartale 2022 roku Spółka zawarła umowę współpracy z chińską firmą Pico Immersive Pte Ltd. na portowanie gry w celu jej sprzedaży w PICO Store, dostępnej w chińskiej wersji językowej z napisami. Rozpoczęcie sprzedaży na platformie chińskiego operatora ma nastąpić w 2023 roku, o czym Emitent będzie informował w drodze bieżącego raportu ESPI.

W dniu 16 lutego 2023 roku Spółka wydała grę na platformie sprzedażowej Steam VR, do użytku na 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.

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

W 2024 została dodana do gry nowa zawartość, w postaci dwóch misji koncentrujących się wokół teleskopów Hubble i Kepler.

1.2.4. „Nemesis: Distress”



Źródło: Emitent

Gra „Nemesis: Distress” to wieloosobowa gra wykorzystująca model „zdrajcy”. Gra realizowana jest wspólnie ze studiem Awaken Realms (rynkowa nazwa dla Realms Distribution sp. z o. o.) i charakteryzuje ją wykorzystanie modelu „zdrajcy”. Model ten został opracowany i udostępniony w wyniku badań projektu realizowanego w konsorcjum z Realms Distributions w latach 2020 – 2022, pt.: “Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu „zdrajcy”, zakwalifikowanym do dofinansowania w ramach programu 1/1.2/POIR 2019 GameINN organizowanego przez NCBiR „Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020”).

15 czerwca 2022 roku gra została udostępniona w wersji tzw. Early access na platformie sprzedażowej Steam. Gra inspirowana jest grą planszową o tym samym tytule. Gra planszowa „Nemesis” (Awaken Realms, autor Adam Kwapiński) stała się światowym hitem i według największego portalu gier planszowych (Bgg.com) jest oceniana przez użytkowników jako trzydziesta piąta najlepsza gra planszowa w historii (overall) oraz dziewiąta najlepsza gra tematyczna w historii. „Nemesis” trafiła już do dziesiątków tysięcy graczy planszowych na całym świecie, planowane są też nowe dodruki. Grę planszową oficjalnie pozytywnie ocenił jeden z największych recenzentów gier video oraz pojawiła się dwukrotnie w serialu South Park.

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

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

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

1.2.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”



Źródło: Emitent

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

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

1.2.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”



Źródło: Emitent

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

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

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

1.2.7. Projekt „Everdream Valley” w wersji na VR

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



EVERDREAM VALLEY*

*Not your usual farming game - now in VR!

Źródło: Emitent

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

W 2024 roku Ovid Works wykonała dodatkowe prace dotyczące opracowania gry „Everdream Valley” na wersji VR, rozszerzające wybrane funkcjonalności w trybie Single Player oraz komponent Multiplayer.

Projekt Everdream Valley VR realizowany jest wspólnie ze Spółką PixelGlaze.

1.2.8. 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.

1.2.9. Działania dystrybucyjne poprzednich tytułów

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

Główny trzon działań promocyjnych prowadzony jest przez Untold Tales, z którym Spółka podpisała w 2023 roku umowę na promocję i dystrybucję „Metamorfozy”. Jako Zarząd Ovid Works jesteśmy bardzo zadowoleni ze współpracy z Untold Tales i uważamy, że jej kontynuowanie w obszarze planowania, promocji i sprzedaży „Metamorfozy”, może mieć istotny wpływ na wynik finansowy Spółki.

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

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2024 roku przedstawia się następująco:

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

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia sprawozdania tj. na 31.03.2025 roku.

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	9 280 000	79,14%	9 280 000	79,14%
2	B	480 000	4,09%	480 000	4,09%
3	D	966 000	8,24%	966 000	8,24%
4	E	1 000 000	8,53%	1 000 000	8,53%
Razem		11 726 000	100,00%	11 726 000	100,00%

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

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2024 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji (w szt.)	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach
1	Jacek Dębowski	1 074 200	10,01%	10,01%
2	Jacek Chojecki	1 074 200	10,01%	10,01%
3.	Varsav Game Studios S.A.*	1 405 274	13,10%	13,10%
5	Pozostali	7 172 326	66,87%	66,87%
Razem		10 726 000	100%	100%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia tj. na 31.03.2025 roku, przedstawia się następująco:

L.P.	Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji (w szt.)	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach
1	Jacek Dębowski *	1 576 036	13,44%	13,44%
2	Jacek Chojecki **	1 614 200	13,77%	13,77%
3.	BIOLABINVEST Sp.z o.o.	1 508 217	12,86%	12,86%
5	Pozostali	7 027 547	59,93%	59,93%
Razem		11 726 000	100%	100%

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzone za 2024 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2024 do 31 grudnia 2024 roku. Roczne sprawozdanie finansowe Spółki podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest Eko-Bilans Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi.

3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki

3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

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

Na dzień 31 grudnia 2024 r. Spółka nie posiadała ani pośrednio, ani bezpośrednio ani udziałów, ani akcji w innych spółkach.

3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

3.2.1. Stan zatrudnienia

W 2024 roku Spółka sporządziła i opublikowała Strategię, która określa między innymi zaangażowanie personelu w realizację prac deweloperskich. Spółka tak zmieniła swoją strukturę, aby realizować bieżące i przyszłe projekty przy współpracy innych podmiotów oraz współpracowników dedykowanych do konkretnego projektu.

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

3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej

Łączne wynagrodzenie pobrane przez Zarząd wyniosło w 2024 roku 303.719,60 zł, w tym z tytułu umowy o pracę 0 zł.

Łączne wynagrodzenie pobrane przez Radę Nadzorczą wyniosło w 2024 roku 21.467,82 zł. i objęło należne wynagrodzenie niewypłacone za lata poprzednie.

W 2022 roku, Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy przyjęło uchwałę w sprawie ustalenia zasad i wysokości wynagrodzenia członków Rady Nadzorczej Spółki. Wynagrodzenie za 2024 rok i lata poprzednie zostało wypłacone.

4. Informacje o działalności Spółki

4.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat (dane w zł)	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024
Przychody netto ze sprzedaży	1 293 406,02	1 804 979,82
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-343 796,78	-193 272,39
Zysk (strata) brutto	-492 504,99	-300 401,55
Zysk (strata) netto	-492 504,99	-300 401,55
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	317 723,99	-301 572,80
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-56 084,99	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-145 490,00	371 018,38
Przepływy pieniężne netto, razem	116 149,00	69 445,58
Aktywa trwałe	1 787 448,01	1 137 731,43
Aktywa obrotowe	1 259 464,10	1 446 440,74

Kapitały własne	484 264,05	950 927,50
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 562 648,06	1 633 244,67
Suma bilansowa	3 046 912,11	2 584 172,17

4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2024 roku Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 1 805 tys. złotych oraz osiągnęła ok. 300,4 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 prowadzonych badań produkowanych gier, a przychody ze sprzedaży są odsunięte w czasie aż do premiery tworzonych gier.

W okresie 2024 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe zdarzenia:

- Wygenerowano przychody w kwocie 1 805 tys. złotych z czego:
 - 400 tys. złotych stanowiły przychody ze sprzedaży gier na platformach, w tym 177 tys. złotych „Interkosmos 2000” i 219 tys. złotych „Metamorfoza”.
 - 1 405 tys. z pozostałych źródeł, z czego 95% z tytułu zawartych z kontrahentami umów.
- W 2024 roku wartość amortyzacji projektu „Interkosmos 2000” uległa zmniejszeniu, w związku ze zmianą wartości początkowej skapitalizowanej gry, w wyniku renegotjacji zaległych umów z pracownikami.
- Nie rozpoczęto amortyzacji gry „Nemesis: Distress”. Decyzja w tej sprawie, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, nie została jeszcze podjęta. Gra „Nemesis: Distress” miała swoją premierę dnia 15 czerwca 2022 roku w wersji „Early Access” na platformie sprzedażowej Steam. Projekt jest na etapie fazy rozwojowej. W 2023 roku prace nad projektem zostały czasowo wstrzymane przez Avaken Relams. Wartość skapitalizowanej gry w 2024 roku została zmniejszona o około 43 tys. w stosunku do stanu na koniec 2023 roku, w związku z renegotjacją umów z pracownikami, które to koszty uprzednio zostały skapitalizowane do „Nemesis: Distress”.
Na koniec 2024 roku wartość skapitalizowanej gry wynosi około 900.766,31 złotych i do czasu rozpoczęcia amortyzacji rozpoznana jest w krótkoterminowych rozliczeniach międzyokresowych.
- Nastąpił spadek kosztów wynagrodzeń w wysokości około 62 tys. złotych, a w porównaniu do 2023 roku. Spółka, realizację bieżących projektów, prowadzi w dużej mierze w oparciu o współpracę z podmiotami zewnętrznymi.
- Rozpoznano około 1 547 tys. złotych kosztów usług obcych na które składały się koszty dotyczące m.in.:
 - realizacji opracowania gry „Everdream Valley” w wersji na VR;
 - provizji z tytułu sprzedaży gier na platformach;
 - koszty rozliczenia umowy z All In! Games S.A. dotyczącej tantiem gwarantowanych (wierzytelność została skonwertowana na akcje Serii F);

- kosztów prawnych, usług księgowych.
6. W związku z realizacją prac badawczych w projekcie „Metamorfoza 2”, Spółka rozpoznała pozostałe koszty operacyjne w kwocie około 257 tys. złotych.
 7. Spółka rozpoznała pozostałe przychody operacyjne w kwocie około 709 tys. złotych na które składają się m.in.:
 - otrzymana dotacja z Education and Culture Executive Agency (Creative Europe) na realizację projektu pt. „Metamorfoza 2”;
 - rozwiązane rezerwy na wynagrodzenia i usługi obce. Spółka renegotjowała umowy w związku z czym wysokość rezerw zostały dostosowana do faktycznych zobowiązań spółki;
 - rozwiązane rezerwy na usługi księgowe.
 8. Spółka rozpoznała w księgach odsetki w kwocie około 103 tys. złotych, które w większości dotyczyły pożyczki udzielonej Spółce w 2022 roku przez podmiot zewnętrzny. Pożyczka została spłacona w grudniu 2024 roku.

W grudniu 2024 Spółka spłaciła w całości kapitał z tytułu pożyczek udzielonych Spółce przez Zarząd oraz część odsetek. W styczniu 2025 Jacek Dębowski i Jacek Chojecki, Pożyczkodawcy, złożyli do Spółki oświadczenia o zwolnieniu Spółki z długu zapłaty pozostałych odsetek od umów pożyczek.

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

1. Na koniec 4Q 2024 wartość krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych wyniosła ok. 955,7 tys. złotych i składały się na nie: nieskapitalizowane wydatki projektu „Nemesis: Distress” w wysokości około 900 tys. złotych;
2. Na koniec 4Q 2024 roku należności z tytułu dostaw i usług wyniosły około 294 tys. złotych i składały się na nie należności od firmy Meta Platforms Technologies Ireland Ltd, za sprzedaż gry „Interkosmos 2000” na platformie Oculus Quest Store we grudniu b.r. oraz należności od Untold Tales dotyczące sprzedaży gry „Metamorfoza” w 4Q 2024, Black Sun Production wynagrodzenie w zw. z realizacją umowy na udzielenie licencji na grę „Metamorfoza”, oraz należności od Mooneaters w związku z realizacją umowy i aneksu na przystosowanie gry „Everdream Valley” w wersji na VR.
3. 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.
4. Spółka spłaciła w całości kwotę pożyczki wraz z należnymi odsetkami do podmiotu zewnętrznego, w związku z umową z dnia 15 kwietnia 2022 roku.
5. Spółka spłaciła w całości kwoty pożyczek udzielonych Spółce [“Pożyczkobiorca”] w latach 2022-2023 przez Zarząd Spółki – Jacka Dębowskiego – Prezesa Zarządu [“Pożyczkodawca”] i Jacka Chojeckiego – Wiceprezesa Zarządu [“Pożyczkodawca”].

6. Nastąpił spadek zobowiązań z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń głównie w wyniku realizowania przez Spółkę cyklicznego planu spłaty zobowiązań do ZUS.
7. 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 zw. rozwiązaniem rezerw na niewypłacone wynagrodzenia Zarządu w związku z zawarciem w styczniu 2025 roku ugód z Zarządem, dotyczących obniżenia wynagrodzenia za lata 2022-2023.
8. Spółka rozpoznała „Inne zobowiązania finansowe” na kwotę około 720 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. Spółka rozpoznała „Pozostałe kapitały rezerwowe” w wysokości 767.065,00 zł z tytułu dokonanych wpłat na akcje, w związku z realizacją umowy organizacyjnej dotyczącej połączenia Emitenta ze Spółką HyperBook S.A. o czym Emitent informował w raporcie bieżącym [ESPI nr 18 z dnia 21 listopada 2024 roku](#). Część dokonanych wpłat objęło emisję Akcji Serii E, która skierowana była do Zarządu Spółki – raport bieżący [EBI nr 17/2024 z dnia 20 grudnia 2024 roku](#) oraz Akcji Serii F, skierowanej do wierzycieli Spółki, członków Rady Nadzorczej oraz kilku nowych inwestorów – raport bieżący [EBI nr 3/2025 z dnia 11 lutego 2025 roku](#). W styczniu 2025 roku Krajowy Rejestr Sądowy dokonał wpisu podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji Akcji Serii E – raport bieżący [EBI 1/2025 z dnia 16 stycznia 2025 roku](#).
10. W związku z renegocjacją umów z pracownikami, dotyczących wypłaty zaległych wynagrodzeń, Spółka dokonała zmniejszenia wartości skapitalizowanej gry „Interkosmos 2000” o około 136 tys. złotych.

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

1. W styczniu 2025 roku Krajowy Rejestr Sądowy zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego Spółki w wysokości 100.000,00 złotych, w związku z przeprowadzoną emisją akcji serii E.
2. Z dniem 31 stycznia zakończona została subskrypcja akcji serii F, w związku z wykonaniem:
 - uchwały nr 9 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Ovid Works S.A. z dnia 16 lutego 2023 r. i upoważnienia Zarządu Spółki do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego oraz w sprawie zmiany statutu Spółki wraz z możliwością wyłączenia przez Zarząd prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki za zgodą Rady Nadzorczej, oraz
 - uchwały nr 1/11/2024 z dnia 29 listopada 2024 roku Zarządu Ovid Works S.A. z siedzibą w Warszawie w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii F w trybie subskrypcji prywatnej z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości oraz w sprawie zmiany statutu Spółki.

W wyniku emisji objęto 976.130 akcji serii F o łącznej wartości emisyjnej wynoszącej 488 065,00 zł. Emisja została przeprowadzona w związku z realizacją postanowień [umowy organizacyjnej dotyczącej połączenia Ovid Works S.A. z Hyperbook S.A.](#)

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka oczekuje na wpis podwyższenia kapitału do KRS.

3. Spółka otrzymała opinię biegłego rewidenta z badania planu połączenia Ovid Works S.A. i Hyperbook S.A., o której to opinii Spółka informowała komunikatem bieżącym [ESPI nr 7/2025](#).

Zgodnie z otrzymaną opinią:

- Plan Połączenia z dnia 29 listopada 2024 roku zawiera wszystkie elementy i załączniki wymagane w Kodeksie spółek handlowych.
 - Metody użyte przez Zarządy łączących się spółek do wyceny akcji tych spółek przy ustalaniu parytetów wymiany są zasadne.
 - Parytety wymiany udziałów zostały we wszystkich istotnych aspektach poprawnie ustalone.
4. Zarząd Spółki zaprezentował PoC „Metamorfoza 2” na targach branżowych GDC w San Francisco.
 5. W marcu 2025 roku rozpoczął się etap testowania gry „Everdream Valley” w wersji na VR przygotowujący grę do wydania w maju 2025 roku.

4.3. Przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Na podstawie analizy zewnętrznego i wewnętrznego otoczenia spółki, zdefiniowaliśmy trzy główne obszary mające wpływ na polepszenie sytuacji finansowej spółki: optymalizacja realizacji projektów autorskich, zwiększenie stabilności finansowej poprzez realizację prac na zlecenie oraz jako efekt połączenia Ovid Works z Hyperbook.

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

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

W świetle tych wyzwań, niezbędna stała się dywersyfikacja źródeł przychodów, która polega na poszukiwaniu nowych możliwości biznesowych, takich jak projekty na zlecenie czy partnerstwa strategiczne,

które mogą zapewnić regularne i przewidywalne strumienie przychodów. Dodatkowym atutem wspomnianej dywersyfikacji jest większa elastyczność w zarządzaniu kluczowymi zasobami Spółki.

Równie istotnym elementem wpływającym pozytywnie na sytuację finansową jest również plan połączenia ze Spółką Hyperbook. Informacje przekazywane w ramach planowania i realizowania Połączenia wykazują szereg synergii kosztowych i strategicznych, warto jednak wspomnieć o bardzo istotnym aspekcie wspólnego działania obu Spółek: komplementarnym modelu finansowym. Hyperbook posiada stabilny, przewidywalny i skalowalny model przychodowy, który pozwoli skompensować zmienność w czasie nakładów finansowych Ovid Works, niezbędnych do produkcji gier oraz wynikający ze zmiennego charakteru i zakresu prac w zależności od etapu produkcji.

4.3.1. Rozwój projektów autorskich

Emitent, w okresie swojej działalności, stworzył i wprowadził na rynek 4 tytuły gier, z czego 3 w pełni wydane komercyjnie zaś 2 o funkcjonalności VR (z ang. Virtual Reality czyli „wirtualna rzeczywistość”). Stworzone przez Emitenta gry, w szczególności „Interkosmos 2000” i „Metamorfoza” przynoszą przychód przy relatywnie niskim koszcie zaangażowanym w rewitalizację gier, poniesionym w 2023 roku w zakresie dodania nowej zawartości/ misji, uatrakcyjnienia rozgrywki czy zachęcania do wypróbowania nowszej lub zaktualizowanej wersji gry. Stworzone przez Emitenta gry, są dobrą bazą do tworzenia tzw. „bundle”, zestawów gier, sprzedawanych po obniżonych cenach w zestawach. Gry Emitenta uczestniczyły już kilkakrotnie w bieżącym roku w takich akcjach, w szczególności na platformie Oculus Quest Store – „Interkosmos 2000”, zaplanowane są kolejne. Współpraca z Untold Tales daje realne szanse na osiągnięcie wyższych wpływów ze sprzedaży dla gry, która swoją premierę miała w 2020 roku, a także daje jasny sygnał, że gracze są zainteresowani „Metamorfozą”.

Spółka planuje wydać muzykę do gry „Metamorfoza” na płytach winylowych, stworzyć i udostępnić dodatki do gry „Interkosmos 2000” oraz kontynuować promocje swoich gier na platformach sprzedażowych.



Etap preprodukcji:

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

Etap produkcji:

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

Etap wydania:

- Współpraca z doświadczonym wydawcą.
- Dwa możliwe rezultaty weryfikacji wydawniczej:
 - (1) Zainteresowanie projektem:
 - Możliwość samodzielnej realizacji gry.
 - Możliwość pozyskania wydawcy do marketingu, wydania, portowania lub lokalizacji.
 - (2) Wsparcie w wydaniu:

- Podpisanie umowy z wydawcą na dowolnym etapie.
- Możliwość zmiany założeń czasowo-finansowych tylko w przypadku rozszerzenia zakresu gry.

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

4.3.2. Stabilność finansowa

4.3.2.1. Praca na zlecenie

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

Dofinansowania i granty: Ovid Works intensywnie poszukuje zewnętrznych źródeł finansowania, składając wnioski o dotacje i granty. Głównym celem w 2024 roku było pozyskanie środków na realizację prototypu gry "Metamorfoza 2". Firma skupia się na krótkoterminowych dotacjach (4-6 miesięcy) oraz dotacjach B+R (18-24 miesięcy).

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

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

W pod koniec 2024 roku Spółka, zgodnie z powyższą strategią, podpisała aneks do umowy z Mooneaters. Strony umowy ustaliły, że Wykonawcy – Ovid Works, będzie przysługiwać dodatkowe wynagrodzenie będące % częścią przychodów uzyskanych ze sprzedaży Produktu.

4.3.2.2. Połączenie Ovid Works z Hyperbook

Połączenie z Hyperbook umożliwi Ovid Works nie tylko skokowy wzrost skali działalności, ale też znaczne zwiększenie efektywności finansowej. Synergie kosztowe i przychodowe, dywersyfikacja portfela produktowego oraz nowoczesne zasoby technologiczne zapewniają solidną podstawę do długofalowej stabilności finansowej i dalszego rozwoju. Spółka będzie w stanie lepiej radzić sobie z wahaniami rynkowymi, zwiększyć zaufanie inwestorów i partnerów oraz rozwijać nowe, innowacyjne linie biznesowe.

Wzrost przychodów poprzez synergiczne kanały sprzedaży

- Dzięki integracji sklepów internetowych oraz wspólnej ofercie (gry + sprzęt), Spółka zyska nowe linie przychodowe i rozszerzy bazę klientów.
- Dywersyfikacja produktów i kanałów sprzedaży zmniejszy ryzyko zależności od pojedynczego rynku lub produktu.

Zwiększenie rentowności

- Planowana optymalizacja kosztów operacyjnych, administracyjnych i produkcyjnych, pozwoli na poprawę marż i efektywności kosztowej.
- Zoptymalizowane zatrudnienie oraz lepsze wykorzystanie zespołów kadrowych pozwolą ograniczyć koszty stałe bez utraty jakości.

Lepsze wykorzystanie zasobów intelektualnych i technologicznych

- Przejęcie praw do własności intelektualnej Hyperbook, w tym do niewydanych gier, zwiększy potencjał wydawniczy Ovid Works.
- Dostęp do sprzętu zoptymalizowanego pod VR/AR otwiera możliwości tworzenia bardziej zaawansowanych i rentownych produktów.

Wzmocnienie pozycji rynkowej

- Rozszerzenie działalności na nowe rynki europejskie i pozaeuropejskie oraz nowe kanały sprzedaży (np. fizyczna dystrybucja gier) zwiększy skalę operacyjną i rozpoznawalność marki.
- Wspólne inicjatywy promocyjne (eventy gamingowe, turnieje) poprawią widoczność produktów i zaangażowanie społeczności graczy.

Możliwości inwestycyjne i rozwój technologiczny

- Skonsolidowane know-how oraz narzędzia developerskie i sprzedażowe pozwolą na efektywniejsze zarządzanie projektami i skrócenie czasu wprowadzania produktów na rynek.

Bezpieczne przejęcie zobowiązań i praw

- Przejęcie następuje bez potrzeby uzyskiwania zgód wierzycieli, co zmniejsza ryzyko prawne i operacyjne i pozwala na płynne przejęcie zobowiązań i umów sprzedażowych.

4.3.3. Nowe gry - niższe koszty.

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

4.3.4. Zobowiązania

Działania podejmowane przez Zarząd Spółki w 2024 roku, w tym nawiązane partnerstwa, umożliwiły spłatę kluczowych zobowiązań do kontrahentów i współpracowników.

5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki

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

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

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

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

Strategia koncentruje się na następujących elementach:

1. Analizie otoczenia wewnętrznego i zewnętrznego Spółki.

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

W 2025 Spółka planuje:

- Zrealizować proces planu połączenia Ovid Works S.A. i Hyperbook S.A.
- Kontynuować pracę nad projektem „Everdream Valey” opracowując grę w wersji VR na urządzenia Oculus Quest 2 i Oculus Quest 3.
- Prowadzić prace badawcze a następnie rozwojowe w projekcie „Metamorfoza 2”.
- Kontynuować współpracę z wydawcą Untold Tales w celu promocji i dystrybucji gier Spółki.
- Prowadzić akcje promocyjne wydanych już tytułów gier.
- Doprowadzić przynajmniej jeden nowy projekt do wersji demonstracyjnej i pozyskać wydawcę na sfinansowania pełnego produktu.
- Rozpocząć działania produkcyjne z wykorzystaniem sztucznej inteligencji.
- Złożyć wnioski do Creative Europe na dofinansowanie projektu „Venexia” i „Monumentum”.
- Rozbudować obszar pracy na zlecenie poprzez pozyskanie nowych kontraktów wpisujących się w know-how Spółki oraz mających duży potencjał. Szczególny nacisk kładziemy na realizację projektów „płaskich” w wirtualnej rzeczywistości.

6. Prognozy finansowe

Spółka nie publikowała prognoz, jak również nie planuje publikacji prognoz na 2025 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 osiąmane 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 osiąmane przez Emitenta.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

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

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

Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

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

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

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

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywanych trendów

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

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

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

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania przez

Emitenta pojawiających się tendencji na rynku i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z systemem informatycznym

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

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

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

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

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

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

Ryzyko uzależnienia od kluczowego dystrybutora

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

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

Ryzyko związane z 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 związanie możliwością niepowodzenia współdziałania stron umowy w realizacji prac nad grą „Nemesis: Distress”. Sukces wspólnego przedsięwzięcia zależy bowiem od pełnego zaangażowania, wspólnej wizji i efektywnej współpracy obu konsorcjantów. Z uwagi na okoliczność, że zadania pomiędzy stronami zostały równo rozłożone funkcjonalnie, wszelkie zaburzenia w ich realizacji, jakie dotkną jedną ze spółek, mogą przełożyć się na całość wspólnego przedsięwzięcia. Emitent nie może wykluczyć, że w toku dalszych prac takie sytuacje mogą mieć miejsce.

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

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

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

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

Ryzyko związane z ewentualnym niezaakceptowaniem gier przez producentów platformy zamkniętej

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

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

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

Ryzyko związane z opóźnieniem w produkcji przystosowania gry „Everdream Valley” do wersji VR

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

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

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

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik

finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Emitenta

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

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

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

Ryzyko konkurencji

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

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

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

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

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

Ryzyko związane z realizacją połączenia Ovid Works z HyperBook

Spółka dostrzega ryzyko związane z realizacją planu połączenia Ovid Works S.A. z HyperBook S.A., w szczególności w zakresie braku wymagalnego kworum do przyjęcia przez Walne Zgromadzenie Ovid Works uchwały o połączeniu, a także ryzyko nieprzyjęcia przez akcjonariuszy obecnych na Walnym Zgromadzeniu obu Spółek uchwał o połączeniu.

Spółka dostrzega ryzyko związane z wniesionymi do Ovid Works dotychczas zaliczkami przez inwestorów na poczet przyszłej emisji „Nowych Akcji 3” określonej w Planie Połączenia, jeśli uchwała o połączeniu w obu Spółkach nie zostanie podjęta i koniecznością zwrócenia wniesionych wkładów.

8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2024 roku

8.1. Zarząd

Na dzień publikacji niniejszego raportu w skład Zarządu Emitenta wchodzi:

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

Jacek Dębowski – Członek Zarządu

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

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

Jacek Chojecki - Członek Zarządu

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

8.2. Rada Nadzorcza

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

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

Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz - członek Rady Nadzorczej

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

Pani Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz specjalizuje się w obsłudze podatkowej i prawnej transakcji M&A (w tym W&I). Posiada 12-letnie doświadczenie zawodowe. Przed dołączeniem do CMS pracowała w wiodących międzynarodowych kancelariach prawnych (White & Case, Eversheds Sutherland). Odbyla 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 jedynej w Polsce klubu aniołów biznesu dla kobiet - Black Swan Club.

Michał Kwiatkowski - Członek Rady Nadzorczej

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

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

Absolwent Szkoły Głównej Handlowej oraz Executive MBA INE PAN.

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

Krzysztof Ludwiniak - Członek Rady Nadzorczej

Wykształcenie Pana Krzysztofa Ludwiniaka:

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

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

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

działalność lobbistyczną i edukacyjną na rzecz rozwoju własności pracowniczej i partycypacji kapitałowej zatrudnionych;

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

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

Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

Pan Łukasz Rosiński posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe. Ponadto Pan Łukasz Rosiński studiował na Fachhochschule Ludwigshafen am Rhein, Hochschule für Wirtschaft, Niemcy, jest także absolwentem II edycji Akademii Liderów Rynku Kapitałowego.

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

- w latach 2007 - 2008 Stażysta m.in. w Komisji Nadzoru Finansowego, Allianz TFI oraz CMS Corporate Management Services Sp. z o.o.,
- w latach 2008 - 2012 w Domu Maklerski AmerBrokers S.A. kolejno na stanowiskach: Młodszy Analityk Inwestycyjny, Analityk Inwestycyjny i Dyrektora Departamentu Corporate Finance. Odpowiedzialny za przygotowanie rekomendacji analitycznych dla spółek z sektorów budownictwa, deweloperskiego, chemicznego i gumowego oraz projekty M&A, IPO i emisji obligacji korporacyjnych dla spółek z GPW i NewConnect.,
- w latach 2012 - 2013 zatrudniony na stanowisku Dyrektora Zarządzającego w spółce INFINITY8 S.A., Autoryzowanym Doradcy rynku NewConnect i Catalyst. Był odpowiedzialny za projekty emisji obligacji korporacyjnych oraz przygotowanie projektów M&A oraz pre-IPO na rynku NewConnect.,
- od maja 2014 roku – Prezes Zarządu Macromoney Corporate Finance Sp. z o.o., podmiotu specjalizującego się w doradztwie przy emisjach obligacji korporacyjnych oraz projektach prywatnych emisji akcji spółek technologicznych,
- od czerwca 2014 roku do maja 2015 roku – Członek Zarządu Macromoney Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A., podmiotu będącego w procesie licencyjnym na prowadzenie działalności Towarzystw Funduszy Inwestycyjnych,

- od listopada 2014 roku do kwietnia 2018 roku - Wiceprezes Zarządu The Farm51 Group S.A., odpowiedzialny za relacje inwestorskie, kontakt z instytucjami finansowymi oraz rozwój projektu „Reality 51”,
- od lipca 2014 roku - Członek Rady Nadzorczej Bloober Team S.A.,
- od lipca 2015 roku do marca 2018 roku - Członek Rady Nadzorczej Hemp & Wood S.A.,
- od września 2015 roku do czerwca 2018 roku – Członek Rady Nadzorczej Huckleberry Games S.A.,
- od października 2015 roku - Przewodniczący Rady Nadzorczej Śląskie Kamienice S.A.,
- od sierpnia 2016 – Prezes Zarządu Varsav S.A.,
- od lutego 2018 roku – Prezes Zarządu Crowd Dragons Sp. z o.o.,
- od kwietnia 2018 roku do 15 kwietnia 2019 roku - Członek Rady Nadzorczej The Farm 51 Group S.A.,
- od maja 2018 roku – Członek Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A.,
- od maja 2018 roku - Członek Zarządu Varsav Game Studios S.A.,
- od sierpnia 2018 roku – Członek Rady Nadzorczej Hornigold Reit S.A.,
- od lipca 2019 – obecnie Członek Rady Nadzorczej Emitenta
- od kwietnia 2020 roku - Prezes Zarządu Varsav Game Studios S.A.,

Tomasz Sielicki - Członek Rady Nadzorczej

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

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

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

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

Jacek Dębowski

Jacek Chojecki

Prezes Zarządu

Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 31 marca 2025 roku