



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI OVID WORKS S.A.
ZA OKRES OD DNIA 01 STYCZNIA 2021 ROKU
DO DNIA 31 GRUDNIA 2021**

WARSZAWA, DNIA 21 KWIETNIA 2022 ROKU

Zawartość

1. Informacje ogólne	4
1.1. Podstawowe informacje	4
1.2. Przedmiot działalności	4
1.3. Kapitał zakładowy	11
1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5 % głosów na WZA	12
2. Rok obrotowy	13
3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki	13
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	13
3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce	13
3.2.1. Stan zatrudnienia	13
3.2.2. Wynagrodzenia członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej	13
4. Informacje o działalności Spółki	14
4.1. Dane finansowe	14
4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	14
5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki	16
6. Prognozy Finansowe	17
7. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki	17
8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2021 roku	27
8.1. Zarząd	27
8.2. Rada Nadzorcza	28

Szanowni Państwo,

Oddajemy w Państwa ręce raport roczny, w którym podsumowujemy kolejny rok historii firmy oraz prezentujemy wyniki finansowe osiągnięte w roku 2021. Opisujemy w nim również wybrane aspekty niefinansowej części naszej działalności, tak, aby móc zaprezentować Państwu jak najszerzy obraz naszego biznesu.

Po premierze w 2020 roku drugiej w swoim dorobku gry "Metamorphosis" Spółka prowadziła w 2021 roku intensywne prace nad rozwojem kolejnych dwóch projektów, które w ocenie Zarządu posiadają największy potencjał dla przyszłego rozwoju Ovid Works S.A.

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

Nasz drugi projekt "Interkosmos 2000" to duchowa kontynuacja gry Interkosmos, przeznaczona na mobilną platformę Oculus Quest 2. Interkosmos od wydania w 2017 r. nieprzerwanie zbiera pozytywne opinie, pozostając jednym z niewielu wyjątkowych doświadczeń VR w przestrzeni kosmicznej. W pracy nad drugą częścią duży nacisk kładziemy na modułową strukturę gry, która umożliwi nie tylko tworzenie znacznie bardziej skomplikowanych scenariuszy rozgrywki, ale pozwoli nam również dodawać kolejne elementy gry i rozbudowywać ją już po premierze.

Spółka planuje wydanie gry "Nemesis: Distress" w wersji "Early Access" w 2 kwartale 2022 roku oraz gry "Interkosmos 2000" w 2022 roku – w terminie wskazanym przez właściciela platformy.

Koniec 2021 roku rozpoczął również intensywny czas przygotowań do realizacji działań marketingowych wokół wydawanych tytułów.

Zmotywowani do pracy, z nadzieją patrzymy na nadchodzący rok 2022, w którym oba tytuły będą miały swoją premierę.

Z wyrazami szacunku,**Jacek Dębowski**

Prezes Zarządu

Jacek Chojecki

Wiceprezes Zarządu

1. Informacje ogólne

1.1. Podstawowe informacje

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

1.2. Przedmiot działalności

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

„Interkosmos”

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



Źródło: Steam

„Metamorphosis”

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

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



Źródło: Steam



Źródło: gameinformer.com

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

„Interkosmos 2000” („Falling Star” lub „Interkosmos 2”)

W styczniu 2020 roku Spółka rozpoczęła prace nad nową grą, pod roboczym tytułem „Falling Star”, która jest koncepcyjnym następcą gry „Interkosmos”. We wrześniu 2019 r. Spółka prezentując koncepcję „Falling Star” wygrała konkurs organizowany przez Creative Europe EACEA/24/2018 w schemacie Development gier video i uzyskała dofinansowania na poziomie 150 tys. euro na realizację zwycięskiej gry.

W sierpniu 2021 r. Emitent podpisał umowę z właścicielem platformy VR Oculus, której celem jest 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 na platformie Oculus Quest 2. W związku z powyższymi zmianami, premiera gry została przeniesiona na 2022. Dokładna data wydania zależna będzie od planów wydawniczych w ramach sklepu Oculus Quest Store.



Źródło: Emitent

„Interkosmos 2000” to emocjonująca kontynuacja gry „Interkosmos” wydanej w 2017 r. Najważniejsze zmiany w realizowanym 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.

Akcja gry rozgrywa się w ostatni dzień 1999 roku. Gracz jest jednoosobową załogą kapsuły kosmicznej, z misją przeglądu Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, która ucierpiała z powodu przelotu mikroasteroidów. Misja jest prowadzona równolegle przez 3 agencje kosmiczne: ESA, NASA i Roskosmos.

Podczas lotu występują komplikacje: awarie systemów na statku, niebezpieczne burze elektronowe, przeloty przez pola orbitujących wokół ziemi meteorytów. Agencje kosmiczne przerzucają się pomysłami rozwiązywania problemów, co owocuje sprzecznymi komunikatami oraz wykluczającymi się zaleceniami. Pojawiają się też przesłanki, że kapsuła posiada tajny ładunek, który powinien być zabezpieczony za wszelką cenę. Sprawę komplikuje nadejście nowego roku i Millenium Bug, który w pewnym momencie odcina komunikację z ziemi, pozostawiając Astronautę z dwuznacznymi instrukcjami. Czemu ziemia zamilkła? Czym jest tajemniczy ładunek który transportujemy? Dokąd prowadzą tajemnicze koordynaty które docierają do kapsuły? Gracze, przez swoje decyzje, będą mogli odkrywać kolejne tajemnice kosmicznej opowieści, i wpłynąć na losy całego świata.

Emitent planuje wydanie gry „Interkosmos 2000” w 2022 roku, przy czym informacja o ustalonej dacie premiery zostanie przekazana do wiadomości publicznej w drodze raportu bieżącego ESPI.



Źródło: Emitent

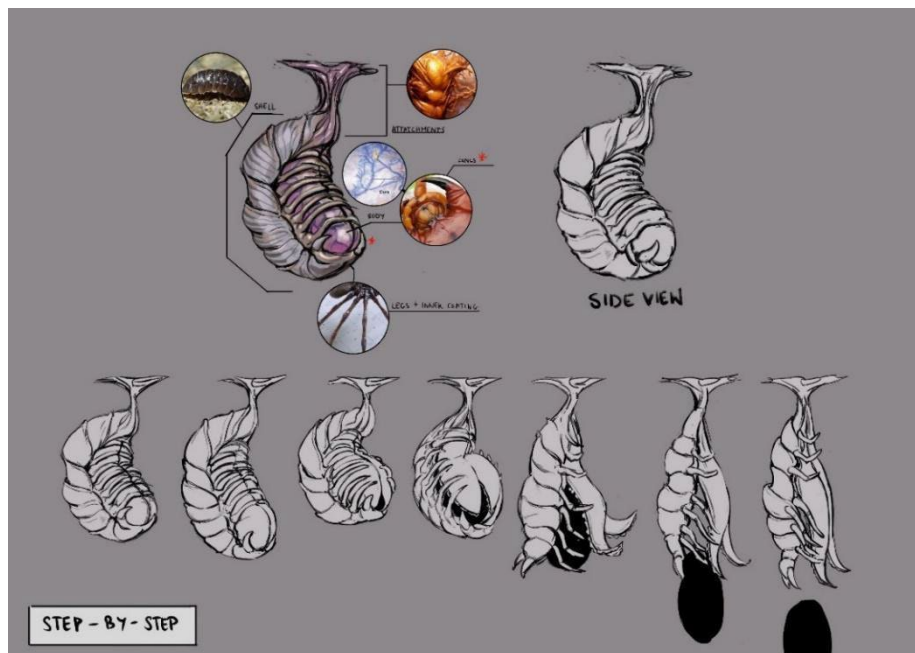
„Nemesis: Distress”



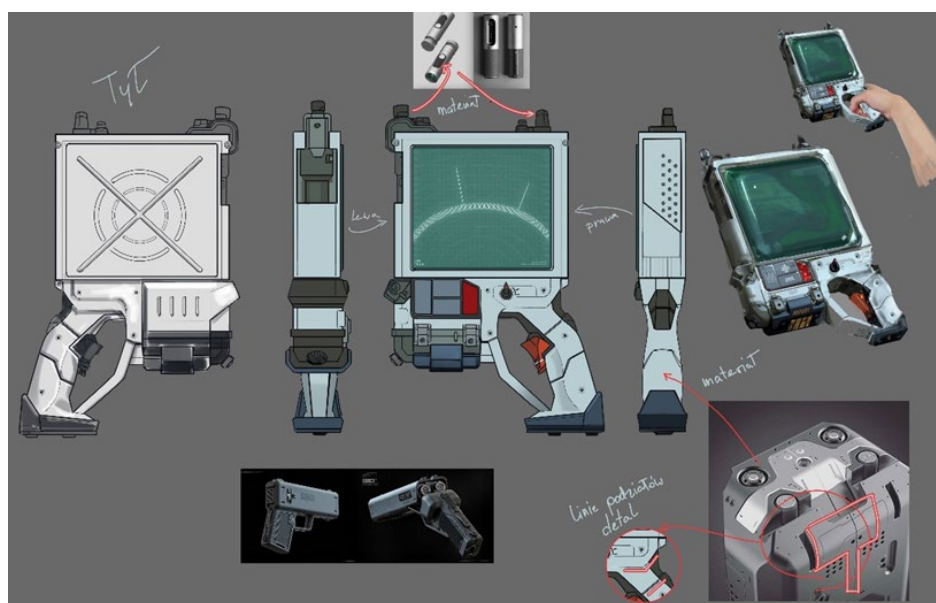
Źródło: Emitent

Gra „Nemesis: Distress” będzie wieloosobową grą wykorzystującą model „zdrajcy”. Gra realizowana jest wspólnie ze studiem Awaken Realms (rynkowa nazwa dla Realms Distribution sp. z o. O.) i charakteryzować ją będzie wykorzystanie modelu „zdrajcy”. Model ten zostanie opracowany i udostępniony w wyniku badań projektu realizowanego w konsorcjum z Realms Distributions w latach 2020 – 2022, pt.: “Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu „zdrajcy”, zakwalifikowanym do dofinansowania w ramach programu 1/1.2/POIR 2019 GameINN organizowanego przez NCBiR „Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020”). Gra początkowo zostanie udostępniona w wersji tzw. Early access. Gra będzie inspirowana grą planszową o tym samym tytule. Gra planszowa „Nemesis” (Awaken Realms, autor Adam Kwapiński) stała się

światowym hitem i według największego portalu gier planszowych (Bgg.com) jest oceniana przez użytkowników jako trzydziesta piąta najlepsza gra planszowa w historii (overall) oraz dziewiąta najlepsza gra tematyczna w historii. „Nemesis” trafiła już do dziesiątków tysięcy graczy planszowych na całym świecie, planowane są też nowe dodruki. Grę planszową oficjalnie pozytywnie ocenił jeden z największych recenzentów gier video oraz pojawiła się dwukrotnie w serialu South Park.



Źródło: Emitent

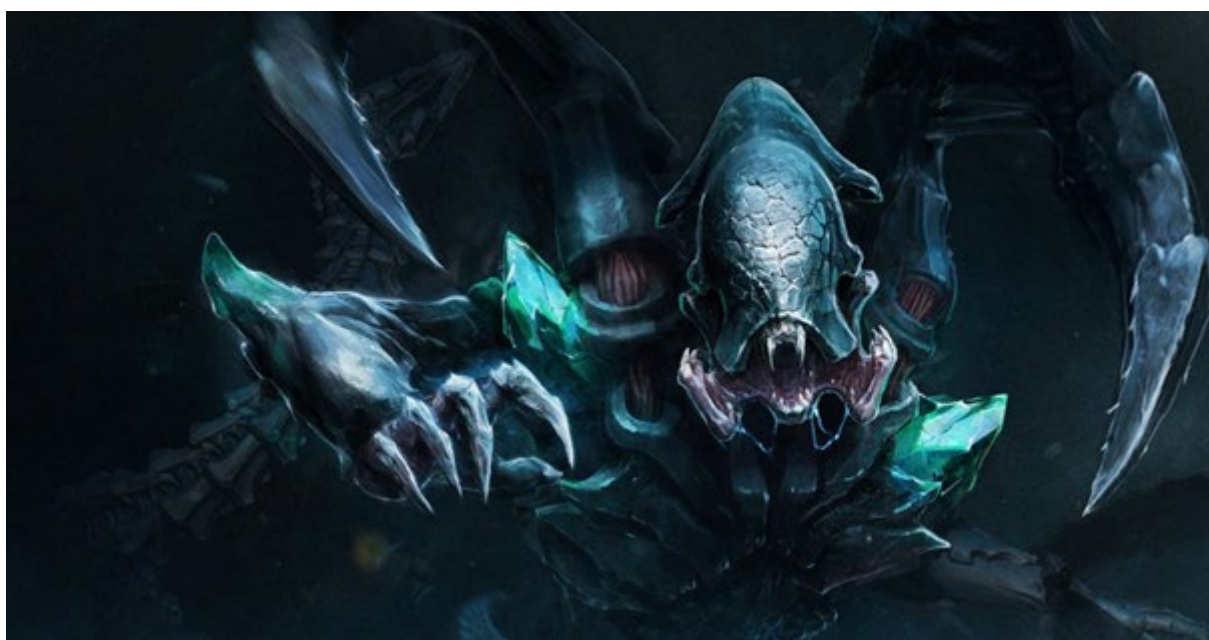


Źródło: Emitent

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.

Emitent planuje wydanie gry “Nemesis: Distress” w wersji “Early Access” w 2 Q 2022 roku, przy czym informacja o ustalonej dacie premiery zostanie przekazana do wiadomości publicznej w drodze raportu bieżącego ESPI.



Źródło: Realms Distribution sp. z o.o.

Inne

Aktualnie Spółka finalizuje prace nad dwoma grami: “Interkosmos 2000” i “Nemesis: Distress” i nie ma w planach rozpoczynania prac nad kolejnymi grami, przynajmniej do czasu premiery przynajmniej jednej z dwóch powyższych. Ograniczona liczba równoległych projektów pozwala skoncentrować najważniejsze zasoby spółki na tym, co produkcyjnie istotne, przez cały okres rozwoju oraz umożliwia sprawne reagowanie na nowe, nieprzewidziane trudności.

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

wyrażnie to odzwierciedlało.

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2021 roku przedstawia się następująco:

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

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia sprawozdania tj. Na 31.03.2022.

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

Zgodnie z decyzją GPW S.A. na dzień 27 stycznia 2022 roku wyznaczony został pierwszy dzień notowania akcji Ovid Works S.A. serii B i serii D w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect.

1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2021 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. Głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Varsav Game Studios S.A.*	2 077 740	19,37%	2 077 740	19,37%
2	Jacek Dębowski	1 854 200	17,29%	1 854 200	17,29%
3	Jacek Chojecki	1 854 200	17,29%	1 854 200	17,29%
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%	725 755	6,77%
5	Pozostali	4 214 105	39,29%	4 214 105	39,29%
	Razem	10 726 000	100,00%	10 726 000	100,00%

* z czego 200.000 akcji, stanowiących 9,63% 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.

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia tj. Na 21.04.2022., przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	Jacek Dębowski	1 854 200	17,29%	1 854 200	17,29%
2	Jacek Chojecki	1 854 200	17,29%	1 854 200	17,29%
3	Varsav Game Studios S.A.*	1 356 177	12,64%	1 356 177	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%	725 755	6,77%
5	Pozostali	4 935 668	46,01%	4 935 668	46,01%
	Razem	10 726 000	100,00%	10 726 000	100,00%

** z czego 200.000 akcji, stanowiących 9,63% 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.*

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzone za 2021 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 roku. Roczne sprawozdanie finansowe Spółki podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest Eko-Bilans Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi.

3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki

3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

Na dzień 31.12.2021 r. Varsav Games Studios S.A. posiadała 19,37 % kapitału zakładowego Spółki.

3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

3.2.1. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2021 roku zespół deweloperski Spółki składał się z piętnastu specjalistów, którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge.

W zespole mamy wybitnych specjalistów w dziedzinie programowania, artu, animacji, projektowania oraz QA.

W 2021 roku Spółka podzielona była na dwa zespoły: Warszawa oraz Wrocław, którymi bezpośrednio zarządzają przypisani do projektów producenci.

Dodatkowo Spółka zatrudnia dwie osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję.

3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza nie pobiera wynagrodzenia. Łączne wynagrodzenie pobrane przez Zarząd wyniosło w 2021 roku 538 889,44 zł.

4. Informacje o działalności Spółki

4.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	01.01.2020- 31.12.2020	01.01.2021- 31.12.2021
Przychody netto ze sprzedaży	971 064,78	657 231,19
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 209 959,32	-1 495 346,29
Zysk (strata) brutto	-1 228 375,48	-1 497 836,38
Zysk (strata) netto	-1 228 375,48	-1 497 836,38
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	19 220,54	-2 188 143,15
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-196 957,93	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	516 901,27	1 855 543,99
Przepływy pieniężne netto, razem	339 163,88	-332 599,16
Aktywa trwałe	2 027 072,90	751 773,98
Aktywa obrotowe	603 015,77	1 867 302,90
Kapitały własne	751 443,19	1 452 964,08
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 878 645,48	1 166 112,80
Suma bilansowa	2 630 088,67	2 619 076,88

W 2021 roku Spółka osiągnęła około 657 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży, osiągając około 1,495 mln zł straty z działalności operacyjnej oraz 1,5 mln zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2021 roku wynosiła 2 619 076,88 zł, z czego 1 452 964,08 zł to kapitały własne Spółki.

4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2021 roku Spółka wygenerowała przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 657 tys. złotych oraz osiągnęła ok. 1 498 tys. złotych straty netto.

Profil działalności Spółki Ovid Works S.A., który w głównej mierze związany jest z produkcją gier oraz przyjęta polityka rachunkowości powodują, iż bieżące wyniki finansowe nieustannie obciążone są kosztami produkcji gier (koszty dotyczą głównie wynagrodzeń pracowników oraz współpracujących z Spółką firm 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 2021 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe działania:

- Wygenerowano przychody w wysokości około 657 tys. złotych wynikają głównie z przychodów ze sprzedaży gry „Interkosmos”, z tytułu uzyskanych tantiem ze sprzedaży gry „Metamorfoza”, realizacji umów z firmą Realms Distribution Sp. z o.o. oraz przychodów z tytułu wsparcia developmentu gier.
- Rozpoznano pozostałe przychody operacyjne w kwocie około 707 tys. złotych z tytułu otrzymanej dotacji z NCBiR na potrzeby realizacji projektu „Nemesis: Distress”.
- Rozpoznano pozostały przychód operacyjny („Dotacje”) w wysokości 216 tys. zł. W związku z otrzymaniem pozytywnej decyzji w sprawie zwolnienia z obowiązku zwrotu subwencji finansowej z PFR S.A. Pozostała wartość subwencji podlegająca spłacie wynosi 72 tys. złotych.
- Amortyzowano grę „Metamorfoza” w kwocie około 1 068 tys. złotych.
- Rozliczono etapy badań prowadzonych projektów, co miało istotny wpływ na wygenerowaną stratę w 2021 roku. W związku z tym zaliczono do pozostałych kosztów operacyjnych kwotę w wysokości około 1 438 tys. złotych.
- W sierpniu 2021 roku został zakończony etap badań projektu „Nemesis: Distress”. Od września 2021 roku prace związane z projektem przeszły do fazy rozwojowej. Koszty poniesione w etapie rozwoju zostaną skapitalizowane w momencie zakończenia prac nad projektem.

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

- Wzrost krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych, które na koniec 2021 roku wynosiły 1 697 tys. złotych wynikał z realizacji przez Spółkę projektów na etapie rozwoju, które to projekty Spółka planuje skapitalizować w 2022 roku.
- Spółka przeprowadziła emisję akcji serii D na łączną kwotę emisyjną 2,2 mln złotych, z czego 96.600 złotych to kapitał zakładowy. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 12 maja 2021 roku.
- W związku z wykonaniem praw z 72.000 warrantów serii A na kwotę 7,2 tys. złotych nastąpiło podwyższenie kapitału podstawowego o kwotę 7,2 tys. złotych.
- W związku z otrzymaniem pozytywnej decyzji w sprawie zwolnienia z obowiązku zwrotu subwencji finansowej z PFR S.A. Spółka umorzyła w 2021 roku kwotę 216 tys. złotych, tym samym zmniejszając wysokość krótkoterminowych zobowiązań z tytułu pożyczki.
- W biernych rozliczeniach międzyokresowych pasywów uwzględniono kwotę około 208 tys. złotych z końcowego rozliczenia dotacji z Creative Europe, w związku z realizacją projektu „Interkosmos 2000”, będącego w fazie rozwoju, który to Spółka planuje skapitalizować w 2022 roku oraz odpisy (in minus około 225 tys. złotych), w związku z amortyzacją środków trwałych (będącą równocześnie pozostałym przychodem operacyjnym w pozycji dotacje rachunku

zysków i strat) w kwocie 18,8 tys. złotych miesięcznie, na które Spółka otrzymała dotację z NCBiR na realizację projektu „Metamorfoza”.

- Spółka spłaciła pożyczkę wobec akcjonariusza będącego jednocześnie Prezesem Zarządu Spółki – Jacka Dębowskiego, w kwocie 70 tys. złotych wraz z należnymi odsetkami.
- Spółka wykupiła dwa weksle o nominalnej wartości 125 tys. złotych każdy wraz z należnymi odsetkami na dzień wykupu, z czego jeden należał do podmiotu powiązanego Spółki.

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

- Styczeń 2022 roku – Wydanie uchwały przez GPW S.A. dotyczącej wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych Ovid Works S.A. na okaziciela serii B i D.
- Styczeń 2022 roku – Realizacja kluczowego milestone dotyczącego projektu “Interkosmos 2000”.
- 1 kwartał 2022 roku – podpisanie przez firmę All in! Games, wydawcę gry “Metamorphosis”, która stworzona została przez Ovid Works S.A. i posiada do niej prawa autorskie, jednorazowej umowy z firmą Amazon, na mocy której Ovid Works S.A. pozyskał dodatkową kwotę z tytułu tantiem ze sprzedaży gry, wynoszącą około 5,5 tys. USD.
- Marzec 2022 roku – Gra “Metamorphosis” stworzona przez Ovid Works S.A. została udostępniona na przenośnym urządzeniu do grania typu all-in-one Steam Deck.
- 15 kwietnia 2022 roku podpisanie umowy pożyczki pomiędzy osobą prawną jako Pożyczkodawcą, spółką Ovid Works spółką akcyjną jako Pożyczkobiorcą, a także Panem Jackiem Dariuszem Dębowskim – Prezesem Zarządu Spółki oraz Panem Jackiem Adamem Chojeckim – Wiceprezesem Zarządu Spółki jako osobami, które ustanowią zastaw rejestrowy na akcjach Emitenta. Przedmiotem powyższej umowy pożyczki jest udzielenie Spółce pożyczki w wysokości 800.000,00 zł (osiemset tysięcy złotych) wraz z należnymi odsetkami ustalonymi na poziomie rynkowym, której termin spłaty wyznaczony został do 20 grudnia 2022 roku.

Pożyczka zostanie przeznaczona na potrzeby związane z działalnością Spółki, w szczególności na dokończenie budowy i przygotowanie do wdrożenia rynkowego gier komputerowych zgodnie z opublikowanym raportem ESPI nr 3/2022 z dnia z 14 kwietnia 2022 roku.

W ocenie Zarządu zawarta umowa pożyczki nie stanowi zagrożenia dla działalności Spółki.

5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki

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

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

W latach 2022-2023 Spółka planuje:

- Wydanie gry „Interkosmos 2000” na platformę Oculus Quest 2.
- Przeprowadzenie portowania gry “Interkosmos 2000” na inne urządzenia VR, w szczególności na urządzenia posiadające większą moc obliczeniową (wymagające komputera PC lub konsoli).
- Premierę Early Access gry „Nemesis:Distress” i jej dalszy rozwój w oparciu o feedbacki graczy oraz analizy rozgrywek i zachowań uczestników gry.
- Rozpoczęcie prac nad nową grą, w oparciu o doświadczenia zdobyte przy produkcji aktualnych tytułów oraz wyniki prototypowania.
- Złożyć wniosek na częściowe sfinansowanie prototypowania nowego projektu Spółki do Creative Europe. Maksymalna kwota dofinansowania wynosi 150 tys. EURO, a decyzja w sprawie jego przyznania będzie wydana jeszcze w bieżącym roku.
- Wykorzystać potencjał ze zrealizowanych projektów badawczych “BIRST” oraz “Modelu Zdrajcy”, które wykazują możliwości dalszego rozwoju i ubiegać się o sfinansowanie prac B+R z NCBiR w ramach projektów rozwojowych.
- W celu zapewnienia zabezpieczenia finansowania w przypadku ewentualnych opóźnień premier lub niższych niż oczekiwane wynikach sprzedażowych, Spółka prowadzi rozmowy dotyczące realizacji prac na zlecenie. Ponieważ praca nad nowym tytułem będzie angażowała tylko część aktualnych zasobów Spółki, pozostałe osoby mogą realizować działania, które pokryją koszty operacyjne Spółki oraz zapewnią dodatkowy kapitał ludzki do wykorzystania na realizację długoterminowych planów Ovid Works. Dodatkowo praca w takiej formule (nowy projekt, wyzwania technologiczne, nieprzekraczalne terminy realizacji) pozwoli rozwinąć się członkom zespołu, co będzie miało pozytywne przełożenie na realizację własnych tytułów Spółki.

6. Prognozy finansowe

Spółka nie publikowała prognoz, jak również nie planuje publikacji prognoz na 2022 rok.

7. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Emitent prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągane przez Spółkę. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Emitenta. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągane przez Emitenta.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

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

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

Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

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

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

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

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywanych trendów

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

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż gier duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier - w tym w szczególności na platformie Steam. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanых cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z

przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Emitenta, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania przez Emitenta pojawiających się tendencji na rynku i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z systemem informatycznym

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

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

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

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

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

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

Ryzyko uzależnienia od kluczowego dystrybutora

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

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

Ryzyko związane z zawarciem umowy wydawniczej z All in! Games S.A.

Emitent wskazuje, że oprócz zagrożeń natury kontraktowej, typowych dla stosunków zobowiązaniowych pomiędzy podmiotami profesjonalnymi, Emitent do ryzyk związanych z zawartą umową wydawniczą z wydawcą All in! Games S.A. zalicza możliwość utraty przez Wydawcę gry dobrej renomy, co może przełożyć się na postrzeganie gry „Metamorphosis” przez odbiorców. Odrębnym zagrożeniem jest także możliwość zaistnienia niewypłacalności Wydawcy i związane z tym opóźnienia w regulowaniu przez niego opłat licencyjnych na rzecz Emitenta, których wysokość uzależniona jest od wysokości dochodu netto, uzyskiwanego przez Wydawcę ze sprzedaży (dystrybucji) gry „Metamorphosis” oraz innych produktów, do produkcji których została użyta licencja udzielona przez Emitenta (fanowskie gadżety i akcesoria związane z grą - merchandise).

Powyższe ryzyka zostały wskazane z uwzględnieniem okoliczności, że wydawca All in! Games S.A. jest podmiotem krótko działającym w branży gier komputerowych, przez co w stosunku do tej spółki zastosowanie znajdują typowe ryzyka, jakie dotyczą spółek rozpoczynających działalność w nowej branży. Zarząd Emitenta dostrzega ryzyko przełożenia ewentualnych komplikacji wewnętrznych Wydawcy, w szczególności związanych z procesami organizacyjnymi, procedurami, zwłaszcza administracyjnymi, prawnymi, i finansowymi, na działalność Emitenta.

Ryzyko związane z umową konsorcjum zawartą z Realms Distribution sp. z o.o.

Zawarta ze spółką Realms Distribution sp. z o. o. umowa konsorcjum, jak każda umowa wymagająca współpracy stron, generuje pewne ryzyka związane z jej zawarciem. Należy do nich zaliczyć ryzyko związane możliwością niepowodzenia współdziałania stron umowy w realizacji prac nad grą „Nemesis: Distress”. Sukces wspólnego przedsięwzięcia zależy bowiem od pełnego zaangażowania, wspólnej wizji i efektywnej współpracy obu konsorcjantów. Z uwagi na okoliczność, że zadania pomiędzy stronami zostały równo rozłożone funkcjonalnie, wszelkie zaburzenia w ich realizacji, jakie dotkną jedną ze spółek, mogą przełożyć się na całość wspólnego przedsięwzięcia. Emitent nie może wykluczyć, że w toku dalszych prac takie sytuacje mogą mieć miejsce.

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

Emitent dostrzega zagrożenia związane z umową konsorcjum z Realms Distribution sp. z o. o. w zakresie praw autorskich. Prawa autorskie do planszowej gry „Nemesis” posiada lider konsorcjum, z kolei zgodnie z umową konsorcjum, prawa autorskie do gry komputerowej „Nemesis: Distress” będą przysługiwać obu

konsorcjantom w udziale po 50 proc. Emitent nie może wykluczyć sytuacji wystąpienia pomiędzy stronami sporu dotyczącego praw autorskich w zakresie rozgraniczenia praw autorskich do produktów objętych pełnią praw Realms Distribution sp. z o. o. a produktów związanych z grą komputerową „Nemesis: Distress”, do których prawa będą przysługiwać stronom łącznie.

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

Spółka Realms Distribution sp. z o. o., pełniąc rolę wydawcy i finansująca całość kosztów pozostałych do ukończenia gry w wersji early access, ma możliwość wstrzymania prac nad projektem w razie niezadowolających efektów pracy lub powstania krytycznych błędów uniemożliwiających jej terminową premierę.

Ryzyko związane z umową zawartą z właścicielem platformy VR Oculus

Produkcja gry „Interkosmos 2000” wspierana jest przez właściciela platformy VR Oculus w oparciu o zaprezentowany materiał z wczesnego stadium produkcji gry oraz plan jej rozwoju w ciągu nadchodzących miesięcy. Istnieje ryzyko, że realizacja wizji będzie odmienna od oczekiwań właściciela platformy VR Oculus, co może spowodować opóźnienia w produkcji lub w najgorszym razie, odrzucenie produkcji przez wspomnianego partnera. Ryzyko to jest na bieżąco ewaluowane przez Emitenta w oparciu o częste prezentacje i omawianie produkcji, jednak nie można go wykluczyć na przestrzeni kilkumiesięcznej współpracy – do momentu sfinalizowania wizji przez Emitenta i oficjalnego zatwierdzenia jej przez właściciela platformy VR Oculus.

Ryzyko związane z ewentualnym niezaakceptowaniem gier przez producentów platformy zamkniętej

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

Emitent.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

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

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

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

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz, co z kolei może przełożyć się na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwającą od 12 do 18

miesiący. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Nie można wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych aktualnie przez Emitenta gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może znaleźć odzwierciedlenie w wyniku finansowym Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Emitenta

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

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Planem Emitenta jest wprowadzanie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Z procesem tym związane są nakłady na produkcję oraz promocję gry komputerowej. Czas wymagany na przejście danej gry od producenta do ostatecznego użytkownika często ulega wydłużeniu. Podyktowane jest to kontrolami jakości oraz testowaniem produktu przed wprowadzeniem go na daną platformę sprzętową. Kolejnym czynnikiem wpływającym na ten proces jest fakt, iż gry podlegają ocenie organizacji nadających kategorie wiekowe oraz dopuszczających (bądź nie) do dystrybucji w danym kraju. Należy wziąć pod uwagę to, że istnieje ryzyko

znacznie dłuższej niż zakładano certyfikacji gry Emitenta. Ponadto istnieje zagrożenie, że produkt nie przejdzie takowej certyfikacji bądź otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową. Także promocja gry może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu. Może być to związane ze znacznie niższym budżetem na promocję niż optymalny na danym rynku. Ryzykiem jest również fakt, że produkt może zostać wprowadzony finalnie na tylko jedną platformę sprzętową.

Ryzyko konkurencji

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

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

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

Jednakże w ocenie Zarządu Emitenta, aktualna sytuacja Emitenta, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, nie upoważnia do eksponowania zagrożenia dla kontynuacji jego działalności. Niemniej powyższe okoliczności, jak również fakt, że Emitent w za rok obrotowy 2021 poniósł stratę netto w kwocie 1 497 836,38 zł jak i ewentualne pogorszenie sytuacji w branży gier komputerowych mogą skutkować zwiększeniem odchyleń wskaźników rentowności, płynności finansowej czy też struktury finansowania aktywów i dźwigni finansowej od bezpiecznych poziomów.

Stabilność sytuacji finansowej Emitenta może być dodatkowo zachwiana w przyszłości m. in. przez brak pozyskiwania dalszych dofinansowań, a także brak znalezienia wydawcy dla produktów Emitenta, które to (dofinansowania i środki od wydawcy) stanowią aktualnie większość źródeł przychodów Spółki. Na pogorszenie przyszłej sytuacji finansowej Emitenta może mieć także wpływ brak odniesienia przez produkty flagowe (gry) Emitenta sukcesu rynkowego, a także wystąpienie ewentualnych sporów z zakresu praw

autorskich lub ze stronami umów, którą stroną jest Emitent. W przypadku materializacji ryzyka konieczne będzie podjęcie kroków umożliwiających realizację kluczowych celów biznesowych i strategicznych Emitenta, przy ograniczeniu kosztów działalności oraz dywersyfikacji źródeł przychodów.

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

Ryzyko dotyczące opóźnień w wypłatach środków w ramach dofinansowań Emitenta

Emitent (jak również poprzednik prawny Emitenta), w ramach prowadzonej działalności wielokrotnie składał wnioski, zarówno samodzielnie jak i w ramach partnerstwa z podmiotami trzecimi, w celu pozyskania dofinansowania ze środków unijnych. Dotychczas pozyskane przez Emitenta indywidualnie i wspólnie z innymi podmiotami środki przyczyniają się do rozwoju kluczowych produktów Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, przychody z działalności operacyjnej, dotyczące pozyskanych przez Emitenta dofinansowań, na dzień 31 grudnia 2021 roku opiewały na kwotę 1.149.406,78 zł, (przy całkowitej kwocie przychodów z działalności operacyjnej za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r. w kwocie 1.149.422,45 zł), co stanowi około 100 proc. łącznej wartości przychodów z działalności operacyjnej na dzień 31 grudnia 2021 roku. Zdarza się jednak, że dochodzi do opóźnień wypłat środków w ramach realizowanych, dofinansowanych projektów. Wydłużenie procedury wypłat w ocenie Emitenta jest spowodowane okolicznościami leżącymi po stronie jednostek udzielających dofinansowania (przyczyny niezależne od Emitenta).

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka oczekuje na akceptację wniosku końcowego dotyczącego zakończonego projektu B+R realizowanego wspólnie ze Awaken Realms Sp. z o.o. przy wsparciu Narodowego Centrum Badań i Rozwoju.

8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2021 roku

8.1. Zarząd

Na dzień publikacji niniejszego raportu w skład Zarządu wchodzi:

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

Jacek Dębowski – Członek Zarządu

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

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

Jacek Chojecki - Członek Zarządu

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

8.2. Rada Nadzorcza

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

Małgorzata Brauckmann-Sajkiewicz - członek Rady Nadzorczej

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

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

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

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

Konrad Hachulski - Członek Rady Nadzorczej

Wykształcenie:

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

Doświadczenie zawodowe:

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

Krzysztof Ludwiniak - Członek Rady Nadzorczej

Wykształcenie Pana Krzysztofa Ludwiniaka:

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

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

- 1973 - Asesor - Prokuratura Powiatowa, Warszawa-Praga Północ;
- 1974 – 1976 - Paul Waggoner Jones Law Firm, Austin, Texas - praktykant
- 1977 - 1978 - McMichael Houston, Kemah, Texas - właściciel teksańskiego oddziału międzynarodowej firmy sprzedaży i czarteru jachtów;
- 1979 – 1981 - Cruise Arrow Marine, Kemah, Texas - dyrektor marketingu i sprzedaży; Przedsiębiorstwo stoczniowe, obrotu sprzętem morskim i jednostkami pływającymi;
- 1981 – 1983 - Friends of Solidarity, Wash ington, D. C. - założyciel i prezes; Amerykańska organizacja

- wspierająca NSZZ "Solidarność";
- 1983 - 1987 - Center of Economic and Social Justice, Washington, D.C. - dyrektor; Organizacja edukacyjna i doradcza w zakresie transformacji ustrojowej oraz rozwoju wolnorynkowego systemu gospodarczego i społecznego;
 - 1988 - 1989 - ESOP Services, Inc., Scottsville, VA - dyrektor, konsultant inwestycyjny; Firma konsultingowa i inwestycyjna działająca w obszarze akcjonariatu pracowniczego;
 - 1989 - 1993 - ESOP Services, Inc, Oddział Europejski w Warszawie - dyrektor zarządzający;
 - 1990 - 2014 - Unia Własności Pracowniczej, Warszawa - współzałożyciel i vice-prezes; Izba Gospodarcza skupiająca przedsiębiorstwa akcjonariatu pracowniczego - działalność doradcza i edukacyjna w obszarze prywatyzacji przedsiębiorstw państwowych, rozwoju kapitału krajowego i tworzenia systemu akcjonariatu pracowniczego w Polsce;
 - 2006 - obecnie European Federation of Employee Share Ownership (EFES) z siedzibą w Brukseli - współzałożyciel, dyrektor, członek Rady Zarządzającej; Federacja europejskich organizacji skupiająca instytucje wspierające i przedsiębiorstwa akcjonariatu pracowniczego, prowadząca międzynarodową działalność lobbistyczną i edukacyjną na rzecz rozwoju własności pracowniczej i partycypacji kapitałowej zatrudnionych;
 - 2016 - obecnie Fundacja Forum Rozwoju Akcjonariatu Pracowniczego i Kapitału Krajowego - fundator-współzałożyciel i prezes; Organizacja działająca na rzecz krzewienia kultury i wiedzy dotyczącej własności kapitału oraz kształtowania partycypacyjnego modelu gospodarki wolnorynkowej;
 - 2018 - obecnie PKO BP Bankowy Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. - członek Rady Nadzorczej;
 - od lipca 2019 – obecnie Członek Rady Nadzorczej Emitenta.
 - Działalność doradcza w zakresie zagadnień akcjonariatu pracowniczego i prywatyzacji. Autor antologii „Pracownik Właścicielem” (1989) i licznych publikacji z zakresu akcjonariatu pracowniczego i przekształceń własnościowych. Odznaczony Krzyżem Kawalerskim Orderu Odrodzenia Polski w 2000 r.

Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

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

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

- w latach 2007 - 2008 Stażysta m.in. w Komisji Nadzoru Finansowego, Allianz TFI oraz CMS Corporate Management Services Sp. z o.o.,
- w latach 2008 - 2012 w Domu Maklerski AmerBrokers S.A. kolejno na stanowiskach: Młodszy Analityka Inwestycyjnego, Analityka Inwestycyjnego i Dyrektora Departamentu Corporate Finance. Odpowiedzialny za przygotowanie rekomendacji

analitycznych dla spółek z sektorów budownictwa, deweloperskiego, chemicznego i gumowego oraz projekty M&A, IPO i emisji obligacji korporacyjnych dla spółek z GPW i NewConnect.,

- w latach 2012 - 2013 zatrudniony na stanowisku Dyrektora Zarządzającego w spółce INFINITY8 S.A., Autoryzowanym Doradcy rynku NewConnect i Catalyst. Był odpowiedzialny za projekty emisji obligacji korporacyjnych oraz przygotowanie projektów M&A oraz pre-IPO na rynku NewConnect,
- od maja 2014 roku – Prezes Zarządu Macromoney Corporate Finance Sp. z o.o., podmiotu specjalizującego się w doradztwie przy emisjach obligacji korporacyjnych oraz projektach prywatnych emisji akcji spółek technologicznych,
- od czerwca 2014 roku do maja 2015 roku – Członek Zarządu Macromoney Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A., podmiotu będącego w procesie licencyjnym na prowadzenie działalności Towarzystw Funduszy Inwestycyjnych,
- od listopada 2014 roku do kwietnia 2018 roku - Wiceprezes Zarządu The Farm51 Group S.A., odpowiedzialny za relacje inwestorskie, kontakt z instytucjami finansowymi oraz rozwój projektu „Reality 51”,
- od lipca 2014 roku - Członek Rady Nadzorczej Bloober Team S.A.,
- od lipca 2015 roku do marca 2018 roku - Członek Rady Nadzorczej Hemp & Wood S.A.,
- od września 2015 roku do czerwca 2018 roku – Członek Rady Nadzorczej Huckleberry Games S.A.,
- od października 2015 roku - Przewodniczący Rady Nadzorczej Śląskie Kamienice S.A.,
- od sierpnia 2016 – Prezes Zarządu Varsav S.A.,
- od lutego 2018 roku – Prezes Zarządu Crowd Dragons Sp. z o.o.,
- od kwietnia 2018 roku do 15 kwietnia 2019 roku - Członek Rady Nadzorczej The Farm 51 Group S.A.,
- od maja 2018 roku – Członek Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A.,
- od maja 2018 roku - Członek Zarządu Varsav Game Studios S.A.,
- od sierpnia 2018 roku – Członek Rady Nadzorczej Hornigold Reit S.A.,
- od lipca 2019 – obecnie Członek Rady Nadzorczej Emitenta
- od kwietnia 2020 roku - Prezes Zarządu Varsav Game Studios S.A.,

Tomasz Sielicki - Członek Rady Nadzorczej

Pan Tomasz Sielicki jest absolwentem Wydziału Elektroniki Politechniki Warszawskiej, a także szkoleń dla managementu, w tym w INSEAD i na Uniwersytecie Harvarda. Członek Rady Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, Rady programowej Instytutu Spraw Publicznych oraz Trilateral Commission. Laureat licznych wyróżnień związanych z działalnością biznesową: w 1995 otrzymał nagrodę Info Star, w 1999 na Światowym Forum Ekonomicznym w Davos uhonorowany został tytułem „Global Leader for Tomorrow”, wyróżniony również tytułem „Lidera Polskiego Biznesu” (który został przyznany przedsiębiorstwu ComputerLand przez Business Centre Club). W 2005 jako jedyny Polak znalazł się na liście 25 osób w rankingu „Stars of Europe”, opublikowanym przez tygodnik „BusinessWeek”. W 2006 został

laureatem nagrody polskiego środowiska teleinformatycznego, przyznanej przez Polską Izbę Informatyki i Telekomunikacji. W 2013, za wybitne zasługi dla rozwoju gospodarki narodowej, za działalność na rzecz polskiego sektora technologii informatycznych i komunikacyjnych, odznaczony Krzyżem Kawalerskim Orderu Odrodzenia Polski. W 2018 otrzymał Medal 70-lecia polskiej informatyki, przyznany przez kapitułę Polskiego Towarzystwa Informatycznego. W latach 2009-2013 był prezesem Polskiego Związku Szachowego, a do 2010 do 2014 pierwszym wiceprezydentem Europejskiej Unii Szachowej ECU oraz członkiem zarządu Międzynarodowej Federacji Szachowej FIDE. W latach 2013-2017 wchodził w skład zarządu Polskiego Komitetu Olimpijskiego (źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Tomasz_Sielicki).

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

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

Jacek Dębowski

Jacek Chojecki

Prezes Zarządu

Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 21 kwietnia 2022 roku