



Ovid Works

Prezentacja inwestorska

Ovid Works

– Niezależne studio założone w 2015 r. przez pasjonatów gamingu, którzy połączyli tradycyjne opowiadanie historii z interaktywną rozgrywką



Trzon zespołu stanowią **czołowi deweloperzy**, związani wcześniej m.in. z CD Projekt czy Flying Wild Hog



Studio tworzy **gry opowiadające niebanalne historie**



Gry wyróżniają się pod względem **jakości oraz dopracowania artystycznego**



Studio poszukuje **inspiracji w różnych źródłach kultury i rozrywki**, co wzbogaca rozgrywkę

Timeline Ovid Works

– Studio działa na rynku gier od ponad 4 lat, prowadząc badania nad narracją i wykorzystując je do produkcji innowacyjnych i angażujących gier

gru. 2015	sty. 2016	paź. 2016	lis. 2016	gru. 2016	kwi. 2017	paź. 2017	
Założenie Ovid Works	Rozpoczęcie prac nad Metamorphosis	Umowa inwestycyjna z Varsav Game Studios	Rozpoczęcie prac nad Interkosmos	Uzyskanie dofinansowania w ramach GameINN 1	Premiera gry Interkosmos	Uzyskanie dofinansowania w ramach GameINN 2	
kwi. 2018	gru. 2018	mar. 2019	wrz. 2019	wrz. 2019	wrz. 2019	paź. 2019	
Zakończenie projektu w ramach GameINN 1	Umowa inwestycyjna z Varsav Game Studios	Zawarcie umowy z All in! Games - wydanie i marketing Metamorphosis	Konsorcjum z Awaken Realms w ramach GameINN 3	Uzyskanie dofinansowania w ramach GameINN 3	Uzyskanie dofinansowania w ramach Creative Europe	Rozpoczęcie prac nad wprowadzeniem akcji na rynek NC	
gru. 2019	sty. 2020	sty. 2020	mar. 2020	mar. 2020	1H 2020	Wakacje 2020	
Zakończenie projektu w ramach GameINN 2	Rozpoczęcie prac nad Falling Star	Zakończenie prac nad Metamorphosis	Otwarcie biura we Wrocławiu	Rozpoczęcie prac z Awaken Realms nad Nemesis	Debiut na rynku NC	Premiera Metamorphosis	(...)
							2020
							Rozpoczęcie prac nad nową grą

Core studia

– Zespół Ovid Works to połączenie doświadczenia gamingowego, narracyjnego, artystycznego i biznesowego

Jacek Dębowski CEO

- Ponad 10-letnie doświadczenie w zarządzaniu projektami high-tech i gier wideo
- Posiada doświadczenie w opracowywaniu i wdrażaniu strategii dla rozwiązań biznesowych i wdrożeń systemowych m.in. dla największego operatora telekomunikacyjnego w Polsce
- W Ovid Works zarządza pracami działu R&D

Jacek „Zaq” Chojecki Game Director

- Bogate doświadczenie w pracy z narracją i opowiadaniem historii
- Ponad 8-letnie doświadczenie w reżyserii filmowej. Był m.in. Asystentem reżysera w filmach *Zaćma*, *Generał zero*, *Drill Baby Drill*
- Swoją twórczość wystawia m.in. na Międzynarodowym Biennale w Wenecji
- W Ovid Works kieruje pracami działu R&D

Carlos Castanon Art Director

- Posiada 12-letnie doświadczenie w branży gier wideo
- Prowadził prace nad 5 komercyjnymi grami wideo, w tym 4 na konsole (PS4, XBOX360) i VR (Interkosmos, 2017)
- Posiada bogate doświadczenie w prowadzeniu i zarządzaniu zespołem produkcyjnym
- Od 2016 r. odpowiada za warstwę wizualną projektów Ovid works

Adam „Szopen” Andrzejczak Lead Programmer

- Specjalista technologii Unreal Engine 4 (twórca ponad 20 ukończonych projektów, w tym doświadczeń VR dla biznesu i gier)
- Ekspert przetwarzania i analizy sygnałów, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnienia ludzkiej mowy
- Członek i wykładowca Polygonu, największego w Polsce stowarzyszenia niezależnych twórców gier
- Od 2017 r. odpowiedzialny za rozwiązania programistyczne i technologiczne projektów w Ovid Works

Finansowanie

– Ovid Works od października 2016 r. pozyskał środki w kwocie 6,6 mln zł, które znacznie przyczyniły się do rozwoju kluczowych projektów studia

Pozyskane od Inwestorów

160
tys. zł

- Runda seedowa family&friends
– lip. 2016

800
tys. zł

- Inwestor branżowy Varsav Games Studios
– paź. 2016

580
tys. zł

- Tomasz Milas
– gru. 2018

Dofinansowanie ze środków unijnych

954
tys. zł

- **GameINN 1** – dofinansowanie projektu „Living Small Ethos in a Live Big Mythos” – projekt zakończony

1,79
mln zł

- **GameINN 2** – dofinansowanie projektu „Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia” (BiRST) – projekt zakończony

639
tys. zł

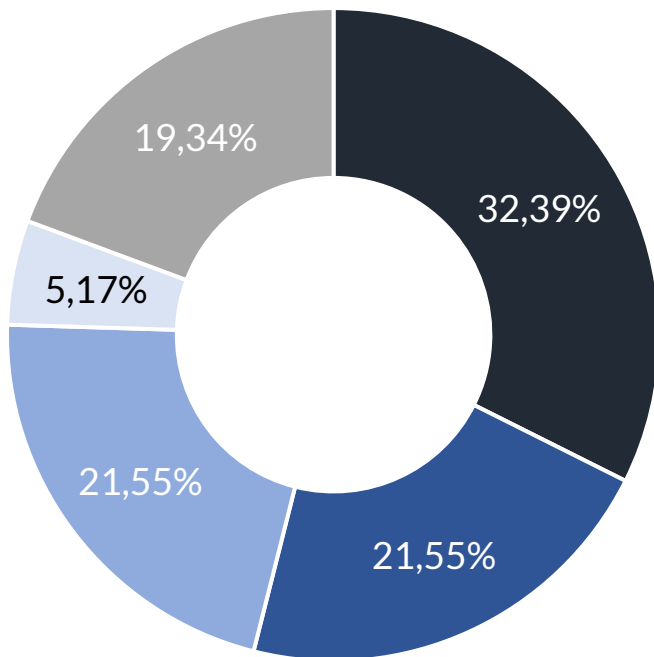
- **Creative Europe** – dofinansowanie projektu „Falling Star” – projekt rozpoczęty

1,88
mln zł

- **GameINN 3** – dofinansowanie projektu „Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu "zdrajcy" – projekt rozpoczęty

Akcjonariat

– Spółka charakteryzuje się stabilnym akcjonariatem z zaangażowaniem inwestora branżowego i kluczowego managementu Ovid Works



- Varsav Game Studios
- Jacek Dębowski
- Jacek Chojecki
- Tomasz Milas
- Pozostali



Dane finansowe

- Przychody wygenerowane w 2019 r. to środki pozyskane od NCBiR oraz od wydawcy gry Metamorphosis.
- Studio prowadzi intensywne prace nad produkcją gier, które są czasochłonne, a przychody ze sprzedaży są odsunięte w czasie

(w PLN)	1-4Q 2018	1-4Q 2019
Przychody	28 983	1 469 489
Koszty działalności operacyjnej	597 758	951 584
Zysk / strata ze sprzedaży	-568 775	517 906
Pozostałe przychody operacyjne	1 365 637	1 272 370
Pozostałe koszty operacyjne	1 830 556	1 075 970
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 033 694	714 306
EBITDA	-794 114	941 936
Przychody finansowe	0	11 233
Koszty finansowe	17436,1	21 412
Zysk (strata) brutto	-1 051 130	704 127
Zysk (strata) netto	-1 051 130	704 127



Strategia i model biznesowy

– Istotną przewagą studia jest zespół o wysokich kompetencjach, który tworzy angażujące gry o unikalnym stylu graficznym, wsparte know-how wynikającym z badań nad narracją



Model mieszany

- gry premium
(monetyzacja jednorazowa)
- gry wieloosobowe
(monetyzacja na bieżąco)

Zasoby

- Wysokie kompetencje programistyczne (np. istotne przerobienie silnika Unreal Engine przy produkcji Metamorphosis)
- Know-how wynikający z badań nad narracją
- Poruszanie niebanalnych tematów przy oryginalnym podejściu
- Unikalne doświadczenie artystyczne i storytellingowe
- Mały i efektywny zespół



Efekty

- Gry, które opowiadają wciągającą historię, w pełni angażującą odbiorców
- Starannie skonstruowany, złożony świat gier
- Wysoka jakość

Badania nad narracją

– Ovid Works prowadził działania R&D w obszarze narracji reaktywnej (BiRST). Ich celem było tworzenie angażujących gier z naciskiem na dialogi i fabułę, które tworzą unikalne doświadczenie nawet przy wielokrotnym podejściu do gry

- Znaczną część środków na realizację projektów narracyjnych studio pozyskało z dotacji (GameINN 1 i GameINN 2)
- Proces tworzenia gier przez studio wspierają wyniki badań w obszarze narracji, w tym prototypowanie unikalnych rozwiązań i liczne testy
- Korzystanie z opracowanego BiRST pozwala ograniczyć koszty pre-produkcji gier

Obszar działań

- **Obszar doświadczeń** – koncentruje się na zrozumieniu w jaki sposób gracz doświadcza historii, jak odpowiednio ją tworzyć
- **Obszar produkcyjny** – stworzenie narzędzi wspierających proces zarządzania zasobami oraz zawartością gry w trakcie produkcji

Osiągnięte efekty

- **Rozwiązania modelujące ścieżkę gracza w rozgałęzionej narracji** na podstawie własnych badań dotyczących psychologii wyboru oraz sposobu jego komunikacji
- **Implementacja modułu zarządzania odpowiedziami postaci** w celu zapewnienia odpowiedniej reaktywności oraz doświadczenia
- **Utworzenie narzędzi wspierających ustalenie poziomu satysfakcji danej gałęzi narracji**

Pipeline wydawniczy

– Studio posiada zdywersyfikowany plan wydawniczy, w którym, obok gier premium tworzy produkcje wieloosobowe

2017



Interkosmos

★ gra premium

2020



Metamorphosis

★ gra premium

2021

TBA

Falling Star

★ gra premium

2021



Nemesis

🎮🎮 gra multiplayer

INTERKOSMOS





VS INTERKUSIS V
-0.4
MEM: 2K, CPU 2bit,
ENG v.
COMPILE SYSTEM
SYS OK.
...

VERTICAL VELOCITY
1.000
ANGULAR VELOCITY
11.545.593
DISTANCE TO EARTH
111.5B1

1 2 3 4 5 ENTER
6 7 8 9 0 CLR

13447898 149-05-01

ЗАПРД

СИСТЕМЫ

1115

Высота (км)



EXPLOSIVE
BOLTС

ОГОНЬ
FIRE

ВЫСОРВОН ОТСЕК
ORBITAL MODULE

SERVICE MODULE
СЕРВИСНЫЙ МОДУЛЬ

ARMED
ВООРУЖЕННЫЙ

RELEASED
ОТКАЗ

119045
KEN-01-913

ДАВЛЕНИЕ ВО
PRESSURE ON

ДАВЛЕНИЕ ВО
PRESSURE
ВАКУУМ
VACUUM

СБРОС
RESET

ОСНОВНАЯ
БАТАРЕЯ
MAIN PWR

ПК
COMPUTER

ТЯГИ
PROPULSION

ЖИЗНЕОБЕСП.
LIFE SUPP.

РЕЗЕРВНАЯ БАТАРЕЯ
RESERVE BATT

ПК

ТЯГИ

ЖИЗНЕОБЕСП.

Interkosmos

– Pierwsza ambitna produkcja VR stanowiąca PoC studia

data premiery: 25.04.2017

platformy: PC, VR

wydawca: Ovid Works

- Interkosmos przenosi graczy w lata 70 ubiegłego wieku na pokład Zvezdy – inspirowanej rosyjskim pojazdem kosmicznym Soyuz.
- Na pierwszy rzut oka zadanie czekające na graczy wydaje się dość proste, należy tylko bezpieczne sprowadzić kapsułę na Ziemię.
- Jednak w trakcie rozgrywki sterowany przez nas, z perspektywy pierwszej osoby, kosmonauta musi adaptować się do trudnych warunków oraz wykazywać się umiejętnością szybkiego podejmowania decyzji.



92%

pozytywnych recenzji
na platformie Steam

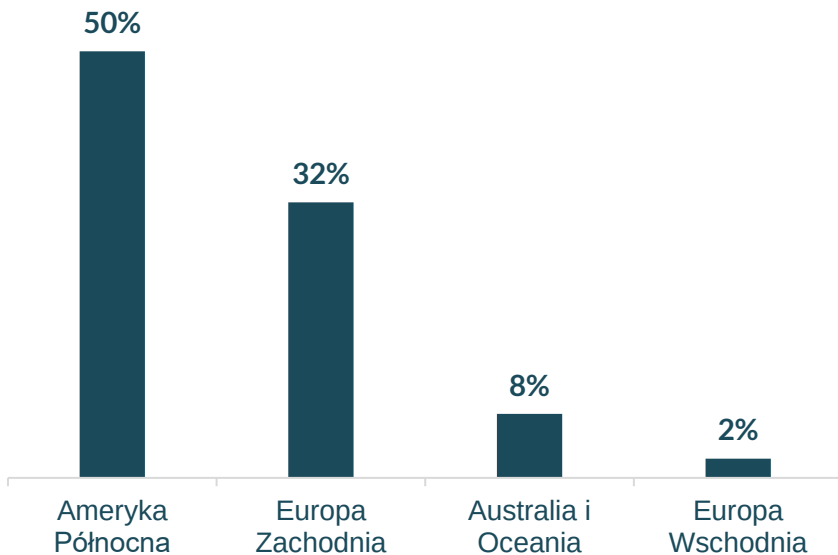
Intel VR ready był sprzedawany
w zestawie z grą Interkosmos



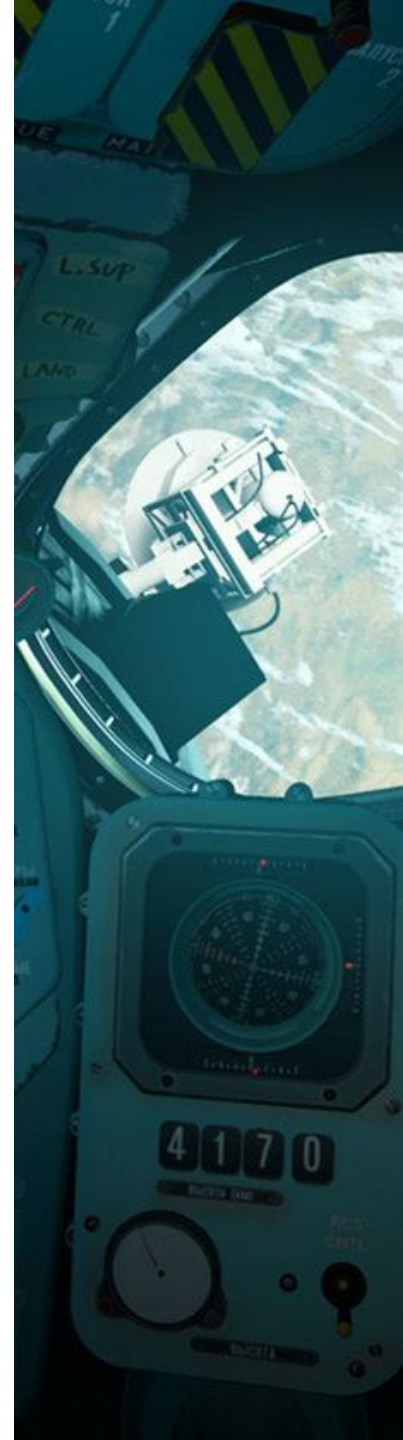
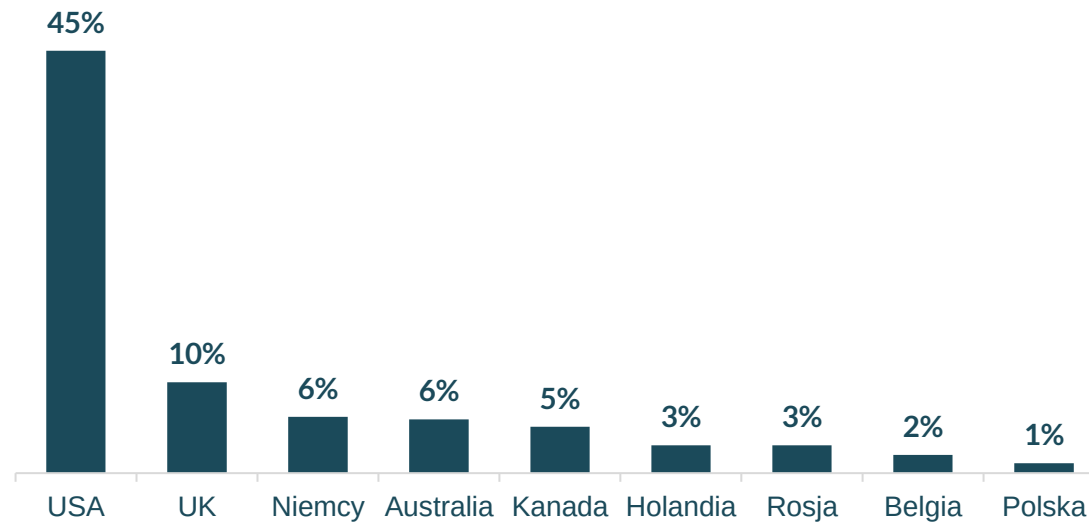
Sprzedaż gry Interkosmos

– Przy produkcji gry zespół miał okazję zagrać się na ambitnym technologicznie projekcie, nauczyć pracować na harmonogramie i kamieniami milowymi

W podziale na regiony



W podziale na wybrane kraje



Falling Star

– Emocjonująca kontynuacja Interkosmosu, umożliwiająca rozgrywkę w pojedynkę lub w towarzystwie innych graczy

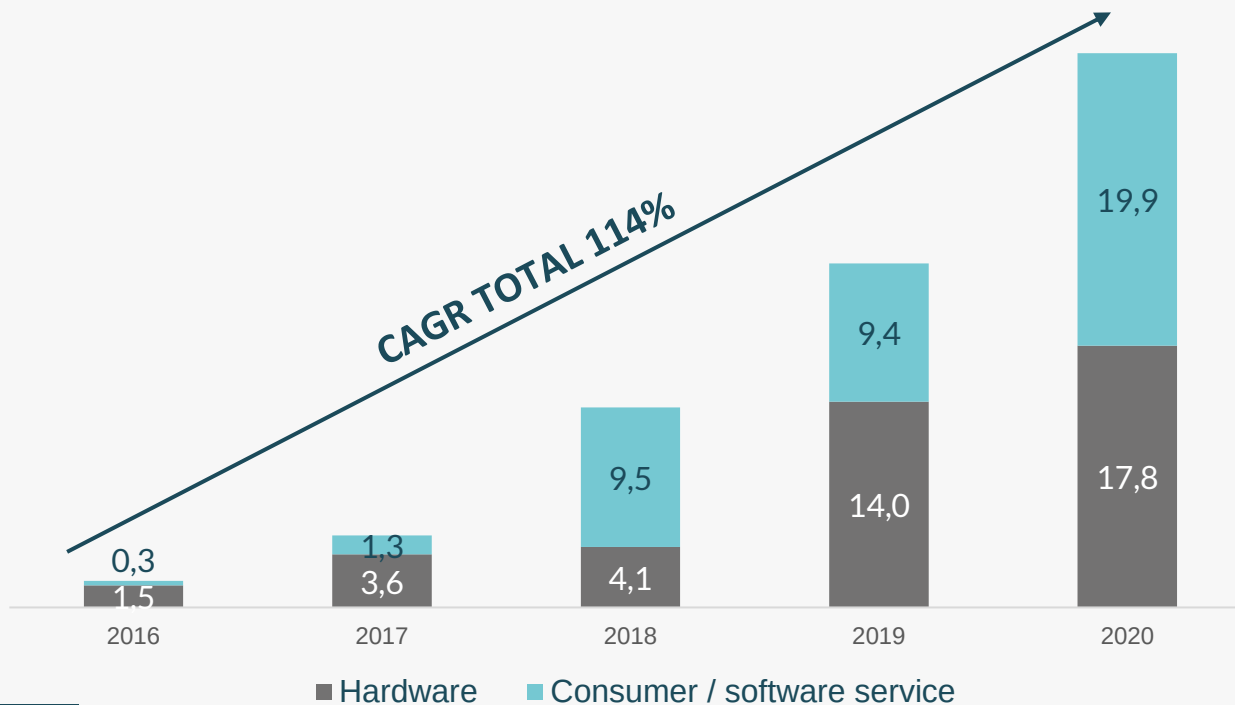
data premiery: 2021
platformy: PC, VR
wydawca: TBD

- Nowością wobec Interkosmosu, będzie możliwość rozgrywki z drugą osobą, w tym także z graczami nieposiadającymi sprzętu VR.
- Fabuła Falling Star przenosi gracza do 1999 r., po którym nadejdzie tzw. Millenium Bug, który wywoła ogromną katastrofę i doprowadzi do zagłady świata.
- Naszym zadaniem jest lot kapsułą kosmiczną na stację ISS, w celu zabezpieczenia systemów przed nadejściem armagedonu i następnie bezpieczny powrót na ziemię.
- Cała operacja jest monitorowana przez trzy różne agencje kosmiczne. Niestety każda z nich posiada własny pomysł na przebieg misji, co owocuje sprzecznymi komunikatami oraz wykluczającymi się komendami.

Rynek VR

– Jest to dynamicznie rosnąca nisza o relatywnie niskiej konkurencji z dynamicznie zwiększającą się bazą sprzętu

Prognozy wartości rynku VR w latach
2016 – 2020 (w mld USD)



➤ Rośnie zainteresowanie goglami bezprzewodowymi VR typu stand alone, o czym świadczy dobra sprzedaż gogli Oculus.

37,7
mld USD

Łączny dochód ze sprzedaży oprogramowania i sprzętu VR w 2020 r.

17,8
mld USD

Wartość sprzedaży urządzeń VR w 2020 r.

Źródło: Superdata Research

metamorphosis

A surreal illustration depicting a man with insect-like antennae standing in a room. The room's furniture, including a large clock on the left and various cabinets and drawers on the right, is melting and dissolving into a thick, green, liquid-like substance. The man, wearing a dark jacket and pants, stands with his back to the viewer, looking into the chaotic scene. The overall atmosphere is one of transformation and decay.





Metamorphosis

data premiery: 2020
platformy PC, PS4, XONE, SWITCH
wydawca: All in! Games

– Flagowa produkcja studia, w której odnajdziemy ręcznie malowane elementy, oddające surrealistyczny krajobraz świata gry

- ▶ Gra inspirowana powieściami Franza Kafki – przede wszystkim Metamorfoza, Proces oraz Zamek.
- ▶ Gracze wcielą się w człowieka, który w tajemniczy sposób zmienił się w insekta.
- ▶ Głównym zadaniem jest znalezienie sposobu na powrót do naszego ciała.
- ▶ W grze znajdziemy mnóstwo odniesień do świata kreślonego przez Franza Kafkę, rozgrywkę charakteryzuje atmosfera surrealizmu, snu na jawie oraz groteskowego humoru i niesamowitego absurdu sytuacyjnego.



Best of show:

- EGX 2018 – Eurogamer
- GDC 2019 – Game Informer
- EGX 2019 – Rock Paper Shotgun
- GDC 2019 – GameSpot
- PAX East 2020 – Ars Technica



Nemesis

data premiery: 2021
platformy: TBD
wydawca: TBD

– Gra współtworzona z Awaken Realms, inspirowana grą planszową Nemesis

- Gracze wcielą się w członków załogi kosmicznego transportowca, na pokładzie którego dochodzi do tragedii i awaryjnego wybudzenia załogantów z hibernacji.
- Rozgrywka będzie toczyła się w mrocznym i trzymającym w napięciu klimacie.
- W grze będą występowały elementy kooperacji, zdrady oraz podejmowania trudnych decyzji, z którymi gracze będą musieli się zmierzyć.



Planszówka Nemesis autorstwa Awaken Realms:

- Jest **światowym hitem**, ocenianym jako 35 najlepsza planszówka w historii
- Duży sukces projektu na Kickstarterze – zebrano ponad 3 mln GBP
- Trafiła do dziesiątków tysięcy graczy na całym świecie
- Otrzymała **pozytywną ocenę od największych recenzentów gier video** (np. Markuplier)
- Pojawiła się dwukrotnie w serialu South Park





Zapraszamy
do sesji Q&A



InnerValue
investor relations



ir@ovidworks.com



+48 506 229 863