



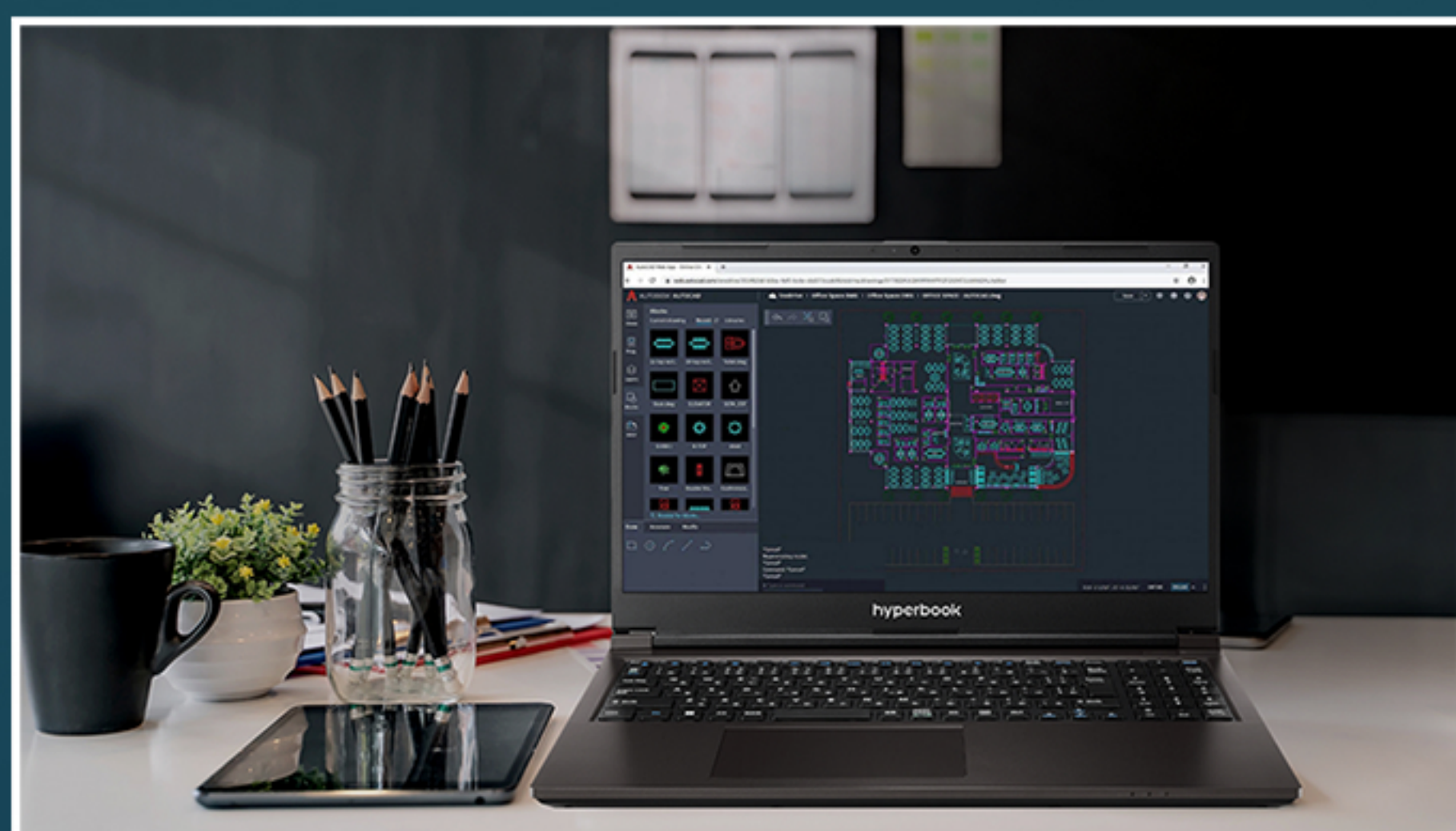
**OVID
WORKS**

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



Za okres
od dnia 1 października 2025
do dnia 31 grudnia 2025

hyperbook



Warszawa, dnia 13 lutego 2026 roku

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
1. Projekty Spółki i marka Hyperbook	6
1.1. Wydane gry autorskie	6
1.1.1. Interkosmos 2000	6
1.1.2. Metamorfoza	7
1.1.3. Nemesis: Distress	9
1.1.4. Interkosmos	10
1.2. Projekty Autorskie - w trakcie realizacji	10
1.2.1. Metamorphosis 2/ BUGX	10
1.2.2. Projekt pod roboczą nazwą „Venezia” / „Venexia”	11
1.3. Projekty na zlecenie/ co-development	12
1.3.1. Everdream Valley VR	12
1.3.2. Niezapowiedziany projekt symulatora	13
1.4. Hardware – marka Hyperbook	13
2. Podstawowe informacje o Emitencie	14
2.1. Zarząd	15
2.2. Rada Nadzorcza	15
3. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu	15
4. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	16
5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	16
6. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe (wszystkie dane finansowe prezentowane są w polskich złotych)	21
6.1. Bilans	21
6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy	24
6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia	25
6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	27
7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 4 Q 2025 roku	29
7.1. Komentarz do wyników	30
7.2. Komentarz do bilansu	31
7.3. Istotne zdarzenia po okresie objętym raportowaniem	32
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	32
9. Stanowisko Zarządu odnośnie zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym	32
10. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym	32
11. Informacje dotyczące osób współpracujących z Emitentem	32

Wstęp

Szanowni Państwo,

IV kwartał 2025 roku był dla Ovid Works S.A. okresem intensywnych działań operacyjnych oraz istotnych decyzji o charakterze strategicznym, które będą miały wpływ na dalszy rozwój Spółki w kolejnych latach. Okres ten był również czasem wzmożonej aktywności w dwóch segmentach działalności Spółki.

Segment gier komputerowych

W obszarze produkcji własnych gier oraz realizacji zleceń kontynuowaliśmy zaawansowane prace nad projektami z naszego portfela. Szczególnie istotnym projektem, w którym Ovid Works uczestniczył jako wykonawca, było tworzenie fundamentów pod grę z gatunku symulatorów renowacji. Gry tego typu, polegające na zarządzaniu, odnawianiu i komercjalizacji przestrzeni (mieszkań, obiektów użytkowych), stanowią obecnie jeden z najbardziej perspektywicznych segmentów rynku.

Współpraca z personelem klienta posiadającym bogate doświadczenie w tym gatunku pozwoliła nam pozyskać unikalny know-how. Zamierzamy go wykorzystać w nadchodzących projektach własnych. Gatunek ten idealnie wpisuje się w globalny trend „cozy games” – produkcji relaksujących i pozbawionych przemocy, w których Ovid Works z powodzeniem operuje już na rynku VR (m.in. przy produkcji Everdream Valley VR).

Premiera Everdream Valley VR miała miejsce w IV kwartale 2025 roku. Odpowiadając na dynamiczną sytuację w sklepie Meta Quest Store, wspólnie z Mooneaters (właścicielem IP), zdecydowaliśmy o korekcie ceny po premierze. Pozytywne efekty tej decyzji w postaci zwiększonej dynamiki sprzedaży odnotowaliśmy z lekkim przesunięciem, na początku kolejnego kwartału.

Należy jednak zaznaczyć, że globalny rynek VR mierzy się obecnie z przejściowym spadkiem zainteresowania, co potwierdzają wyniki Reality Labs (dywizji Meta odpowiedzialnej za ekosystem Quest). Strata operacyjna tego segmentu na poziomie 6 mld USD w Q4 2025 r. (łącznie 19,2 mld USD w całym roku) bezpośrednio rzutuje na ekosystem deweloperski. Jako twórcy odczuwamy to m.in. poprzez błędy generowane na poziomie aktualizacji systemowych Meta Quest OS, które – choć niezależne od nas – rzutują na oceny użytkowników. Nasz zespół aktywnie monitoruje te kwestie, by minimalizować ich wpływ na doświadczenia graczy.

Ważnym wydarzeniem kwartału było otrzymanie 3 października 2025 r. pierwszej transzy dofinansowania z Komisji Europejskiej w wysokości 140 000 EUR na realizację gry o roboczym tytule „Venezia”. Wsparcie uzyskane w ramach prestiżowego programu Creative Europe (CREA-MEDIA-2025-DEVVGIM) potwierdza wysoką jakość merytoryczną naszych nadchodzących produkcji. Projekt zaplanowany jest na 12 miesięcy, a szczegóły na jego temat prezentujemy w dalszej części raportu.

W analizowanym okresie kontynuowaliśmy działania mające na celu poszerzenie kompetencji Spółki o obszar wsparcia wydawniczego dla zewnętrznych twórców indie. Działania te mają obecnie charakter niskonakładowego pilotażu, realizowanego przy minimalnym zaangażowaniu kapitałowym, głównie w oparciu o pasję i czas zespołu budującego te kompetencje wewnątrz Ovid Works.

Celem tej inicjatywy nie jest obecnie generowanie masowych wolumenów sprzedaży, lecz weryfikacja procesów rynkowych i budowanie relacji z utalentowanymi deweloperami. Przykładem takiego podejścia była

premiera tytułu „Necrologium”. Choć gra – zgodnie z naszymi założeniami dla tego typu niszowej produkcji – nie stała się hitem sprzedażowym, odniosła istotny sukces jakościowy, uzyskując 95% pozytywnych recenzji na platformie Steam.

Dla Spółki był to cenny "proof of concept", który pozwolił nam w praktyce zweryfikować ścieżkę wydawniczą przy znikomym ryzyku finansowym. Inwestorzy powinni interpretować te działania jako element długofalowego budowania wartości i narzędzi wspierających nasze przyszłe produkcje własne, a nie jako główny filar przychodowy bieżącego okresu. Ze względu na niską istotność finansową tych pojedynczych projektów, Spółka nie komunikuje ich w trybie raportów bieżących (ESPI), traktując je jako działania operacyjne o charakterze rozwojowym.

Segment hardware/ Hyperbook

W IV kwartale Spółka koncentrowała się na wzmacnianiu pozycji w sektorze zamówień publicznych oraz dywersyfikacji oferty produktowej. Kluczowym wydarzeniem był udział w Game Industry Conference w Poznaniu, gdzie Zarząd przeprowadził merytoryczne rozmowy z Wiceministrem Cyfryzacji, Rafałem Rosińskim. Dialog dotyczył optymalizacji wymagań technicznych w przetargach publicznych, co otwiera przed marką Hyperbook drogę do szerszej obecności w jednostkach administracji państwowej i edukacji.

Kluczowe osiągnięcia biznesowe:

- Sektor Militarny: Spółka zrealizowała zamówienia dla wojska na łączną kwotę 619 181 zł brutto, co potwierdza wysoką jakość i niezawodność oferowanych rozwiązań w najbardziej wymagających segmentach.
- Partnerstwa Strategiczne: Nawiązano współpracę z firmą Elmark Automatyka w zakresie dystrybucji wzmocnionych laptopów marki Getac. Pozwala to Spółce na wejście w segment urządzeń typu rugged, dedykowanych dla przemysłu i służb mundurowych.
- Promocja i Gaming: Podczas GIC Poznań Spółka zaprezentowała flagowe laptopy Hyperbook oraz autorskie projekty gier, budując synergię między hardwarem a softwarem.

Wyzwania rynkowe:

- Czwarty kwartał upłynął pod znakiem dużej dynamiki cenowej na rynku komponentów. Spółka mierzyła się z istotnym wzrostem kosztów pamięci RAM oraz dysków SSD, co wymagało aktywnego zarządzania łańcuchem dostaw i polityką cenową w celu ochrony marży.

Inne

Równolegle, w dniu 28 listopada 2025 r., Zarząd Ovid Works S.A. oraz Zarząd The Dust S.A. z siedzibą we Wrocławiu uzgodniły i podpisały plan podziału The Dust S.A., sporządzony zgodnie z art. 534 Kodeksu spółek handlowych. Podział nastąpi w trybie art. 529 § 1 pkt 4 K.s.h., tj. poprzez przeniesienie części majątku Spółki Dzielonej na Ovid Works S.A. (podział przez wydzielenie), a jego skuteczność nastąpi z dniem wpisu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki.

Plan Podziału wraz z wymaganymi załącznikami, w tym projektami uchwał, projektem zmian statutu, ustaleniem wartości majątku Spółki Dzielonej oraz sprawozdaniem Zarządu uzasadniającym podział, został przekazany do publicznej wiadomości oraz udostępniony na stronie internetowej Spółki <https://ovidworks.com/polaczenie/>. O kolejnych istotnych etapach procesu, będziemy Państwa informować w formie raportów bieżących.

Zarząd Spółki postrzega powyższe działania jako element konsekwentnie realizowanej strategii rozwoju, ukierunkowanej na wzmacnianie potencjału produkcyjnego, dywersyfikację źródeł finansowania oraz budowę długoterminowej wartości dla Akcjonariuszy.

Dziękujemy Państwu za okazane zaufanie.

Z wyrazami szacunku

Jacek Dębowski
Prezes Zarządu

Tomasz Jarka
Wiceprezes Zarządu

Jacek Chojecki
Członek 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).

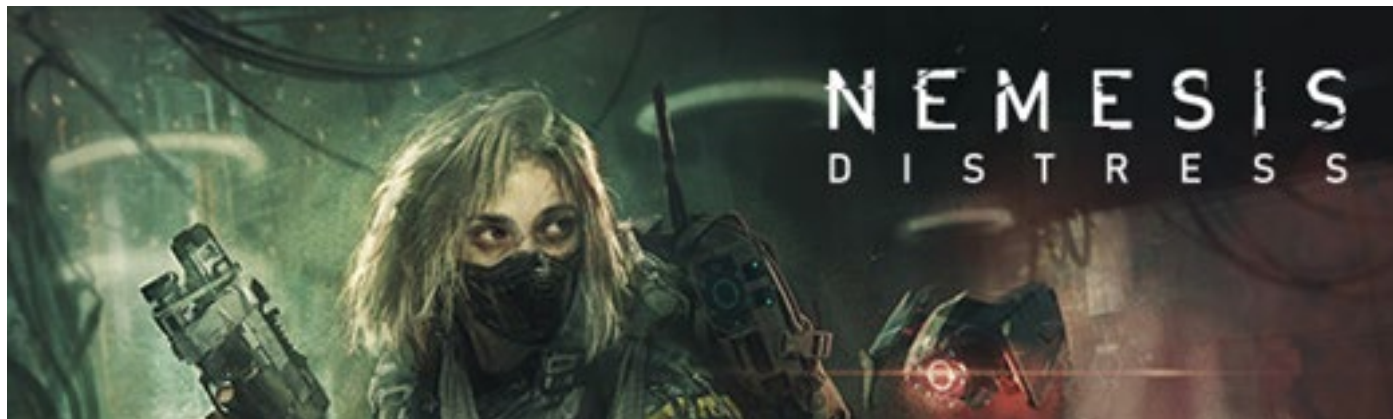
Po trzecie, efekty wszelkich działań Emitenta w obszarze „Metamorfozy” będą przynosić Spółce znacznie więcej korzyści finansowych niż do tej pory. W ocenie Emitenta, dobra znajomość zawartości Gry i pełna kontrola nad jej wszystkimi wersjami dają możliwość działań promocyjno-sprzedażowych, blisko skorelowanych 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 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, 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, wzbogacające

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 r. – w formie Early Access. Pełna premiera miała miejsce 18.12.2025 r.



1.3.2. 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 konfiguratorzy 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*;
- Tomasz Jarka - Wiceprezes Zarządu **
- Jacek Chojecki – Członek Zarządu.**

Jacek Dębowski i Jacek Chojecki powołani zostali na drugą kadencję przez Radę Nadzorczą Spółki w dniu 19 maja 2023 roku, o czym Spółka informowała w drodze komunikatu bieżącego EBI 9/2023.

***W dniu 18 grudnia 2026 roku, Tomasz Jarka powołany został do Zarządu Ovid Works S.A. na funkcję Wiceprezesa, natomiast Jackowi Chojeckiemu powierzono pełnienie funkcji Członka Zarządu Spółki – komunikat bieżący EBI 5/2025 z dnia 18 grudnia 2026 r.*

2.2. Rada Nadzorcza

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

1. Szymon Kuliński– Przewodniczący Rady Nadzorczej
2. Bogusław Kisielewski - 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: Tomasza Sielickiego nastąpiło w dniu 30 czerwca 2023 roku (EBI nr 13/2023), Pana Wojciecha Mroczka - 28 czerwca 2025 roku (EBI nr 15/2025), Pana Jacka Piroga - 18 lipca 2025 (EBI nr 17/2025).

W dniu 20 listopada 2025 rezygnację z pełnionej funkcji złożył Michał Kwiatkowski (EBI 1/2025), natomiast 12 grudnia 2025 roku rezygnację złożyła Przewodnicząca Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz (EBI 2/2025). W dniu 18 grudnia do Rady Nadzorczej zostali powołani: Szymon Kuliński (EBI 3/2025) i Pan Bogusław Kisielewski (EBI 4/2025).

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 pomniejszych 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

Nazwa		31.12.2024	31.12.2025
Aktywa trwałe	A	1 137 731,43	1 403 061,94
Wartości niematerialne i prawne	A.I	1 132 086,63	1 381 178,86
Koszty zakończonych prac rozwojowych	A.I.1	1 132 086,63	588 685,05
Wartość firmy	A.I.2	0,00	792 493,81
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	5 644,80	21 883,08
Środki trwałe	A.II.1	5 644,80	21 883,08
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	5 644,80	21 883,08
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
- 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

Nazwa		31.12.2024	31.12.2025
- 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	1 446 440,74	3 192 167,39
Zapasy	B.I	0,00	286 511,95
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	276 031,35
Zaliczki na poczet dostaw	B.I.5	0,00	10 480,60
Należności krótkoterminowe	B.II	302 080,62	340 834,41
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	302 080,62	340 834,41
Z tytułu dostaw i usług	B.II.3.a	294 472,70	261 591,51
- do 12 miesięcy	B.II.3.a.i	294 472,70	212 509,01
- powyżej 12 miesięcy	B.II.3.a.ii	0,00	49 082,50
Z tyt. podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń i zdrow. oraz innych świadczeń	B.II.3.b	2 908,13	0,00
Inne	B.II.3.c	4 699,79	79 242,90
Dochodzone na drodze sądowej	B.II.3.d	0,00	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	B.III	188 645,90	966 000,74
Krótkoterminowe aktywa finansowe	B.III.1	188 645,90	966 000,74
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	591 000,00
- udziały lub akcje	B.III.1.b.i	0,00	591 000,00
- 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	187 034,94	375 000,74
- środki pieniężne w kasie i w banku	B.III.1.c.i	187 034,94	375 000,74
- 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	955 714,22	1 598 820,29
Należne wpłaty na kapitał (fundusz podstawowy)	C	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	D	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM		2 584 172,17	4 595 229,33

Nazwa		31.12.2024	31.12.2025
Kapitał własny	A	950 927,50	2 395 964,50
Kapitał podstawowy	A.I	1 072 600,00	2 634 426,00
Kapitał zapasowy, w tym:	A.II	3 150 824,61	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	767 065,00	0,00
- kapitały wpłacone na emisję akcji		767 065,00	0,00
Zysk/Strata z lat ubiegłych	A.V	-3 739 160,56	-3 739 160,56
Zysk		0,00	0,00
Strata		3 739 160,56	3 739 160,56
Zysk/Strata netto	A.VI	-300 401,55	-855 830,71
Zysk		0,00	0,00
Strata		300 401,55	855 830,71
Odpisy z wyniku finansowego bieżącego roku obrotowego	A.VII	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	B	1 633 244,67	2 199 264,83
Rezerwa na zobowiązania	B.I	325 750,00	108 157,00
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	325 750,00	108 157,00
- długoterminowe	B.I.3.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.I.3.b	325 750,00	108 157,00
Zobowiązania długoterminowe	B.II	0,00	506 200,83
Wobec jednostek powiązanych	B.II.1	0,00	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	506 200,83
Kredyty i pożyczki	B.II.3.a	0,00	506 200,83
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	1 199 180,59	1 528 583,64
Wobec jednostek powiązanych	B.III.1	0,00	0,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.1.a	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	B.III.1.a.i	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	B.III.1.a.ii	0,00	0,00
Inne	B.III.1.a	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.III.2.	0,00	0,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.2.a	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	B.III.2.a.i	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	B.III.2.a.ii	0,00	0,00
Inne	B.III.2.b	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	B.III.3	1 199 180,59	1 528 583,64
Kredyty i pożyczki	B.III.3.a	0,00	172 458,12
Z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	B.III.3.b	0,00	0,00
Inne zobowiązania finansowe	B.III.3.c	720 000,00	3 000,08
Z tytułu dostaw i usług	B.III.3.d	137 311,84	302 876,46
- do 12 miesięcy	B.III.3.d.i	137 311,84	302 876,46
- powyżej 12 miesięcy	B.III.3.d.ii	0,00	0,00
Zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	B.III.3.e	0,00	579 306,01
Zobowiązania wekslowe	B.III.3.f	0,00	0,00

Nazwa		31.12.2024	31.12.2025
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	B.III.3.g	121 193,37	124 554,47
Z tytułu wynagrodzeń	B.III.3.h	207 433,97	344 388,50
Inne	B.III.3.i	13 241,41	2 000,00
Fundusze specjalne	B.III.4	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	B.IV	108 314,08	56 323,36
Ujemna wartość firmy	B.IV.1	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	B.IV.2	108 314,08	56 323,36
- długoterminowe	B.IV.2.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.IV.2.b	108 314,08	56 323,36
PASYWA RAZEM		2 584 172,17	4 595 229,33

6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy

Nazwa		01.10.2024- 31.12.2024	01.01.2024- 31.12.2024	01.10.2025- 31.12.2025	<i>gaming</i> 01.10.2025- 31.12.2025	<i>hardware</i> 01.10.2025- 31.12.2025	01.01.2025- 31.12.2025
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	A	633 730,64	1 804 979,82	1 453 039,66	271 569,54	1 181 470,12	2 644 106,94
- w tym od jednostek powiązanych		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży produktów	A.I	633 730,64	1 804 979,82	293 901,22	271 569,54	22 331,68	909 437,76
Zmiana stanu produktów	A.II	0,00	0,00	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	0,00	0,00
Przychód ze sprzedaży towarów i materiałów	A.IV	0,00	0,00	1 159 138,44	0,00	1 159 138,44	1 734 669,18
Koszty działalności operacyjnej	B	726 898,17	2 329 839,23	2 081 293,75	406 472,62	1 674 821,13	3 899 288,08
Amortyzacja	B.I	79 374,48	513 421,75	147 987,35	12 136,96	135 850,39	563 918,98
Zużycie materiałów i energii	B.II	9 615,41	21 151,23	30 999,45	6 618,85	24 380,60	72 617,68
Usługi obce	B.III	526 409,81	1 546 987,74	372 232,99	310 143,21	62 089,78	1 000 385,91
Podatki i opłaty, w tym:	B.IV	4 198,00	18 928,00	680,36	-236,97	917,33	10 487,73
- podatek akcyzowy		0,00	0,00	0,00		0,00	0,00
Wynagrodzenia	B.V	82 258,42	181 100,58	281 720,77	70 565,50	211 155,27	462 323,05
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	B.VI	15 476,54	29 678,59	52 738,86	6 158,71	46 580,15	88 442,16
Pozostałe koszty	B.VII	9 565,51	18 571,34	25 291,99	1 086,36	24 205,63	72 378,12
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	B.VIII	0,00	0,00	1 169 641,98	0,00	1 169 641,98	1 628 734,45
Zysk/Strata ze sprzedaży	C	-93 167,53	-524 859,41	-628 254,09	-134 903,08	-493 351,01	-1 255 181,14
Pozostałe przychody operacyjne	D	670 304,32	709 299,75	806 588,88	778 838,59	27 750,29	1 401 514,23
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	D.I	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Dotacje	D.II	312 919,68	351 912,72	608 837,68	608 837,68	0,00	1 196 542,72
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	D.III	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe przychody operacyjne	D.IV	357 384,64	357 387,03	197 751,20	170 000,91	27 750,29	204 971,51
Pozostałe koszty operacyjne	E	257 544,73	377 712,73	160 671,49	147 779,60	12 891,89	834 917,76
Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	E.I	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	E.II	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe koszty operacyjne	E.III	257 544,73	377 712,73	160 671,49	147 779,60	12 891,89	834 917,76
Zysk/Strata na działalności operacyjnej	F	319 592,06	-193 272,39	17 663,30	496 155,91	-478 492,61	-688 584,67
Przychody finansowe	G	303,01	303,01	0,00	0,00	0,00	70 000,00
Dywidendy i udziały w zyskach	G.I	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
od jednostek powiązanych, w tym:	G.IA	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Nazwa		01.10.2024- 31.12.2024	01.01.2024- 31.12.2024	01.10.2025- 31.12.2025	<i>gaming</i> 01.10.2025- 31.12.2025	<i>hardware</i> 01.10.2025- 31.12.2025	01.01.2025- 31.12.2025
- w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
od jednostek pozostałych, w tym:	G.I.B	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
- w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki uzyskane	G.II	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
- od jednostek powiązanych		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk ze zbycia inwestycji	G.III	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
- w jednostkach powiązanych		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości inwestycji	G.IV	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	70 000,00
Inne	G.V	303,01	303,01	0,00	0,00	0,00	0,00
Koszty finansowe	H	17 448,14	107 432,17	210 815,23	192 029,85	18 785,38	237 246,04
Odsetki, w tym:	H.I	21 343,50	107 432,17	9 873,73	839,80	9 033,93	24 500,52
- od jednostek powiązanych		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	H.II	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
- w jednostkach powiązanych		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości inwestycji	H.III	0,00	0,00	182 000,00	182 000,00	0,00	182 000,00
Pozostałe	H.IV	-3 895,36	0,00	18 941,50	9 190,05	9 751,45	30 745,52
Zysk/Strata brutto	I	302 446,93	-300 401,55	-193 151,93	304 126,06	-497 277,99	-855 830,71
Podatek dochodowy od osób prawnych	J	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	K	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk/strata netto	L	302 446,93	-300 401,55	-193 151,93	304 126,06	-497 277,99	-855 830,71

6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia

Rachunek przepływów pieniężnych		01.10.2024- 31.12.2024	01.01.2024- 31.12.2024	01.10.2025- 31.12.2025	01.01.2025- 31.12.2025
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej - metoda pośrednia	01	-293 578,85	-301 572,80	318 680,01	515 764,35
I. Zysk (strata) netto	02	302 446,93	-300 401,55	-193 151,93	-855 830,71
II. Korekty razem:	03	-596 025,78	-1 171,25	511 831,94	1 371 595,06
1. Amortyzacja	04	79 374,48	513 421,75	147 987,35	563 918,98
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	05	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	06	29 461,23	114 082,60	3 835,95	14 015,92
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	07	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	08	-27 997,00	79 687,98	-115 252,50	-217 593,00
6. Zmiana stanu zapasów	09	0,00	0,00	149 270,28	144 289,73
7. Zmiana stanu należności	10	-218 158,62	-109 538,03	37 650,71	280 825,29
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	11	-653 828,68	-675 136,63	128 690,23	-578 353,70
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	12	58 827,98	-59 983,75	-22 350,08	-12 820,28
10. Inne korekty	13	136 294,83	136 294,83	182 000,00	1 177 312,12
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I + II)	14	-293 578,85	-301 572,80	318 680,01	515 764,35
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	15	0,00	0,00	-3 000,00	-726 323,58

Rachunek przepływów pieniężnych		01.10.2024- 31.12.2024	01.01.2024- 31.12.2024	01.10.2025- 31.12.2025	01.01.2025- 31.12.2025
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	3 000,00	726 323,58
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	3 000,00	703 000,00
a) w jednostkach powiązanych	32	0,00	0,00	0,00	0,00
- nabycie aktywów finansowych	33			3 000,00	703 000,00
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	-3 000,00	-726 323,58
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	39	431 018,38	371 018,38	-33 551,98	398 525,03
I. Wpływy	40	1 487 065,00	1 487 065,00	0,00	471 000,00
1. Wpływy netto z emisji akcji (wydania udziałów) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	41	1 487 065,00	1 487 065,00	0,00	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	1 056 046,62	1 116 046,62	33 551,98	72 474,97
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
4. Spłaty kredytów i pożyczek	49	1 056 046,62	1 116 046,62	29 716,03	58 459,05
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	3 835,95	14 015,92
9. Inne wydatki finansowe	54	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I - II)	55	431 018,38	371 018,38	-33 551,98	398 525,03
D. Przepływy pieniężne netto (A.III+B.III+C.III)	56	137 439,53	69 445,58	282 128,03	187 965,80

Rachunek przepływów pieniężnych		01.10.2024-31.12.2024	01.01.2024-31.12.2024	01.10.2025-31.12.2025	01.01.2025-31.12.2025
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym	57	137 439,53	69 445,58	282 128,03	-216 080,65
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	58	0,00	0,00	0,00	0,00
F. Środki pieniężne na początek okresu	59	49 595,41	117 589,36	92 872,71	187 034,94
G. Środki pieniężne na koniec okresu (D+F), w tym	60	187 034,94	187 034,94	375 000,74	375 000,74
- o ograniczonej możliwości dysponowania	61	0,00	0,00	0,00	0,00

6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.10.2024-31.12.2024	01.01.2024-31.12.2024	01.10.2025-31.12.2025	01.01.2025-31.12.2025
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (B0)	(118 584,43)	484 264,05	2 589 116,43	950 927,50
-korekty błędów podstawowych	0,00	0,00	0,00	0,00
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (B0), po korektach	(118 584,43)	484 264,05	2 589 116,43	950 927,50
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	1 072 600,00	1 072 600,00	2 634 426,00	1 072 600,00
1.1. Zmiana kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	1 561 826,00
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	1 561 826,00
- wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	0,00	0,00	391 613,00
- podwyższenie kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00	0,00	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	4 356 529,77	3 150 824,61
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	(357 533,33)	(357 533,33)	0,00	1 205 705,16
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	1 566 452,00
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	0,00	0,00	0,00	0,00
- 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	0,00	1 566 452,00
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	357 533,33	357 533,33	0,00	360 746,84
- pokrycia straty bilansowej	357 533,33	357 533,33	0,00	300 401,55
- inne	0,00	0,00	0,00	60 345,29
2.2. Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 150 824,61	3 150 824,61	4 356 529,77	4 356 529,77

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.10.2024-31.12.2024	01.01.2024-31.12.2024	01.10.2025-31.12.2025	01.01.2025-31.12.2025
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
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	0,00
- korekty aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
- przeszacowanie inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
- rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	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	0,00
- zbycie i likwidacja środków trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
- przywrócenie przeszacowania inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
- rezerwy z tyt. odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne	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	767 065,00	767 065,00	0,00	(767 065,00)
a) zwiększenia z tytułu:	767 065,00	767 065,00	0,00	221 000,00
- odpis z zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
- nie zarejestrowane podwyższenie kapitału podstawowego	767 065,00	767 065,00	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	767 065,00	767 065,00	0,00	0,00
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(4 096 693,89)	(3 604 188,90)	(4 405 977,94)	(3 739 160,56)
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
- korekty błędów podstawowych	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
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	0,00
- podział zysku z lat ubiegłych	0,00	0,00	0,00	0,00
- zmiany przyjętych zasad (polityki)	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	0,00
- z podziału zysku na kapitał zapasowy (ustawowo)	0,00	0,00	0,00	0,00
- z podziału zysku na kapitał zapasowy (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	0,00	0,00	0,00	0,00
- podział zysku na pozostałe kapitały rezerwowe	0,00	0,00	0,00	0,00
- podział zysku - wypłata dywidendy	0,00	0,00	0,00	0,00
- podział zysku na fundusz nagród z zysku dla załogi	0,00	0,00	0,00	0,00
- podział zysku - Zakładowy Fundusz Świadczeń Socjalnych	0,00	0,00	0,00	0,00
- pokrycia straty z lat poprzednich	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne	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	4 345 104,11	3 604 188,90	4 405 977,94	3 739 160,56

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.10.2024-31.12.2024	01.01.2024-31.12.2024	01.10.2025-31.12.2025	01.01.2025-31.12.2025
- korekty błędów	0,00	0,00	0,00	0,00
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu po korektach	4 345 104,11	3 604 188,90	4 405 977,94	3 739 160,56
a) zwiększenia z tytułu:	354 438,26	492 504,99	(4 138,60)	300 401,55
- przeniesienia straty z lat poprzednich do pokrycia	354 438,26	492 504,99	(4 138,60)	300 401,55
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	357 533,33	357 533,33	0,00	300 401,55
- pokrycie straty z zysku roku poprzedniego	0,00	0,00	0,00	0,00
- pokrycie straty z kapitału zapasowego	357 533,33	357 533,33	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	4 342 009,04	3 739 160,56	4 401 839,34	3 739 160,56
5.7. Zysk (strata) z lat poprzednich na koniec okresu	(4 342 009,04)	(3 739 160,56)	(4 401 839,34)	(3 739 160,56)
6. Wynik finansowy netto	302 446,93	(300 401,55)	(193 151,93)	(855 830,71)
a) zysk netto	0,00	0,00	(193 151,93)	0,00
b) strata netto	302 446,93	(300 401,55)	0,00	(855 830,71)
c) odpisy z zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu - roku obrotowego (BZ)	950 927,50	950 927,50	2 395 964,50	2 395 964,50
III. Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	950 927,50	950 927,50	2 395 964,50	2 395 964,50

7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 4 Q 2025 roku.

W związku z połączeniem Ovid Works z Hyperbook w dniu 1 sierpnia 2025 r. Emitent przedstawia dane finansowe za 4 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 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 4 Q 2025 roku Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 1453 tys. złotych, osiągnął zysk na poziomie EBITDA w wysokości 165 tys. zł oraz osiągnął ok. 193 tys. złotych straty netto.

7.1. Komentarz do wyników

W okresie 4Q 2025 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe działania:

- Wygenerowano przychody w kwocie ok. 1453 tys. złotych w tym z tytułu:
 - sprzedaży laptopów i komputerów konfigurowanych - 81 % przychodów
 - sprzedaży gier Spółki na platformach i realizacja prac na zlecenie oraz pozostałych- 19% przychodów.

4 Q 2025 był pierwszym okresem sprawozdawczym, w którym koszty funkcjonowania marki Hyperbook dotyczą całego okresu sprawozdawczego.

Wpływ na wyniki w podziale na segmenty

Segment produkcji własnych oraz realizacji prac na zlecenie

- Nastąpił spadek kosztów usług obcych, w stosunku do 4 kwartału 2024, do poziomu 310 tys. a w raportowanym kwartale ich wysokość wynikała m.in. z:
- kosztów realizacji prac zleconych dotyczących projektu symulatora renowacji;
 - kosztów usług: księgowych, doradztwa prawnego, licencji dostępowych, wynajmu biur, leasingu, napraw sprzętu;
 - prowizja z tytułu sprzedaży gier na platformach;
 - prowizji z tytułu sprzedaży gier na platformach;
- Spółka rozpoczęła prace nad projektem „Venezia” i w 4 kwartale rozpoznała pozostałe koszty operacyjne w wysokości około 126 tys. złotych.
- Spółka rozpoznała kwotę w wysokości 609 tys. z tytułu dotacji, z czego 596 tys. zł jako wpływ pierwszej transzy dotacji na projekt „Venezia” wspierany w ramach konkursu organizowanym przez Creative Europe MEDIA.

Segment hardware/ Hyperbook

- Marża bezpośrednia na sprzedaży laptopów i komputerów konfigurowanych wyniosła 11,8 zł i wynikała z uwagi na zmniejszenie dostępności komponentów, zmiany cen RAM-ów oraz opóźnienia w dostawach od producentów, co zmusiło firmę do zakupu części po wyższych cenach na rynku wtórnym przy jednoczesnym utrzymaniu wcześniej ustalonych cen sprzedaży dla klientów.
- Kwartalny koszt funkcjonowania marki Hyperbook wyniósł 370 tys. zł w tym 211 tys. zł, stanowiły wynagrodzenia zespołu pracowników. Wpływ na wysokość kosztu miało związanie z zawiązaną rezerwą w wysokości 109 tys. tytułem ekwiwalentu za niewykorzystany urlop wypoczynkowy pracowników.
- 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. Ponadto 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.

Dodatkowo wpływy na wynik netto spółki:

- Rezerwa na sporządzenie sprawozdania finansowego za 2025 i jego badanie.
- Wycena na dzień sprawozdawczy krótkoterminowych aktywów finansowych, 700.000 akcji serii H firmy The Dust, które Emitent nabył w 3 kwartale 2025 roku. Wycena nastąpiła na podstawie ceny rynkowej netto. Wynik wyceny, w wysokości 182 tys. złotych, odniesiono w koszty finansowe z tytułu aktualizacji wartości inwestycji.
- Rozwiązanie rezerwy w wysokości 170 tys. złotych zawiązanej w 2020 roku na podatek dochodowy PIT i CIT z tytułu przeniesienia kapitału zapasowego na kapitał zakładowy w 2019 roku.

7.2. Komentarz do bilansu

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

- Wartość firmy (goodwill) – w związku z połączeniem Emitent rozpoznaje wartość przejętej firmy Hyperbook na około 803 tys. z uwzględnieniem jej comiesięcznej amortyzacji.
- Rozpoznano wycenione na dzień sprawozdawczy krótkoterminowe aktywa finansowe w wysokości 588.000 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 oraz 3000 zł z tytułu udziałów w spółce Hyperbook Investment Sp. z o.o.
- Na koniec 4Q 2025 wartość krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych wyniosła 1 599 tys. zł na którą składa się m.in:
 - 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.
- Spółka rozpoznała kredyt długoterminowy w wysokości 502 tys. oraz krótkoterminowy - 172,5 tys. z których środki przeznaczone zostały m.in. na zbudowanie magazynu komponentów do produkcji laptopów i komputerów stacjonarnych konfigurowanych.
- 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, które opłacone zostały w kolejnym kwartale.
- Spółka rozpoznała znaczące zobowiązania z tytułu zaliczek otrzymanych na dostawy sprzętu.

- Nastąpił wzrost zobowiązań z tytułu wynagrodzeń z uwagi na zawiązana rezerwę na ekwiwalent niewykorzystanych urlopów wypoczynkowych.
- 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.

7.3. Istotne zdarzenia po okresie objętym raportowaniem:

W dniu 29 stycznia 2026 roku Emitent zawarł umowę pożyczki z The Dust, na kwotę 100.000 zł (ESPI 1/2026) oraz z 5M Square Sp. z o.o., na kwotę 100.000 zł (ESPI 2/26).

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 4 Q 2025 Emitent:

- ✓ Prowadził prace nad projektem „Venezia”, 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 13 lutego 2026 roku.

Jacek Dębowski – Prezes Zarządu

Tomasz Jarka – Wiceprezes Zarząd