



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

*Za okres
od dnia 1 października 2023 roku
do dnia 30 grudnia 2023 roku*



Warszawa, dnia 13 lutego 2024 roku

Spis treści

Wstęp 3

1. Projekty Spółki	5
1.1. „Interkosmos 2000”	5
1.2. „Metamorfoza”	6
1.3. „Nemesis: Distress”	8
1.4. „Interkosmos”	9
1.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”.	10
1.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”	10
1.7. Projekt „Everdream Valley” w wersji na VR.....	11
1.8. Działania dystrybucyjne tytułów Spółki	12
2. Podstawowe informacje o Emitencie	12
2.1. Zarząd	12
2.2. Rada Nadzorcza	13
3. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu	13
4. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	14
5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	14
6. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe (wszystkie dane finansowe prezentowane są w polskich złotych)	18
6.1. Bilans.....	18
6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy	21
6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia	22
6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	24
7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 4 Q 2023 roku	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	27
9. Stanowisko Zarządu odnośnie zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym	28
10. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym	28
11. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty	28

Wstęp

Szanowni Państwo,

Okres czwartego kwartału 2023 roku, był dla Spółki czasem bardzo dynamicznym. Rozpoczęte jeszcze w trzecim kwartale rozmowy z Mooneaters doprowadziły do zawarcia w listopadzie umowy dotyczącej opracowania gry „Everdream Valley” w wersji na VR. Sama gra, która swoją premierę miała na platformie Steam w maju 2023 roku, uzyskała do tej pory 78% pozytywnych opinii, a nakłady na jej produkcję zwróciły się już po trzech miesiącach. Dodatkowo, rozwój gry w wersji na VR wspierany jest przez firmę Meta Platform Technologies w obszarze ko-finansowania i dystrybucji. Spółka opracowała i zaproponowała Mooneaters zakres rozwiązań mający na celu opracowanie jak najbardziej immersyjnego doświadczenia. Korzystając z bogatego doświadczenia w tworzeniu gier "płaskich" oraz VR zaproponowaliśmy szereg rozwiązań dotyczący zakresu oraz sposobu realizacji, który według nas najbardziej oddawał ducha oryginalnej gry Everdream, jednocześnie w pełni wykorzystując możliwości (i ograniczenia) VR. Propozycja spotkała się z aprobatą i zakończyła podpisaniem kontraktu pomiędzy firmami na realizację portowania gry. W listopadzie i grudniu prace koncentrowały się wokół milestonu Vertical Slice.

Gra „Metamorfoza” dalej podbija serca graczy, wykazując niezwykle długi „ogon sprzedażowy” i pomimo premiery w sierpniu 2020 roku, cieszy się nadal dużym zainteresowaniem. Na platformie Steam tytuł posiada 84% pozytywnych opinii, a wydawca Untold Tales, z którym Spółka podpisała umowę na promocję i dystrybucję tytułu prowadzi intensywne działania promocyjne i dystrybucyjne, dzięki którym, gra w listopadzie i grudniu sprzedała się na promocji w liczbie ponad 50 tys. egzemplarzy, z czego 43 tys. za pośrednictwem platformy Nintendo. Jako Zarząd Ovid Works jesteśmy bardzo zadowoleni ze współpracy z Untold Tales i uważamy, że jej kontynuowanie w obszarze planowania, promocji i sprzedaży „Metamorfozy”, może mieć istotny wpływ na wynik finansowy Spółki. O potencjale „Metamorfozy” świadczy również fakt realizacji przez Black Sun Productions ze Stanów Zjednoczonych rozbudowanej wersji VR gry. Spółka podpisała w listopadzie umowę w zakresie udzielenia płatnej licencji na wspomniany produkt.

W grudniu Spółka złożyła wniosek do drugiej edycji programu „Rozwój Sektorów Kreatywnych” organizowanego przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych na dofinansowanie prototypu projektu Witold - gry opartej o „Metamorfozę”, wykorzystującej motywy polskiej literatury oraz zmieniającej główne mechaniki gry tak, by uwzględniały liczne komentarze graczy do oryginalnego tytułu.

Bazując na doświadczeniach z lat poprzednich oraz mając na uwadze dalszy rozwój Spółki, Zarząd prowadził prace nad opracowaniem nowej strategii Spółki na 2024 rok. Jej celem jest minimalizacja ryzyk związanych z fluktuacją wyników finansowych wynikających z cykliczności wydawniczej autorskich produkcji studia poprzez zapewnienie bezpieczeństwa finansowego, zwiększenie rentowności projektów.

Nowa Strategia została opublikowana na stronie internetowej Emitenta pod adresem: <https://ovidworks.com/strategia-ovid-works-02-01-2024/>.

Walne Zgromadzenie Spółki, w z związku z przepisami art. 397 k.s.h (kodeksu spółek handlowych), zwołane przez Zarząd po publikacji wyników za 2 kwartał i prognoz za 3 kwartał 2023 roku, powzięło uchwałę dotyczącą dalszego istnienia Spółki.

W 4 kwartale 2023 roku Spółka osiągnęła zysk w wysokości 26,8 tys. złotych, głównie w wyniku uzyskania przychodów z tytułu wynagrodzenia ze sprzedaży licencji do gry „Metamorfoza” dla Black Sun Productions oraz przychodu z tytułu zawarcia umowy z Mooneaters. Spółka znacząco obniżyła koszty prowadzonej działalności, ale mimo to wynik finansowy nadal jest poważnie obciążony przez comiesięczne odpisy amortyzacyjne gry „Interkosmos 2000”.

Realizując proces przeglądu opcji strategicznych, Spółka prowadziła negocjacje związane z przystąpieniem osoby fizycznej do długu pieniężnego wynikającego z zawartej w kwietniu 2022 roku przez Spółkę umowy pożyczki, która nie została w całości przez Emitenta spłacona. Osoba fizyczna przystępująca do długu pieniężnego zobowiązała się do spłaty długu z odsetkami do dnia 30 kwietnia 2024 roku. Terminowa spłata długu dodatkowo została zabezpieczona przez osobę przystępującą do długu hipoteką umowną na należnej do osoby przystępującej części nieruchomości gruntowej stanowiącej jej współwłasność oraz do złożenia oświadczenia o dobrowolnym poddaniu się egzekucji co do obowiązku spłaty długu.

W ocenie Zarządu podejmowany w ostatnim czasie szereg działań mających na celu rozwój firmy oraz umocnienie dotychczasowych partnerstw prowadzi do poprawy sytuacji finansowej Spółki w kolejnych kwartałach.

Zapraszamy Państwa do zapoznania się ze szczegółową treścią niniejszego raportu.

Z wyrazami szacunku

Jacek Dębowski
Prezes Zarządu

Jacek Chojecki
Wiceprezes Zarządu

1. Projekty Spółki

1.1. „Interkosmos 2000”



Źródło: Emitent

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

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

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

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

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

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

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



Źródło: Emitent

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

1.2. „Metamorfoza”



Źródło: Emitent

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

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

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

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

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

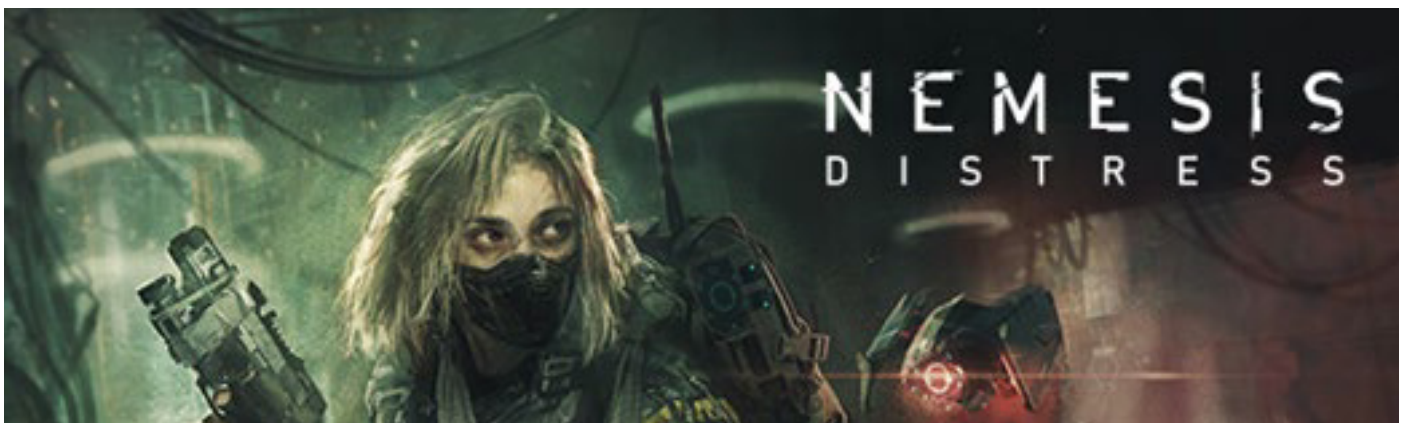
Po trzecie, efekty wszelkich działań Emitenta w obszarze „Metamorfozy” będą przynosić Spółce znacznie więcej korzyści finansowych niż do tej pory. W ocenie Emitenta, dobra znajomość zawartości Gry i pełna kontrola nad jej wszystkimi wersjami dają możliwość działań promocyjno-sprzedażowych, blisko skorelowanych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



Źródło: Emitent

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

1.3. „Nemesis: Distress”



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

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

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

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

1.4. „Interkosmos”



Źródło: Emitter

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

1.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”.



Źródło: Emitent

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

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

1.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”



Źródło: Emitent

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

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

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

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

1.7. Projekt „Everdream Valley” w wersji na VR



EVERDREAM VALLEY*

*Not your usual farming game - now in VR!

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

Zakończenie prac nad grą „Everdream Valley” w wersji na VR planowane jest na czwarty kwartał 2024 roku.

1.8. Działania dystrybucyjne tytułów Spółki

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

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

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

2. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma:	Ovid Works S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Dobra 4 lok 10, 00-388 Warszawa
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Tel.	+ 48 662 478 920
Internet:	www.ovidworks.com
E-mail:	office@ovidworks.com
KRS:	0000793229
REGON:	363541909
NIP:	701-05-40-701
Kapitał zakładowy na dzień publikacji raportu	1.072.600,00 zł

2.1. Zarząd

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

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

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

2.2. Rada Nadzorcza

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

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

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

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

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

Lp.	Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji (w szt.)	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach
1	Jacek Dębowski *	1 074 200	10,01%	10,01%
2	Jacek Chojecki **	1 074 200	10,01%	10,01%
3.	Varsav Game Studios S.A.***	1 356 177	12,64%	12,64%
4	Rockbridge TFI S.A. z siedzibą w Warszawie (z zarządzanymi funduszami w tym z funduszem Rockbridge FIZ Gier i Innowacji****)	725 755	6,77%	6,77%
5	Pozostali	6 495 668	60,56%	60,56%
		10 726 000	100%	100 %

** z czego 215.000 akcji, stanowiących 20,01% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem przyznania osobie trzeciej nieodwołalnego prawa nabycia akcji (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 5/2022 opublikowanego przez Emitenta w dniu 22 kwietnia 2022 roku) oraz 440.000 akcji stanowiących 40,96% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem zastawu rejestrowego (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 11/2022 i ESPI nr 12/2022 opublikowanych przez Emitenta w dniu 11 lipca 2022 roku).*

*** z czego 215.000 akcji, stanowiących 20.01% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem przyznania osobie trzeciej nieodwołalnego prawa nabycia akcji (zgodnie z treścią raporty ESPI nr 6/2022 opublikowanego przez Emitenta w dniu 22 kwietnia 2022 roku oraz 440.000 akcji stanowiących 40,96% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem zastawu rejestrowego (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 13/2022 opublikowanego przez Emitenta w dniu 8 sierpnia 2022 roku).*

**** z czego 200.000 akcji, stanowiących 14.75% wszystkich posiadanych przez akcjonariusza akcji Emitenta jest przedmiotem zastawu rejestrowego, przy czym akcje te pozostają zapisane na rachunku papierów wartościowych akcjonariusza Varsav Game Studios S.A., a prawa głosu z zastawionych akcji oraz pozostałe prawa korporacyjne wykonywać będzie w dalszym ciągu akcjonariusz (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 16/2021 opublikowanego przez Varsav Game Studios S.A.)*

***** z czego Rockbridge FIZ Gier i Innowacji według stanu wiedzy Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu do publicznej wiadomości posiada: 700.000 akcji Spółki stanowiących 6,53% kapitału zakładowego, uprawniających do 6,53% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.*

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

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

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

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

Środki trwałe w budowie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Należności krótko- i długoterminowe

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

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

Transakcje w walucie obcej

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

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

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

Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych

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

Rozliczenia międzyokresowe

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

Kapitał własny

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

Rezerwy na zobowiązania

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

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

Zobowiązania krótko i długoterminowe

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

Aktywa i zobowiązania finansowe

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

Trwała utrata wartości aktywów

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

Uznawanie przychodów

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

Sprzedaż towarów i produktów

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

Odsetki otrzymane/zapłacone

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

Koszty badań

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

Dotacje

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

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

Podatek dochodowy

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

Zmiany stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w przyjętych zasadach rachunkowości.

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

6.1. Bilans

Aktywa

Nazwa		31.12.2022	31.12.2023
Aktywa trwałe	A	15 509,30	1 787 448,01
Wartości niematerialne i prawne	A.I	0,00	1 780 548,81
Koszty zakończonych prac rozwojowych	A.I.1	0,00	1 780 548,81
Wartość firmy	A.I.2	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	A.I.3	0,00	0,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	A.I.4	0,00	0,00
Rzeczowe Aktywa Trwałe	A.II	15 509,30	6 899,20
Środki trwałe	A.II.1	15 509,30	6 899,20
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

Nazwa		31.12.2022	31.12.2023
Urządzenia techniczne i maszyny	A.II.1.c	7 355,70	0,00
Środki transportu	A.II.1.d	0,00	0,00
Inne środki trwałe	A.II.1.e	8 153,60	6 899,20
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
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	3 597 341,76	1 281 538,06
Zapasy	B.I	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	B.II	391 963,88	212 061,59
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	391 963,88	212 061,59
Z tytułu dostaw i usług	B.II.3.a	359 645,24	191 422,64
- do 12 miesięcy	B.II.3.a.i	359 645,24	191 422,64
- 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	26 187,83	15 808,77
Inne	B.II.3.c	6 130,81	4 830,18
Dochodzone na drodze sądowej	B.II.3.d	0,00	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	B.III	3 051,32	119 200,32
Krótkoterminowe aktywa finansowe	B.III.1	3 051,32	119 200,32
w jednostkach powiązanych	B.III.1.a	0,00	0,00
w pozostałych jednostkach	B.III.1.b	1 610,96	1 610,96
- udziały lub akcje	B.III.1.b.i	0,00	0,00
- inne papiery wartościowe	B.III.1.b.ii	0,00	0,00
- udzielone pożyczki	B.III.1.b.iii	0,00	0,00
- inne krótkoterminowe aktywa trwałe	B.III.1.b.iv	1 610,96	1 610,96
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	B.III.1.c	1 440,36	117 589,36
- środki pieniężne w kasie i w banku	B.III.1.c.i	1 440,36	117 589,36
- 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	3 202 326,56	950 276,15
Należne wpłaty na kapitał (fundusz podstawowy)	C	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	D	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM		3 612 851,06	3 068 986,07

Pasywa

Nazwa		31.12.2022	31.12.2023
Kapitał własny	A	976 769,04	436 961,43
Kapitał podstawowy	A.I	1 072 600,00	1 072 600,00
Kapitał zapasowy, w tym:	A.II	3 865 891,27	3 508 357,94
- 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
Zysk/Strata z lat ubiegłych	A.V	-3 485 527,19	-3 604 188,90
Zysk		0,00	0,00
Strata		3 485 527,19	3 604 188,90
Zysk/Strata netto	A.VI	-476 195,04	-539 807,61
Zysk		0,00	0,00
Strata		476 195,04	539 807,61
Odpisy z wyniku finansowego bieżącego roku obrotowego	A.VII	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	B	2 636 082,02	2 632 024,64
Rezerwa na zobowiązania	B.I	191 588,83	246 062,02
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	191 588,83	246 062,02
- długoterminowe	B.I.3.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.I.3.b	191 588,83	246 062,02
Zobowiązania długoterminowe	B.II	0,00	0,00
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	0,00
Kredyty i pożyczki	B.II.3.a	0,00	0,00
Z tytułu emisji dłużnych pap. wartościowych	B.II.3.b	0,00	0,00
Inne zobowiązania finansowe	B.II.3.c	0,00	0,00
Zobowiązania wekslowe	B.II.3.d	0,00	0,00
Inne	B.II.3.e	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	B.III	2 236 530,23	2 225 657,82
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

Nazwa		31.12.2022	31.12.2023
- 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	2 236 530,23	2 225 657,82
Kredyty i pożyczki	B.III.3.a	1 033 558,47	1 001 964,02
Z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	B.III.3.b	0,00	0,00
Inne zobowiązania finansowe	B.III.3.c	0,00	0,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.3.d	386 395,12	440 955,40
- do 12 miesięcy	B.III.3.d.i	386 395,12	440 955,40
- powyżej 12 miesięcy	B.III.3.d.ii	0,00	0,00
Zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	B.III.3.e	0,00	0,00
Zobowiązania wekslowe	B.III.3.f	0,00	0,00
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	B.III.3.g	217 748,77	130 056,54
Z tytułu wynagrodzeń	B.III.3.h	588 537,77	645 831,10
Inne	B.III.3.i	10 290,10	6 850,76
Fundusze specjalne	B.III.4	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	B.IV	207 962,96	160 304,80
Ujemna wartość firmy	B.IV.1	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	B.IV.2	207 962,96	160 304,80
PASYWA RAZEM		3 612 851,06	3 068 986,07

6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy

Nazwa		01.10.2022- 31.12.2022	01.01.2022- 31.12.2022	01.10.2023- 31.12.2023	01.01.2023- 31.12.2023
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	A	355 800,43	1 298 949,79	673 154,87	1 295 960,98
- w tym od jednostek powiązanych		0,00	0,00	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży produktów	A.I	355 800,43	1 298 949,79	673 154,87	1 295 960,98
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	0,00	0,00
Koszty działalności operacyjnej	B	341 731,66	1 700 771,41	326 487,75	1 462 361,09
Amortyzacja	B.I	1 486,65	722 045,72	146 019,82	537 293,74
Zużycie materiałów i energii	B.II	7 805,88	22 637,15	3 747,11	7 520,69
Usługi obce	B.III	196 434,14	567 178,25	112 926,32	561 299,83
Podatki i opłaty, w tym:	B.IV	0,00	18 787,38	2 500,00	15 570,00
- podatek akcyzowy		0,00	0,00	0,00	0,00
Wynagrodzenia	B.V	124 159,69	327 427,27	52 437,83	245 845,67
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	B.VI	8 038,46	34 491,16	7 673,67	49 284,08
Pozostałe koszty	B.VII	3 806,84	8 204,48	1 183,00	45 547,08
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	B.VIII	0,00	0,00	0,00	0,00

Nazwa		01.10.2022- 31.12.2022	01.01.2022- 31.12.2022	01.10.2023- 31.12.2023	01.01.2023- 31.12.2023
Zysk/Strata ze sprzedaży	C	14 068,77	-401 821,62	346 667,12	-166 400,11
Pozostałe przychody operacyjne	D	412,94	335 932,96	13 002,09	68 078,12
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	D.I	195,12	195,12	0,00	18 180,00
Dotacje	D.II	0,00	335 307,90	12 997,68	47 658,16
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	D.III	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe przychody operacyjne	D.IV	217,82	429,94	4,41	2 239,96
Pozostałe koszty operacyjne	E	140 602,46	279 900,52	242 661,14	292 778,17
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	140 602,46	279 900,52	242 661,14	292 778,17
Zysk/Strata na działalności operacyjnej	F	-126 120,75	-345 789,18	117 008,07	-391 100,16
Przychody finansowe	G	0,00	0,00	0,00	0,00
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	0,00	0,00
Inne	G.V	0,00	0,00	0,00	0,00
Koszty finansowe	H	71 746,46	130 405,86	90 211,14	148 707,45
Odsetki, w tym:	H.I	45 947,50	98 998,53	88 245,90	126 018,23
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	25 798,96	31 407,33	1 965,24	22 689,22
Zysk/Strata brutto	I	-197 867,21	-476 195,04	26 796,93	-539 807,61
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	-197 867,21	-476 195,04	26 796,93	-539 807,61

6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia

Treść pozycji		01.10.2022- 31.12.2022	01.01.2022- 31.12.2022	01.10.2023- 31.12.2023	01.01.2023- 31.12.2023
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej - metoda pośrednia	01	-970 913,52	-1 017 151,78	181 378,79	317 723,99
I. Zysk (strata) netto	02	-197 867,21	-476 195,04	26 796,93	-539 807,61
II. Korekty razem:	03	-773 046,31	-540 956,74	154 581,86	857 531,60
1. Amortyzacja	04	3 492,75	736 264,68	146 019,82	537 962,45
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	05	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	06	28 071,44	80 958,47	73 622,17	113 895,55

Treść pozycji		01.10.2022- 31.12.2022	01.01.2022- 31.12.2022	01.10.2023- 31.12.2023	01.01.2023- 31.12.2023
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	07	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	08	2 412,83	5 838,83	44 277,02	54 473,19
6. Zmiana stanu zapasów	09	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Zmiana stanu należności	10	-165 482,86	-346 917,37	-132 162,68	179 902,29
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	11	-489 299,38	638 230,32	35 572,30	20 722,04
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	12	-152 241,09	-1 655 331,67	-12 746,77	2 204 392,25
10. Inne korekty	13	0,00	0,00	0,00	-2 253 816,17
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I + II)	14	-970 913,52	-1 017 151,78	181 378,79	317 723,99
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	15	0,00	0,00	0,00	-56 084,99
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	0,00	56 084,99
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	29	0,00	0,00	0,00	56 084,99
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	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	36	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I - II)	37	0,00	0,00	0,00	-56 084,99
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	38	122 600,00	895 600,00	-74 170,00	-145 490,00
I. Wpływy	39	528 600,00	1 328 600,00	0,00	153 000,00
1. Wpływy netto z emisji akcji (wydania udziałów) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	40	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	41	528 600,00	1 328 600,00	0,00	153 000,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	42	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	43	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	44	406 000,00	433 000,00	74 170,00	298 490,00
1. Nabycie akcji (udziałów) własnych	45	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	46	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	47	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	48	406 000,00	433 000,00	74 170,00	298 490,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	49	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	50	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	51	0,00	0,00	0,00	0,00

Treść pozycji		01.10.2022- 31.12.2022	01.01.2022- 31.12.2022	01.10.2023- 31.12.2023	01.01.2023- 31.12.2023
8. Odsetki	52	0,00	0,00	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe	53	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I - II)	54	122 600,00	895 600,00	-74 170,00	-145 490,00
D. Przepływy pieniężne netto (A.III+B.III+C.III)	55	-848 313,52	-121 551,78	107 208,79	116 149,00
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym	56	-1 426,49	-121 551,78	-94 047,55	-116 149,00
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	57	0,00	0,00	0,00	0,00
F. Środki pieniężne na początek okresu	58	0,00	122 992,14	10 380,57	1 440,36
G. Środki pieniężne na koniec okresu (D+F), w tym	59	-848 313,52	1 440,36	117 589,36	117 589,36
- o ograniczonej możliwości dysponowania	60	0,00	0,00	0,00	0,00

6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.10.2022- 31.12.2022	01.01.2022- 31.12.2022	01.10.2023- 31.12.2023	01.01.2023- 31.12.2023
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 174 636,25	1 452 964,08	410 164,50	976 769,04
-korekty błędów podstawowych	0,00	0,00	0,00	0,00
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1 174 636,25	1 452 964,08	410 164,50	976 769,04
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	1 072 600,00	1 072 600,00	1 072 600,00	1 072 600,00
1.1. Zmiana kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	0,00
- wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	0,00	0,00	0,00
- podwyższenie kapitału	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
- 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	1 072 600,00	1 072 600,00
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 865 891,27	3 865 891,27	3 508 357,94	3 865 891,27
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	(357 533,33)
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	0,00
- 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

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.10.2022-31.12.2022	01.01.2022-31.12.2022	01.10.2023-31.12.2023	01.01.2023-31.12.2023
- nadwyżki osiągnięte przy obejmowaniu udziałów powyżej ich wartości nominalnej (agio)	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	357 533,33
- pokrycia straty bilansowej	0,00	0,00	0,00	357 533,33
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2. Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 865 891,27	3 865 891,27	3 508 357,94	3 508 357,94
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	0,00
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
a) zwiększenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	0,00
- odpis z zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
- nie zarejestrowane podwyższenie kapitału podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
- 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	0,00
- podwyższenia kapitału podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
- pokrycia straty bilansowej	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
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	(3 695 634,51)	(3 485 527,19)	(3 913 662,72)	(3 961 722,23)
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	3 695 634,51	3 485 527,19	3 604 188,90	3 485 527,19
- korekty błędów	0,00	0,00	0,00	0,00
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu po korektach	3 695 634,51	3 485 527,19	3 604 188,90	3 485 527,19
a) zwiększenia z tytułu:	68 220,51	0,00	566 604,54	476 195,04
- przeniesienia straty z lat poprzednich do pokrycia	68 220,51	0,00	566 604,54	476 195,04
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	0,00	0,00	357 533,33
- 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	357 533,33
- 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	3 763 855,02	3 485 527,19	4 170 793,44	3 604 188,90
5.7. Zysk (strata) z lat poprzednich na koniec okresu	(3 763 855,02)	(3 485 527,19)	(4 170 793,44)	(3 604 188,90)

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.10.2022-31.12.2022	01.01.2022-31.12.2022	01.10.2023-31.12.2023	01.01.2023-31.12.2023
6. Wynik finansowy netto	(197 867,21)	(476 195,04)	26 796,93	(539 807,61)
a) zysk netto	0,00	0,00	26 796,93	0,00
b) strata netto	(197 867,21)	(476 195,04)	0,00	(539 807,61)
c) odpisy z zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu - roku obrotowego (BZ)	976 769,04	976 769,04	436 961,43	436 961,43
III. Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00

7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 4 Q 2023 roku.

W 4Q 2023 roku Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 673 tys. złotych oraz osiągnął ok 26,8 tys. złotych zysku netto. W analogicznym okresie 2022 roku, przychody ze sprzedaży wynosiły około 356 tys. złotych i składały się na nie głównie przychody ze sprzedaży gry „Interkosmos 2000”.

Profil działalności Spółki Ovid Works S.A., który w głównej mierze związany jest z produkcją gier oraz przyjęta polityka rachunkowości powodują, iż bieżące wyniki finansowe nieustannie obciążone są kosztami produkcji gier (koszty dotyczą głównie wynagrodzeń pracowników oraz współpracujących z Emitentem firm zewnętrznych), a przychody ze sprzedaży są odsunięte w czasie, aż do premiery tworzonych gier. Powyższe wiąże się z tym, że w okresach produkcji generowane są gorsze wyniki finansowe.

W okresie 4Q 2023 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe działania:

- Wygenerowano przychody w kwocie ok. 658 tys. złotych z czego:
 - Około 39 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos 2000”.
 - Około 127 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Metamorfoza”.
 - Około 2 tys. z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos”.
 - Około 490 tys. z pozostałych źródeł.
- W 4Q 2023 nastąpił wzrost pozostałych kosztów operacyjnych w związku z realizacją projektu dotyczącego opracowania gry „Everdream Valley” w wersji na VR.
- W 4Q 2023 roku Spółka nie prowadziła prac nad projektem Venexia, który do tej pory finansowany był ze środków własnych Spółki (oprócz prac mających na celu złożenie wniosku o dofinansowanie do Kreatywnej Europy).
- W 2Q 2023, prace nad projektem „Nemesis: Distress” zostały wstrzymane. Projekt pozostaje na etapie prac rozwojowych. Zarząd nie podjął jeszcze decyzji o rozpoczęciu amortyzacji. Wartość skapitalizowanej gry na koniec 2Q2023 roku wynosi około 943.603,49 złotych i do czasu rozpoczęcia amortyzacji rozpoznana jest w krótkoterminowych rozliczeniach międzyokresowych. W 4Q 2023 Spółka nie poniosła żadnych kosztów związanych z projektem.

5. W 4Q 2023 roku Spółka nie prowadziła prac, nad rozpoczętym w 3Q nowym prototypem gry, finansowanym z własnych środków Spółki.
6. Spółka zawiązała rezerwy na odsetki w kwocie około 79 tys. złotych od pożyczki udzielonej Spółce w 2022 roku przed podmiot zewnętrzny, a nie spłaconej w całości oraz rezerwy na odsetki w kwocie około 6,4 tys. złotych od pożyczek z Zarządem.
7. W 4Q 2023 roku, w porównaniu z rokiem ubiegłym, nastąpił spadek wartości pozycji kosztów wynagrodzeń, w związku ze znaczącą obniżką wynagrodzeń Zarządu, bez zmiany stopnia zaangażowania w sprawy Spółki, a także z powodu zmniejszeniem stanu zatrudnienia.

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

1. Na koniec 4Q 2023 wartość krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych pozostała na podobnym poziomie jak w poprzednich kwartałach 2023 roku, co związane jest z brakiem wydatków na nieskapitalizowany projekt „Nemesis: Distress”.
2. Na koniec 4Q 2023 roku należności z tytułu dostaw i usług wyniosły około 191 tys. złotych i składały się na nie należności od firmy Meta Platforms Technologies Ireland Ltd, za sprzedaż gry „Interkosmos 2000” na platformie Oculus Quest Store w grudniu b.r., należności od All In! Games z tytułu tantiem ze sprzedaży gry „Metamorfoza” w latach 2022-2023 oraz należności od Untold Tales dotyczące sprzedaży gry „Metamorfoza” w listopadzie i grudniu.
3. W pozycji biernych rozliczeń międzyokresowych pasywów wykazywana jest dotacja z Creative Europe z 2021 roku, która dotyczyła projektu „Interkosmos 2000”. W związku rozpoczętą amortyzacją „Interkosmosu 2000”, wskazana w biernych rozliczeniach międzyokresowych pasywów kwota będzie co kwartał zmniejszała, aż do momentu zakończenia amortyzacji gry.
4. Wykazana suma straty bieżącej i strat z lat ubiegłych przekraczają o około 278 tys. złotych sumę kapitału rezerwowego i zapasowego oraz 1/3 kapitału zapasowego, co obliguje Zarząd, zgodnie z art. 397 k.s.h (kodeksu spółek handlowych) do zwołania walnego zgromadzenia celem powzięcia uchwały o dalszym działaniu Spółki. Należy jednak zauważyć, iż wykazana w 4 kwartale 2023 roku suma strat przekraczająca wspomniane kapitały zmniejszyła się o około 26,8 tys. złotych w porównaniu do 3 kwartału 2023 roku.

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 4Q 2023 Emitent:

- ✓ Prowadził prace mające na celu opracowanie gry „Everdream Valley” w wersji na VR.
- ✓ Emitent nie prowadził wstrzymanej działalności rozwojowej wraz z Realms Distribution sp. z o.o. w obszarze gry multiplayer z motywem “zdrajcy”: „Nemesis: Distress” oraz prace polegające na komercjalizacji bieżących wyników wspomnianej działalności B+R.

Projekt realizowany był w ramach Działania 1.2 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 (GameINN) współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego (dalej:

EFRR). Celem projektu było stworzenie innowacyjnego rozwiązania modelu rozgrywki online opartego na wykorzystaniu konceptu zdrójcy i zaimplementowania go w funkcjonalnym demie. Model rozgrywki oparty jest na grze planszowej "Nemesis" jednak zaprojektowany jest od nowa mając na uwadze specyfikę medium jakim są gry komputerowe. Prace skupione były na stworzeniu gry w oparciu o silnik Unreal Engine z pełną infrastrukturą wspierającą rozgrywkę z wieloma graczami.

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

- ✓ Nie prowadził prac nad projektami pod roboczą nazwą „Faust” oraz „Venexia” oraz nad wstępnym prototypem kolejnego projektu.

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 liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty

Na dzień 31 grudnia 2023 roku liczba osób zatrudnionych w przeliczeniu na pełne etaty na podstawie umowy o pracę wynosiła 0,5 osoby. Z kolei liczba zatrudnionych osób na podstawie umów cywilnoprawnych i B2B wynosiła 2 osoby.

Warszawa, dnia 13 lutego 2024 roku.

Jacek Dębowski – Prezes Zarządu

Jacek Chojecki – Wiceprezes Zarząd