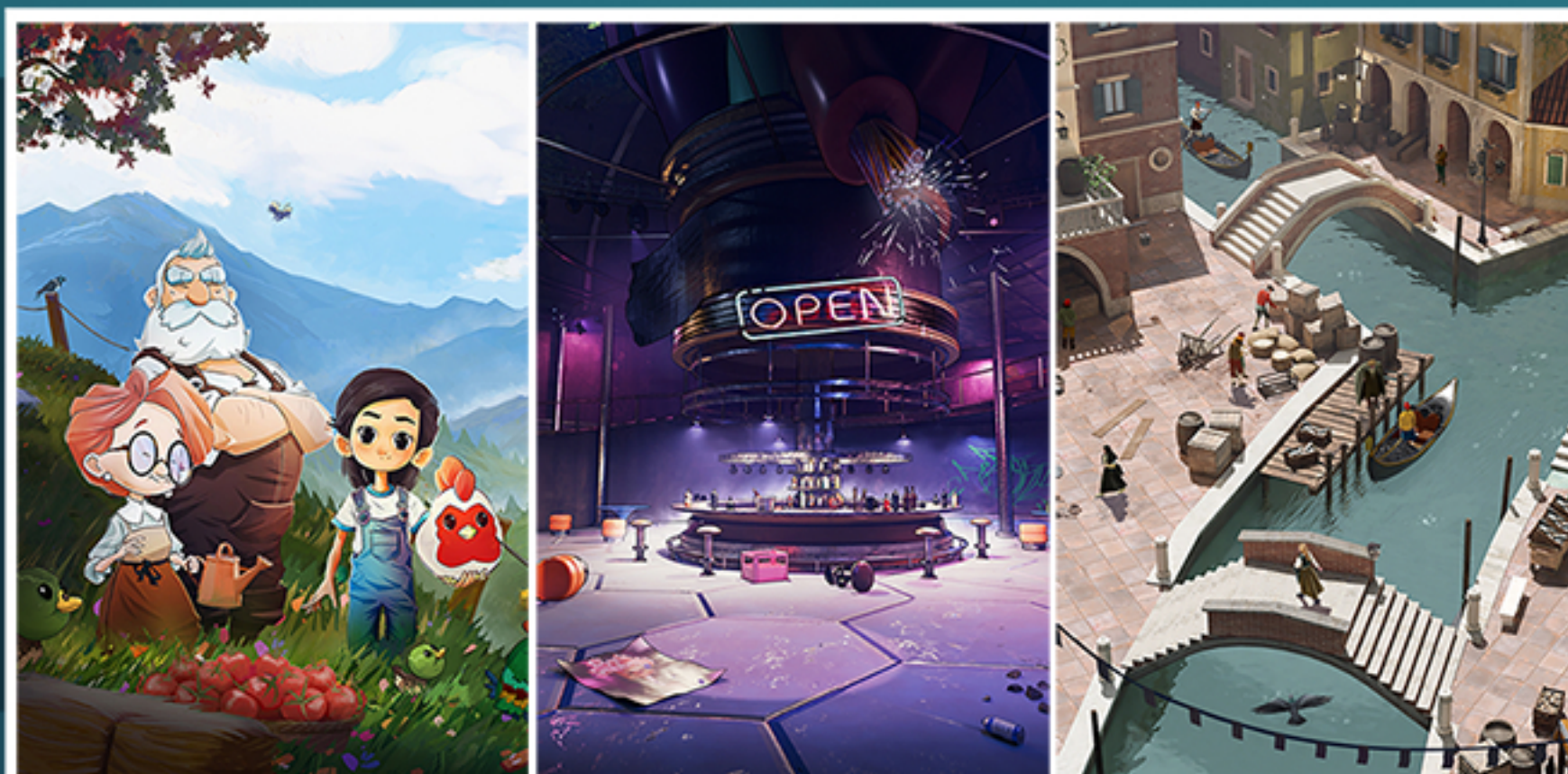




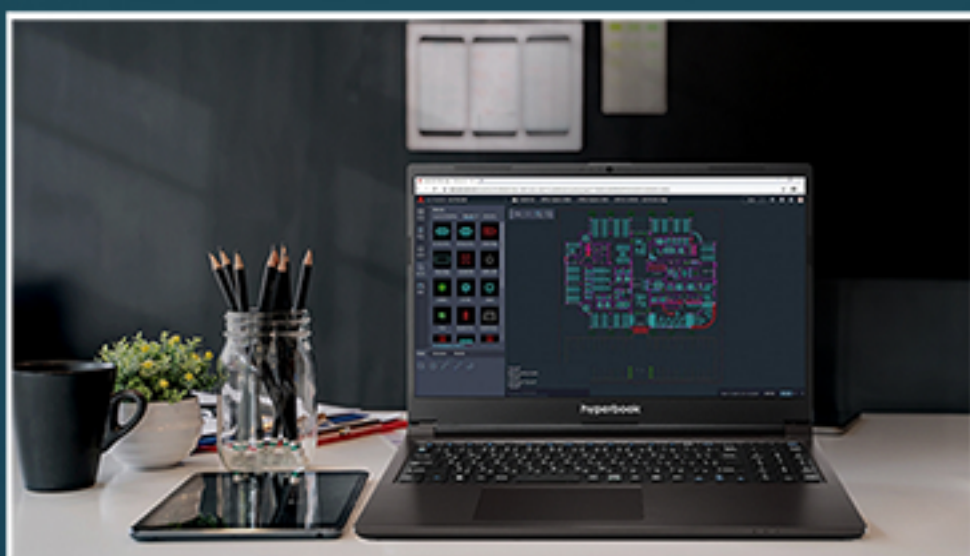
**OVID
WORKS**

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



Za okres
od dnia 1 lipca 2025
do dnia 30 września 2025

hyperbook



Warszawa, dnia 14 listopada 2025 roku

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
1. Projekty Spółki i marka Hyperbook.....	5
1.1. Wydane gry autorskie.....	5
1.1.1. Interkosmos 2000	5
1.1.2. Metamorfoza	6
1.1.3. Nemesis: Distress	8
1.1.4. Interkosmos.....	8
1.2. Projekty Autorskie - w trakcie realizacji.....	9
1.2.1. Metamorphosis 2/ BUGX.....	9
1.2.2. Projekt pod roboczą nazwą „Venezia” / „Venexia”	10
1.3. Projekty na zlecenie/ co-development.....	11
1.3.1. Everdream Valley VR.....	11
1.3.2. ASD: A Special Day	11
1.3.3. Niezapowiedziany projekt symulatora	12
1.4. Hardware – marka Hyperbook.....	12
2. Podstawowe informacje o Emitencie.....	14
2.1. Zarząd	14
2.2. Rada Nadzorcza	14
3. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu	14
4. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	15
5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	15
6. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe (wszystkie dane finansowe prezentowane są w polskich złotych).....	20
6.1. Bilans.....	20
6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy.....	23
6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia	24
6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	26
7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 3 Q 2025 roku.....	28
8. Informacje na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podjął w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, w szczególności poprzez działania nastawione na wprowadzanie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.	31
9. Stanowisko Zarządu odnośnie zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym	31
10. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym	31
11. Informacje dotyczące osób współpracujących z Emitentem	31

Wstęp

Szanowni Państwo,

1 sierpnia 2025 roku nastąpiło połączenie Ovid Works S.A. z Hyperbook S.A. Jest to milowy krok w realizacji strategii spółki, mający na celu budowę silniejszej i bardziej zróżnicowanej struktury firmy. Proces połączenia pozwala na połączenie know-how, optymalizację kosztów oraz zwiększenie możliwości w zakresie realizacji większych produkcji gamingowych.

Hyperbook to polska marka laptopów premium założona w 2006 roku. Od początku działa w modelu „na zamówienie” – klient sam dobiera podzespoły, a sprzęt jest składany indywidualnie. Firma kieruje ofertę zarówno do graczy, jak i profesjonalistów z branży graficznej, programistycznej czy inżynierskiej. Marka wyróżnia się elastycznością konfiguracji, ręcznym montażem i bliską relacją z klientem. Z czasem rozszerzyła działalność o komputery stacjonarne, akcesoria i serwis. Hyperbook stawia na jakość, niezawodność i korzystny stosunek ceny do wydajności, dzięki czemu należy do liderów polskiego rynku laptopów konfigurowalnych.

Wyróżnikami marki są:

- **Klientocentryczność** – każdy klient otrzymuje opiekuna technicznego oraz wsparcie przed- i posprzedażowe. Brak plomb gwarancyjnych, co pozwala użytkownikom samodzielnie modernizować sprzęt bez utraty gwarancji. Takie podejście wydłuża cykl życia produktu i zwiększa jego wartość użytkową.
- **Personalizacja** – kilkadziesiąt opcji konfiguracji, indywidualne testy i tuning.
- **Made in Poland** – projektowanie, montaż i serwis w Polsce.
- **Spółeczność** – współpraca z youtuberami, streamerami, gamedevem i instytucjami edukacyjnymi.
- **Cena** - dla komputerów z wyższej półki oraz dla zachodnich rynków

Hyperbook zapewnia również pełne wsparcie serwisowe w Polsce, co skraca czas napraw i wzmacnia zaufanie klientów indywidualnych oraz biznesowych. Użytkownicy mają możliwość personalizacji wyglądu laptopa, co dodatkowo podkreśla indywidualny charakter marki.

Emitent konsekwentnie rozwija działalność w segmencie gier: produkcji autorskich gier oraz realizacji projektów na zlecenie/ co-dev. W minionym kwartale kontynuowano prace nad kolejnymi odsłonami własnych tytułów. W obszarze projektów kooperacyjnych zrealizowano prace na zlecenie podmiotów zewnętrznych takich jak Mooneaters S.A., rozwijając port gry Everdream Valley VR w ramach przygotowania gry do pełnego releasu w Q4 bieżącego roku. Realizowano również działania w obszarze gier/ platformy dla osób neuroatypowych, ze szczególnym naciskiem na ASD (Autism Syndrom Disorder). Głęboko wierzymy, że gry powinny być dostosowane do jak najszerzej grupy użytkowników. Istotnym elementem prac w tym obszarze jest również budowanie platformy pod gry symulacyjne, które postrzegamy jako bardzo istotny wektor rozwoju w nadchodzących latach.

Przychody z gier opierają się zarówno na sprzedaży produktów własnych, jak i na kontraktach na prace kooperacyjne, co pozwala Ovid Works S.A. elastycznie reagować na zmiany rynku gamedevu i rozbudowywać portfel projektów w kolejnych kwartałach.

Z wyrazami szacunku

Jacek Dębowski
Prezes Zarządu

Jacek Chojecki
Wiceprezes Zarządu

1. Projekty Spółki i marka Hyperbook

1.1. Wydane gry autorskie

1.1.1. Interkosmos 2000



Źródło: Emitent

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

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

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

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

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

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

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



Źródło: Emitent

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

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

1.1.2. Metamorfoza



Źródło:

Emitent

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

„Metamorfoza” to gra, która opiera swój scenariusz na dziwnej i urzekającej powieści Franza Kafki pod tytułem „Przemiana”. „Metamorfoza” jest pierwszoosobową grą, w której akcja odbywa się w pięknych

wnętrzach Pragi w latach 20. XX wieku. Gracz w „Metamorfoza”, podobnie jak w powieści Kafki wciela w rolę robaka, na którego czekają niebezpieczeństwa ze strony krwiożerczego chrząszcza, bezlitosnych zwierząt domowych i olbrzymich ludzi. Gra w surrealistyczny sposób rozwija książkową narrację Kafki, jednocześnie dając graczowi dawkę typowo gromowych elementów, takich jak zagadki środowiskowe, wyzwania sprawnościowe czy odkrywanie alternatywnych dróg ucieczki.

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

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

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

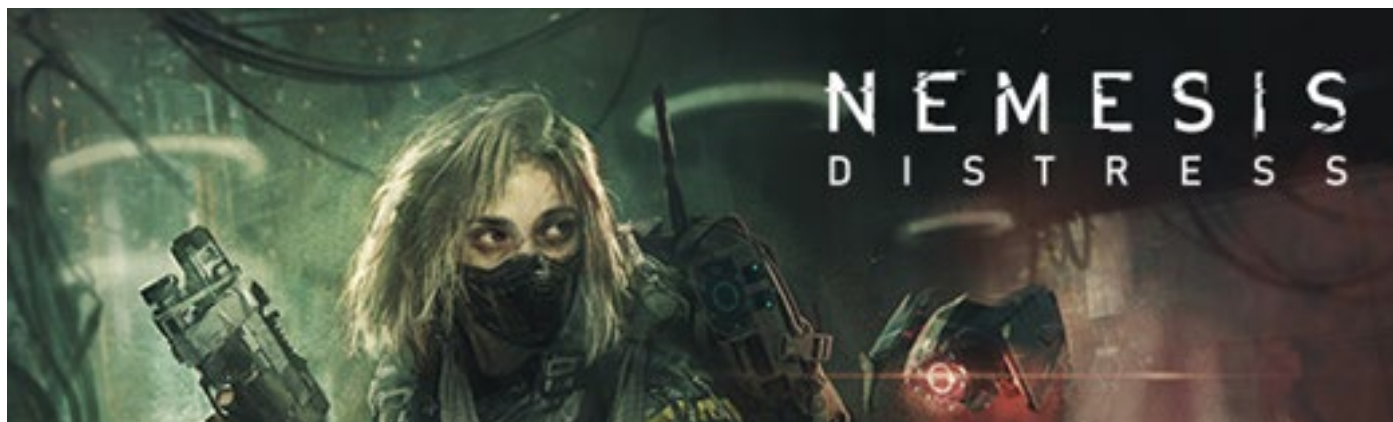
Po trzecie, efekty wszelkich działań Emitenta w obszarze „Metamorfozy” będą przynosić Spółce znacznie więcej korzyści finansowych niż do tej pory. W ocenie Emitenta, dobra znajomość zawartości Gry i pełna kontrola nad jej wszystkimi wersjami dają możliwość działań promocyjno-sprzedażowych, blisko skorelowanych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



Źródło: Emitent

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

1.1.3. Nemesis: Distress



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

15 czerwca 2022 roku gra została udostępniona w wersji tzw. Early access na platformie sprzedażowej Steam. Gra inspirowana jest grą planszową o tym samym tytule. Gra planszowa „Nemesis” (Awaken Realms, autor Adam Kwapiński) stała się światowym hitem i według największego portalu gier planszowych (Bgg.com) jest oceniana przez użytkowników jako trzydziesta piąta najlepsza gra planszowa w historii (overall) oraz dziewiąta najlepsza gra tematyczna w historii. „Nemesis” trafiła już do dziesiątków tysięcy graczy planszowych na całym świecie, planowane są też nowe wydruki. 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, pod koniec marca poinformował o niewdrażaniu nowych aktualizacji i czasowym wstrzymaniu prac nad grą.

1.1.4. Interkosmos



Źródło: Emitent

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

1.2. Projekty Autorskie - w trakcie realizacji

1.2.1. Metamorphosis 2/ BUGX

"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 łamięłówkami 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, wzbogacając

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 wyniosła 200.000 EUR. W efekcie prac nad projektem powstało demo gry, które wykorzystywane jest do negocjacji z potencjalnymi wydawcami. Przeprowadzone rozmowy z targach w 2025 roku wskazują zarówno zainteresowanie projektem ze strony wydawców jak również konieczność zmian, odpowiadających oczekiwaniom zmieniającego się rynku.

1.2.2. Projekt pod roboczą nazwą „Venezia” / „Venexia”



„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 obecnie rozwijana.

Emitent, w 2025 roku otrzymał dofinansowanie w konkursie CREA-MEDIA-2025-DEVVGIM organizowanym przez Creative Europe, w schemacie Video Games and Immersive Content Development w wysokości 200.000 EUR.

Czas realizacji projektu wynosi 12 miesięcy, a prace rozpoczęły się w październiku 2025 roku. Planowane jest pozyskanie wydawcy na tytuł w oparciu o demo, którego realizacja zaplanowana jest początek drugiego kwartału 2027 roku.

1.3. Projekty na zlecenie/ co-development

1.3.1. Everdream Valley VR



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

Zakończenie prac nad grą „Everdream Valley” w wersji na VR planowane było na pierwszy kwartał 2025 roku. Harmonogram prac nad projektem może uległ zmianom z przyczyn niezależnych od Ovid Works. Data premiery gry „Everdream Valley” w wersji VR na platformie Oculus Quest Store wyznaczona została na 15.05.2025 – w formie Early Access. Pełna premiera gry planowana jest na czwarty kwartał bieżącego roku.



1.3.2. ASD: A Special Day



Projekt obejmuje opracowanie i wdrożenie interaktywnej platformy terapeutyczno-edukacyjnej, dedykowanej osobom ze spektrum autyzmu (ASD), ich rodzinom oraz terapeutom. Projekt łączy elementy symulatora życia z mechanizmami wspierającymi rozwój sensoryczny, motoryczny i społeczny użytkowników.

Platforma oferuje:

- gamifikowane środowisko inspirowane codziennymi sytuacjami życiowymi, wspierające proces terapii i nauki poprzez interaktywne doświadczenia,
- modułowy system rozwoju i nauki, umożliwiający bezpieczną eksplorację oraz szeroką personalizację treści,
- narzędzia nadzorcze dla terapeutów i rodziców służące obserwacji zachowań użytkowników w grze i analizie ich potrzeb, co przekłada się na lepsze dostosowanie terapii i warunków rzeczywistych do indywidualnych możliwości danej osoby.

1.3.3. Niezapowiedziany projekt symulatora

Emitent prowadzi prace nad projektem platformy do realizacji gier typu „symulator”, w szczególności w obszarze mechanik i systemów. Są to mechanizmy oraz systemy, które mogą zostać wykorzystane w szeregu zróżnicowanych produkcji z tej kategorii. Szczegółowy plan rozwoju konkretnych produktów jest wciąż w trakcie opracowania.

1.4. Hardware – marka Hyperbook

Marka [Hyperbook](#), której właścicielem od 1 sierpnia 2025, stał się Ovid Works, to wyróżniający się polski producent laptopów, który oferuje unikalne rozwiązania zarówno dla graczy, jak i profesjonalistów. Laptopy do gier marki Hyperbook projektowane są z myślą o najbardziej wymagających użytkownikach, oferując możliwość indywidualnej konfiguracji podzespołów. Klient ma pełną kontrolę nad wyborem karty graficznej, procesora oraz ilości pamięci RAM, co pozwala na stworzenie idealnie dopasowanego sprzętu do osobistych potrzeb. Marka Hyperbook specjalizuje się w budowaniu laptopów od podstaw, na specjalne zamówienie, tj. klient sam dobiera podzespoły, a sprzęt jest składany indywidualnie. Firma kieruje ofertę zarówno do graczy, jak i profesjonalistów z branży graficznej, programistycznej czy inżynierskiej.

Hyperbook nieustannie się rozwija, utrzymując szeroką gamę produktów, zwiększając zakres usług oraz wychodząc naprzeciw oczekiwaniom najbardziej wymagających klientów.

Nasza oferta obejmuje trzy główne linie produktowe:

- **Seria Hyperbook NP** – dla graczy i entuzjastów. Wysokiej klasy GPU (RTX 4060–4090), ekrany 144–240 Hz, RGB, chłodzenie złożone
- **Seria Hyperbook GTR i Liquid** – dla profesjonalistów (CAD, AI, montaż wideo, kodowanie). Mobilne stacje robocze, opcje z ECC, Thunderbolt 4, RAID.

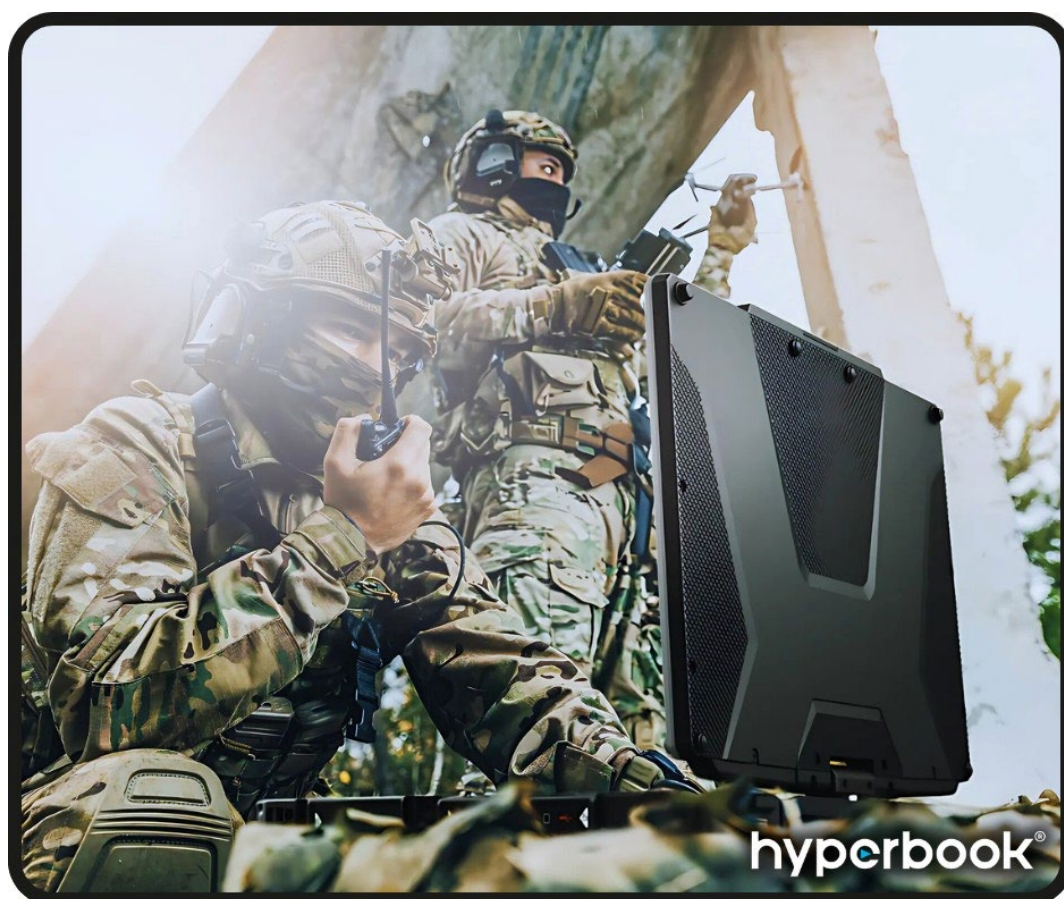
- **Seria Hyperbook L i A** – dla biznesu i administracji. Smukłe modele o dużej wydajności, wysoka mobilność, Windows Pro, opcje zabezpieczeń.

Hyperbook rozpoczął również sprzedaż komputerów stacjonarnych w 2025 r. w odpowiedzi na zapytania klientów oraz potrzeby segmentu gamedev, który po połączeniu z Ovid Works stanie się znacznie bardziej prominentny.

Dodatkowo, HB oferuje konfiguratory komponentów, zestawy edukacyjne, leasing IT oraz rozwiązania do integracji z systemami korporacyjnymi.

Hyperbook uzyskał bardzo wysoki wskaźnik satysfakcji klienta (np. średnia ocen 4,9/5 na portalu Opineo) oraz bardzo niski współczynnik reklamacji (<1%). Hyperbook szczyci się również bardzo wysoką jakością obsługi klienta.

Marka wyróżnia się elastycznością konfiguracji, ręcznym montażem i bliską relacją z klientem. Z czasem rozszerzyła działalność o komputery stacjonarne, akcesoria i serwis. Hyperbook stawia na jakość, niezawodność i korzystny stosunek ceny do wydajności, dzięki czemu należy do liderów polskiego rynku laptopów konfigurowalnych.



Ważną częścią działalności jest serwis i wsparcie techniczne, obejmujące obsługę gwarancyjną, naprawy i doradztwo. Hyperbook prowadzi także dystrybucję komponentów, umożliwiając klientom rozbudowę posiadanego sprzętu.

2. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma:	Ovid Works S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Dobra 4 lok 10, 00-388 Warszawa
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Tel.	+ 48 662 478 920
Internet:	www.ovidworks.com
E-mail:	office@ovidworks.com
KRS:	0000793229
REGON:	363541909
NIP:	701-05-40-701
Kapitał zakładowy na dzień publikacji raportu	2.634.426,00 zł

2.1. Zarząd

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

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

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

2.2. Rada Nadzorcza

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

1. Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz – Przewodnicząca Rady Nadzorczej;
2. Michał Kwiatkowski - Członek Rady Nadzorczej;
3. Wojciech Mroczek - Członek Rady Nadzorczej;
4. Jacek Pirog – Członek Rady Nadzorczej;
5. Tomasz Sielicki – Członek Rady Nadzorczej.

**Obecna Rada Nadzorcza jest Radą drugiej kadencji. Powołanie trzech członków Rady Nadzorczej Emitenta nastąpiło w dniu 30 czerwca 2023 roku (EBI nr 13/2023), powołanie Pana Wojciecha Mroczka nastąpiło w dniu 28 czerwca 2025 (EBI nr 15/2025) a Pana Jacka Piroga w dniu 18 lipca 2025 (EBI nr 17/2025).*

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

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

L.P.	Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach
1	Robert Dziubłowski z podmiotem zależnym 5M Square Sp. z o.o.	7 530 662	28,59%	28,59%
2	Jacek Chojecki	1 614 200	6,13%	6,13%
3	Jacek Dębowski	1 576 036	5,98%	5,98%
4	Piotr Szulborski	1 521 703	5,78%	5,78%
5	Pozostali	14 101 659	53,53%	53,53%
Razem		26 344 260	100%	100%

** W dniu 1 sierpnia 2025 r. Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał wpisu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, połączenia Emitenta, jako „spółki przejmującej”, z Hyperbook Spółka Akcyjna z siedzibą w Białymstoku, KRS: 0000968001, jako spółki przejmowanej „spółka przejmowana”, w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych „K.s.h.” (łączenie się przez przejęcie), tj. przez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Emitenta za akcje Spółki serii G („Akcje Emisji Połączeniowej”, które zostaną przyznane akcjonariuszom Spółki Przejmowanej oraz dokonał wpisu podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 1.170.213,00 zł, poprzez emisję 11.702.130 akcji serii G. W związku z powyższym 1 sierpnia 2025 r. nastąpił dzień połączenia określony w art. 493 § 2 K.s.h., w którym Spółka wstąpiła we wszystkie prawa i obowiązki Spółki Przejmowanej zgodnie z art. 494 K.s.h.*

W dniu połączenia kapitał zakładowy został podwyższony do kwoty 2.440.426,00 zł.

*** W dniu 2 września 2025 r. Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Spółki do kwoty 2.634.426,00 zł w drodze emisji akcji serii H.*

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

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

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

Od 1 sierpnia 2025 roku Emitent stosuje następujące zasady przy sporządzaniu sprawozdań finansowych.

Środki trwałe w budowie

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

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

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

- możliwość, z technicznego punktu widzenia, ukończenia składnika wartości niematerialnych tak, aby nadawał się on do użytkowania lub sprzedaży;
- zamiar ukończenia składnika wartości niematerialnych;
- zdolność do użytkowania lub sprzedaży składnika wartości niematerialnych;
- sposób, w jaki składnik wartości niematerialnych będzie wytwarzał prawdopodobne przyszłe korzyści ekonomiczne;
- dostępność odpowiednich środków technicznych, finansowych i innych, które mają służyć ukończeniu prac rozwojowych oraz użytkowaniu lub sprzedaży składnika wartości niematerialnych;
- możliwość wiarygodnego ustalenia nakładów poniesionych w czasie prac rozwojowych, które można przyporządkować temu składnikowi wartości niematerialnych.

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

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

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

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

Do momentu zakończenia prac rozwojowych, skumulowane koszty pozostające w bezpośrednim związku z tymi pracami prezentuje się jako „Inne długoterminowe rozliczenia międzyokresowe” lub „Inne krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe”. W momencie ukończenia prac rozwojowych, gotowy efekt prowadzonego procesu wytwórczego jest przenoszony do kategorii „Koszty zakończonych prac rozwojowych” i od tego momentu Spółka

rozpoczyna amortyzowanie wytworzonej we własnym zakresie Wartości niematerialnej i prawnej (gry komputerowej). Koszty prac rozwojowych spełniające powyższe kryteria ujmowane są według cen nabycia/wytworzenia pomniejszonych o skumulowaną amortyzację i skumulowane odpisy aktualizujące z tytułu utraty wartości. Wszelkie nakłady przeniesione na kolejny okres są amortyzowane przez przewidywany okres uzyskiwania przychodów ze sprzedaży z danego przedsięwzięcia, ale nie mniej jak 2 lata.

Produkcja w toku i wyroby gotowe

Produkcję w toku oraz wyroby gotowe wycenia się w wysokości rzeczywiście poniesionych kosztów bezpośrednich (materiały, robocizna, inne koszty bezpośrednie) oraz – w uzasadnionych przypadkach – w części kosztów pośrednich przypadających na okres produkcji.

Wycena produkcji w toku na dzień bilansowy dokonywana jest na podstawie zaawansowania produkcji, według rzeczywiście poniesionych kosztów bezpośrednich.

Koszt wytworzenia wyrobów gotowych

Ustalenie kosztu wytworzenia odbywa się na podstawie ewidencji ilościowo-wartościowej materiałów i czasu pracy oraz dokumentacji pomocniczej (np. kart pracy, rozliczeń materiałowych).

Zapasy materiałów

Do zapasów zalicza się:

- Materiały – nabyte w celu zużycia w procesie produkcyjnym,
- Towary – zakupione w celu dalszej ich odsprzedaży.

Wymienione wyżej składniki majątkowe stanowią własność jednostki i mogą znajdować się na terenie spółki i poza nią.

Wycena materiałów w magazynie

Przyjęcie na magazyn wycenia się:

- Materiały, towary – według cen zakupu.

Rozchód z magazynu wycenia się:

- Materiały, towary – według cen zakupu.

Odpisy

W przypadku stwierdzenia utraty przydatności składników rzeczowych aktywów obrotowych jednostka zobowiązana jest do dokonania oceny ich wartości i ujęcia odpisu aktualizacyjnego w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych.

Należności krótko- i długoterminowe

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

Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego. Odpisy aktualizujące wartość należności zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub do kosztów finansowych zależnie od rodzaju należności, której dotyczy odpis aktualizujący.

Należności umorzone, przedawnione lub nieściągalne zmniejszają dokonane uprzednio odpisy aktualizujące ich wartość. Należności umorzone, przedawnione lub nieściągalne, od których nie dokonano odpisów

aktualizujących ich wartość lub dokonano odpisów w niepełnej wysokości, zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub kosztów finansowych.

Transakcje w walucie obcej

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

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

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

Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych

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

Rozliczenia międzyokresowe

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

Kapitał własny

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

Rezerwy na zobowiązania

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Spółce ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków uosabiających korzyści ekonomiczne, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania.

Zobowiązania krótko i długoterminowe

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

finansowych.

Aktywa i zobowiązania finansowe

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

Trwała utrata wartości aktywów

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

Uznawanie przychodów

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

Sprzedaż towarów i produktów

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

Odsetki otrzymane/zapłacone

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

Koszty badań

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

Dotacje

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

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

Podatek dochodowy

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

Zmiany stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w przyjętych zasadach rachunkowości.

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

6.1. Bilans

Zaprezentowane poniżej dane porównywalne za 2024 rok dotyczą Emitenta sprzed połączenia. Natomiast dane za 2025 rok zawierają dane po połączeniu Ovid Works z Hyperbook.

Aktywa

Aktywa		30.09.2024	30.09.2025
Aktywa trwałe	A	1 353 400,74	1 551 049,29
Wartości niematerialne i prawne	A.I	1 347 442,34	1 527 103,33
Koszty zakończonych prac rozwojowych	A.I.1	1 347 442,34	724 535,44
Wartość firmy	A.I.2	0,00	802 567,89
Inne wartości niematerialne i prawne	A.I.3	0,00	0,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	A.I.4	0,00	0,00
Rzeczowe Aktywa Trwałe	A.II	5 958,40	23 945,96
Środki trwałe	A.II.1	5 958,40	23 945,96
Grunty własne	A.II.1.a	0,00	0,00
Budynki i budowle, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	A.II.1.b	0,00	0,00
Urządzenia techniczne i maszyny	A.II.1.c	0,00	0,00
Środki transportu	A.II.1.d	0,00	0,00
Inne środki trwałe	A.II.1.e	5 958,40	23 945,96
Środki trwałe w budowie	A.II.2	0,00	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	A.II.3	0,00	0,00
Należności długoterminowe	A.III	0,00	0,00
Inwestycje długoterminowe	A.IV	0,00	0,00
Nieruchomości	A.IV.1	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	A.IV.2	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa trwałe	A.IV.3	0,00	0,00
w jednostkach powiązanych	A.IV.3.a	0,00	0,00
- udziały lub akcje	A.IV.3.a.i	0,00	0,00
- inne papiery wartościowe	A.IV.3.a.ii	0,00	0,00

Aktywa		30.09.2024	30.09.2025
- udzielone pożyczki	A.IV.3.a.iii	0,00	0,00
- inne długoterminowe aktywa trwałe	A.IV.3.a.iv	0,00	0,00
w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	A.IV.3.b	0,00	0,00
- udziały lub akcje	A.IV.3.b.i	0,00	0,00
- inne papiery wartościowe	A.IV.3.b.ii	0,00	0,00
- udzielone pożyczki	A.IV.3.b.iii	0,00	0,00
- inne długoterminowe aktywa trwałe	A.IV.3.b.iv	0,00	0,00
w pozostałych jednostkach	A.IV.3.c	0,00	0,00
- udziały lub akcje	A.IV.3.c.i	0,00	0,00
- inne papiery wartościowe	A.IV.3.c.ii	0,00	0,00
- udzielone pożyczki	A.IV.3.c.iii	0,00	0,00
- inne długoterminowe aktywa trwałe	A.IV.3.c.iv	0,00	0,00
Inne inwestycje długoterminowe	A.IV.4	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	A.V	0,00	0,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	A.V.1	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	A.V.2	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	B	1 272 668,25	3 266 607,95
Zapasy	B.I	0,00	435 782,23
Materiały	B.I.1	0,00	0,00
Półprodukty i produkcja w toku	B.I.2	0,00	0,00
Produkty gotowe	B.I.3	0,00	0,00
Towary	B.I.4	0,00	371 989,71
Zaliczki na poczet dostaw	B.I.5	0,00	63 792,52
Należności krótkoterminowe	B.II	83 922,00	378 485,12
Należności od jednostek powiązanych	B.II.1	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.II.2	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	B.II.3	83 922,00	378 485,12
Z tytułu dostaw i usług	B.II.3.a	76 268,89	309 684,72
- do 12 miesięcy	B.II.3.a.i	76 268,89	309 684,72
- powyżej 12 miesięcy	B.II.3.a.ii	0,00	0,00
Z tyt. podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń i zdrow. oraz innych świadczeń	B.II.3.b	2 953,32	0,00
Inne	B.II.3.c	4 699,79	68 800,40
Dochodzone na drodze sądowej	B.II.3.d	0,00	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	B.III	51 206,37	862 872,71
Krótkoterminowe aktywa finansowe	B.III.1	51 206,37	862 872,71
w jednostkach powiązanych	B.III.1.a	0,00	0,00
- udziały lub akcje	B.III.1.a.i	0,00	0,00
- inne papiery wartościowe	B.III.1.a.ii	0,00	0,00
- udzielone pożyczki	B.III.1.a.iii	0,00	0,00
- inne krótkoterminowe aktywa trwałe	B.III.1.a.iv	0,00	0,00
w pozostałych jednostkach	B.III.1.b	1 610,96	770 000,00
- udziały lub akcje	B.III.1.b.i	0,00	770 000,00
- inne papiery wartościowe	B.III.1.b.ii	0,00	0,00
- udzielone pożyczki	B.III.1.b.iii	0,00	0,00
- inne krótkoterminowe aktywa trwałe	B.III.1.b.iv	1 610,96	0,00
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	B.III.1.c	49 595,41	92 872,71
- środki pieniężne w kasie i w banku	B.III.1.c.i	49 595,41	92 872,71
- inne środki pieniężne	B.III.1.c.ii	0,00	0,00
- inne aktywa pieniężne (np. odsetki od lokaty terminowej)	B.III.1.c.iii	0,00	0,00
Inne inwestycje krótkoterminowe	B.III.2	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	B.IV	1 137 539,88	1 589 467,89
Należne wpłaty na kapitał (fundusz podstawowy)	C	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	D	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM		2 626 068,99	4 817 657,24

Pasywa

Pasywa		30.09.2024	30.09.2025
Kapitał własny	A	-118 584,43	2 589 116,43
Kapitał podstawowy	A.I	1 072 600,00	2 634 426,00
Kapitał zapasowy, w tym:	A.II	3 508 357,94	4 356 529,77
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)		0,00	0,00
Kapitał z aktualizacji wyceny, w tym	A.III	0,00	0,00
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej		0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe, w tym:	A.IV	0,00	0,00
- kapitały włączone na emisję akcji			0,00
Zysk/Strata z lat ubiegłych	A.V	-4 096 693,89	-3 739 160,56
Zysk		0,00	0,00
Strata		4 096 693,89	3 739 160,56
Zysk/Strata netto	A.VI	-602 848,48	-662 678,78
Zysk		0,00	0,00
Strata		602 848,48	662 678,78
Odpisy z wyniku finansowego bieżącego roku obrotowego	A.VII	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	B	2 744 653,42	2 228 540,81
Rezerwa na zobowiązania	B.I	353 747,00	223 409,50
Rezerwa z tyt. odroczonego podatku dochodowego	B.I.1	0,00	0,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	B.I.2	0,00	0,00
- długoterminowe	B.I.2.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.I.2.b	0,00	0,00
Pozostałe rezerwy	B.I.3	353 747,00	223 409,50
- długoterminowe	B.I.3.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.I.3.b	353 747,00	223 409,50
Zobowiązania długoterminowe	B.II	507 346,76	535 916,86
Wobec jednostek powiązanych	B.II.1	507 346,76	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.II.2	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	B.II.3	0,00	535 916,86
Kredyty i pożyczki	B.II.3.a	0,00	535 916,86
Z tytułu emisji dłużnych pap. wartościowych	B.II.3.b	0,00	0,00
Inne zobowiązania finansowe	B.II.3.c	0,00	0,00
Zobowiązania wekslowe	B.II.3.d	0,00	0,00
Inne	B.II.3.e	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	B.III	1 652 247,90	1 399 893,41
Wobec jednostek powiązanych	B.III.1	0,00	0,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.1.a	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	B.III.1.a.i	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	B.III.1.a.ii	0,00	0,00
Inne	B.III.1.a	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.III.2.	0,00	0,00

Pasywa		30.09.2024	30.09.2025
Z tytułu dostaw i usług	B.III.2.a	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	B.III.2.a.i	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	B.III.2.a.ii	0,00	0,00
Inne	B.III.2.b	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	B.III.3	1 652 247,90	1 399 893,41
Kredyty i pożyczki	B.III.3.a	519 238,63	172 458,12
Z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	B.III.3.b	0,00	0,00
Inne zobowiązania finansowe	B.III.3.c	0,00	0,13
Z tytułu dostaw i usług	B.III.3.d	377 095,56	545 252,10
- do 12 miesięcy	B.III.3.d.i	377 095,56	545 252,10
- powyżej 12 miesięcy	B.III.3.d.ii	0,00	0,00
Zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	B.III.3.e	0,00	309 142,82
Zobowiązania wekslowe	B.III.3.f	0,00	0,00
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	B.III.3.g	76 949,16	178 072,97
Z tytułu wynagrodzeń	B.III.3.h	675 909,02	192 967,27
Inne	B.III.3.i	3 055,53	2 000,00
Fundusze specjalne	B.III.4	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	B.IV	231 311,76	69 321,04
Ujemna wartość firmy	B.IV.1	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	B.IV.2	231 311,76	69 321,04
PASYWA RAZEM		2 626 068,99	4 817 657,24

6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy

Rachunek zysków i strat		01.07.2024- 30.09.2024	01.01.2024- 30.09.2024	01.07.2025- 30.09.2025	01.01.2025- 30.09.2025
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	A	205 651,16	1 171 249,18	840 124,21	1 191 067,28
- w tym od jednostek powiązanych		0,00	0,00	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży produktów	A.I	205 651,16	1 171 249,18	264 593,47	615 536,54
Zmiana stanu produktów	A.II	0,00	0,00	0,00	0,00
Koszt wytworzenia świadczeń na własne potrzeby jednostki	A.III	0,00	0,00	0,00	0,00
Przychód ze sprzedaży towarów i materiałów	A.IV	0,00	0,00	575 530,74	575 530,74
Koszty działalności operacyjnej	B	423 346,42	1 602 941,06	1 130 933,46	1 817 994,33
Amortyzacja	B.I	144 682,43	434 047,27	141 271,28	415 931,63
Zużycie materiałów i energii	B.II	4 261,60	11 535,82	24 641,40	41 618,23
Usługi obce	B.III	228 876,68	1 020 577,93	351 516,14	628 152,92
Podatki i opłaty, w tym:	B.IV	10 998,00	14 730,00	1 651,68	9 807,37
- podatek akcyzowy		0,00	0,00	0,00	0,00
Wynagrodzenia	B.V	29 621,64	98 842,16	109 104,55	180 602,28
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	B.VI	4 906,07	14 202,05	24 893,61	35 703,30
Pozostałe koszty	B.VII	0,00	9 005,83	18 762,33	47 086,13

Rachunek zysków i strat		01.07.2024- 30.09.2024	01.01.2024- 30.09.2024	01.07.2025- 30.09.2025	01.01.2025- 30.09.2025
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	B.VIII	0,00	0,00	459 092,47	459 092,47
Zysk/Strata ze sprzedaży	C	-217 695,26	-431 691,88	-290 809,25	-626 927,05
Pozostałe przychody operacyjne	D	12 998,08	38 995,43	270 596,69	594 925,35
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	D.I	0,00	0,00	0,00	0,00
Dotacje	D.II	12 997,68	38 993,04	269 389,68	587 705,04
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	D.III	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe przychody operacyjne	D.IV	0,40	2,39	1 207,01	7 220,31
Pozostałe koszty operacyjne	E	120 166,23	120 168,00	27 915,16	674 246,27
Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	E.I	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	E.II	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe koszty operacyjne	E.III	120 166,23	120 168,00	27 915,16	674 246,27
Zysk/Strata na działalności operacyjnej	F	-324 863,41	-512 864,45	-48 127,72	-706 247,97
Przychody finansowe	G	0,00	0,00	70 000,00	70 000,00
Dywidendy i udziały w zyskach	G.I	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki uzyskane	G.II	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk ze zbycia inwestycji	G.III	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości inwestycji	G.IV	0,00	0,00	70 000,00	70 000,00
Inne	G.V	0,00	0,00	0,00	0,00
Koszty finansowe	H	29 574,85	89 984,03	17 733,68	26 430,81
Odsetki, w tym:	H.I	26 484,56	86 088,67	13 370,81	14 626,79
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	H.II	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości inwestycji	H.III	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe	H.IV	3 090,29	3 895,36	4 362,87	11 804,02
Zysk/Strata brutto	I	-354 438,26	-602 848,48	4 138,60	-662 678,78
Podatek dochodowy od osób prawnych	J	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	K	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk/strata netto	L	-354 438,26	-602 848,48	4 138,60	-662 678,78

6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia

Rachunek przepływów pieniężnych		01.07.2024- 30.09.2024	01.01.2024- 30.09.2024	01.07.2025- 30.09.2025	01.01.2025- 30.09.2025
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej - metoda pośrednia					
01		-120 289,31	-7 993,95	671 114,91	197 084,34
I. Zysk (strata) netto	02	-354 438,26	-602 848,48	4 138,60	-662 678,78
II. Korekty razem:	03	234 148,95	594 854,53	666 976,31	859 763,12
1. Amortyzacja	04	144 682,43	434 047,27	141 271,28	415 931,63
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	05	0,00	0,00	0,00	0,00

Rachunek przepływów pieniężnych		01.07.2024-30.09.2024	01.01.2024-30.09.2024	01.07.2025-30.09.2025	01.01.2025-30.09.2025
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	06	24 953,42	84 621,37	10 179,97	10 179,97
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	07	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	08	116 022,00	107 684,98	53 409,50	-102 340,50
6. Zmiana stanu zapasów	09	0,00	0,00	-4 980,55	-4 980,55
7. Zmiana stanu należności	10	32 845,62	108 620,59	157 349,83	243 174,58
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	11	6 902,70	-21 307,95	-671 889,86	-707 043,93
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	12	-91 257,22	-118 811,73	-12 065,02	9 529,80
10. Inne korekty	13	0,00	0,00	993 701,16	995 312,12
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I + II)	14	-120 289,31	-7 993,95	671 114,91	197 084,34
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	15	0,00	0,00	-700 000,00	-723 323,58
I. Wpływy	16	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	17	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	18	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Zbycie aktywów finansowych, z tego:	19	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	27	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	28	0,00	0,00	700 000,00	723 323,58
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	29	0,00	0,00	0,00	23 323,58
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	30	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:	31	0,00	0,00	700 000,00	700 000,00
a) w jednostkach powiązanych	32	0,00	0,00	0,00	0,00
- nabycie aktywów finansowych	33			700 000,00	700 000,00
b) w pozostałych jednostkach	34	0,00	0,00	0,00	0,00
- nabycie aktywów finansowych	35	0,00	0,00	0,00	0,00
- udzielone pożyczki długoterminowe	36	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	37	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I - II)	38	0,00	0,00	-700 000,00	-723 323,58
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	39	0,00	-60 000,00	111 077,01	432 077,01
I. Wpływy	40	0,00	0,00	150 000,00	471 000,00
1. Wpływy netto z emisji akcji (wydania udziałów) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	41	0,00	0,00	150 000,00	471 000,00
2. Kredyty i pożyczki	42	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	43	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	44	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	45	0,00	60 000,00	38 922,99	38 922,99
1. Nabycie akcji (udziałów) własnych	46	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	47	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	48	0,00	0,00	0,00	0,00

Rachunek przepływów pieniężnych		01.07.2024- 30.09.2024	01.01.2024- 30.09.2024	01.07.2025- 30.09.2025	01.01.2025- 30.09.2025
4. Spłaty kredytów i pożyczek	49	0,00	60 000,00	28 743,02	28 743,02
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	50	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	51	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	52	0,00	0,00	0,00	0,00
8. Odsetki	53	0,00	0,00	10 179,97	10 179,97
9. Inne wydatki finansowe	54	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I - II)	55	0,00	-60 000,00	111 077,01	432 077,01
D. Przepływy pieniężne netto (A.III+B.III+C.III)	56	-120 289,31	-67 993,95	82 191,92	-94 162,23
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym	57	-120 289,31	-67 993,95	-321 854,53	-498 208,68
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	58	0,00	0,00	0,00	0,00
F. Środki pieniężne na początek okresu	59	169 884,72	117 589,36	10 680,79	187 034,94
G. Środki pieniężne na koniec okresu (D+F), w tym	60	49 595,41	49 595,41	92 872,71	92 872,71
- o ograniczonej możliwości dysponowania	61	0,00	0,00	0,00	0,00

6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym	01.07.2024- 30.09.2024	01.01.2024- 30.09.2024	01.07.2025- 30.09.2025	01.01.2025- 30.09.2025
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	235 853,83	484 264,05	480 245,55	950 927,50
-korekty błędów podstawowych	0,00	0,00	0,00	0,00
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	235 853,83	484 264,05	480 245,55	950 927,50
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	1 072 600,00	1 072 600,00	1 270 213,00	1 072 600,00
1.1. Zmiana kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	1 364 213,00	1 561 826,00
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00	1 364 213,00	1 561 826,00
- wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	0,00	194 000,00	391 613,00
- podwyższenie kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00	1 170 213,00	1 170 213,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	0,00
- umorzenie udziałów (akcji)	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	1 072 600,00	1 072 600,00	2 634 426,00	2 634 426,00
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 508 357,94	3 508 357,94	3 616 010,49	3 150 824,61
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	740 519,28	1 205 705,16
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00	776 000,00	1 566 452,00
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	0,00	0,00	0,00	0,00

Zestawienie zmian w kapitale własnym	01.07.2024-30.09.2024	01.01.2024-30.09.2024	01.07.2025-30.09.2025	01.01.2025-30.09.2025
- z podziału zysku (ustawowo)	0,00	0,00	0,00	0,00
- z podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	0,00	0,00	0,00	0,00
- różnic z aktualizacji wyceny rozchodowych środków trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
- nadwyżki wartości nominalnej umorzonych udziałów nad ich ceną nabycia	0,00	0,00	0,00	0,00
- nadwyżki osiągnięte przy obejmowaniu udziałów powyżej ich wartości nominalnej (agio)	0,00	0,00	776 000,00	1 566 452,00
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00	35 480,72	360 746,84
- pokrycia straty bilansowej	0,00	0,00	0,00	300 401,55
- inne	0,00	0,00	35 480,72	60 345,29
2.2. Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 508 357,94	3 508 357,94	4 356 529,77	4 356 529,77
3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	767 065,00
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	(767 065,00)
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	221 000,00
- odpis z zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
- nie zarejestrowane podwyższenie kapitału podstawowego	0,00	0,00	0,00	221 000,00
- dopłaty do kapitału (wniesione)	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	988 065,00
- podwyższenia kapitału podstawowego	0,00	0,00	0,00	197 613,00
- pokrycia straty bilansowej	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00	0,00	790 452,00
4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(4 096 693,89)	(4 248 621,26)	(4 032 091,92)	(3 739 160,56)
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.4. Strata z lat poprzednich na początek okresu	4 248 621,26	3 604 188,90	4 032 091,92	3 739 160,56
- korekty błędów	0,00	0,00	0,00	0,00
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu po korektach	4 248 621,26	3 604 188,90	4 032 091,92	3 739 160,56
a) zwiększenia z tytułu:	96 482,85	492 504,99	373 886,02	300 401,55
- przeniesienia straty z lat poprzednich do pokrycia	96 482,85	492 504,99	373 886,02	300 401,55
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00

Zestawienie zmian w kapitale własnym	01.07.2024-30.09.2024	01.01.2024-30.09.2024	01.07.2025-30.09.2025	01.01.2025-30.09.2025
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	300 401,55
- pokrycie straty z zysku roku poprzedniego	0,00	0,00	0,00	0,00
- pokrycie straty z kapitału zapasowego	0,00	0,00	0,00	300 401,55
- pokrycie straty z pozostałych kapitałów rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	4 345 104,11	4 096 693,89	4 405 977,94	3 739 160,56
5.7. Zysk (strata) z lat poprzednich na koniec okresu	(4 345 104,11)	(4 096 693,89)	(4 405 977,94)	(3 739 160,56)
6. Wynik finansowy netto	(354 438,26)	(602 848,48)	4 138,60	(662 678,78)
a) zysk netto	0,00	0,00	0,00	0,00
b) strata netto	(354 438,26)	(602 848,48)	4 138,60	(662 678,78)
c) odpisy z zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu - roku obrotowego (BZ)	(118 584,43)	(118 584,43)	2 589 116,43	2 589 116,43
III. Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	(118 584,43)	(118 584,43)	2 589 116,43	2 589 116,43

7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 3 Q 2025 roku.

W związku z połączeniem Ovid Works z Hyperbook w dniu 1 sierpnia 2025 r. Emitent przedstawia dane finansowe za 3 kwartał 2025 r. po połączeniu.

Dane porównywalne za okresy 2024 r. zawierają dane Emitenta sprzed połączenia bez uwzględnienia danych Hyperbook.

Po przejęciu marki Hyperbook, Spółka Ovid Works S.A. rozszerzyła zakres swojej działalności, dywersyfikując źródła przychodów oraz kierunki rozwoju. Obecna działalność koncentruje się wokół dwóch głównych segmentów:

- Pierwszy segment: produkcja własnych gier oraz realizacja również prac na zlecenie. Z uwagi na charakter prowadzonej działalności oraz przyjętą politykę rachunkowości, bieżące wyniki finansowe pozostają obciążone kosztami badań i prac związanych z tworzeniem gier, natomiast przychody ze sprzedaży powstają i są ujmowane dopiero w momencie premiery tych produkcji i uzyskanych wpływów ze sprzedaży gier.
- Drugi segment działalności: produkcja i sprzedaż komputerów konfigurowanych „na zamówienie”. Klient ma możliwość indywidualnego doboru podzespołów (procesora, karty graficznej, pamięci RAM, dysków, akcesoriów), dzięki czemu sprzęt jest dostosowany do jego potrzeb i oczekiwań.

Oferta marki Hyperbook skierowana jest przede wszystkim do:

- graczy (segment gamingowy),
- profesjonalistów z branż graficznej, programistycznej i inżynierskiej, dla których kluczowe znaczenie mają wydajność, niezawodność i personalizacja sprzętu.

W 3 Q 2025 roku Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 840 tys. złotych oraz osiągnął ok 4 tys. złotych zysku netto.

W okresie 3Q 2025 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe działania:

- Wygenerowano przychody w kwocie ok. 840 tys. złotych w tym z tytułu:
 - sprzedaży laptopów i komputerów konfigurowanych 69% (ujęte w pozycji „Przychód ze sprzedaży towarów i materiałów”);
 - sprzedaży gier Spółki na platformach i realizacja prac na zlecenie oraz pozostałych 31% (ujęte w pozycji „Przychody netto ze sprzedaży produktów”.

Wpływ na koszty Spółki miało uwzględnienie, za okres od sierpnia do września (okres po przejęciu), kosztów funkcjonowania Hyperbook.

- Wzrost kosztu usług obcych do poziomu 351 tys. wynikających m.in. z:
 - prowizja z tytułu sprzedaży gier na platformach;
 - kosztów realizacji prac zleconych dotyczących: opracowania gry „Everdream Valley” w wersji na VR, projektu symulatora, „A Special Day”;
 - kosztów usług: księgowych, doradztwa prawnego, licencji dostępowych, wynajmu biur, leasingu, napraw sprzętu ;
 - prowizji z tytułu sprzedaży gier na platformach;
 - wzrostu z uwagi na koszty Hyperbook.
- Wzrost wynagrodzeń do poziomu 109 tys. w związku z ujęciem w kosztach zespołu pracowników przejętej firmy Hyperbook.
- Dodatkowo:
 - koszt amortyzacji gry „Interkosmos 2000” uległ zmniejszeniu w stosunku do wartości prezentowanej w analogicznym okresie 2024 roku, z uwagi na wprowadzoną w grudniu 2024 roku zmianę wartości początkowej skapitalizowanej gry „Interkosmos 2000”.
 - Emitent rozpoczął amortyzację wartości firmy (goodwill) w związku z przejęciem Hyperbook S.A., która zaplanowana została na okres na 20 lat ekonomicznej użyteczności, z uwzględnieniem potencjału technologicznego Hyperbook, w zakresie budowania wysokiej sprzętu komputerowego, co w ocenie Emitenta wykazuje trwały i rozwojowy charakter, a w połączeniu z utrwalonymi relacjami z dotychczasowymi klientami, partnerami biznesowymi marki Hyperbook, rozpoznawalnością sprzętu gamingowego w sektorze gier wideo, tworzy niekonwencjonalną i rozwojową przewagę w branży. Ponad to synergia marki Hyperbook z Ovid Works daje możliwość implementacji innowacyjnych rozwiązań sprzętowych dla nowych użytkowników (graczy) w obszarze integracji technologii VR i AR w oparciu o hardware marki Hyperbook, jak również eksperymentalne badania i rozwój i optymalizację wydajności gier.
- Spółka otrzymała wpływ ostatniej transzy dotacji na projekt „Metamorfoza 2” w kwocie 269 tys. zł, który był wspierany w ramach konkursu organizowanym przez Creative Europe MEDIA.
- Spółka kontynuowała prace badawcze w projekcie „Metamorfoza 2” i w 3 kwartale rozpoznała pozostałe koszty operacyjne w wysokości około 28 tys. złotych.
- Wyceniono na dzień sprawozdawczy krótkoterminowe aktywa finansowe, 700.000 akcji serii H firmy The Dust, które Emitent nabył w 3 kwartale 2025 roku. Wycena nastąpiła na podstawie ceny rynkowej netto.

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

1. Wartość firmy (goodwill) – w związku z połączeniem Emitent rozpoznał wartość przejętej firmy Hyperbook na około 803 tys.
2. Rozpoznano wycenione na dzień sprawozdawczy krótkoterminowe aktywa finansowe w wysokości 770.000 zł, w związku z zakupem w sierpniu 2025 r. 700.000 akcji serii H firmy The Dust o cenie emisyjnej wynoszącej 1,00 zł. The Dust S.A. jest producentem gier na komputery PC i konsole.
3. Na koniec 3Q 2025 roku należności z tytułu dostaw i usług wyniosły około 460,5 tys. złotych, w tym przeterminowane na kwotę 49 tys. zł.
4. Na koniec 3Q 2025 wartość krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych wyniosła 1 589 tys. zł na którą składa się:
 - 900,8 tys. złotych –wartość skapitalizowanego projektu „Nemesis: Distress” do czasu rozpoczęcia amortyzacji.
 - ok 682 tys. zł na wartość poniesionych nakładów na projekty, które Emitent przejął w związku z połączeniem z Hyperbook, będących potencjałem do ich dalszego rozwoju.
5. Kapitał podstawowy Spółki, zwiększył się w trzecim kwartale o kwotę 1.364.213 w związku z rejestracją w KRS kolejnych podwyższeń kapitału w związku:
 - rejestracja akcji serii G „emisji połączeniowej” na kwotę 1.170.213,
 - rejestracją akcji serii H – kwota kapitału 194.000.
6. Kapitał zapasowy zwiększył się o kwotę ok. 740,5 tys. zł. w sposób:
 - zwiększenie o 776 tys. zł – jako nadwyżka ceny emisyjnej Akcji serii H ponad ich wartość nominalną w związku z rejestracją w KRS podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z emisji akcji serii H;
 - zmniejszenie o 35,5 tys. zł – koszt emisji Akcji serii G i H.
7. Spółka rozpoznała kredyt długoterminowy w wysokości 536 tys. oraz krótkoterminowy - 172,5 tys. z których środki przeznaczone zostały m.in. na zbudowanie magazynu komponentów do produkcji laptopów i komputerów stacjonarnych konfigurowanych.
8. Nastąpił istotny wzrost zobowiązań z tytułu
 - dostaw i usług w zakresie prac zleconych do projektów studia, usług księgowych i prawnych związanych z połączeniem;
 - dostaw komponentów do produkcji laptopów i komputerów stacjonarnych konfigurowanych;
 - podatków i ZUS, z czego ponad 80 tys. zostało opłaconych w kolejnym, czwartym kwartale.
9. Nastąpiło przekwalifikowanie z pozycji „Inne zobowiązania finansowe” kwoty 820 tys. złoty z tytułu dokonanych w poprzednich okresach sprawozdawczych wpłat na poczet emisji akcji serii H, do pozycji kapitału podstawowego i zapasowego, w związku z rejestracją w KRS podwyższenia kapitału zakładowego Spółki.
10. 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.

Istotne zdarzenia po okresie objętym raportowaniem:

W dniu 3 października 2025 Emitent otrzymał z Komisji Europejskiej, pierwszą transzę dofinansowania w wysokości 140.000 EUR na realizację projektu „Venezia”. Dofinansowanie projektu realizowane jest w związku z wygraną w konkursie CREA-MEDIA-2025-DEVVGIM organizowanym przez Creative Europe, w schemacie Video Games and Immersive Content Development.

Czas trwania projektu określony został na 12 miesięcy.

Emitent informował o zakwalifikowaniu projektu gry "Venezia" do dofinansowania w ramach konkursu organizowanego przez Creative Europe raportem bieżącym ESPI 17/2025 z dnia 5 sierpnia 2025 r.

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

W 3 Q 2025 Emitent:

- ✓ Prowadził prace nad projektem „Metamorfoza 2”, dofinansowanym z Creative Europe MEDIA.

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

Spółka nie publikuje prognoz wyników.

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

Emitent nie informował o takich działaniach w dokumencie informacyjnym.

11. Informacje dotyczące osób współpracujących z Emitentem

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

Warszawa, dnia 14 listopada 2025 roku.

Jacek Dębowski – Prezes Zarządu

Jacek Chojecki – Wiceprezes Zarząd