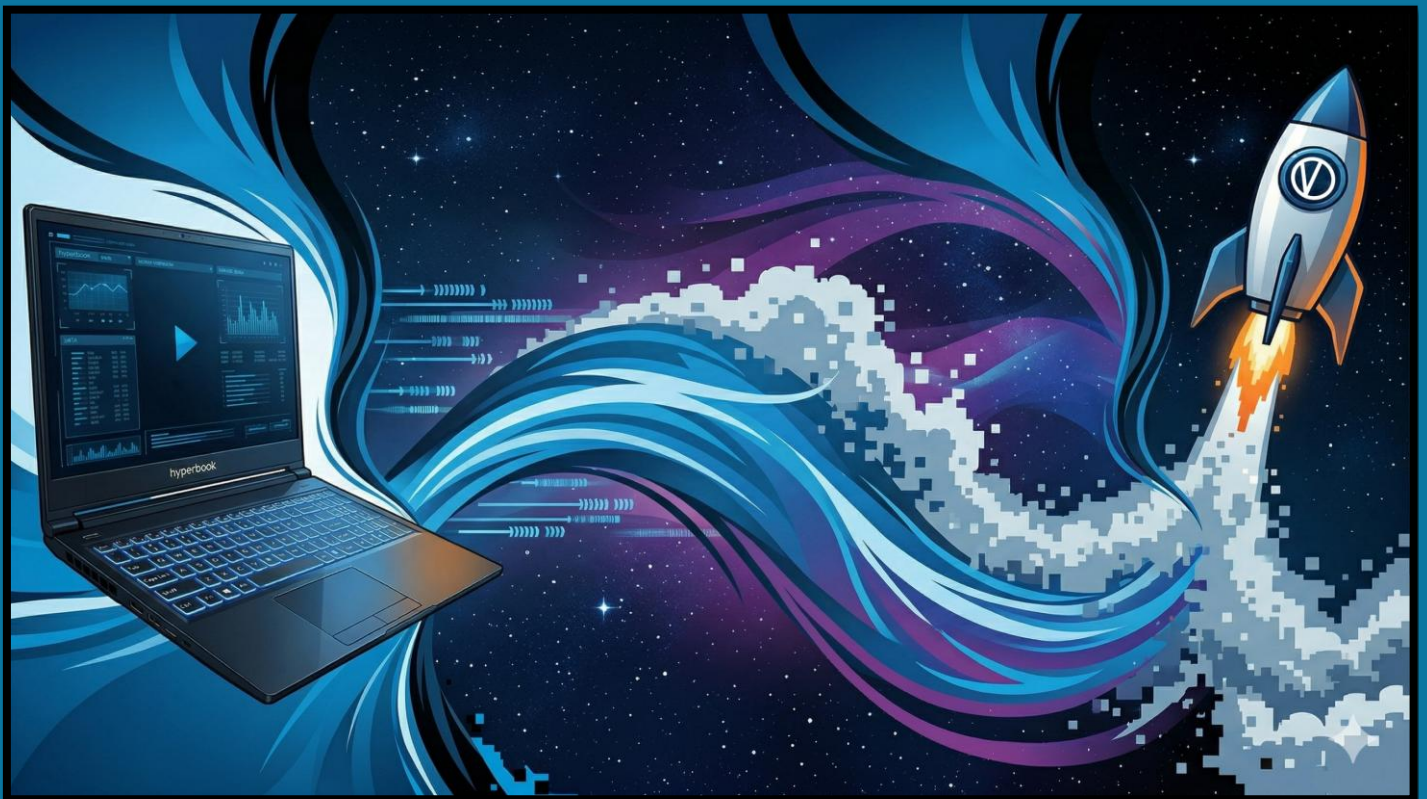




Sprawozdanie Zarządu z działalności Ovid Works S.A.

*Za okres
od dnia 1 stycznia 2025 roku
do dnia 31 grudnia 2025 roku*



Warszawa, dnia 29 maja 2026 roku

Spis treści

1. Informacje ogólne	7
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie	7
1.2. Projekty Spółki i marka Hyperbook	8
1.2.1. Wydane gry autorskie	8
1.2.1.1. „Interkosmos”	8
1.2.1.2. „Metamorfoza”	9
1.2.1.3. „Interkosmos 2000”	11
1.2.1.4. „Nemesis: Distress”	13
1.2.2. Projekty Autorskie - w trakcie realizacji	15
1.2.2.1. Projekt pod roboczą nazwą „Venezia” / „Venexia”	15
1.2.2.2. Metamorphosis 2 / BUGX	16
1.2.3. Projekty na zlecenie/ co-development.....	17
1.2.3.1. Projekt „Everdream Valley” w wersji na VR.....	17
1.2.3.2. Niezapowiedziany projekt symulatora	18
1.2.4. Działania dystrybucyjne	18
1.2.4.1. Kompetencje Wydawnicze.....	18
1.2.4.2. Działania wydawnicze Spółki	18
1.2.5. Hardware – marka Hyperbook.....	18
1.3. Kapitał zakładowy	21
1.3.1. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu	21
2. Rok obrotowy	23
3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki.....	23
3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych.....	23
3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce	23
3.2.1. Stan zatrudnienia	23
3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej.....	23
4. Informacje o działalności Spółki	24
4.1. Dane finansowe.....	24
4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	24
4.2.1. Komentarz do wyników	25
4.2.2. Komentarz do bilansu	26

4.3. Przewidywana sytuacja finansowa Spółki	30
4.3.1. Rozwój projektów autorskich	30
4.3.2. Rozwój marki Hyperbook	31
4.3.3. Stabilność finansowa	32
4.3.3.1. Praca na zlecenie	32
4.3.4. Nowe gry - niższe koszty.	34
4.3.5. Zobowiązania	34
5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki	34
6. Prognozy finansowe	36
7. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki	36
8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania tj. 29.05.2026 roku	44
8.1. Zarząd	44
8.2. Rada Nadzorcza	46

Wstęp

Szanowni Państwo,

Rok 2025 zapisze się w historii Ovid Works S.A. jako okres transformacji i istotnych decyzji strategicznych, które przełożyły się na zmienioną strukturę i zwiększony potencjał Spółki. 2025 to rok konsekwentnego budowania mostów między światem zaawansowanej produkcji gier komputerowych a przemysłem premium hardware'u, a także okres intensywnej ekspansji na nowe rynki i pozyskiwania strategicznych i rozwojowych partnerstw.

I. Połączenie i nowa, poszerzona działalność Spółki

Istotnym wydarzeniem minionych dwunastu miesięcy, stanowiącym milowy krok w realizacji długoterminowej strategii, była finalizacja zapowiadanego połączenia Ovid Works S.A. z Hyperbook S.A., które nastąpiło 1 sierpnia 2025 roku. Proces ten, przygotowywany od pierwszego kwartału, otrzymał w marcu pozytywną opinię biegłego rewidenta i został pomyślnie sfinalizowany latem. Dzięki tej integracji połączyliśmy unikalne kompetencje twórcze studia deweloperskiego z wieloletnim doświadczeniem i rozpoznawalną marką polskiego producenta konfigurowalnych laptopów, posiadającego olbrzymie kompetencje przede wszystkim w segmencie premium. Hyperbook, działający od 2006 roku w modelu "made in Poland" i słynący z klientocentryczności, personalizacji oraz silnych więzi ze społecznością graczy, stał się integralną częścią naszej tożsamości.

Kontynuacją działań konsolidacyjnych było zainicjowanie w dniu 28 listopada 2025 r. procesu podziału The Dust S.A. przez wydzielenie. Plan podziału, zakładający przeniesienie części „gamingowej” majątku spółki do Ovid Works, to kolejny krok w kierunku umacniania naszej struktury kapitałowej i poszerzania kompetencji produkcyjnych. Finalizacja połączenia nastąpiła w dniu 04.05.2026 r.

II. Segment gier: Od premiery po prestiżowe granty

Rok 2025 w segmencie gamingowym to pasmo sukcesów produktowych i finansowych, realizowanych zarówno w modelu produkcji własnych, jak i prac na zlecenie (co-dev).

„Everdream Valley VR” - Ukoronowaniem rocznych prac na zlecenie była premiera gry na platformie Meta Quest. Po intensywnych testach i optymalizacji w Q1, 15 maja gra zadebiutowała w formule Early Access, by w Q4 2025 doczekać się pełnego releasu. Mimo wyzwań związanych ze zmianami na rynku VR, nasz zespół, we współpracy z Mooneaters i PixelGlaze, aktywnie zarządza społecznością i rozwija tytuł, odpowiadając elastyczną polityką cenową na dynamikę rynku i graczy z segmentu VR.

„Metamorfoza 2” - Projekt współfinansowany przez program Creative Europe wkroczył w decydującą fazę. W marcu, podczas targów GDC w San Francisco, zaprezentowaliśmy światu Proof of Concept, a w Q2 zamknęliśmy wszystkie kamienie milowe grantu, finalizując kompletne demo, Art Bible i dokumentację techniczną.

„Venezia” – sukces grantowy: Dowodem najwyższej jakości naszych koncepcji jest decyzja Komisji Europejskiej, która 3 października 2025 r. przyznała nam pierwszą transzę dofinansowania w wysokości 140 000 EUR na realizację gry "Venezia" w ramach prestiżowego programu Creative Europe.

Projekt symulatora - Nowe inicjatywy i produkcje zlecone: W Q2 zainicjowaliśmy prace nad kolejnymi projektami zleconymi, w tym nad symulatorem rozwijanym dla zewnętrznego kontrahenta budując jednocześnie kompetencje zespołu w tym obszarze.

Działalność wydawnicza - W Q4 przeprowadziliśmy niskonakładowy pilotaż w obszarze wsparcia wydawniczego dla twórców indie. Premiera tytułu "Necrologium", choć nie była komercyjnym hitem, okazała się sukcesem jakościowym (95% pozytywnych recenzji na Steam) i cennym "proof of concept" dla naszych wewnętrznych procesów.

III. III. Segment Hyperbook: Ekspansja na rynkach instytucjonalnych

Równolegle do działań gamingowych, segment Hyperbook odnotował znaczące postępy w budowaniu pozycji lidera na rynku zamówień publicznych i profesjonalnego hardware'u.

Wyniki i kontrakty - Kluczowym osiągnięciem była realizacja zamówień dla sektora militarnego na łączną kwotę 619 181 zł brutto, co potwierdza zaufanie wymagających instytucji do naszych rozwiązań.

Partnerstwa i nowe rynki - Nawiązanie współpracy z firmą Elmark Automatyka w zakresie dystrybucji laptopów Getac otworzyło przed nami perspektywiczny segment urządzeń rugged (wzmocnionych) dla przemysłu i służb.

Dialog z administracją - Udział w Game Industry Conference w Poznaniu i rozmowy z Wiceministrem Cyfryzacji nt. optymalizacji wymagań w przetargach publicznych to realny krok w kierunku szerszej obecności marki Hyperbook w jednostkach państwowych i edukacji.

Wyzwania operacyjne - W Q4 musieliśmy aktywnie reagować na gwałtowny wzrost kosztów komponentów (RAM, SSD), co wymagało elastycznego zarządzania łańcuchem dostaw w celu ochrony marż, co pokazuje naszą dojrzałość operacyjną w trudnych warunkach rynkowych.

Podsumowując, rok 2025 w Ovid Works S.A. to okres, w którym nie tylko mówiliśmy o strategii, ale przede wszystkim, kwartał po kwartale, wcielaliśmy ją w życie. Połączenie z Hyperbook, pozyskanie europejskich grantów, premiera kluczowego tytułu VR, ekspansja w sektorze publicznym i zapoczątkowanie procesu przejęcia majątku The Dust – wszystko to składa się na obraz Spółki, która z determinacją i rozmachem buduje swoją wartość na kolejne lata.

Zapraszam do szczegółowej lektury raportu, który w dalszych rozdziałach szczegółowo opisuje każdy z tych przełomowych obszarów.

Z wyrazami szacunku

Bogusław Kisielewski
Prezes Zarządu

Tomasz Jarka
Wiceprezes Zarządu

1. Informacje ogólne

1.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: Ovid Works S.A.
Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4 lok 10, 00-388 Warszawa
Oznaczenie Sądu: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Tel. + 48 662 478 920
Internet: www.ovidworks.com
E-mail: office@ovidworks.com
KRS: 0000793229
REGON: 363541909
NIP: 701-05-40-701
Kapitał zakładowy
na dzień publikacji raportu 2.991.914,20 zł

1.2. Projekty Spółki i marka Hyperbook

1.2.1. Wydane gry autorskie

Ovid Works S.A. jest niezależnym studium 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.

1.2.1.1. „Interkosmos”



Źródło: Emitent

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

Premiera gry miała miejsce w kwietniu 2017 roku.

1.2.1.2. „Metamorfoza”



Źródło: Emitent

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

„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 growych 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.



Źródło: Emitent

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-sprzedawczych, 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”.

Przejęcie IP do gry „Metamorfoza” zaowocowało w 2023 roku na trzech płaszczyznach:

- Emitent wykonał i udostępnił graczom dwa rozszerzenia do gry „Metamorfoza”.
- Emitent zawarł w 3 kwartale 2023 roku umowę z wydawcą Untold Tales na dystrybucję gry „Metamorfoza” na platformach PC i Nintendo Switch, poprzez udział m.in. w cyklicznych przecenach, tworzeniu tzw. „bundle”, czyli zestawów dwóch lub więcej gier, oferowanych po obniżonych cenach.

Efektom współpracy było osiągnięcie wyniku sprzedaży ponad 50,5 tys. egzemplarzy gry w 4 kwartale 2023 roku.



- Emitent zawarł w 4 kwartale 2024 roku umowę z firmą Black Sun Production Inc. z siedzibą w Stanach Zjednoczonych w zakresie udzielenia Partnerowi płatnej, wyłącznej licencji na stworzenie gry „Metamorfoza” w wersji na VR („virtual reality”, „wirtualna rzeczywistość”) lub stworzenie nowego interaktywnego produktu w wersji na VR w oparciu o grę.

1.2.1.3. „Interkosmos 2000”

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

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



Źródło: Emitent

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.



Źródło: Emitent

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 operatora ma nastąpić w 2023 roku, o czym Emitent będzie informował w drodze bieżącego raportu ESPI.

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.

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

W 2024 została dodana do gry nowa zawartość, w postaci dwóch misji koncentrujących się wokół teleskopów Hubble i Kepler.

1.2.1.4. „Nemesis: Distress”



Źródło: Emitent

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.) i charakteryzuje ją wykorzystanie modelu „zdrajcy”. Model ten został 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”).

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, w 2023 roku poinformował o niewdrażaniu nowych aktualizacji i czasowym wstrzymaniu prac nad grą.

„Nemesis: Distress” , po trzech latach od wstrzymania rozwoju, 17 lutego 2026 roku zostało zaktualizowane o bardzo szeroki patch 1.0. Najważniejsze zmiany to aktualizacja gry z UE4 do UE5 oraz przeniesienie jej na serwery lokalne, aby uniknąć problemów, które gracze napotkali przy korzystaniu z zewnętrznych rozwiązań . Usunięte zostały błędy i poprawiono stabilność w całym projekcie. Wprowadzona aktualizacja to „miękkie” uruchomienie wersji 1.0. i przygotowanie do pełnoprawnego startu pełnej wersji gry. Pokazuje to dedykację wydawcy Realms Distribution do dalszego rozwijania gry i jasno wyznacza kierunek rozwoju i rewitalizacji projektu na jego drodze do pełnoprawnego launchu. Szczegółowe informacje można znaleźć na stronie Steam gry oraz skrócone na YT pod adresem: <https://www.youtube.com/watch?v=MG1QfbNc6rk&t=1s>.

Gra nadal jest dostępna na Steam, co pozwala na zbieranie cennych danych od graczy i dostarcza bezpośrednich wskazówek co do przyszłych ulepszeń lub zmian. Ponadto, rozważane jest sprzedanie rozwiązań/ technologii stojącej za grą, co może otworzyć nowe możliwości finansowe i strategiczne. Biorąc pod uwagę sukces gry planszowej „Nemesis” i ciągle wysokie zainteresowanie tym uniwersum, pozostaje przestrzeń dla „Nemesis: Distress” do odnalezienia swojego miejsca na rynku.

1.2.2. Projekty Autorskie - w trakcie realizacji

1.2.2.1. Projekt pod roboczą nazwą „Venezia” / „Venexia”



Źródło: Emitent

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

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

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

Emitent, w 2025 roku otrzymał dofinansowanie w konkursie CREA-MEDIA-2025-DEVVIGIM organizowanym przez Creative Europe, w schemacie Video Games and Immersive Content Development w wysokości 200.000 EUR.

Czas realizacji projektu wynosi 12 miesięcy, a prace rozpoczęły się w październiku 2025 roku. Planowane jest pozyskanie wydawcy na tytuł w oparciu o demo, którego realizacja zaplanowana jest początek drugiego kwartału 2027 roku.

1.2.2.2. Metamorphosis 2 / BUGX

"Metamorphosis 2" to narracyjna przygoda będąca kontynuacją uznanej oryginalnej "Metamorphosis", gry wydanej przez Emitenta w sierpniu 2020 roku, której akcja rozgrywa się w świecie inspirowanym twórczością Kafki, gdzie ludzie mogą zmieniać się w owady. Bogata w historię rozgrywka z łamigłówkami 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, wzbogacającą zanurzenie gracza w wyjątkowym środowisku. Zarząd Emitenta zdecydował o publikacji powyższej informacji z uwagi na jej bezpośrednie przełożenie na wyniki finansowe Spółki i perspektywy jej rozwoju.



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

Wartość dofinansowania projektu Gry wyniosła 200.000 EUR. W efekcie prac nad projektem powstało demo gry, które wykorzystywane jest do negocjacji z potencjalnymi wydawcami. Przeprowadzone rozmowy z targach w 2025 roku wskazują zarówno zainteresowanie projektem ze strony wydawców jak również konieczność zmian, odpowiadających oczekiwaniom zmieniającego się rynku.

1.2.3. Projekty na zlecenie/ co-development

1.2.3.1. 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 było na pierwszy kwartał 2025 roku. Harmonogram prac nad projektem może uległ zmianom z przyczyn niezależnych od Ovid Works.

Data premiery gry „Everdream Valley” w wersji VR na platformie Oculus Quest Store wyznaczona została na 15.05.2025 r. - w formie Early Access. Pełna premiera miała miejsce 18.12.2025 r.



W 2025 roku Ovid Works wykonała dodatkowe prace dotyczące opracowania gry „Everdream Valley” na wersji VR, rozszerzające wybrane funkcjonalności w trybie Single Player oraz komponent Multiplayer.

Projekt Everdream Valley VR realizowany jest wspólnie ze Spółką PixelGlaze.

1.2.3.2. Niezapowiedziany projekt symulatora

Emitent prowadził prace nad projektem platformy do realizacji gier typu „symulator”, w szczególności w obszarze mechanik i systemów. Są to mechanizmy oraz systemy, które mogą zostać wykorzystane w szeregu zróżnicowanych produkcji z tej kategorii. Szczegółowy plan rozwoju konkretnych produktów jest wciąż w trakcie opracowania.

1.2.4. Działania dystrybucyjne

1.2.4.1. Kompetencje Wydawnicze

W 2025 roku rozpoczęliśmy działania mające na celu poszerzenie kompetencji Spółki o obszar wsparcia wydawniczego dla zewnętrznych twórców indie. Działania te mają obecnie charakter niskonakładowego pilotażu, realizowanego przy minimalnym zaangażowaniu kapitałowym, głównie w oparciu o pasję i czas zespołu budującego te kompetencje wewnątrz Ovid Works.

Celem tej inicjatywy nie jest obecnie generowanie masowych wolumenów sprzedaży, lecz weryfikacja procesów rynkowych i budowanie relacji z utalentowanymi deweloperami. Przykładem takiego podejścia była premiera tytułu „Necrologium”. Choć gra – zgodnie z naszymi założeniami dla tego typu niszowej produkcji – nie stała się hitem sprzedażowym, odniosła istotny sukces jakościowy, uzyskując 95% pozytywnych recenzji na platformie Steam.

1.2.4.2. Działania wydawnicze Spółki

Równoległe do działań produkcyjnych i promocyjnych w zakresie nowych projektów, Spółka prowadzi działania dystrybucyjne mające na celu wzmocnienie sprzedaży tytułów znajdujących się w jej podstawowym portfolio, głównie skoncentrowane wokół promocji na dostępnych platformach sprzedażowych.

Główny trzon działań promocyjnych prowadzony jest przez Untold Tales, z którym Spółka podpisała w 2023 roku umowę na promocję i dystrybucję „Metamorfozy”. Jako Zarząd Ovid Works jesteśmy bardzo zadowoleni ze współpracy z Untold Tales i uważamy, że jej kontynuowanie w obszarze planowania, promocji i sprzedaży „Metamorfozy”, może mieć istotny wpływ na wynik finansowy Spółki.

Jednocześnie prowadzimy dalsze działania sprzedażowe i promocyjne na platformach VR-owych ze szczególnym naciskiem na Oculus Quest Store, gdzie głównym narzędziem promocyjnym jest udział w przecenach oraz odpowiednie pozycjonowanie gry w sklepie przez właściciela platformy.

1.2.5. Hardware – marka Hyperbook

Marka [Hyperbook](#), której właścicielem od 1 sierpnia 2025, stał się Ovid Works, to wyróżniający się polski producent laptopów, który oferuje unikalne rozwiązania zarówno dla graczy, jak i profesjonalistów. Laptopy do gier marki Hyperbook projektowane są z myślą o najbardziej wymagających użytkownikach, oferując możliwość indywidualnej konfiguracji podzespołów. Klient ma pełną kontrolę nad wyborem karty graficznej, procesora oraz ilości pamięci RAM, co pozwala na stworzenie idealnie dopasowanego sprzętu do osobistych potrzeb. Marka Hyperbook specjalizuje się w budowaniu laptopów od podstaw, na specjalne zamówienie, tj. klient sam dobiera

podzespoły, a sprzęt jest składany indywidualnie. Firma kieruje ofertę zarówno do graczy, jak i profesjonalistów z branży graficznej, programistycznej czy inżynierskiej.

Hyperbook nieustannie się rozwija, utrzymując szeroką gamę produktów, zwiększając zakres usług oraz wychodząc naprzeciw oczekiwaniom najbardziej wymagających klientów.

Nasza oferta obejmuje trzy główne linie produktowe:

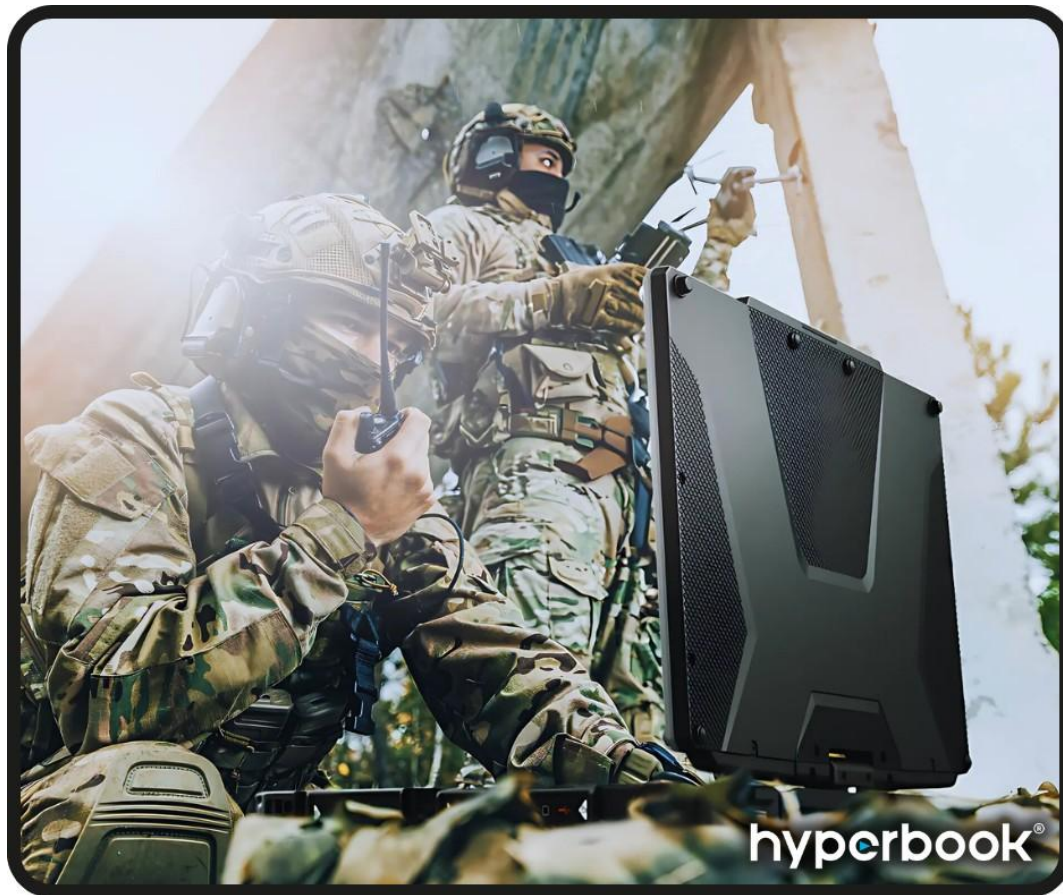
- **Seria Hyperbook NP** – dla graczy i entuzjastów. Wysokiej klasy GPU (RTX 4060–4090), ekrany 144–240 Hz, RGB, chłodzenie złożone
- **Seria Hyperbook GTR i Liquid** – dla profesjonalistów (CAD, AI, montaż wideo, kodowanie). Mobilne stacje robocze, opcje z ECC, Thunderbolt 4, RAID.
- **Seria Hyperbook L i A** – dla biznesu i administracji. Smukłe modele o dużej wydajności, wysoka mobilność, Windows Pro, opcje zabezpieczeń.

Hyperbook rozpoczął również sprzedaż komputerów stacjonarnych w 2025 r. w odpowiedzi na zapytania klientów oraz potrzeby segmentu gamedev, który po połączeniu z Ovid Works stanie się znacznie bardziej prominentny.

Dodatkowo, HB oferuje konfiguratory komponentów, zestawy edukacyjne, leasing IT oraz rozwiązania do integracji z systemami korporacyjnymi.

Hyperbook uzyskał bardzo wysoki wskaźnik satysfakcji klienta (np. średnia ocen 4,9/5 na portalu Opineo) oraz bardzo niski współczynnik reklamacji (<1%). Hyperbook szczyci się również bardzo wysoką jakością obsługi klienta.

Marka wyróżnia się elastycznością konfiguracji, ręcznym montażem i bliską relacją z klientem. Z czasem rozszerzyła działalność o komputery stacjonarne, akcesoria i serwis. Hyperbook stawia na jakość, niezawodność i korzystny stosunek ceny do wydajności, dzięki czemu należy do liderów polskiego rynku laptopów konfigurowalnych.



Ważną częścią działalności jest serwis i wsparcie techniczne, obejmujące obsługę gwarancyjną, naprawy i doradztwo. Hyperbook prowadzi także dystrybucję komponentów, umożliwiając klientom rozbudowę posiadanego sprzętu.

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2025 roku przedstawia się następująco:

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	9 280 000	35,23%	9 280 000	35,23%
2	B	480 000	1,82%	480 000	1,82%
3	D	966 000	3,67%	966 000	3,67%
4	E	1 000 000	3,80%	1 000 000	3,80%
5	F	976 130	3,71%	976 130	3,71%
6	G	11 702 130	44,42%	11 702 130	44,42%
7	H	1 940 000	7,36%	1 940 000	7,36%
Razem		26 344 260	100,00%	26 344 260	100,00%

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia sprawozdania tj. na 29.05.2026 roku.

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	9 280 000	31,02%	9 280 000	31,02%
2	B	480 000	1,61%	480 000	1,61%
3	D	966 000	3,23%	966 000	3,23%
4	E	1 000 000	3,34%	1 000 000	3,34%
5	F	976 130	3,26%	976 130	3,26%
6	G	11 702 130	39,11%	11 702 130	39,11%
7	H	1 940 000	6,49%	1 940 000	6,49%
8	J	3 574 882	11,94%	3 574 882	11,94%
Razem		29 919 142	100,00%	29 919 142	100,00%

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

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2025 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach
1	Robert Dziubłowski z podmiotem zależnym 5M Square Sp. z o.o.	7 530 662	28,59%	28,59%
2	Jacek Chojecki	1 614 200	6,13%	6,13%
3	Jacek Dębowski	1 576 036	5,98%	5,98%
4	Piotr Szulborski	1 521 703	5,78%	5,78%
5	Pozostali	14 101 659	53,53%	53,53%
Razem		26 344 260	100%	100%

* W dniu 1 sierpnia 2025 r. Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał wpisu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, połączenia Emitenta, jako „spółki przejmującej”, z Hyperbook Spółka Akcyjna z siedzibą w Białymstoku, KRS: 0000968001, jako spółki przejmowanej "spółka przejmowana", w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych "K.s.h." (łączenie się przez przejęcie), tj. przez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Emitenta za akcje Spółki serii G ("Akcje Emisji Połączeniowej", które zostaną przyznane akcjonariuszom Spółki Przejmowanej oraz dokonał wpisu podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta o kwotę 1.170.213,00 zł, poprzez emisję 11.702.130 akcji serii G. W związku z powyższym 1 sierpnia 2025 r. nastąpił dzień połączenia określony w art. 493 § 2 K.s.h., w którym Spółka wstąpiła we wszystkie prawa i obowiązki Spółki Przejmowanej zgodnie z art. 494 K.s.h.

W dniu połączenia kapitał zakładowy został podwyższony do kwoty 2.440.426,00 zł.

** W dniu 2 września 2025 r. Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Spółki do kwoty 2.634.426,00 zł w drodze emisji akcji serii H.

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia sprawozdania tj. na 29.05.2026 roku, przedstawia się następująco:

L.P.	Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach
1	Robert Dziubłowski z podmiotem zależnym 5M Square Sp. z o.o.*	8 627 177	28,83%	28,83%
2	Jacek Chojecki	1 614 200	5,40%	5,40%
3	Jacek Dębowski	1 576 036	5,27%	5,27%
4	Piotr Szulborski	1 521 703	5,09%	5,09%
5	Pozostali	16 580 026	55,41%	55,41%
Razem		29 919 142	100%	100%

** Stan akcji Roberta Dziubłowskiego wraz z podmiotem zależnym 5M Square Sp. z o.o. wynikający ze zgłoszenia na Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, które odbyło się w dniu 08.04.2026 r.*

*** W dniu 4 maja 2026 r. Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Spółki do kwoty 2.991.914,20 zł w drodze emisji akcji serii J.*

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzone za 2025 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2025 do 31 grudnia 2025 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 31.12.2025 Spółka nie tworzyła grupy kapitałowej w rozumieniu obowiązujących Spółkę przepisów o rachunkowości.

Na dzień 31 grudnia 2025 r. Spółka posiadała 700.000 akcji serii H Spółki The Dust S.A. z siedzibą we Wrocławiu, zakupionych w sierpniu 2025 r., po cenie emisyjnej wynoszącej 1,00 zł. Akcje te zostały zbyte przez Emitenta w dniu 5 marca 2026 r. Szczegółowe informacje na ten temat zostały zawarte w raporcie ESPI nr 4/2026. Emitent na dzień 31 grudnia 2025 i dalszym ciągu posiada również udziały w spółce Hyperbook Investment Sp. z o.o. o wartości 3000 zł.

3.2. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

3.2.1. Stan zatrudnienia

W 2024 roku Spółka sporządziła i opublikowała Strategię, która określa między innymi zaangażowanie personelu w realizację prac deweloperskich. Spółka tak zmieniła swoją strukturę, aby realizować bieżące i przyszłe projekty przy współpracy innych podmiotów oraz współpracowników dedykowanych do konkretnego projektu. W przyszłości, mając na uwadze zmienne koszty produkcji gier w zależności od etapu rozwoju projektu, Spółka planuje zawiązać współpracę ze innymi specjalistami w ramach umów cywilnoprawnych.

W segmencie marki Hyperbook i dziale administracji, Spółka zatrudniała w 2025 roku 5 osób.

3.2.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej

Łączne wynagrodzenie pobrane przez Zarząd wyniosło w 2025 roku 490.967,06 zł,

w tym z tytułu umowy o pracę 53.756,47 zł.

Łączne wynagrodzenie pobrane przez Radę Nadzorczą wyniosło w 2025 roku 5.802,83 zł.

4. Informacje o działalności Spółki

4.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat (dane w zł)	01.01.2024-31.12.2024	01.01.2025-31.12.2025
Przychody netto ze sprzedaży	1 804 979,82	2 644 106,94
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-193 272,39	-2 549 028,56
Zysk (strata) brutto	-300 401,55	-2 712 221,78
Zysk (strata) netto	-300 401,55	-2 712 221,78
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-301 572,80	515 764,35
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0	-726 323,58
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	371 018,38	398 525,03
Przepływy pieniężne netto, razem	69 445,58	187 965,80
Aktywa trwałe	1 137 731,43	1 108 719,41
Aktywa obrotowe	1 446 440,74	1 627 576,98
Kapitały własne	950 927,50	539 573,43
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 633 244,67	2 196 722,96
Suma bilansowa	2 584 172,17	2 736 296,39

4.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W związku z połączeniem Ovid Works z Hyperbook w dniu 1 sierpnia 2025 r. Emitent przedstawia dane finansowe za 2025 r. po połączeniu.

Dane porównywalne za okresy 2024 r. zawierają dane Emitenta sprzed połączenia bez uwzględnienia danych Hyperbook.

Po przejęciu marki Hyperbook, Spółka Ovid Works S.A. rozszerzyła zakres swojej działalności, dywersyfikując źródła przychodów oraz kierunki rozwoju. Obecna działalność koncentruje się wokół dwóch głównych segmentów:

- Pierwszy segment: produkcja własnych gier oraz realizacja prac na zlecenie. Z uwagi na charakter prowadzonej działalności oraz przyjętą politykę rachunkowości, bieżące wyniki finansowe pozostają obciążone kosztami badań i prac związanych z tworzeniem gier, natomiast przychody ze sprzedaży powstają i są ujmowane dopiero w momencie premiery tych produkcji i uzyskanych wpływów ze sprzedaży gier.

- Drugi segment działalności: produkcja i sprzedaż komputerów konfigurowanych „na zamówienie”. Klient ma możliwość indywidualnego doboru podzespołów (procesora, karty graficznej, pamięci RAM, dysków, akcesoriów), dzięki czemu sprzęt jest dostosowany do jego potrzeb i oczekiwań.

Oferta marki Hyperbook skierowana jest przede wszystkim do:

- graczy (segment gamingowy),
- profesjonalistów z branż graficznej, programistycznej i inżynierskiej, dla których kluczowe znaczenie mają wydajność, niezawodność i personalizacja sprzętu.

W 2025 roku Emitent wygenerował przychody ze sprzedaży w wysokości ok. 2 644 tys. złotych oraz osiągnął ok. 2 712 tys. złotych straty netto.

Na dzień 31 grudnia 2025 r. strata Spółki przewyższyła sumę kapitału zapasowego i kapitałów rezerwowych oraz jedną trzecią kapitału zakładowego, co oznacza wystąpienie przesłanek określonych w art. 397 k.s.h. W związku z powyższym Zarząd Spółki zobowiązał się do zwołania Walnego Zgromadzenia w czerwcu 2026 r., na którym zostanie podjęta uchwała, o której mowa w art. 397 k.s.h.

4.2.1. Komentarz do wyników

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

- Wygenerowano przychody w kwocie ok. 2 644 tys. złotych w tym z tytułu:
 - sprzedaży laptopów i komputerów konfigurowanych – ok. 67% przychodów
 - sprzedaży gier Spółki na platformach i realizacja prac na zlecenie oraz pozostałych – ok. 33% przychodów.
- Amortyzacja podlega zarówno gra „Interkosmos 20000” jak również wartości firmy (goodwill) w związku z przejęciem Hyperbook S.A., która zaplanowana została na okres na 20 lat ekonomicznej użyteczności, z uwzględnieniem potencjału technologicznego Hyperbook, w zakresie budowania wysokiej sprzętu komputerowego, co w ocenie Emitenta wykazuje trwały i rozwojowy charakter, a w połączeniu z utrwalonymi relacjami z dotychczasowymi klientami, partnerami biznesowymi marki Hyperbook, rozpoznawalnością sprzętu gamingowego w sektorze gier wideo, tworzy niekonwencjonalną i rozwojową przewagę w branży. Ponad to synergia marki Hyperbook z Ovid Works daje możliwość implementacji innowacyjnych rozwiązań sprzętowych dla nowych użytkowników (graczy) w obszarze integracji technologii VR i AR w oparciu o hardware marki Hyperbook, jak również eksperymentalne badania i rozwój i optymalizację wydajności gier.
- Nastąpił spadek usług obcych w stosunku do 2024 roku do wysokości 1 mln, a najważniejsze koszty dotyczyły:
 - realizacji prac na zlecenie dotyczących projektów gier
 - kosztów usług: księgowych, doradztwa prawnego, w dużej mierze w zakresie połączenia z Hyperbook, licencji dostępowych, wynajmu biura, leasingu, napraw sprzętu;
 - prowizja z tytułu sprzedaży gier na platformach;

- prowizji z tytułu sprzedaży gier na platformach;
- Nastąpił wzrost wynagrodzeń, z uwagi na przejęcie Hyperbook wraz z zespołem pracowników oraz zawiązanie rezerwą w wysokości 130 tys. tytułem ekwiwalentu za niewykorzystany urlop wypoczynkowy pracowników Hyperbook.
- Marża bezpośrednia na sprzedaży laptopów i komputerów konfigurowanych marki Hyperbook, po połączeniu, wyniosła około 131 tys. zł. i znaczący wpływ na nią, pod koniec 2025 roku, miało zmniejszenie dostępności komponentów, zmiany cen RAM-ów oraz opóźnienia w dostawach od producentów, co zmusiło firmę do zakupu części po wyższych cenach na rynku wtórnym przy jednoczesnym utrzymaniu wcześniej ustalonych cen sprzedaży dla klientów.
- Spółka rozpoznała pozostałe przychody operacyjne w wysokości 1 196 tys. z tytułu dotacja z Education and Culture Executive Agency (Creative Europe) na realizację projektu pt. „Metamorfoza 2” - 549 tys. zł oraz „Venezia” – 595 tys. zł.
- Rozwiązanie rezerwy w wysokości 170 tys. złotych zawiązanej w 2020 roku na podatek dochodowy PIT i CIT z tytułu przeniesienia kapitału zapasowego na kapitał zakładowy w 2019 roku.
- W związku z realizacją prac badawczych w projekcie „Metamorfoza 2” ora „Venezia”, Spółka rozpoznała pozostałe koszty operacyjne w kwocie około 813 tys. złotych.
- Wycena na dzień sprawozdawczy krótkoterminowych aktywów finansowych, 700.000 akcji serii H firmy The Dust, które Emitent nabył w 3 kwartale 2025 roku. Wycena nastąpiła na podstawie ceny rynkowej netto. Wynik wyceny, w wysokości 70 tys. zł odniesiono w roku sprawozdawczym w przychody oraz 182 tys. zł. - w koszty finansowe, z tytułu aktualizacji wartości inwestycji.

4.2.2. Komentarz do bilansu

Na bilans Spółki miały wpływ następujące zdarzenia:

- Wartość firmy (goodwill) – w związku z połączeniem Emitent rozpoznaje wartość przejętej firmy Hyperbook na około 803 tys. z uwzględnieniem jej comiesięcznej amortyzacji.
- Rozpoznano wycenione na dzień sprawozdawczy krótkoterminowe aktywa finansowe w wysokości 588.000 zł, w związku z zakupem w sierpniu 2025 r. 700.000 akcji serii H firmy The Dust o cenie emisyjnej wynoszącej 1,00 zł. The Dust S.A. jest producentem gier na komputery PC i konsole oraz 3000 zł z tytułu udziałów w spółce Hyperbook Investment Sp. z o.o.
- Kapitał podstawowy Spółki, zwiększył się w 2025 roku o kwotę 1.561.826 w związku z rejestracją w KRS kolejnych podwyższeń kapitału w związku:
 - rejestracją akcji serii E – kwota kapitału 100.000
 - rejestracją akcji serii F – kwota kapitału 97.613
 - rejestracja akcji serii G „emisji połączeniowej” na kwotę 1.170.213
 - rejestracją akcji serii H – kwota kapitału 194.000.
- Kapitał zapasowy zwiększył się o kwotę ok. 1.206 tys. zł. w sposób:

- zwiększenie o 1.566 tys. zł – jako nadwyżka ceny emisyjnej Akcji serii E, F, H ponad ich wartość nominalną w związku z rejestracją w KRS podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w zw. z emisją tych akcji
- zmniejszenie o ok. 60 tys. zł – koszt emisji Akcji serii E-H,
- zmniejszenie o 300 tys. zł z tytułu pokrycia straty z 2024 roku.
- W związku z przejściem firmy Hyperbook, Spółka rozpoznała na koniec 2025 roku kredyt krótkoterminowy w wysokości 506 tys. oraz krótkoterminowy - 172,5 tys. z których środki przeznaczone zostały m.in. na zbudowanie magazynu komponentów do produkcji laptopów i komputerów stacjonarnych konfigurowanych.
- Nastąpił istotny wzrost zobowiązań z tytułu
 - dostaw i usług w zakresie prac zleconych do projektów studia, usług księgowych i prawnych związanych z połączeniem;
 - dostaw komponentów do produkcji laptopów i komputerów stacjonarnych konfigurowanych;
 - podatków i ZUS, które opłacone zostały w kolejnym kwartale.
- Spółka rozpoznała znaczące zobowiązania z tytułu zaliczek otrzymanych na dostawy sprzętu ma potrzeby realizacji zamówień w Hyperbook.
- Nastąpił wzrost zobowiązań z tytułu wynagrodzeń z uwagi na zawiązana rezerwę na ekwiwalent niewykorzystanych urlopów wypoczynkowych.
- W pozycji biernych rozliczeń międzyokresowych pasywów wykazywana jest dotacja z Creative Europe z 2021 roku, która dotyczyła projektu „Interkosmos 2000”. W związku rozpoczętą amortyzacją „Interkosmosu 2000”, wskazana w biernych rozliczeniach międzyokresowych pasywów kwota będzie się co kwartał zmniejszała, aż do momentu zakończenia amortyzacji gry.

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

1. W dniu 29 stycznia 2026 roku Emitent zawarł umowę pożyczki z The Dust, na kwotę 100.000 zł (ESPI 1/2026) oraz z 5M Square Sp. z o.o., na kwotę 100.000 zł (ESPI 2/26). Przedterminowa spłata pożyczki udzielonej przez 5M Square sp. z o.o. nastąpiła w dniu 10 marca 2026 roku (ESPI nr 5/2026).
2. W dniu 24 lutego 2026 roku Spółka otrzymała opinię biegłego rewidenta z badania planu połączenia Ovid Works S.A. i Hyperbook S.A., o której to opinii Spółka informowała komunikatem bieżącym [ESPI nr 7/2025](#).

Zgodnie z otrzymaną opinią:

- Plan Połączenia z dnia 29 listopada 2024 roku zawiera wszystkie elementy i załączniki wymagane w Kodeksie spółek handlowych.
- Metody użyte przez Zarządy łączących się spółek do wyceny akcji tych spółek przy ustalaniu parytetów wymiany są zasadne.

3. Parytety wymiany udziałów zostały we wszystkich istotnych aspektach poprawnie ustalone w dniu 11 marca 2026 roku, nastąpiło zawarcie Suplementu do Planu Podziału dotyczącego podziału The Dust S.A. z siedzibą we Wrocławiu i przeniesienia jej majątku na spółkę przejmującą Ovid Works S.A. z siedzibą w Warszawie (ESPI 6/2026). Zgodnie z Suplementem w wyniku podziału Spółki Dzielonej zaplanowano podwyższenie kapitału zakładowego Spółki z kwoty 2.634.426,00 zł do kwoty 2.991.914,20 zł, to jest o kwotę 357.488,20 zł, poprzez emisję 3.574.882 nowych akcji zwykłych na okaziciela serii J, o jednostkowej wartości nominalnej 0,10 zł, które zostaną zaoferowane akcjonariuszom Spółki Dzielonej. Na podstawie Suplementu zmieniono również oznaczenie Akcji Emisji Podziałowej z serii I na serię J. W tym samym dniu nastąpiło drugie zawiadomienie akcjonariuszy o zamiarze podziału spółki dzielonej The Dust S.A. i przeniesienia jej majątku na spółkę przejmującą Ovid Works S.A.
4. W dniu 12 marca 2026 roku, Emitent zwołał Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie na dzień 8 kwietnia 2026 roku. Podczas obrad NWZA nie odstępiono od rozpatrzenia któregokolwiek z punktów planowanego porządku obrad, ani też nie zgłoszono sprzeciwów do protokołu w stosunku do podjętych uchwał, a wszystkie uchwały objęte porządkiem obrad zostały podjęte. Podjęło między innymi:
 - uchwałę nr 3 w sprawie podziału przez wydzielenie The Dust spółka akcyjna i przeniesienie części majątku tej spółki na Ovid Works spółka akcyjna w zamian za akcje tej spółki wydane akcjonariuszom spółki dzielonej;
 - uchwałę nr 4 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji serii K, wyłączenia prawa poboru akcji serii K w całości, zmiany Statutu Spółki w zakresie dotyczącym wysokości kapitału zakładowego Spółki i liczby akcji, ubiegania się o wprowadzenie akcji serii K do obrotu w alternatywnym systemie obrotu NewConnect oraz upoważnienia Rady Nadzorczej Spółki do sporządzenia tekstu jednolitego Statutu Spółki;
 - uchwałę nr 5 w sprawie upoważnienia Zarządu Spółki do podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego z możliwością wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości lub w części, zmiany Statutu Spółki oraz upoważnienia Rady Nadzorczej Spółki do sporządzenia tekstu jednolitego Statutu Spółki.
5. W dniu 16 marca 2026 roku nastąpiło zawarcie umowy pożyczki z besim group sp. z o.o. oraz złożenie przez Emitenta oświadczenia o poddaniu się egzekucji (ESPI nr 5/2026);
6. W dniu 03 kwietnia 2026 roku Spółka opublikowała dokument ofertowy w związku zamiarem podziału The Dust S.A. przez przeniesienie części jej majątku na rzecz Emitenta;
7. W dniu 04 maja 2026 roku nastąpiła rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta w związku podziałem spółki dzielonej The Dust S.A. (akcje serii J) i przeniesienie jej majątku na Spółkę przejmującą Ovid Works S.A. W tym samym dniu nastąpił dzień wydzielenia określony w art. 530 § 2 K.s.h., w którym Emitent wstąpił w prawa i obowiązki Spółki Dzielonej, określone w Planie Podziału podpisanym i ogłoszonym 28 listopada 2025 r., o którym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr ESPI nr 28/2025 z 28 listopada 2025 r. Rejestracja Podwyższenia Kapitału w rejestrze przedsiębiorców

Krajowego Rejestru Sądowego kończy procedurę podziału Spółki Dzielonej, która jest określona w K.s.h. Emitent poinformuje o rejestracji Akcji Emisji Podziałowej w depozycie papierów wartościowych KDPW, w tym o wyznaczeniu dnia referencyjnego, według którego zostaną określone akcjonariusze Spółki Dzielonej uprawnieni do otrzymania Akcji Emisji Podziałowej (ESPI 12/2026).

8. W dniu 05 maja 2026 r. Emitent zawarł umowy restrukturyzacyjne z ING Bank Śląski S.A. Umowy te dotyczą umów kredytowych zawartych przez Hyperbook S.A. – Spółkę, która została przejęta przez Emitenta w trybie określonym w art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h. Umowy Restrukturyzacyjne zostały zawarte w ramach procesu zmiany podmiotu odpowiedzialnego wobec Banku za spłatę zobowiązań wynikających z ww. Umów Kredytowych z Hyperbook S.A. na Emitenta (ESPI 13/2026).
9. W dniu 06 maja 2026 roku, Emitent (Wydawca) zawarł z Iron Lung S.A. z siedzibą w Warszawie (Właściciel IP), Jujubee S.A. z siedzibą w Katowicach (Spółka Przejmująca) oraz Besim Group sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (Finansująca) umowę wydawniczo-produkcyjną w przedmiocie ukończenia produkcji oraz komercjalizacji gry komputerowej o roboczym tytule „Shiftborn” [„Gra”]. Emitent zobowiązał się do ukończenia gry w wersji PC w stanie pozwalającym na przeprowadzenie premiery we wczesnym dostępie [Early Access] w terminie maksymalnie 8 miesięcy od dnia podpisania Umowy. Emitent jest również odpowiedzialny za wydanie, marketing i dystrybucję ukończonej Gry, organizując premierę Gry nie później niż 2 miesiące od daty zakończenia produkcji. Strony ustaliły celowy budżet produkcyjny projektu na 600.000,00 zł netto. Kwota płatna będzie na rzecz Emitenta w transzach miesięcznych, zgodnie z harmonogramem płatności ustalonym w Umowie. Umowa przewiduje możliwość uruchomienia dodatkowego budżetu rezerwowego w wysokości 100.000,00 zł netto, przeznaczonego na zabezpieczenie ciągłości produkcji lub rozszerzone działania promocyjne po spełnieniu warunków lub zaistnieniu okoliczności wskazanych szczegółowo w Umowie. W Umowie został ustalony również oddzielny budżet marketingowy. Umowa zawiera standardowe postanowienia dotyczące podziału przychodów netto ze sprzedaży Gry i odzyskiwania kosztów [Recoupment], zgodnie z którymi Emitentowi przysługuje mniejszościowy udział w przychodach (ESPI 14/2026).
10. W dniu 15 maja 2026 roku, w związku z trwającym badaniem sprawozdania finansowego za rok obrotowy 2025, Zarząd Spółki podjął decyzję o dokonaniu jednorazowych, niegotówkowych odpisów aktualizujących o łącznej wartości 1.926.467,85 zł. Na tę kwotę złożyły się odpisy z tytułu aktualizacji wyceny składników majątkowych (1.877.385,35 zł), które dotyczyły w szczególności 100% wartości projektów *HyperArena*, *Monumentum*, *Veles*, *Cyber Nemesis* oraz 50% wartości projektu *Interkosmos 2000*, a także odpis aktualizujący nieściągalne należności na kwotę 49.082,50 zł. Dokonanie tych odpisów wpłynie na obniżenie wyniku finansowego netto Spółki za 2025 rok oraz na obniżenie sumy bilansowej (ESPI 15/2026).
11. W dniu 26 maja 2026 roku Spółka poinformowała o pomyślnym zakończeniu kluczowego etapu produkcji autorskiej gry o roboczym tytule „Venexia”, realizowanej w ramach unijnego programu Kreatywna Europa MEDIA. Kamień milowy polegał na przygotowaniu roboczego builda gry

(„Venexia Demo”) oraz powiązanej dokumentacji produkcyjno-marketingowej. Przekazanie materiałów do Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA) i ich pozytywna ocena otwierają Emitentowi drogę do pozyskania końcowej transzy bezzwrotnego dofinansowania, wynoszącej ponad 240.000,00 zł. Środki te zostaną przeznaczone w całości na sfinansowanie dalszych prac oraz przygotowania do premiery (ESPI 16/2026).

4.3. Przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Na podstawie analizy zewnętrznego i wewnętrznego otoczenia spółki, zdefiniowaliśmy trzy główne obszary mające wpływ na polepszenie sytuacji finansowej spółki: optymalizacja realizacji projektów autorskich, zwiększenie stabilności finansowej poprzez realizację prac na zlecenie oraz jako efekt połączenia Ovid Works z Hyperbook.

Ovid Works zostało zbudowane na bazie realizacji autorskich projektów inspirowanych różnymi źródłami kultury. Wierzymy, że dla długoterminowego rozwoju spółki kluczowe jest posiadanie własnych IP oraz tworzenie unikalnych projektów, które będą wyróżniać spółkę na tle innych deweloperów i otwierają możliwości na realizację kolejnych części, dodatków czy innych działań pozwalających na ich długoterminową kapitalizację. Przykładem może być sprzedaż praw do „Metamorfozy” w wersji na VR przy zachowaniu udziału w przychodach.

Jednocześnie z perspektywy działania Spółki kluczowe jest zapewnienie zarówno nakładów na jej bieżące działanie, jak również na inwestycje w nowe projekty i rozwój obecnych. Biorąc pod uwagę cykl produkcyjny, gdzie intensywność prac i wymagania stawiane członkom zespołu różnią się znacznie między poszczególnymi etapami produkcji, kluczowe jest zapewnienie „ciągłości zaangażowania” dla najważniejszych członków zespołu.

W świetle tych wyzwań, niezbędna stała się dywersyfikacja źródeł przychodów, która polega na poszukiwaniu nowych możliwości biznesowych, takich jak projekty na zlecenie czy partnerstwa strategiczne, które mogą zapewnić regularne i przewidywalne strumienie przychodów. Dodatkowym atutem wspomnianej dywersyfikacji jest większa elastyczność w zarządzaniu kluczowymi zasobami Spółki.

Równie istotnym elementem wpływającym pozytywnie na sytuację finansową było połączenie ze Spółką Hyperbook, które nastąpiło 1 sierpnia 2025r. Wspomniane Połączenie przyczyniło się do osiągnięcia szeregu synergii kosztowych i strategicznych. Proces ten pozwolił na połączenie know-how, optymalizację kosztów oraz zwiększenie możliwości w zakresie realizacji większych produkcji gamingowych. Hyperbook posiada stabilny, przewidywalny i skalowalny model przychodowy, który pozwoli skompensować zmienność w czasie nakładów finansowych Ovid Works, niezbędnych do produkcji gier oraz wynikający ze zmiennego charakteru i zakresu prac w zależności od etapu produkcji.

4.3.1. Rozwój projektów autorskich

Emitent, w okresie swojej działalności, stworzył i wprowadził na rynek 4 tytuły gier, z czego 3 w pełni wydane komercyjnie zaś 2 o funkcjonalności VR (z ang. Virtual Reality czyli „wirtualna rzeczywistość”).

Stworzone przez Emitenta gry, w szczególności „Interkosmos 2000” i „Metamorfoza” przynoszą przychód przy relatywnie niskim koszcie zaangażowanym w rewitalizację gier, poniesionym w 2023 roku w zakresie dodania nowej zawartości/ misji, uatrakcyjnienia rozgrywki czy zachęcania do wypróbowania nowszej lub zaktualizowanej wersji gry. Stworzone przez Emitenta gry, są dobrą bazą do tworzenia tzw. „bundle”, zestawów gier, sprzedawanych po obniżonych cenach w zestawach. Gry Emitenta uczestniczyły już kilkakrotnie w bieżącym roku w takich akcjach, w szczególności na platformie Oculus Quest Store – „Interkosmos 2000”, zaplanowane są kolejne. Współpraca z Untold Tales daje realne szanse na osiągnięcie zdecydowanie wyższych wpływów ze sprzedaży dla gry, która swoją premierę miała w 2020 roku, a także daje jasny sygnał, że gracze są zainteresowani „Metamorfozą”.



Skupienie na optymalizacji każdego etapu tworzenia gry oraz minimalizacja ryzyka pozwala na inwestowanie czasu i środków w projekty o największych szansach na sukces. Priorytetem jest tworzenie gier wysokiej jakości, spełniających oczekiwania graczy i inwestorów.

4.3.2. Rozwój marki Hyperbook

W 2025 roku rozwój marki Hyperbook koncentrował się na ugruntowaniu pozycji lidera w dostarczaniu spersonalizowanych, wysokowydajnych laptopów i stacji roboczych. Pomimo dynamicznej i pełnej wyzwań sytuacji na rynku technologicznym, marka zrealizowała swoje kluczowe założenia:

- **Odporność na wahania cen komponentów:** Mimo silnej presji kosztowej i rynkowej walki z rosnącymi oraz niestabilnymi cenami pamięci RAM i dysków SSD, Spółce udało się z sukcesem utrzymać rentowność

i ciągłość operacyjną. Dzięki sprawnemu zarządzaniu łańcuchem dostaw zniwelowano negatywny wpływ tych czynników na końcową ofertę.

- **Utrzymanie płynności produkcji:** Zapewniono stabilny dostęp do kluczowych podzespołów, w tym najnowszych generacji procesorów i kart graficznych. Pozwoliło to na terminową i nieprzerwaną realizację zamówień B2B oraz B2C, bez kompromisów w zakresie jakości.
- **Aktualizacja portfolio produktowego:** Oferta została płynnie dostosowana do premier technologicznych na rynku hardware'u, oferując użytkownikom najwyższą możliwą wydajność oraz zaawansowane autorskie systemy chłodzenia.
- **Lojalność i satysfakcja klientów:** Utrzymano wysoki wskaźnik retencji oraz pozytywnych opinii wśród najbardziej wymagającej grupy odbiorców – entuzjastów technologii, graczy i profesjonalistów.

Plany i perspektywy na rok 2026: Innowacje sprzętowe i ekspansja terytorialna Na rok 2026 Zarząd zaplanował dla marki Hyperbook działania mające na celu skalowanie sprzedaży oraz dalsze podnoszenie innowacyjności oferowanych rozwiązań sprzętowych. Główne kierunki rozwoju obejmują:

- **Zaawansowane technologie i optymalizacja:** Rozszerzenie oferty o konfiguracje sprzętowe ściśle dopasowane do rosnących wymagań rynkowych, ze szczególnym naciskiem na maszyny zoptymalizowane pod kątem obsługi sztucznej inteligencji (AI), zaawansowanego projektowania 3D oraz wirtualnej rzeczywistości (VR).
- **Rozwój w segmencie B2B:** Intensyfikacja działań sprzedażowych skierowanych do biznesu. Marka planuje poszerzyć portfel klientów korporacyjnych, dostarczając dedykowane, niezawodne stacje robocze dla firm z branży kreatywnej, inżynieryjnej oraz IT.
- **Ekspansja zagraniczna:** Wyjście z ofertą poza rynek krajowy i systematyczne budowanie rozpoznawalności marki Hyperbook na wybranych rynkach europejskich, co pozwoli na znaczące zwiększenie skali działalności.
- **Wzmocnienie wizerunku marki:** Aktywna obecność i promocja sprzętu podczas kluczowych targów technologicznych, eventów gamingowych i turniejów e-sportowych w celu bezpośredniego dotarcia do społeczności i budowania wizerunku bezkompromisowego producenta sprzętu.

4.3.3. Stabilność finansowa

4.3.3.1. Praca na zlecenie

Ovid Works kładzie duży nacisk na realizację projektów na zlecenie, co zapewnia stabilność finansową i ogranicza ryzyko związane z rozwojem autorskich gier. Firma skupia się na "płaskich" projektach VR, które mają duży potencjał na rynku. Priorytetem są produkcje zagraniczne, ze względu na atrakcyjność cenową polskich realiów. Ovid Works współpracuje również z Meta Quest w zakresie finansowania portowania gier na VR.

Dofinansowania i granty: Ovid Works intensywnie poszukuje zewnętrznych źródeł finansowania, składając wnioski o dotacje i granty. Głównym celem w 2025 roku było dokończenie prac nad prototypem gry

"Metamorfoza 2" i pozyskanie dotacji rozliczającej projekt oraz pozyskanie środków na realizację prototypu gry „Venezia”. Firma skupia się na krótkoterminowych dotacjach (4-6 miesięcy) oraz dotacjach B+R (18-24 miesięcy).

Współpraca z podmiotami zewnętrznymi: Ovid Works dąży do budowania silnych relacji z partnerami biznesowymi. Kluczowym elementem strategii jest bliska współpraca z partnerem biznesowym, która umożliwia skalowanie zespołu produkcyjnego i zwiększenie kompetencji w zakresie portowania gier i realizacji projektów biznesowych. Firma poszukuje również kolejnych partnerów z branży gier i rozrywki, kierując się przede wszystkim kompatybilnością zespołów i wspólnymi celami.

Lepsze wykorzystanie własnych IP: Ovid Works dąży do maksymalizacji wartości i potencjału swoich gier. Firma monitoruje promocje i wykorzystuje potencjał platform sprzedażowych. Poszukuje również nowych kanałów dystrybucji (np. Plug-In-Digital, G2A). Ważnym elementem strategii jest współpraca z innymi deweloperami w zakresie promocji, marketingu i bundlowania.

W 3 kwartale 2025 roku Spółka, zgodnie z powyższą strategią, podpisała umowę na realizację symulatora gry.

W minionym roku marka Hyperbook udowodniła dużą odporność na szoki podażowe i presję inflacyjną, zachowując stabilne fundamenty finansowe. Do najważniejszych osiągnięć w obszarze finansów należą:

- **Obrona marż produktowych:** Dzięki zwinnej polityce cenowej oraz negocjacom z dostawcami, Spółce udało się zminimalizować negatywny wpływ drastycznych wahań cen kluczowych komponentów, w szczególności pamięci RAM i dysków SSD. Pozwoliło to na utrzymanie zakładanej rentowności sprzedaży.
- **Bezpieczeństwo przepływów pieniężnych (Cash Flow):** Zrównoważony podział sprzedaży pomiędzy segmenty B2C oraz B2B zapewnił przewidywalne i stabilne wpływy. Terminowa realizacja kontraktów korporacyjnych dodatkowo wzmocniła bieżącą płynność finansową marki.
- **Optymalizacja kapitału obrotowego:** Odpowiednie zarządzanie stanami magazynowymi i procesem logistycznym pozwoliło uniknąć nadmiernego zamrożenia środków finansowych w zapasach, przy jednoczesnym zabezpieczeniu komponentów niezbędnych do ciągłości produkcji.

Plany i perspektywy na rok 2026: Skalowanie przychodów i poprawa efektywności kosztowej Strategia finansowa dla marki Hyperbook na 2026 rok zakłada dalszą budowę wartości poprzez dywersyfikację przychodów i wykorzystanie efektu skali. Główne cele finansowe to:

- **Zwiększenie marżowości dzięki sprzedaży B2B i rynkom zagranicznym:** Planowana ekspansja na rynki europejskie oraz większy nacisk na wysokomarżowe stacje robocze dla biznesu (B2B) pozwolą na poprawę ogólnej rentowności netto marki.
- **Dywersyfikacja strumieni przychodowych:** Zwiększenie udziału długoterminowych kontraktów ze stałymi klientami korporacyjnymi zmniejszy wrażliwość marki na sezonowe wahania popytu na rynku konsumenckim (B2C).

- **Zrównoważone finansowanie rozwoju:** Wydatki na ekspansję terytorialną, marketing (eventy e-sportowe, targi) oraz wprowadzanie nowych technologii (sprzęt pod AI i VR) będą realizowane przy zachowaniu ścisłej dyscypliny kosztowej i utrzymaniu bezpiecznych wskaźników zadłużenia.

4.3.4. Nowe gry - niższe koszty.

Poprzednie gry generowały wysokie koszty, co wynikało m.in. z zastosowanych mechanik, podejścia do tworzenia warstwy artystycznej i jej zbyt szerokiego zakresu. Nowe gry w planach, takie jak "Venezia" nad którą prace rozpoczęły się w 3 kwartale 2025 roku, będą zdecydowanie tańsze w produkcji. Wynagrodzenia zespołu developerskiego to nieodłączny element kosztów produkcji. W przeszłości zespół był obecny na każdym etapie produkcji, co generowało wysokie koszty, nie zawsze odpowiadające potrzebom pełnego zaangażowania wszystkich członków. Nowe gry będą realizowane we współpracy z firmami zewnętrznymi, co pozwoli wykorzystywać zasoby tylko na czas realizacji konkretnych zadań.

4.3.5. Zobowiązania

Działania podejmowane przez Zarząd Spółki w 2025 roku, w tym nawiązane partnerstwa, umożliwiły spłatę kluczowych zobowiązań do kontrahentów i współpracowników.

5. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki

W związku z transformacją Spółki i integracją z marką Hyperbook, zaktualizowana strategia rozwoju na nadchodzące lata opiera się na kompleksowym ekosystemie łączącym technologię z rozrywką. Zarząd zdefiniował trzy główne, zdywersyfikowane filary działalności, które będą wzajemnie się wspierać i napędzać wzrost wartości przedsiębiorstwa:

Filar 1: Rozwój marki sprzętowej Hyperbook Pierwszym i fundamentem stabilności przychodowej Spółki jest produkcja i sprzedaż zaawansowanych technologicznie, spersonalizowanych laptopów oraz stacji roboczych pod marką Hyperbook. Strategia w tym obszarze zakłada:

- Umocnienie pozycji w segmencie premium poprzez dostarczanie sprzętu zoptymalizowanego pod kątem najbardziej wymagających zadań (gaming, VR/AR, sztuczna inteligencja, projektowanie 3D).
- Zwiększanie udziału sprzedaży w sektorze B2B poprzez długoterminowe kontrakty z klientami korporacyjnymi i branżą kreatywną.
- Systematyczną ekspansję zagraniczną na wybranych rynkach europejskich, co pozwoli na skokowe zwiększenie skali działalności.

Filar 2: Działalność wydawnicza (Publishing gier zewnętrznych) Drugim filarem, mającym na celu maksymalizację zysków i dywersyfikację portfela, jest działalność wydawnicza (publishing) skierowana do niezależnych twórców. Spółka zamierza:

- Aktywnie poszukiwać i wydawać obiecujące gry innych studiów deweloperskich, oferując im wsparcie finansowe, marketingowe oraz *know-how* produkcyjne.

- Wykorzystać unikalną przewagę konkurencyjną, jaką dają zintegrowane kanały dotarcia marki Hyperbook do społeczności graczy.
- Budować zdywersyfikowane portfolio wydawnicze, które zapewni Spółce regularne strumienie przychodów z tantiem, niezależnie od cyklu produkcyjnego gier własnych.

Filar 3: Produkcja własnych gier wideo (Internal Development) Trzeci filar stanowi kontynuację i rozwój pierwotnych kompetencji deweloperskich Spółki. Działalność ta skupia się na tworzeniu wysokiej jakości gier w segmencie *indie premium*. Strategia w tym obszarze opiera się na:

- Realizacji projektów silnie inspirowanych dziełami kultury (literatura, film, komiks), które oferują graczom wciągającą historię i głęboko angażującą rozgrywkę.
- Wdrażaniu wyników własnych prac badawczo-rozwojowych (B+R) w obszarze innowacyjnej narracji oraz zaawansowanych mechanik (w tym mechaniki "modelu zdrajcy"), co obejmuje szerokie prototypowanie i testy unikalnych rozwiązań.
- Dostarczaniu produktów najwyższej jakości wizualnej i technicznej, co stanowi bezpośrednią odpowiedź na rosnące wymagania graczy w segmencie gier niezależnych. Realizowane obecnie projekty wewnętrzne w pełni wpisują się w ten kierunek, korzystając dodatkowo z zaplecza technologicznego Hyperbook.

•
Niezależnie od powyższego należy również podkreślić, że w związku ze zrealizowaniem się w roku bieżącym 2026, procesu przeniesienia na Emitenta części majątku Spółki Dzielonej The Dust (podział przez wydzielenie), Zarząd Emitenta spodziewa się synergii w postaci przychodów ze sprzedaży gier wyprodukowanych przez Spółkę The Dust, a stanowiących obecnie własność Emitenta, w tym korzyści wynikających z rozszerzenia portfolio Spółki o niniejsze tytuły, a tym samym zwiększenia rozpoznawalności swojej marki i przyciągnięcia potencjalnych nowych inwestorów.

Emitent obniżył również koszty funkcjonowania Spółki poprzez poczynienie oszczędności polegających na zmniejszeniu kosztów funkcjonowania Spółki (jedno biuro dla działalności Ovida i Hyperbooka), jak również redukcję wysokobudżetowych etatów, do ilości osób niezbędnej dla sprawnego funkcjonowania działalności Emitenta.

W 2026 Spółka planuje:

- Prowadzić prace badawcze a następnie rozwojowe w projekcie „Venezia”.
- Kontynuować współpracę z wydawcą Untold Tales w celu promocji i dystrybucji gier Spółki.
- Prowadzić akcje promocyjne wydanych już tytułów gier.

- Doprowadzić przynajmniej jeden nowy projekt do wersji demonstracyjnej i pozyskać wydawcę na sfinansowania pełnego produktu.
- Rozpocząć działania produkcyjne z wykorzystaniem sztucznej inteligencji.
- Rozbudować obszar pracy na zlecenie poprzez pozyskanie nowych kontraktów wpisujących się w know-how Spółki oraz mających duży potencjał. Szczególny nacisk kładziemy na realizację projektów „płaskich” w wirtualnej rzeczywistości.
- Zrealizować umowę wydawniczo-produkcyjną, w przedmiocie ukończenia produkcji oraz komercjalizacji gry komputerowej o roboczym tytule „Shiftborn” tj. ukończenia gry w wersji PC w stanie pozwalającym na przeprowadzenie premiery we wczesnym dostępie [Early Access] w terminie maksymalnie 8 miesięcy od dnia podpisania Umowy tj. od 06.05.2026 r.

6. Prognozy finansowe

Spółka nie publikowała prognoz, jak również nie planuje publikacji prognoz na 2026 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 osiągnięte 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 osiągnięte 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 i Oculus Quest Store. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych 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 wydana jest 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 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., pełniąca rolę wydawcy, finansująca całość kosztów pozostałych do ukończenia pełnej wersji gry oraz jako jedyna obecnie spółka z konsorcjum prowadząca prace nad grą, ma możliwość wstrzymania prac nad projektem w razie niezadowolających efektów pracy lub powstania krytycznych błędów uniemożliwiających jej terminową premierę.

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 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 miesięcy. 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 zostały 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.

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.

8. Organy Spółki – na dzień 31.12.2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania tj. 29.05.2026 roku

8.1. Zarząd

Na dzień **31.12.2025 roku** skład Zarządu Emitenta prezentował się następująco:

- Jacek Dębowski – Prezes Zarządu
- Tomasz Jarka - Wiceprezes Zarządu
- Jacek Chojecki – Członek Zarządu.

Jacek Dębowski – Prezes 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.

**17 lutego 2026 roku, Jacek Dębowski złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Zarządu Spółki. Komunikat [EBI 3/2026](#)*

Tomasz Jarka – Wiceprezes Zarządu*

Pan Tomasz Jarka jest Dyrektorem Sprzedaży i Marketingu w Ovid Works S.A. oraz absolwentem Wojskowej Akademii Technicznej, gdzie ukończył studia licencjackie na kierunku Zarządzanie oraz studia magisterskie na kierunku Zarządzanie zasobami ludzkimi. Posiada wieloletnie doświadczenie w branży technologicznej, w szczególności w obszarze produkcji i sprzedaży sprzętu komputerowego oraz zarządzania e-commerce.

W latach 2014–2016 pełnił funkcję kierownika oddziału w firmie X-KOM, odpowiadając za działalność operacyjną, sprzedaż oraz zarządzanie zespołem. Od 2016 roku był związany z Hyperbook – Blue Technology S.A., gdzie kolejno obejmował stanowiska kierownika sprzedaży i marketingu, dyrektora sprzedaży i marketingu, a następnie prezesa zarządu i dyrektora zarządzającego w latach 2022–2025. W ramach tych ról odpowiadał za strategię sprzedażowo-marketingową, nadzór nad procesami produkcyjnymi, rozwój e-commerce oraz budowanie relacji z kluczowymi partnerami i klientami.

Posiada kompetencje w zakresie analizy danych sprzedażowych, pracy z systemami CRM, marketingu internetowego (SEO, SEM, media społecznościowe) oraz negocjacji handlowych.

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, Elefant 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 Nil” - 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.

**17 lutego 2026 roku, Jacek Chojecki złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Zarządu Spółki. Komunikat [EBI 3/2026](#)*

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, skład Zarządu prezentuje się następująco:

Bogusław Kisielewski – Prezes Zarządu* (od 06 marca 2026 roku, raport EBI nr 5/2026)

Pan Bogusław Kisielewski posiada 20 letnie doświadczenie w skalowaniu biznesów na styku mediów, technologii i rynków kapitałowych. Buduje wartość dla akcjonariuszy — od restrukturyzacji spółek giełdowych, przez wdrażanie AI w produkcji treści, po transakcje i ekspansję międzynarodową. Stworzył i zarządzał międzynarodową grupą medialną Kino Polska – ponad 20 kanałów TV (w 57 wersjach językowych i dystrybuowanych na całym świecie) oraz 6 platform VOD. Nagrody z Cannes i Gdyni. Ponadto posiada liczne kursy z dziedziny zarządzania operacyjnego i strategicznego,

finansów firmowych, zarządzania projektami, negocjacji, zarządzania czasem, wystąpień publicznych, relacji inwestorskich, a także znajomość najnowszych technologii audio-video, produkcji telewizyjnej, infrastruktury technicznej kanałów TV i serwisów chmurowych, programowania, a także znajomość w zakresie najnowszych technologii audio-video, produkcji telewizyjnej, infrastruktury technicznej kanałów TV i serwisów chmurowych, programowania, wdrożenia z zakresu sztucznej inteligencji AI.

Tomasz Jarka – Wiceprezes Zarządu*

Pan Tomasz Jarka jest Dyrektorem Sprzedaży i Marketingu w Ovid Works S.A. oraz absolwentem Wojskowej Akademii Technicznej, gdzie ukończył studia licencjackie na kierunku Zarządzanie oraz studia magisterskie na kierunku Zarządzanie zasobami ludzkimi. Posiada wieloletnie doświadczenie w branży technologicznej, w szczególności w obszarze produkcji i sprzedaży sprzętu komputerowego oraz zarządzania e-commerce.

W latach 2014–2016 pełnił funkcję kierownika oddziału w firmie X-KOM, odpowiadając za działalność operacyjną, sprzedaż oraz zarządzanie zespołem. Od 2016 roku był związany z Hyperbook – Blue Technology S.A., gdzie kolejno obejmował stanowiska kierownika sprzedaży i marketingu, dyrektora sprzedaży i marketingu, a następnie prezesa zarządu i dyrektora zarządzającego w latach 2022–2025. W ramach tych ról odpowiadał za strategię sprzedażowo-marketingową, nadzór nad procesami produkcyjnymi, rozwój e-commerce oraz budowanie relacji z kluczowymi partnerami i klientami.

Posiada kompetencje w zakresie analizy danych sprzedażowych, pracy z systemami CRM, marketingu internetowego (SEO, SEM, media społecznościowe) oraz negocjacji handlowych.

8.2. Rada Nadzorcza

Stan na dzień 31.12.2025 r:

- Szymon Kuliński – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Bogusław Kisielewski - Członek Rady Nadzorczej
- Wojciech Mroczek - Członek Rady Nadzorczej
- Jacek Pirog - Członek Rady Nadzorczej
- Tomasz Sielicki –Członek Rady Nadzorczej (rezygnacja ze skutkiem na koniec dnia 10.04.2026 r.)

Szymon Kuliński – Przewodniczący Rady Nadzorczej

Absolwent Wyz3szej Szkoły Zarządzania i Prawa w Warszawie na kierunku Zarządzanie.

Przebieg kariery zawodowej:

1999 - 2003 Telmax S.A. - Handlowiec

2003 - 2005 Spin S.A. - Biuro Zarządu

2005 - 2013 Sti S.A. - Wiceprezes Zarządu odpowiedzialny za inwestycje kapitałowe funduszu

2013 - 2015 Sti S.A. - Członek Rady Nadzorczej

2014 - 2023 Jujubee S.A. - Członek Rady Nadzorczej

2020 - 2022 Strategy Forge S.A. - Członek Rady Nadzorczej

2022 - 2025 Space Fox Games S.A. - Członek Rady Nadzorczej

2024 – nadal Jujubee S.A. - Przewodniczący Rady Nadzorczej

2025 – nadal Vixa Games S.A. - członek Rady Nadzorczej

Bogusław Kisielewicz – Członek Rady Nadzorczej (do dnia 05 marca 2026 roku)

Doświadczenie w dziedzinie zarządzania przedsiębiorstwami, finansami korporacyjnymi, umiejętność motywowania zespołów, inwestowania w spółki kapitałowe i aktywne poszukiwanie inwestorów. Zarządzanie 3 spółkami publicznymi.

Uczestnictwo w organach zarządczych i spółkach kapitałowych.

- Członek i Prezes Zarządu, Członek Rad Nadzorczych w spółkach kapitałowych, w tym publicznych.
- Zarządzał strukturami i zespołami od kilku do kilku tysięcy pracowników.
- Prelegent na branżowych konferencjach i ekspert Izb Gospodarczych.
- Ukończył liczne kursy i szkolenia z zakresu zarządzania, prowadzenia projektów, finansów, rachunkowości zarządczej i finansowej, księgowości, rynków kapitałowych, systemów komputerowych zakresu ERP, MRP.

Kluczowe kompetencje – wykształcenie wyższe Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie

- Wieloletnie zarządzanie strukturami, zespołami osób i projektami z dziedziny finansów, nowoczesnych technologii, IT, produkcji, mediów.
- Zarządzanie grupą kapitałową, która dokonała licznych inwestycji VC
- Silne umiejętności zarządzania zespołem, rozwijania talentów i budowania kultury pracy skoncentrowanej na innowacji i wynikach.
- Kreatywność i innowacyjność (zdolność do generowania nowych pomysłów programowych oraz umiejętność inspirowania zespołów produkcyjnych do tworzenia treści wykraczających poza standardy).
- Kompetencje międzynarodowe (Zarządzanie na skalę globalną: Doświadczenie w pracy z międzynarodowymi zespołami oraz w kontekście różnych rynków na całym świecie)
- Znajomość różnych regulacji prawnych

- Planowanie strategiczne: Umiejętność opracowania długoterminowej strategii rozwoju, uwzględniającej trendy rynkowe, potrzeby użytkowników oraz potencjalne kierunki rozwoju (np. ekspansja na rynki zagraniczne, rozszerzenie produkcji na różne produkty).
- Zarządzanie zmianą (umiejętność zarządzania dynamicznymi zmianami oraz adaptacja do szybko zmieniających się warunków rynkowych).

Dodatkowe umiejętności:

- Liczne kursy dziedziny zarządzania operacyjnego i strategicznego, finansów, zarządzanie projektami, negocjacji, zarządzania czasem, wystąpień publicznych, relacji inwestorskich.
- Znajomość najnowszych technologii i serwisów chmurowych, programowania. Biegła znajomość języka angielskiego, podstawy rosyjskiego i hiszpańskiego. Znajomość i wdrożenia z zakresu sztucznej inteligencji AI.

Wojciech Mroczek – Członek Rady Nadzorczej

Pan Wojciech Mroczek od 2017 roku zarządza procesami wydawniczymi i nadzoruje działania marketingowe w spółkach zajmujących się produkcją i publikacją gier wideo. Wcześniejsze doświadczenia w przemyśle gier zdobywał jako specjalista PR (2015 – 2017) i specjalista d/s marketingu (2012 – 2015). Swoją wiedzę na temat gier wideo poszerzał w roli recenzenta i dziennikarza gamingowego w latach 2003 – 2012. Pierwsze kroki w przemyśle gier wideo stawiał w roli specjalisty Quality Assurance w jednym z pierwszych formalnych studiów produkujących gry w Polsce (2001).

- Od 2024 – Head of Publishing – Kool2Play SA

- 2020 – 2024 - Head of Publishing – Hyperstrange SA

- 2019 – 2020 – Marketing Manager – Hyperstrange SA

- 2018 – 2024 – Owner - Impresser – agencja consulting marketingowego

- 2017 – 2018 – Brand Development Manager – Klabater SA

- 2015 – 2017 – PR Specialist - Kool Things SA – agencja PR

- 2012 – 2015 – Marketing Content Specialist – GOG.com (Grupa CD Projekt)

- 2001 – 2012 – recenzent, dziennikarz, redactor wydawnictw elektronicznych (Gry-Online, Cenega, Top Secret, Axel Springer, OpenZone, What2Play.tv)

Jacek Pirog – Członek Rady Nadzorczej

2008 – 2025 Vice Prezydent d/s Finansowych w Walt Disney Home Entertainment, Walt Disney International, Disney Platform Distribution w HQ firmy w Kalifornii, odpowiedzialny za globalną długofalową strategię i operacyjne zarządzanie finansowe różnych oddziałów firmy. W latach 2016-2017 CFO The Walt Disney Company na Azję Południowo-Wschodnią. W poprzednich latach zajmował różne stanowiska w działach finansowych firm Kodak Polychrome Graphics (oddział Eastman Kodak) i Colgate-Palmolive Company w Stanach Zjednoczonych i w Polsce.

Tomasz Sielicki - Członek Rady Nadzorczej (złożył rezygnację ze skutkiem na koniec dnia 10.04.2026 r.)

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.

Pan Tomasz Sielicki posiada tytuł arcymistrza brydżowego Polskiego Związku Brydżowego oraz World International Master od World Bridge Federation, Wicemistrz Świata w brydża w drużynie zdobyty na World Bridge Team Championship w Marrakeszu w 2023 roku.

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.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej Emitenta prezentuje się następująco:

- Szymon Kuliński – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Dawid Muszkiet - Członek Rady Nadzorczej

- Wojciech Mroczek - Członek Rady Nadzorczej
- Jacek Pirog - Członek Rady Nadzorczej

Pan Dawid Muszkiet został powołany na Rady Nadzorczej Spółki w dniu 6 marca 2026 roku. Pan Dawid jest absolwentem Zarządzania na Politechnice Warszawskiej, przedsiębiorcą, współzałożycielem i Partnerem ROC Polska sp. z o.o., gdzie prowadził zespół wdrażający i utrzymujący zintegrowane systemy zarządzania klasy ERP (SAP) w obszarze HR w Polsce i w środowisku międzynarodowym. Był Prezesem Zarządu Blue Technology Sp. z o.o., prowadzi również Spółkę Ltd w Wielkiej Brytanii. Posiada doświadczenie w organach nadzorczych Spółek prawa handlowego oraz organizacji pozarządowych.

Bogusław Kisielewski

Tomasz Jarka

Prezes Zarządu

Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 29 maja 2026 roku.