



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

*Za okres
od dnia 1 lipca 2024 roku
do dnia 30 września 2024 roku*



Warszawa, dnia 14 listopada 2024 roku

Spis treści

Wstęp	3
1. Projekty Spółki	4
1.1. „Interkosmos 2000”	4
1.2. „Metamorfoza”	5
1.3. „Nemesis: Distress”	7
1.4. „Interkosmos”	8
1.5. Projekt pod roboczą nazwą „Faust”	9
1.6. Projekt pod roboczą nazwą „Venexia”	9
1.7. Projekt „Everdream Valley” w wersji na VR	10
1.8. Projekt „Metamorfoza 2”	11
1.9. Działania dystrybucyjne tytułów Spółki	11
2. Podstawowe informacje o Emitencie	12
2.1. Zarząd	12
2.2. Rada Nadzorcza	12
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	13
5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	13
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	20
6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia	21
6.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	23
7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w 3 Q 2024 roku	25
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	27
10. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym	27
11. Informacje dotyczące osób współpracujących z Emitentem	27

Wstęp

Szanowni Państwo,

Trzeci kwartał 2024 roku był dla Ovid Works S.A. wyjątkowo dynamicznym okresem.

W lipcu 2024 roku Spółka odniosła sukces w konkursie Kreatywnej Europy, zdobywając finansowanie na rozwój projektu o roboczym tytule "Metamorfoza 2" (META2). We wrześniu podpisano umowę o dofinansowanie, a w październiku otrzymano pierwszą transzę środków.

„Metamorfoza 2” będzie duchową kontynuacją cieszącej się uznaniem gry „Metamorphosis”, która zaoferuje graczom eksplorację surrealistycznej wersji świata XXI wieku. . Istotnym elementem prac nad wspomnianą grą jest implementacja wniosków, wyciągniętych przez Spółkę na podstawie szeregu opinii przekazywanych przez użytkowników oryginalnej Metamorfozy.

Jednocześnie kontynuowano rozwój projektu „Everdream Valley” na VR, którego zakres został rozszerzony o dodatkowe komponenty, które były przedmiotem dyskusji trwającej w trzecim kwartale i której finalizację planujemy odzwierciedlić w aneksie do umowy negocjowanym z Mooneaters. Dodatkowe prace wymagały wydłużenia harmonogramu, co wiąże się z przesunięciem planowanej daty premiery gry. Ostateczny termin premiery nie został jeszcze potwierdzony. Prace nad projektem są na bardzo zaawansowanym etapie, zbliżając się zakresowo coraz bardziej do testowania zaimplementowanych rozwiązań.

Warto również wspomnieć, że czwarty kwartał przyniósł premierę gry „[Metamorfoza VR](#)” w Oculus Quest Store. Gra zdobywa bardzo dobre oceny graczy, co jest istotnym dowodem na jej wysoką jakość i atrakcyjność. Zespół deweloperski prowadzi długoterminową strategię marketingową, której celem jest maksymalizacja sprzedaży gry w nadchodzącym roku, co wpisuje się w naszą strategię rozwoju i ekspansji na rynku VR.

Trzeci kwartał stanowił dla nas czas intensywnych działań, które przybliżają Spółkę do realizacji jej długoterminowych celów. W niniejszym raporcie znajdują Państwo szczegółowe informacje na temat postępów Ovid Works S.A. w minionym kwartale.

Zachęcamy do zapoznania się z pełnym raportem, który szczegółowo opisuje działania i osiągnięcia Ovid Works S.A. w minionym kwartale.

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 urządzeniu PC. Dodatkowo wraz z aktualizacją, gra umożliwia rozgrywkę w pięciu wersjach językowych: angielskiej – audio oraz z napisami dla hiszpańskiej, francuskiej, niemieckiej i chińskiej (uproszczonej). Premierze towarzyszyła akcja promocyjna oraz kampania marketingowa.



Źródło: Emitent

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

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).

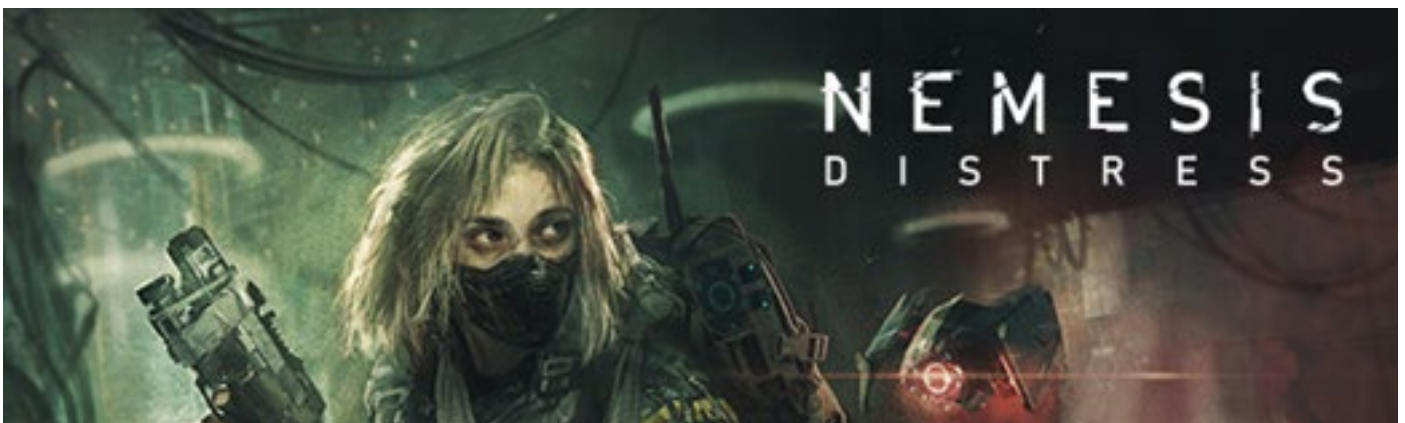
Po trzecie, efekty wszelkich działań Emitenta w obszarze „Metamorfozy” będą przynosić Spółce znacznie więcej korzyści finansowych niż do tej pory. W ocenie Emitenta, dobra znajomość zawartości Gry i pełna kontrola nad jej wszystkimi wersjami dają możliwość działań promocyjno-sprzedażowych, blisko skorelowanych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

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

1.5. 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 podstępu 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



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 pierwszy kwartał 2025 roku. Harmonogram prac nad projektem może ulec zmianom w zależności od dostępności zespołów testujących po stronie Meta.

1.8. Projekt „Metamorfoza 2”.

"Metamorphosis 2" to narracyjna przygoda będąca kontynuacją uznanej oryginalnej "Metamorphosis", gry wydanej przez Emitenta w sierpniu 2020 roku, której akcja rozgrywa się w świecie inspirowanym twórczością Kafki, gdzie ludzie mogą zmieniać się w owady. Bogata w historię rozgrywka z łamięłówkami w unikalny sposób łączy surrealistyczne elementy dzieł Franza Kafki z abstrakcyjnym Bugworld społeczeństwa, oferując prowokującą do myślenia eksplorację transformacji i biurokracji w obu światach. Kontynuacja wprowadza ulepszoną rozgrywkę mechaniki, dodatkową dynamiczną perspektywę trzeciej osoby, wzbogacając zanurzenie gracza w wyjątkowym środowisku. Zarząd Emitenta zdecydował o publikacji powyższej informacji z uwagi na jej bezpośrednie przełożenie na wyniki finansowe Spółki i perspektywy jej rozwoju.

We wrześniu 2024 roku Spółka podpisała z European Education and Culture Executive Agency "EACEA", umowę na dofinansowanie projektu gry pod nazwą "Metamorphosis 2_"Gra". Zawarta umowa jest efektem wygranej w konkursie CREA-MEDIA-2024-DEVVGIM organizowanym przez Creative Europe, w schemacie Video Games and Immersive Content Development i komponencie Media.

Wartość dofinansowania projektu Gry wynosi 200.000 EUR i płatne będzie w trzech transzach. Projekt objęty dofinansowaniem realizowany będzie do dnia 31 marca 2025 roku.

1.9. Działania dystrybucyjne tytułów Spółki

Równoległe 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:

L.P.	Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji (w szt.)	Udział w kapitale zakładowym	Udział w kapitale zakładowym
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.***	1 405 274	13,10%	13,10%
5	Pozostali	7 172 326	66,87%	66,87%
Razem		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 raportu 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.)

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		30.09.2023	30.09.2024
Aktywa trwałe	A	1 933 467,83	1 353 400,74
Wartości niematerialne i prawne	A.I	1 924 917,63	1 347 442,34
Koszty zakończonych prac rozwojowych	A.I.1	1 924 917,63	1 347 442,34
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	8 550,20	5 958,40
Środki trwałe	A.II.1	8 550,20	5 958,40
Grunty własne	A.II.1.a	0,00	0,00
Budynki i budowle, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	A.II.1.b	0,00	0,00
Urządzenia techniczne i maszyny	A.II.1.c	1 337,40	0,00
Środki transportu	A.II.1.d	0,00	0,00
Inne środki trwałe	A.II.1.e	7 212,80	5 958,40
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	1 042 417,50	1 272 668,25
Zapasy	B.I	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	B.II	79 898,91	83 922,00
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	79 898,91	83 922,00
Z tytułu dostaw i usług	B.II.3.a	59 003,42	76 268,89
- do 12 miesięcy	B.II.3.a.i	59 003,42	76 268,89
- powyżej 12 miesięcy	B.II.3.a.ii	0,00	0,00
Z tyt. podatków, dotacji, ceł, ubezpie. społ. i zdrow. oraz innych świadc.	B.II.3.b	14 764,65	2 953,32
Inne	B.II.3.c	6 130,84	4 699,79
Dochodzone na drodze sądowej	B.II.3.d	0,00	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	B.III	11 991,53	51 206,37
Krótkoterminowe aktywa finansowe	B.III.1	11 991,53	51 206,37
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	10 380,57	49 595,41
- środki pieniężne w kasie i w banku	B.III.1.c.i	10 380,57	49 595,41
- 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

Nazwa		30.09.2023	30.09.2024
Inne inwestycje krótkoterminowe	B.III.2	0,00	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	B.IV	950 527,06	1 137 539,88
Należne wpłaty na kapitał (fundusz podstawowy)	C	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	D	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM		2 975 885,33	2 626 068,99

Pasywa

Nazwa		30.09.2023	30.09.2024
Kapitał własny	A	410 164,50	-118 584,43
Kapitał podstawowy	A.I	1 072 600,00	1 072 600,00
Kapitał zapasowy, w tym:	A.II	3 508 357,94	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	-3 604 188,90	-4 096 693,89
Zysk		0,00	0,00
Strata		3 604 188,90	4 096 693,89
Zysk/Strata netto	A.VI	-566 604,54	-602 848,48
Zysk		0,00	0,00
Strata		566 604,54	602 848,48
Odpisy z wyniku finansowego bieżącego roku obrotowego	A.VII	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	B	2 565 720,83	2 744 653,42
Rezerwa na zobowiązania	B.I	201 785,00	353 747,00
Rezerwa z tyt. odroczonego podatku dochodowego	B.I.1	0,00	0,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	B.I.2	0,00	0,00
- długoterminowe	B.I.2.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.I.2.b	0,00	0,00
Pozostałe rezerwy	B.I.3	201 785,00	353 747,00
- długoterminowe	B.I.3.a	0,00	0,00
- krótkoterminowe	B.I.3.b	201 785,00	353 747,00
Zobowiązania długoterminowe	B.II	0,00	507 346,76
Wobec jednostek powiązanych	B.II.1	0,00	507 346,76
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	2 190 633,35	1 652 247,90
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

Nazwa		30.09.2023	30.09.2024
- powyżej 12 miesięcy	B.III.1.a.ii	0,00	0,00
Inne	B.III.1.a	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	B.III.2.	0,00	0,00
Z tytułu dostaw i usług	B.III.2.a	0,00	0,00
- do 12 miesięcy	B.III.2.a.i	0,00	0,00
- powyżej 12 miesięcy	B.III.2.a.ii	0,00	0,00
Inne	B.III.2.b	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	B.III.3	2 190 633,35	1 652 247,90
Kredyty i pożyczki	B.III.3.a	1 002 511,85	519 238,63
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	450 935,48	377 095,56
- do 12 miesięcy	B.III.3.d.i	450 935,48	377 095,56
- 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	96 161,31	76 949,16
Z tytułu wynagrodzeń	B.III.3.h	638 676,48	675 909,02
Inne	B.III.3.i	2 348,23	3 055,53
Fundusze specjalne	B.III.4	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	B.IV	173 302,48	231 311,76
Ujemna wartość firmy	B.IV.1	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	B.IV.2	173 302,48	231 311,76
PASYWA RAZEM		2 975 885,33	2 626 068,99

6.2. Rachunek Zysków i Strat – wariant porównawczy

Nazwa		01.07.2023- 30.09.2023	01.01.2023- 30.09.2023	01.07.2024- 30.09.2024	01.01.2024- 30.09.2024
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	A	102 352,57	622 806,11	205 651,16	1 171 249,18
- w tym od jednostek powiązanych		0,00	0,00	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży produktów	A.I	102 352,57	622 806,11	205 651,16	1 171 249,18
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	326 366,55	1 135 873,34	423 346,42	1 602 941,06
Amortyzacja	B.I	146 688,53	391 273,92	144 682,43	434 047,27
Zużycie materiałów i energii	B.II	1 424,88	3 773,58	4 261,60	11 535,82
Usługi obce	B.III	91 171,85	448 373,51	228 876,68	1 020 577,93
Podatki i opłaty, w tym:	B.IV	516,00	13 070,00	10 998,00	14 730,00
- podatek akcyzowy		0,00	0,00	0,00	0,00
Wynagrodzenia	B.V	58 354,30	193 407,84	29 621,64	98 842,16
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	B.VI	11 609,32	41 610,41	4 906,07	14 202,05
Pozostałe koszty	B.VII	16 601,67	44 364,08	0,00	9 005,83
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	B.VIII	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk/Strata ze sprzedaży	C	-224 013,98	-513 067,23	-217 695,26	-431 691,88

Nazwa		01.07.2023- 30.09.2023	01.01.2023- 30.09.2023	01.07.2024- 30.09.2024	01.01.2024- 30.09.2024
Pozostałe przychody operacyjne	D	12 997,95	55 076,03	12 998,08	38 995,43
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	D.I	0,00	18 180,00	0,00	0,00
Dotacje	D.II	12 997,68	34 660,48	12 997,68	38 993,04
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	D.III	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe przychody operacyjne	D.IV	0,27	2 235,55	0,40	2,39
Pozostałe koszty operacyjne	E	3 723,39	50 117,03	120 166,23	120 168,00
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	3 723,39	50 117,03	120 166,23	120 168,00
Zysk/Strata na działalności operacyjnej	F	-214 739,42	-508 108,23	-324 863,41	-512 864,45
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	42 391,30	58 496,31	29 574,85	89 984,03
Odsetki, w tym:	H.I	29 435,38	37 772,33	26 484,56	86 088,67
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	12 955,92	20 723,98	3 090,29	3 895,36
Zysk/Strata brutto	I	-257 130,72	-566 604,54	-354 438,26	-602 848,48
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	-257 130,72	-566 604,54	-354 438,26	-602 848,48

6.3. Rachunek przepływów pieniężnych – metoda pośrednia

Treść pozycji		01.07.2023- 30.09.2023	01.01.2023- 30.09.2023	01.07.2023- 30.09.2023	01.01.2024- 30.09.2024
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej - metoda pośrednia	01	15 670,77	136 345,20	-120 289,31	-7 993,95
I. Zysk (strata) netto	02	-257 130,72	-566 604,54	-354 438,26	-602 848,48
II. Korekty razem:	03	272 801,49	702 949,74	234 148,95	594 854,53
1. Amortyzacja	04	146 688,53	391 942,63	144 682,43	434 047,27
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	05	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	06	40 273,38	40 273,38	24 953,42	84 621,37
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	07	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	08	18 446,17	10 196,17	116 022,00	107 684,98
6. Zmiana stanu zapasów	09	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Zmiana stanu należności	10	4 046,46	312 064,97	32 845,62	108 620,59

Treść pozycji		01.07.2023- 30.09.2023	01.01.2023- 30.09.2023	01.07.2023- 30.09.2023	01.01.2024- 30.09.2024
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	11	73 302,31	-14 850,26	6 902,70	-21 307,95
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	12	-9 955,36	2 217 139,02	-91 257,22	-118 811,73
10. Inne korekty	13	0,00	-2 253 816,17	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I + II)	14	15 670,77	136 345,20	-120 289,31	-7 993,95
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	15	0,00	-56 084,99	0,00	0,00
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	56 084,99	0,00	0,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	29	0,00	56 084,99	0,00	0,00
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	-56 084,99	0,00	0,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	38	-17 500,00	-71 320,00	0,00	-60 000,00
I. Wpływy	39	0,00	153 000,00	0,00	0,00
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	0,00	153 000,00	0,00	0,00
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	17 500,00	224 320,00	0,00	60 000,00
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	17 500,00	224 320,00	0,00	60 000,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	49	0,00	0,00	0,00	0,00

Treść pozycji		01.07.2023- 30.09.2023	01.01.2023- 30.09.2023	01.07.2023- 30.09.2023	01.01.2024- 30.09.2024
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
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	-17 500,00	-71 320,00	0,00	-60 000,00
D. Przepływy pieniężne netto (A.III+B.III+C.III)	55	-1 829,23	8 940,21	-120 289,31	-67 993,95
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym	56	-22 101,45	-10 769,44	-120 289,31	-67 993,95
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	57	0,00	0,00	0,00	0,00
F. Środki pieniężne na początek okresu	58	12 209,80	1 440,36	169 884,72	117 589,36
G. Środki pieniężne na koniec okresu (D+F), w tym	59	10 380,57	10 380,57	49 595,41	49 595,41
- 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	01.07.2023- 30.09.2023	01.01.2023- 30.09.2023	01.07.2024- 30.09.2024	01.01.2024- 30.09.2024
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	667 295,22	976 769,04	235 853,83	484 264,05
-korekty błędów podstawowych	0,00	0,00	0,00	0,00
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	667 295,22	976 769,04	235 853,83	484 264,05
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	3 508 357,94	3 865 891,27	3 508 357,94	3 508 357,94
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	(357 533,33)	0,00	0,00
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

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.07.2023-30.09.2023	01.01.2023-30.09.2023	01.07.2024-30.09.2024	01.01.2024-30.09.2024
- z podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	0,00	0,00	0,00	0,00
- różnic z aktualizacji wyceny rozchodowych środków trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
- nadwyżki wartości nominalnej umorzonych udziałów nad ich ceną nabycia	0,00	0,00	0,00	0,00
- nadwyżki osiągnięte przy obejmowaniu udziałów powyżej ich wartości nominalnej (agio)	0,00	0,00	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	357 533,33	0,00	0,00
- pokrycia straty bilansowej	0,00	357 533,33	0,00	0,00
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2. Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 508 357,94	3 508 357,94	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	(3 728 077,58)	(3 961 722,23)	(4 096 693,89)	(4 248 621,26)
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	3 604 188,90	3 485 527,19	4 248 621,26	3 604 188,90
- korekty błędów	0,00	0,00	0,00	0,00
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu po korektach	3 604 188,90	3 485 527,19	4 248 621,26	3 604 188,90
a) zwiększenia z tytułu:	309 473,82	476 195,04	96 482,85	492 504,99
- przeniesienia straty z lat poprzednich do pokrycia	309 473,82	476 195,04	96 482,85	492 504,99
- inne	0,00	0,00	0,00	0,00
b) zmniejszenia z tytułu:	0,00	357 533,33	0,00	0,00
- pokrycie straty z zysku roku poprzedniego	0,00	0,00	0,00	0,00
- pokrycie straty z kapitału zapasowego	0,00	357 533,33	0,00	0,00
- 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	3 913 662,72	3 604 188,90	4 345 104,11	4 096 693,89

Wyszczególnienie zestawienia zmian w kapitale własnym	01.07.2023-30.09.2023	01.01.2023-30.09.2023	01.07.2024-30.09.2024	01.01.2024-30.09.2024
5.7. Zysk (strata) z lat poprzednich na koniec okresu	(3 913 662,72)	(3 604 188,90)	(4 345 104,11)	(4 096 693,89)
6. Wynik finansowy netto	(257 130,72)	(566 604,54)	(354 438,26)	(602 848,48)
a) zysk netto	0,00	0,00	0,00	0,00
b) strata netto	(257 130,72)	(566 604,54)	(354 438,26)	(602 848,48)
c) odpisy z zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu - roku obrotowego (BZ)	410 164,50	410 164,50	(118 584,43)	(118 584,43)
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 3 Q 2024 roku.

W 3 Q 2024 roku Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 205,6 tys. złotych oraz osiągnął ok 354 tys. złotych straty netto. W analogicznym okresie 2023 roku, przychody ze sprzedaży wynosiły około 102 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 lub do zakończenia usług długoterminowych.

W okresie 3Q 2024 roku, na wyniki Spółki miały wpływ poniższe działania:

- Wygenerowano przychody w kwocie ok. 205,6 tys. złotych z czego:
 - Około 29 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos 2000”.
 - Około 57,6 tys. złotych z tytułu sprzedaży gry „Metamorfoza”.
 - Około 1 tys. z tytułu sprzedaży gry „Interkosmos”.
 - Około 118 tys. z pozostałych źródeł, w tym 101 tys. złotych z tytułu rozpoznania, zgodnie z przepisami ustawy o rachunkowości, przychodu dla niezakończonych usług trwającej dłużej niż 6. Miesiące.
- Do kosztów usług obcych w kwocie ok. 229 tys. zaliczana jest między innymi:
 - prowizja z tytułu sprzedaży gier na platformach;
 - koszt w wysokości 188 tys. zł związany z realizacją opracowania gry „Everdream Valley” w wersji na VR, w tym około 109 tys. złotych z tytułu rozpoznania, zgodnie z przepisami ustawy o rachunkowości, kosztu dla niezakończonych usług trwającej dłużej niż 6. miesiące.
- W 2Q 2023, prace nad projektem „Nemesis: Distress” zostały wstrzymane. W 3 Q 2024 projekt pozostaje na etapie prac rozwojowych. Zarząd nie podjął jeszcze decyzji o rozpoczęciu amortyzacji. Wartość skapitalizowanej gry na koniec wynosi około 943.603,49 złotych i do czasu rozpoczęcia amortyzacji

rozpoznana jest w krótkoterminowych rozliczeniach międzyokresowych. W 3Q 2024 Spółka nie poniosła żadnych kosztów związanych z projektem.

- W 3Q 2024 roku Spółka zawiązała rezerwy na odsetki w kwocie około 24 tys. złotych od pożyczki udzielonej Spółce w 2022 roku przed podmiot zewnętrzny, a nie spłaconej w całości oraz rezerwy na odsetki w kwocie około 2 tys. złotych od pożyczek z Zarządem.
- W porównaniu do analogicznego kwartału 2023 roku, w bieżącym okresie sprawozdawczym koszt amortyzacji gry „Interkosmos 2000” pozostał na podobnym poziomie.
- Koszty wynagrodzeń bieżącego okresu pozostają na podobnym poziomie jak w analogicznym kwartale 2023 roku. Spółka, realizację bieżących projektów, prowadzi w dużej mierze w oparciu o współpracę z podmiotami zewnętrznymi.
- W związku z realizacją projektu „Metamorfoza 2” Spółka rozpoznała pozostałe koszty operacyjne w kwocie około 120 tys. złotych.

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

1. Na koniec 3Q 2024 wartość krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych wyniosła ok. 1 137 tys. złotych i składały się na nie: nieskapitalizowane wydatki projektu „Nemesis: Distress” w wysokości około 943 tys. złotych; kwota około 104 tys. złotych dotycząca rozpoznania przychodu projektu „Everdream Valley” niezakończonych usług; kwota około 85 tys. złotych z tytułu zaliczki na dodatkowe prace nad projektem „Everdream Valley”, które na razie nie zostały objęte umową;
2. Na koniec 3Q 2024 roku należności z tytułu dostaw i usług wyniosły około 83 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 we wrześniu b.r. oraz należności od Untold Tales dotyczące sprzedaży gry „Metamorfoza” w 3Q 2024. Spółka dokonała z All In! Games wzajemnej kompensaty należności i zobowiązań.
3. Spółka stworzyła rezerwę na zobowiązania, w wysokości około 109 tys. złotych, z tytułu rozpoznania kosztu usługi długoterminowej, trwającej dłużej niż 6. miesięcy, dotyczącej projektu „Everdream Valley”.
4. W pozycji biernych rozliczeń międzyokresowych pasywów wykazywana jest dotacja z Creative Europe z 2021 roku, która dotyczyła projektu „Interkosmos 2000”. W związku rozpoczętą amortyzacją „Interkosmosu 2000”, wskazana w biernych rozliczeniach międzyokresowych pasywów kwota będzie się co kwartał zmniejszała, aż do momentu zakończenia amortyzacji gry. Dodatkowo w tej pozycji rozpoznana została wartość otrzymanej zaliczki, w wysokości 110 tys. złotych na wykonanie dodatkowych prac w projekcie „Everdream Valley”, które nie zostały jeszcze objęte umową.
5. Na zobowiązania długoterminowe w kwocie około 507 tys. złotych składa się kwota pożyczek udzielonych Spółce [„Pożyczkobiorca”] w latach 2022-2023 przez Zarząd Spółki – Jacka Dębowskiego – Prezesa Zarządu [„Pożyczkodawca”] i Jacka Chojeckiego – Wiceprezesa Zarządu [„Pożyczkodawca”] w związku z decyzją o wydłużeniu terminu spłaty pożyczek wraz z odsetkami do dnia 31 grudnia 2026 roku.
6. Nastąpił spadek zobowiązań z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń głównie w wyniku realizowania przez Spółkę cyklicznego planu spłaty zobowiązań do ZUS.
7. Poziom zobowiązań z tytułu dostaw i usług sukcesywnie spada. Spółka uzgodniła z wybranymi kontrahentami plany spłaty zobowiązań. W 3Q skompensowano wzajemne zobowiązania i należności z All In! Games S.A.
8. Wykazana suma straty bieżącej i strat z lat ubiegłych przekraczają o około 833 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 istnieniu Spółki.

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

W 3 Q 2024 Emitent:

- ✓ Prowadził prace mające na celu opracowanie gry „Everdream Valley” w wersji na VR.
- ✓ Prowadzi prace nad projektem „Metamorfoza 2”, dofinansowanym ze środków European Education and Culture Executive Agency.
- ✓ Nie prowadził działalności rozwojowej wraz z Realms Distribution sp. z o.o. w obszarze gry multiplayer z motywem „zdrajcy”: „Nemesis: Distress” oraz prac polegających 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 zdrajcy 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 2023 roku 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.

W 2023 r. Realms Distribution poinformował o niewdrażaniu nowych aktualizacji i czasowym wstrzymaniu prac nad grą.

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

Spółka nie publikuje prognoz wyników.

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

Emitent nie informował o takich działaniach w dokumencie informacyjnym.

11. Informacje dotyczące osób współpracujących z Emitentem

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

Warszawa, dnia 14 listopada 2024 roku.

Jacek Dębowski – Prezes Zarządu

Jacek Chojecki – Wiceprezes Zarząd