



ten square_games

SKONSOLIDOWANY RAPORT KWARTALNY

Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A.
za I kwartał 2023 roku

Wrocław, 22 maja 2023 r.



1Q 2023

WYBRANE DANE FINANSOWE W PRZELICZENIU NA EURO

DANE SKONSOLIDOWANE

SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Płatności	123 593 038	142 551 363	26 242 789	30 674 678
Przychody	117 449 665	150 334 662	24 938 353	32 349 514
Koszt własny sprzedaży	19 327 786	15 854 847	4 103 912	3 411 699
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-14 413 939	29 391 817	-3 060 544	6 324 629
Zysk (strata) brutto	-16 021 545	30 975 300	-3 401 891	6 665 368
Zysk (strata) netto	-12 844 774	25 585 263	-2 727 360	5 505 522
EBITDA	17 136 690	32 133 872	3 638 672	6 914 674
EBITDA skorygowana	27 633 599	41 130 412	5 867 504	8 850 579

RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH

	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej	29 877 736	53 352 825	6 344 007	11 480 639
Przeptywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-14 686 523	-23 728 299	-3 118 423	-5 105 935
Przeptywy pieniężne netto z działalności finansowej	-1 470 501	-19 552 561	-312 235	-4 207 385

BILANS

	PLN		EUR	
	31.03.2023	31.12.2022	31.03.2023	31.12.2022
Aktywa trwałe	297 612 707	314 138 189	63 653 664	66 981 852
Aktywa obrotowe	225 593 980	206 569 696	48 250 236	44 045 650
Kapitał własny	334 923 045	342 465 369	71 633 632	73 021 892
Zobowiązania długoterminowe	47 986 385	68 220 992	10 263 370	14 546 364
Zobowiązania krótkoterminowe	140 297 257	110 021 524	30 006 898	23 459 247

Kurs EUR/PLN	2023	2022
dla danych bilansowych	4,6755	4,6899
dla danych rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych	4,7096	4,6472

Do przeliczenia danych bilansowych użyto kursu średniego NBP na dzień bilansowy.

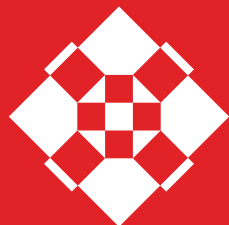
Do przeliczenia pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów oraz rachunku przepływów pieniężnych użyto kursu będącego średnią arytmetyczną kursów NBP obowiązujących na ostatni dzień poszczególnych miesięcy danego okresu.

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	Razem 2022	1Q 2023
Zysk na działalności operacyjnej (EBIT)	29 391 817	17 444 470	21 635 772	4 219 705	72 691 764	-14 413 939
amortyzacja (bez części kapitalizowanej)	2 742 054	3 725 224	3 413 622	5 654 094	15 534 994	4 977 704
odpisy z tytułu trwałej utraty wartości	0	8 467 149	671 272	14 643 822	23 782 243	26 572 925
EBITDA	32 133 872	29 636 841	25 720 667	24 517 621	112 009 001	17 136 690
niegotówkowy wpływ programu motywacyjnego (bez części kapitalizowanej)	12 303 319	-236 983	6 033 168	5 929 836	24 029 340	6 033 168
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie – consumable	-3 456 258	-636 252	-1 053 630	2 698 604	-2 447 536	141 218
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie – durable	-1 859 303	-316 187	4 254 570	2 483 367	4 562 447	4 159 142
koszty potencjalnych i zrealizowanych akwizycji (M&A) oraz przegląd opcji strategicznych	1 760 415	0	0	-370 132	1 390 283	163 381
darowizny na rzecz OPP – wojna w Ukrainie	1 000 000	0	0	0	1 000 000	0
pozostałe wydarzenia jednorazowe	248 368	0	24 886	32 299	305 553	0
EBITDA skorygowana	42 130 413	28 447 420	34 979 661	35 291 595	140 849 088	27 633 599

SPIS TREŚCI

WYBRANE DANE FINANSOWE W PRZELICZENIU NA EURO	2
I. INFORMACJE OGÓLNE	6
1. DANE SPÓŁKI	7
2. GRUPA KAPITAŁOWA	8
3. AKCJONARIAT	9
4. SKŁAD ORGANÓW SPÓŁKI NA DZIEŃ 31 marca 2023 roku	13
5. FORMAT SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA	14
6. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU	16
II. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	17
1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	18
2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ	20
3. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	22
4. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPEŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	24
5. KOMENTARZ DO WYNIKÓW	26
5.1. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	27
5.2. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ	31
5.3. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPEŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	31
III. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	32
1. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	33
2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ	35
3. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	37
4. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPEŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	38
IV. POLITYKA RACHUNKOWOŚCI	40
1. ZGODNOŚĆ Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI RACHUNKOWOŚCI	41
2. ZMIANY ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI	41
3. OPIS PRZYJĘTYCH ZASAD RACHUNKOWOŚCI	42
3.1. Jednostki zależne	42
3.2. Przychody i koszty działalności operacyjnej	43
3.3. Przychody i koszty działalności finansowej	45
3.4. Podatek dochodowy	45
3.5. Rzeczowe aktywa trwałe	47
3.6. Wartości niematerialne	48
3.7. Leasing	50
3.8. Instrumenty finansowe	51
3.9. Transakcje w walucie obcej	53
3.10. Rozliczenia międzyokresowe	54
3.11. Kapitały	54
3.12. Płatności w formie akcji	54
3.13. Wypłata dywidend	54
3.14. Rezerwy	54
3.15. Zobowiązania	55
3.16. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach	55

V.	NOTY DO SPRAWOZDANIA – DANE SKONSOLIDOWANE	59
1.	PRZYCHODY	60
1.1.	Informacje dotyczące segmentów operacyjnych oraz mierników wyników	61
1.2.	Przychody – źródło	62
1.3.	Przychody – gry	63
1.4.	Przychody – kontrahenci	65
1.5.	Przychody – kanały dystrybucji	65
1.6.	Przychody – podział geograficzny	66
2.	KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	67
3.	POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE	69
4.	PRZYCHODY I KOSZTY FINANSOWE	70
5.	TABELA RUCHÓW – RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE	71
6.	TABELA RUCHÓW – WARTOŚCI NIEMATERIALNE I WARTOŚĆ FIRMY	73
7.	NALEŻNOŚCI	76
8.	POZOSTAŁE AKTYWA FINANSOWE	78
9.	POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA	79
10.	PODZIAŁ ZYSKU ZA 2022 ROK	80
11.	INFORMACJE O PODMIOTACH POWIĄZANYCH W TYM INFORMACJE O WYNAGRODZENIU WYŻSZEJ KADRY KIEROWNICZEJ ORAZ RADY NADZORCZEJ	81
11.1.	Kadra kierownicza	81
11.2.	Pozostałe podmioty powiązane	83
12.	PODATEK BIEŻĄCY I ODROZCZONY	85
13.	REZERWY	87
VI.	POZOSTAŁE INFORMACJE DODATKOWE	88
1.	ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA	89
2.	PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER	94
3.	WSKAZANIE CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH ISTOTNY WPŁYW NA SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	95
4.	ISTOTNE ZDARZENIA NASTĘPUJĄCE PO ZAKOŃCZENIU OKRESU ŚRÓDROCZNEGO, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ODZWIERCIEDLONE W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA DANY OKRES ŚRÓDROCZNY	97
5.	AKTUALIZACJA STRATEGII BIZNESOWEJ GRUPY	98
6.	WSKAZANIE CZYNNIKÓW, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ NIEGO WYNIKI W PERSPEKTYWIE CO NAJMNIEJ KOLEJNEGO KWARTAŁU	100
7.	INNE INFORMACJE ISTOTNE DLA OCENY SYTUACJI KADROWEJ, MAJĄTKOWEJ, FINANSOWEJ, WYNIKU FINANSOWEGO I ICH ZMIAN ORAZ INFORMACJE, KTÓRE SĄ ISTOTNE DLA OCENY MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZOBOWIĄZAŃ PRZEZ EMITENTA	101
8.	STANOWISKO ZARZĄDU EMITENTA ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIETLE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM W STOSUNKU DO WYNIKÓW PROGNOZOWANYCH	101
9.	SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI	102
10.	WSKAZANIE ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SADEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ, DOTYCZĄCYCH ZOBOWIĄZAŃ ORAZ WIERZYTELNOŚCI EMITENTA LUB JEGO JEDNOSTKI ZALEŻNEJ	102
11.	KREDYTY, POŻYCZKI, GWARANCJE, PORĘCZENIA	103
	ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	104



ten square_games



**INFORMACJE
OGÓLNE**



DANE SPÓŁKI



Nazwa	Ten Square Games
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Siedziba	ul. Traugutta 45, 50-416 Wrocław
Kraj rejestracji	Polska
Podstawowy przedmiot działalności	działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z)
Organ prowadzący rejestr	Sąd Rejonowy, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000704863
Numer statystyczny REGON	021744780
Numer Identyfikacji Podatkowej	8982196752
Czas trwania spółki	nieoznaczony

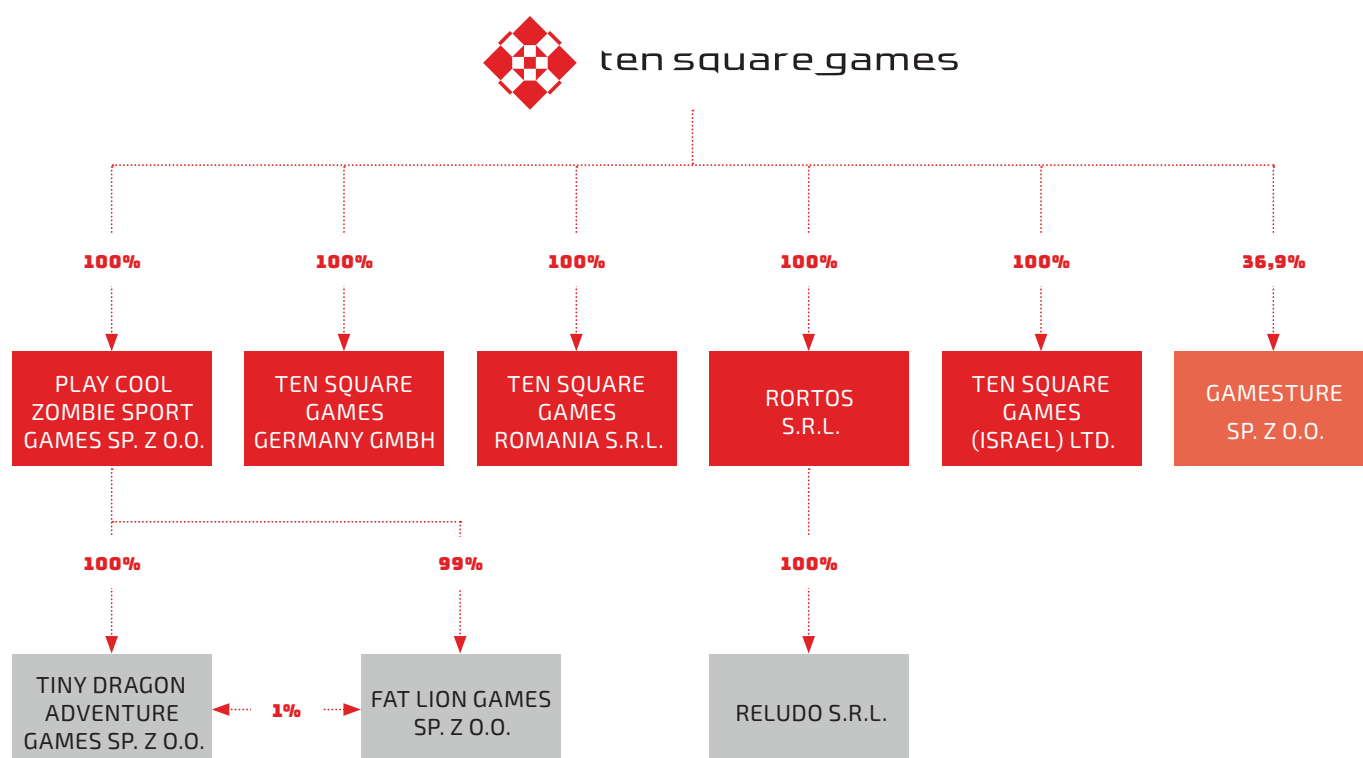
Spółka Ten Square Games Sp. z o.o. została zarejestrowana w dniu 21 października 2011 roku pod numerem 0000399940. Spółka Ten Square Games S.A. powstała z przekształcenia spółki Ten Square Games Sp. z o.o., co zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w dniu 20 listopada 2017 roku.

2.

GRUPA KAPITAŁOWA

Ten Square Games S.A. jest Jednostką dominującą w Grupie Kapitałowej, sporządzającą skonsolidowane sprawozdanie finansowe. Spółki zależne są objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym od dnia założenia danej spółki/nabycia kontroli do dnia utraty kontroli nad spółką.

Stan na dzień 31.03.2023 oraz 22.05.2023 roku:



3.

AKCJONARIAT

3.1. Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta

Akcjonariusz	liczba akcji na 28.03.2023, 31.03.2023, 22.05.2023	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy ^[1]	2 487 288	33,9%	2 487 288	33,9%
akcje własne nabyte przez Spółkę	70 000	1,0%	70 000	1,0%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	4 777 534	65,1%	4 777 534	65,1%
RAZEM	7 334 822	100,0%	7 334 822	100,0%

Akcjonariusz	liczba akcji na 31.12.2022	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy ^[1]	2 487 288	33,9%	2 487 288	33,9%
Nationale-Nederlanden OFE/PTE	524 371	7,1%	524 371	7,1%
TFI Allianz Polska S.A	488 915	6,7%	488 915	6,7%
akcje własne nabyte przez Spółkę	70 000	1,0%	70 000	1,0%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	3 764 248	51,3%	3 764 248	51,3%
RAZEM	7 334 822	100%	7 334 822	100%

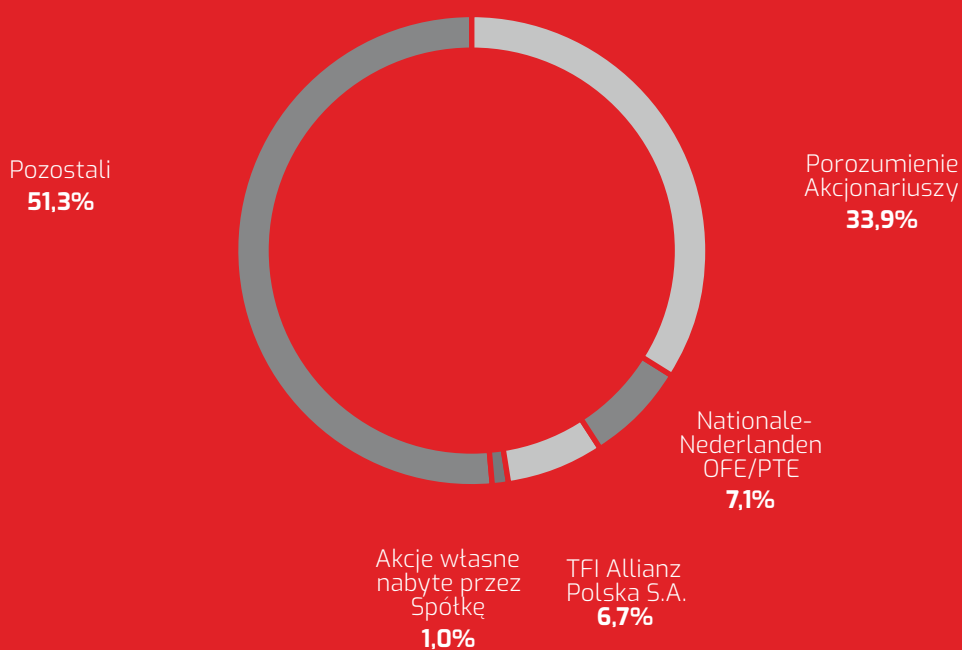
[1] Porozumienie akcjonariuszy Spółki z dnia 21.10.2019 roku dotyczące prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki i zgodnego wykonywania praw głosu z akcji Spółki (raport bieżący nr 30/2019). Stronami porozumienia akcjonariuszy są m.in. Maciej Popowicz oraz Arkadiusz Pernał.



na dzień 28.03.2023, 31.03.2023, 22.05.2023



na dzień 31.12.2022



3.2. Wykaz akcji posiadanych przez członków Zarządu lub Rady Nadzorczej Emitenta

Akcjonariusz	liczba akcji na 28.03.2023, 31.03.2023, 22.05.2023	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu – Maciej Zużatek	194 826	2,7%	194 826	2,7%
Członek Zarządu – Andrzej Ilczuk	10 388	0,1%	10 388	0,1%
Członek Zarządu – Janusz Dziemidowicz	84 249	1,1%	84 249	1,1%
Członek Zarządu – Wojciech Gattner	29 000	0,4%	29 000	0,4%
Członek Zarządu – Magdalena Jurewicz	19 500	0,3%	19 500	0,3%
Członek Rady Nadzorczej – Arkadiusz Pernal	661 552	9,0%	661 552	9,0%
Członek Rady Nadzorczej – Maciej Marszałek	44 000	0,6%	44 000	0,6%
Członek Rady Nadzorczej – Rafał Olesiński	669	0,0%	669	0,0%
Członek Rady Nadzorczej – Kinga Stanisławska	105	0,0%	105	0,0%
RAZEM ZARZĄD + RN	1 044 289	14,2%	1 044 289	14,2%
pozostali	6 290 533	85,8%	6 290 533	85,8%
RAZEM	7 334 822	100,0%	7 334 822	100,0%

Akcjonariusz	liczba akcji na 31.12.2022	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu – Maciej Zużatek	194 826	2,7%	194 826	2,7%
Członek Zarządu – Anna Ildzikowska	25 000	0,3%	25 000	0,3%
Członek Zarządu – Andrzej Ilczuk	10 388	0,1%	10 388	0,1%
Członek Zarządu – Janusz Dziemidowicz	84 249	1,1%	84 249	1,1%
Członek Zarządu – Wojciech Gattner	29 000	0,4%	29 000	0,4%
Członek Zarządu – Magdalena Jurewicz	19 500	0,3%	19 500	0,3%
Członek Rady Nadzorczej – Arkadiusz Pernal	661 552	9,0%	661 552	9,0%
Członek Rady Nadzorczej – Maciej Marszałek	44 000	0,6%	44 000	0,6%
Członek Rady Nadzorczej – Rafał Olesiński	669	0,0%	669	0,0%
Członek Rady Nadzorczej – Kinga Stanisławska	105	0,0%	105	0,0%
RAZEM ZARZĄD + RN	1 069 289	14,6%	1 069 289	14,6%
pozostali	6 265 533	85,4%	6 265 533	85,4%
RAZEM	7 334 822	100,0%	7 334 822	100,0%

3.3. Serie akcji

seria akcji	liczba akcji na		wartość nominalna akcji	Razem wartość nominalna akcji
	31.12.2022, 31.03.2023	28.03.2023, 22.05.2023		
A		7 225 000	0,1 PLN	722 500,00
B		109 822	0,1 PLN	10 982,20

Akcje serii B dotyczą realizowanego w Spółce programu motywacyjnego.

3.4. Opis zmian w akcjonariacie

Zmiany w strukturze akcjonariatu pomiędzy 31.12.2022 roku, a 22.05.2023 roku wynikają z transakcji opisanych w:

1. Otrzymanym w dniu 19 stycznia 2023 roku zawiadomieniu dotyczącym zmiany stanu posiadania akcji Spółki, złożonym przez TFI Allianz Polska S.A., o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 4/2023.
2. Otrzymanym w dniu 15 lutego 2023 roku zawiadomieniu dotyczącym zmiany stanu posiadania akcji Spółki, złożonym przez NN PTE S.A., o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 7/2023.

4.

SKŁAD ORGANÓW SPÓŁKI NA DZIEŃ 31 MARCA 2023 ROKU

Zarząd:

- » **Maciej Zużatek** – Prezes Zarządu;
- » **Janusz Dziemidowicz** – Członek Zarządu;
- » **Wojciech Gattner** – Członek Zarządu;
- » **Andrzej Ilczuk** – Członek Zarządu;
- » **Magdalena Jurewicz** – Członek Zarządu.

W ciągu okresu sprawozdawczego oraz po nim, do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego miały miejsce następujące zmiany w składzie organu:

1. W dniu 13 stycznia 2023 r. Zarząd Spółki powziął informację o decyzji Członka Zarządu Spółki Pani Anny Idzikowskiej o rezygnacji z pełnienia funkcji w Zarządzie Spółki ze skutkiem na dzień 28.02.2023 roku.

Ponadto, w dniu 21 kwietnia 2023 roku Prezes Zarządu Maciej Zużatek oraz Członek Zarządu Wojciech Gattner złożyli rezygnację z pełnienia funkcji ze skutkiem na koniec dnia 22.05.2023 roku. W dniu 17 maja 2023 roku Rada Nadzorcza powołała dotychczasowego Członka Zarządu Pana Andrzeja Ilczuka do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu począwszy od dnia 23.05.2023 roku.

Rada Nadzorcza:

- » **Rafał Olesiński** – Przewodniczący Rady Nadzorczej;
- » **Wiktor Schmidt** – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej;
- » **Marcin Bitos** – Członek Rady Nadzorczej;
- » **Maciej Marszałek** – Członek Rady Nadzorczej;
- » **Arkadiusz Pernal** – Członek Rady Nadzorczej;
- » **Kinga Stanisławska** – Członek Rady Nadzorczej.

W ciągu okresu sprawozdawczego oraz po nim, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, nie było zmian w składzie organu.

5.

FORMAT SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA

Podstawa sporządzenia sprawozdania

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowym Standardem Rachunkowości nr 34 „Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa” zatwierdzonym przez UE („MSR 34”).

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie obejmuje wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w rocznym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie ze skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupy za rok zakończony 31 grudnia 2022 roku.

Waluta funkcjonalna i waluta prezentacji

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe prezentowane jest w złotych polskich (PLN), który jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Spółki i Grupy Kapitałowej.

Transakcje wyrażone w walutach obcych przelicza się na walutę funkcjonalną według kursu obowiązującego w dniu transakcji. Zyski i straty kursowe z rozliczenia tych transakcji oraz wyceny bilansowej aktywów i zobowiązań pieniężnych wyrażonych w walutach obcych ujmuje się w rachunku zysków i strat, o ile nie odracza się ich w kapitale własnym, gdy kwalifikują się do uznania za zabezpieczenie przepływów pieniężnych i zabezpieczenie udziałów w aktywach netto.

Okresy prezentowane

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31.03.2023 roku i obejmuje okres 3 miesięcy, tj. od dnia 01.01.2023 roku do dnia 31.03.2023 roku.

Dla danych prezentowanych w śródrocznym skróconym sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31.12.2022 roku oraz 31.03.2022 roku.

Dla danych prezentowanych w śródrocznym skróconym sprawozdaniu z całkowitych dochodów, w śródrocznym skróconym sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w śródrocznym skróconym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 01.01.2022 roku do 31.03.2022 roku.

Założenie kontynuacji działalności

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Spółkę i Grupę Kapitałową w okresie 12 miesięcy po ostatnim dniu bilansowym, czyli 31.03.2023 roku. Zarząd Jednostki dominującej nie stwierdza na dzień podpisania sprawozdania istnienia faktów i okoliczności, które wskazywałyby na zagrożenia dla możliwości kontynuowania działalności w okresie 12 miesięcy po dniu bilansowym na skutek zamierzonego lub przymusowego zaniechania bądź istotnego ograniczenia dotychczasowej działalności.

Do dnia sporządzenia śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 1 kwartał 2023 roku nie wystąpiły zdarzenia, które nie zostały, a powinny być ujęte w księgach rachunkowych okresu sprawozdawczego. Jednocześnie w niniejszym sprawozdaniu finansowym nie występują istotne zdarzenia dotyczące lat ubiegłych.

Badanie przez firmę audytorską

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe wraz z wybranymi elementami śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez niezależną firmę audytorską.



6.

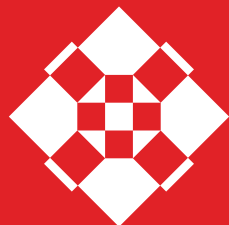
OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi w Grupie Kapitałowej Ten Square Games S.A. zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz Grupy Kapitałowej, jak również jej wynik finansowy.

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe sporządzono zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSR 34 – Śródroczna Sprawozdawczość Finansowa) oraz związanych z nimi interpretacjami mającymi zastosowanie do śródrocznej sprawozdawczości finansowej, ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską.

Prezentowane śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych.





ten square_games

III

**ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE
SKONSOLIDOWANE
SPRAWOZDANIE FINANSOWE**



ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Przychody ze sprzedaży usług	117 449 665	150 334 662
Koszt wytworzenia sprzedanych usług	19 327 786	15 854 847
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	98 121 879	134 479 815
Pozostałe przychody operacyjne	134 879	82 676
Koszty sprzedaży	69 004 470	79 870 756
Koszty ogólnego zarządu	16 771 006	24 095 803
Pozostałe koszty operacyjne	26 895 221	1 204 115
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-14 413 939	29 391 817
Przychody finansowe	1 040 107	3 585 368
Koszty finansowe	1 710 733	1 509 386
Strata (zysk) z tyt. udziału w jednostkach stowarzyszonych	936 980	492 499
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-16 021 545	30 975 300
Podatek dochodowy	-3 176 771	5 390 036
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	-12 844 774	25 585 263
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	0	0
Zysk (strata) netto	-12 844 774	25 585 263
Zysk (strata) netto przypadająca na podmiot dominujący	-12 844 774	25 585 263
Pozycje do przekwalifikowania do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	9 854 290	4 932 843
Podlegające przeklasyfikowaniu do wyniku – różnice kursowe z przeliczenia sprawozdań zagranicznych	9 854 290	4 864 236
Pozycje, które nie będą przekwalifikowane do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	0	0
Inna całkowite dochody	9 854 290	4 864 236
Suma dochodów całkowitych	-2 990 484	30 449 500
Suma dochodów całkowitych przypisana udziałowcom niekontrolującym	0	0
Suma dochodów całkowitych przypadająca na podmiot dominujący	-2 990 484	30 449 500

ZYSK NA AKCJĘ

WYLICZENIE ZYSKU NA JEDNĄ AKCJĘ	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Liczba akcji		
średnia ważona liczba akcji wykazana dla potrzeb wyliczenia wartości podstawowego zysku na jedną akcję w szt.	7 334 822	7 301 783
średnia ważona liczba akcji zwykłych wykazana dla potrzeb wyliczenia wartości rozwodnionego zysku na jedną akcję w szt.	7 334 822	7 301 783
zysk netto przypisany podmiotowi dominującemu	-12 844 774	25 585 263
Zysk netto na jedną akcję w zł		
podstawowy za okres obrotowy	-1,75	3,50
rozwodniony za okres obrotowy	-1,75	3,50
Zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność kontynuowaną w zł		
podstawowy za okres obrotowy	-1,75	3,50
rozwodniony za okres obrotowy	-1,75	3,50
Zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność zaniechaną w zł		
podstawowy za okres obrotowy	0,00	0,00
rozwodniony za okres obrotowy	0,00	0,00



2.

ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

AKTYWA	31.03.2023	31.12.2022	31.03.2022
Aktywa trwałe	297 612 707	314 138 189	320 496 580
Rzeczowe aktywa trwałe	19 269 657	21 409 336	15 451 154
Wartości niematerialne inne niż wartość firmy	77 657 238	102 600 504	112 966 167
Wartość firmy	163 715 187	164 219 411	162 909 830
Pozostałe aktywa finansowe	32 477 862	21 765 555	23 619 604
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 492 763	4 143 383	5 549 825
Aktywa obrotowe	225 593 980	206 569 696	224 197 205
Należności	51 037 688	47 491 674	57 815 462
Należność z tytułu bieżącego podatku dochodowego	11 842 519	9 658 592	0
Aktywa z tytułu umów z klientami	22 464 562	20 622 914	16 769 408
Udzielone pożyczki	0	2 201 633	331 559
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	140 249 211	126 594 883	149 280 776
AKTYWA RAZEM	523 206 687	520 707 885	544 693 785

PASYWA	31.03.2023	31.12.2022	31.03.2022
Kapitały własne	334 923 045	342 465 369	372 812 593
Kapitały własne akcjonariuszy jednostki dominującej	334 923 045	342 465 369	372 812 593
Kapitał zakładowy	733 482	733 482	730 178
Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	496 100	496 100	496 100
Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	94 814 544	88 781 376	77 850 516
Różnice kursowe z przeliczenia sprawozdań jednostek zagranicznych	9 854 290	9 420 677	4 864 236
Zyski zatrzymane	247 660 679	261 669 784	307 507 612
Akcje własne (wielkość ujemna)	-18 636 050	-18 636 050	-18 636 050
Zobowiązania długoterminowe	47 986 385	68 220 992	63 455 859
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 122 999	5 367 763	6 999 856
Rezerwa na świadczenia pracownicze	2 034 370	2 983 161	2 601 014
Zobowiązania leasingowe	4 536 880	5 412 072	7 009 503
Pozostałe zobowiązania	40 292 136	54 457 996	46 845 487
Zobowiązania krótkoterminowe	140 297 258	110 021 524	108 425 333
Zobowiązania handlowe	21 289 813	13 135 328	18 746 014
Rezerwa z tytułu podatku dochodowego	10 894 769	10 894 769	0
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	0	0	18 465 776
Zobowiązania leasingowe	3 735 186	3 807 223	4 952 382
Pozostałe zobowiązania	22 404 244	6 648 175	2 976 043
Rezerwy na świadczenia pracownicze	7 091 377	6 792 982	5 826 551
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	74 881 869	68 743 047	57 458 566
Zobowiązania razem	188 283 643	178 242 516	171 881 192
PASYWA RAZEM	523 206 687	520 707 885	544 693 785

3.

ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	Różnice kursowe z przeliczenia	Zyski zatrzymane	Akcje własne	Razem kapitały własne
Kapitał własny na dzień 01.01.2023 r.	733 482	496 100	88 781 376	9 420 677	261 699 213	-18 636 050	342 494 798
Płatności w formie akcji			6 033 168				6 033 168
Różnice kursowe					-10 614 437		-10 614 437
Zysk netto					-12 844 774		-12 844 774
Inne dochody całkowite				433 613	9 420 677		9 854 290
Suma dochodów całkowitych				433 613	-3 424 097		-2 990 484
Zmiana kapitału własnego			6 033 168	433 613	-14 038 534		-7 571 754
Kapitał własny na dzień 31.03.2023 r.	733 482	496 100	94 814 544	9 854 290	247 660 679	-18 636 050	334 923 045
Kapitał własny na dzień 01.01.2022 r.	730 178	496 100	65 139 524	2 715 041	281 970 504	0	351 051 347
Wpłata kapitału zakładowego	3 304						3 304
Płatności w formie akcji			23 641 852				23 641 852
Różnice kursowe					-3 033 309		-3 033 309
Wypłata dywidendy					-72 317 830		-72 317 830
Zysk netto					52 335 378		52 335 378
Nabycie akcji własnych						-18 636 050	-18 636 050
Inne dochody całkowite				6 705 636	2 715 041		9 420 677
Suma dochodów całkowitych				6 705 636	55 050 419		61 756 055
Zmiana kapitału własnego	3 304	0	23 641 852	6 705 636	-20 300 720	-18 636 050	-8 585 978
Kapitał własny na dzień 31.12.2022 r.	733 482	496 100	88 781 376	9 420 677	261 669 784	-18 636 050	342 465 369

	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	Różnice kursowe z przeliczenia	Zyski zatrzymane	Akcje własne	Razem kapitały własne
Kapitał własny na dzień 01.01.2022 r.	730 178	496 100	65 139 524	2 715 041	281 970 504	0	351 051 347
Płatności w formie akcji			12 710 992				12 710 992
Różnice kursowe					-2 763 196		-2 763 196
Zysk netto					25 585 263		25 585 263
Nabycie akcji własnych						-18 636 050	-18 636 050
Inne dochody całkowite				2 149 195	2 715 041		4 864 236
Suma dochodów całkowitych				2 149 195	28 300 304		30 449 500
Zmiana kapitału własnego	0	0	12 710 992	2 149 195	25 537 108	-18 636 050	21 761 246
Kapitał własny na dzień 31.03.2022 r.	730 178	496 100	77 850 516	4 864 236	307 507 612	-18 636 050	372 812 593



4.

ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	-16 021 545	30 975 300
Korekty razem:	49 202 853	26 738 559
Amortyzacja	5 289 007	2 788 738
Zyski /straty z tytułu różnic kursowych	1 067 782	5 078 373
Odsetki zapłacone od leasingu	66 497	87 973
Odsetki od zobowiązań (Rortos)	1 297 786	0
Zmiana stanu należności	-3 546 014	4 225 193
Zmiana stanu zobowiązań i rozliczeń międzyokresowych biernych	7 128 028	7 407 101
Zmiana stanu zobowiązań z tytułu umów z klientami	6 138 822	-7 783 300
Zmiana stanu aktywów z tytułu umów z klientami	-1 841 648	2 467 737
Odpis aktualizujący wartości niematerialne i prawne	26 572 924	0
Płatności w formie akcji (część nieuwzględniona w nabyciu wartości niematerialnych i prawnych)	6 033 168	12 303 319
Strata na jednostkach stowarzyszonych	936 980	492 499
Inne korekty	59 521	-329 074
Gotówka z działalności operacyjnej	33 181 308	57 713 858
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	-3 303 572	-4 361 033
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	29 877 736	53 352 825

	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Splata udzielonych pożyczek	2 200 000	222 582
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-5 061 360	-9 630 481
Nabycie udziałów	-11 844 407	-14 320 399
Odsetki od pożyczek	19 244	0
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-14 686 523	-23 728 299
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-1 404 004	-825 800
Nabycie akcji własnych	0	-18 636 050
Odsetki od leasingu	-66 497	90 711
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1 470 501	-19 552 561
D. Przepływy pieniężne netto razem	13 720 713	10 071 967
– zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-66 385	-344 617
E. Zwiększenie stanu środków pieniężnych i ich ekwiwalentów (z różnicami kursowymi)	13 654 328	9 727 349
F. Środki pieniężne na początek okresu	126 594 883	139 553 427
G. Środki pieniężne na koniec okresu	140 249 211	149 280 776



5.

KOMENTARZ DO WYNIKÓW

Zarząd Jednostki Dominującej dokonuje analizy łącznej w oparciu o dane skonsolidowane, z uwagi na fakt, że dane jednostkowe i skonsolidowane dla Ten Square Games S.A. oraz dla Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. są podobne do siebie (zachowane trendy dla poszczególnych pozycji wynikowych).

W 2021 roku nastąpiło nabycie Spółki zależnej Rortos, co zmieniło istotnie wartość udziałów w sprawozdaniu jednostkowym oraz wartość wartości niematerialnych w sprawozdaniu skonsolidowanym w linii ze wzrostem zobowiązania z tytułu nabycia oraz wyptywu gotówki. Jednakże transakcja ta nie miała aż tak istotnego wpływu na Sprawozdanie z całkowitych dochodów, stąd Jednostka Dominująca zdecydowała się opisywać dalej dane skonsolidowane.

Zarząd Jednostki Dominującej, monitorując sytuację Ten Square Games oraz zarządzając Grupą, nie postrzega niegotówkowych księgowiń (plan motywacyjny oraz odraczenie w czasie przychodu) jako mających jakikolwiek wpływ na działalność operacyjną, dlatego też analizuje wyniki finansowe i planuje działania operacyjne i strategiczne nie uwzględniając ich. Dlatego też Zarząd Spółki zdecydował o:

- » analizowaniu przychodów poprzez „Płatności”, które bazują na rzeczywistych płatnościach dokonywanych w danym okresie przez użytkowników i w całości przekładają się na generowanie przepływów pieniężnych, a nie uwzględniają efektu rozpoznawania w czasie przychodów z tytułu sprzedaży wirtualnej waluty oraz wirtualnych dóbr trwałych. Analizowanie przychodów (czyli płatności skorygowanych o wpływ ich odraczenia i rozpoznawana w czasie) mogłoby prowadzić do całkowicie błędnych wniosków z punktu widzenia zachowania użytkowników w grze i zarządzania dalszym rozwojem gry;
- » wprowadzeniu wskaźnika „EBITDA skorygowana”, który jest kluczowym wskaźnikiem odzwierciedlającym wyniki operacyjne Spółki oraz Grupy.

5.1. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH PŁATNOŚCI NA GRY PO KWARTAŁACH

GRA	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023
Fishing Clash	95 826 978	84 385 263	88 773 895	86 980 211	72 557 817
Hunting Clash	32 279 619	24 978 052	32 523 045	32 729 538	32 395 570
Let's Fish	3 099 293	2 394 146	2 380 160	2 490 229	2 172 122
Wild Hunt	2 790 545	2 517 568	2 666 554	2 606 582	2 352 751
Airline Commander	2 879 778	3 048 100	3 717 211	3 046 180	2 627 214
Real Flight Simulator	3 694 286	4 047 377	4 307 017	4 615 007	4 321 619
Wings of Heroes	0	89 199	673 688	4 496 408	5 769 225
Pozostałe	1 980 865	1 991 301	2 444 425	1 605 596	1 396 720
RAZEM PŁATNOŚCI	142 551 364	123 451 006	137 485 995	138 569 751	123 593 038
Przychód odroczonego w czasie (consumable)	4 937 513	908 931	1 505 185	-3 855 149	-201 742
Przychód odroczonego w czasie (durable)	2 845 786	-217 105	-6 077 959	-3 547 668	-5 941 631
RAZEM PRZYCHODY	150 334 663	124 142 832	132 913 221	131 166 934	117 449 665

[1] pod pojęciem płatności Grupa wykazuje przychody niepomniejszone o przychód odroczonego w czasie (tj. w przypadku mikropłatności są to płatności dokonane przez użytkowników w trakcie wskazanego okresu). Kwota przychodu odroczonego w czasie wynika z szacunku niewykorzystania wirtualnej waluty oraz trwałych wirtualnych dóbr przez aktywnych graczy dokonanego na dzień bilansowy. Kwota tak odroczonego przychodu jest wykazywana w sprawozdaniu finansowym w pozycji bilansowej „rozliczenia międzyokresowe przychodów”

MAU (ŚREDNIA MIESIĘCZNA LICZBA AKTYWNYCH GRACZY) DLA GŁÓWNYCH GIER

OKRES	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023
Fishing Clash – MAU* (średnia w okresie)	2 227 455	1 835 612	2 540 524	2 232 582	2 488 370
Hunting Clash – MAU (średnia w okresie)	1 494 746	1 257 463	1 273 923	1 458 084	1 374 262
Evergreen – MAU (średnia w okresie)	763 829	674 729	771 631	744 403	788 326

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW SPRZEDAŻY PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023
Koszty sprzedaży	79 870 756	67 589 551	78 366 429	79 303 832	69 004 470
marketing:	30 070 387	24 555 603	32 087 278	32 153 373	27 154 208
– Fishing Clash	16 110 636	13 099 412	18 769 324	15 219 141	11 180 883
– Hunting Clash	13 532 653	10 257 990	12 688 594	14 306 734	11 236 075
– Airline Commander	303 480	815 706	17 986	14 434	0
– Wings of Heroes	0	76 168	429 284	2 148 811	4 587 053
– pozostałe tytuły	123 618	306 327	182 090	464 253	150 197
provizje	41 728 991	35 672 700	38 649 821	38 257 580	33 624 212
revenue share	448 775	406 178	407 005	416 458	351 645
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	5 857 302	5 193 498	5 472 331	5 932 840	6 131 380
usługi badania rynku gier mobilnych	308 753	366 990	399 507	318 568	291 446
pozostałe	1 456 548	1 394 582	1 350 487	2 225 014	1 451 579

Początek 2023 roku przyniósł spadki w poziomie płatności dwóch głównych tytułów Grupy – Fishing Clash i Hunting Clash, przy wzroście wpływów z Wings of Heroes. W rezultacie całkowity poziom płatności Grupy wyniósł 123,6 mln PLN i był niższy o 10,8% w stosunku do poprzedniego kwartału i o 13,3% w stosunku do analogicznego kwartału 2022 roku. Wśród głównych czynników, które wpłynęły na działalność Grupy, Zarząd Ten Square Games identyfikuje trzy główne czynniki:

1. Wojnę na Ukrainie i odcięcie graczy z Rosji i Białorusi w marcu 2022 roku;
2. Utrzymującą się wysoką inflacją, która co do zasady ogranicza wydatki na konsumpcję dóbr;
3. Ograniczenie nakładów na działania marketingowe i ich intensywności na przełomie 2022 i 2023 roku, co wpłynęło przede wszystkim na ilość pozyskanego ruchu. Dodatkowym negatywnym czynnikiem była również jakość pozyskanego ruchu.

Koszt wytworzenia sprzedanych usług wzrósł w 1Q 2023 w porównaniu do 1Q 2022 roku. W tej linii największą składową kosztów jest amortyzacja i bieżący koszt zespołów growych. Począwszy od maja 2022 roku Grupa ponosi bieżący koszt zespołu + amortyzacji Wings of Heroes (w 1Q 2023 równy 1,8 mln PLN). Dodatkowo, z roku na rok rosną koszty wynagrodzeń, co także ma wpływ na tę linię kosztów.

Na poziom kosztów sprzedaży wpływa głównie poziom nakładów marketingowych (w tym głównie marketing dla gry Fishing Clash) oraz poziom prowizji, które są w pełni uzależnione od poziomu płatności (ok. 30%) i wraz z ich spadkiem/wzrostem proporcjonalnie spada/wzrasta kwota prowizji.

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW OGÓLNEGO ZARZĄDU PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023
koszty powtarzalne, w tym:	11 030 484	11 763 761	9 196 909	8 134 626	10 573 057
wynagrodzenia, usługi podwykonawców Jednostki Dominującej	5 462 957	4 675 326	3 901 884	4 457 249	4 535 148
koszty utrzymania spółek zależnych	1 702 087	3 362 996	1 967 808	43 979	1 612 988
wynajem biura i utrzymanie biura – Jednostka Dominująca	859 752	1 012 146	1 032 308	1 157 053	1 099 129
pozostałe	3 005 689	2 713 293	2 294 909	2 476 344	3 325 791
koszty jednorazowe, w tym:	13 065 319	764 783	6 034 268	5 560 753	6 197 949
koszty programu motywacyjnego	11 304 904	761 432	6 033 168	5 929 836	6 033 168
koszty M&A	1 760 415	3 351	1 100	-369 083	164 781
RAZEM KOSZTY OGÓLNEGO ZARZĄDU	24 095 803	12 528 544	15 231 177	13 695 379	16 771 005

W zakresie powtarzalnych kosztów ogólnego zarządu, pozycja ta wykazywała trend wzrostowy do pierwszej połowy 2022 roku. W trakcie drugiego kwartału 2022 roku Grupa dokonała zmian organizacyjnych wiążących się także z ograniczeniem poziomu zatrudnienia, co miało swoje odzwierciedlenie w spadku kosztu wynagrodzeń. W 1Q 2023 roku Grupa zaksięgowła 0,5 mln PLN rezerwy urlopowej, co krótkoterminowo wpłynęło na wzrost kosztów, a także zwyczajowo w marcu każdego roku odbywa się proces podwyżkowy, co także ma swoje odzwierciedlenie w wyższym poziomie kosztów.

Kolejną grupą kosztów w ramach kosztów ogólnego zarządu są koszty spółek zależnych. Jest to głównie związane z utrzymaniem biur w Berlinie i Bukareszcie oraz przejęciem włoskiej spółki Rortos w połowie 2021 roku. W 4Q 2022 roku wyjątkowo ten koszt był niższy z uwagi na wsteczną reklasyfikację kosztów, co zostało opisane w rocznym sprawozdaniu finansowym.

W kosztach ogólnego zarządu znajdują się także koszty programu motywacyjnego związanego z przyznaniem w 2020 roku akcji Prezesowi Spółki Maciejowi Zużátkowi. Koszt programu motywacyjnego dla Prezesa Zarządu jest równy w czasie i wynosi 6 mln PLN na kwartał, koszt ten jest rozpoznawany w okresie 2Q 2020 – 1Q 2023.

Z uwagi na brak realizacji celu wynikowego programu opartego na emisji nowych akcji w 2022 roku, Grupa w 2022 roku nie rozpoznaje kosztu tego programu, przy czym koszt ten został pierwotnie wykazany w 1 kwartale 2022 roku, a następnie odwrócony w 2 kwartale 2022 roku (5,3 mln PLN).

UZGODNIENIE WYNIKU OPERACYJNEGO DO WSKAŹNIKA EBITDA SKORYGOWANA PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023
Zysk na działalności operacyjnej (EBIT)	29 391 817	17 444 470	21 635 772	4 219 705	-14 413 939
amortyzacja (bez części kapitalizowanej)	2 742 054	3 725 224	3 413 622	5 654 094	4 977 704
odpisy z tytułu trwałej utraty wartości	0	8 467 149	671 272	14 643 822	26 572 925
EBITDA	32 133 872	29 636 841	25 720 667	24 517 621	17 136 690
niegotówkowy wpływ programu motywacyjnego (bez części kapitalizowanej)	12 303 319	-236 983	6 033 168	5 929 836	6 033 168
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie – consumable	-3 456 258	-636 252	-1 053 630	2 698 604	141 218
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie – durable	-1 859 303	-316 187	4 254 570	2 483 367	4 159 142
koszty potencjalnych i zrealizowanych akwizycji (M&A) oraz przegląd opcji strategicznych	1 760 415	0	0	-370 132	163 381
darowizny na rzecz OPP – wojna w Ukrainie	1 000 000	0	0	0	0
pozostałe wydarzenia jednorazowe	248 368	0	24 886	32 299	0
EBITDA skorygowana	42 130 413	28 447 420	34 979 661	35 291 595	27 633 599

Skorygowana EBITDA wyniosła 27,6 mln PLN w porównaniu do 35,3 mln w 4Q 2022 roku (-22%) i 42,1 mln PLN (-35%) w porównaniu do 1Q 2022 roku. Na spadek wyniku największy wpływ ma niższa marża operacyjna (przychody minus prowizje minus marketing) dla gry Fishing Clash.

Porównując wynik na działalności operacyjnej do wskaźnika skorygowanej EBITDY należy wskazać na istotny wpływ odpisów aktualizujących wartość gier. Wraz ze zmianą strategii biznesowej (szerzej opisanej w dalszej części sprawozdania) Zarząd podjął decyzję o zamknięciu dwóch projektów i odpisaniu kosztów ich produkcji w wysokości:

1. Fishing Masters – 11.664.914 PLN;
2. Undead Clash – 14.908.011 PLN.

Największy wpływ na podatek w 1Q 2023 roku ma zmniejszenie rezerwy na odroczone podatki wynikający głównie ze zmniejszenia się przejściowej różnicy podatkowej na kapitalizowanych kosztach gier (koszt podatkowy w momencie zapłaty wynagrodzenia, koszt bilansowy w momencie wykazania amortyzacji zakończonej gry). Wraz ze spisaniem kosztów produkcji tych gier ta różnica przestała istnieć.

Grupa zamknęła kwartał ze stratą netto równą – 12,8 mln PLN w porównaniu do zysku netto na poziomie 25,6 mln PLN w porównywalnym okresie 2022 roku.

5.2. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Po stronie aktywów trwałych największa zmiana między 31.03.2023 roku, a 31.12.2022 roku to ruch na wartościach niematerialnych. Spadek wartości o niemal 25 mln PLN jest ściśle powiązany z zamknięciem i odpisaniem dwóch gier – Undead Clash i Fishing Masters.

W tym samym czasie nastąpił wzrost wartości pozostałych aktywów finansowych, co ma związek z zakupieniem kolejnych udziałów w Gamesture Sp. z o.o.

Po stronie aktywów obrotowych Grupa odnotowała w tym czasie wzrost gotówki z poziomu 126,6 mln PLN do poziomu 140,2 mln PLN (+11%).

Omawiając strukturę pasywów, należy wskazać na przesunięcie części kwoty tzw. earnout payments ze zobowiązań długoterminowych do krótkoterminowych (łącznie kwota zobowiązania długo – i krótko terminowego nie uległa istotnej zmianie). Wzrosła również wartość zobowiązań handlowych, która jest ściśle powiązana z wysokością nakładów marketingowych ponoszonych w ostatnim miesiącu kwartału a także na przetomie marca i kwietnia każdego roku Grupa wypłaca część bonusów rocznych, co także przekłada się na wzrost zobowiązań wykazywanych na 31.03.2023 roku.

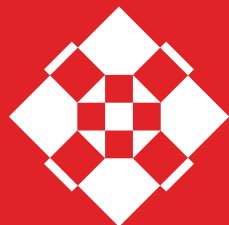
Grupa (i Jednostka Dominująca) posiada wysoką płynność finansową, wszystkie zobowiązania są regulowane terminowo, Grupa nie odnotowuje także istotnych problemów ze sptywem należności.

5.3. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH

Grupa posiada wysoką zdolność generowania gotówki. Poziom przepływow operacyjnych wygenerowany w 1Q 2023 wyniósł ponad 33 mln PLN. Grupa jest w stanie na bieżąco finansować swoją działalność, inwestycje, a także planować wypłatę dywidendy w kolejnych okresach

Po stronie działalności inwestycyjnej, poza bieżącymi pracami nad nowymi produkcjami, Jednostka dominująca zakupiła w trakcie 1Q 2023 dodatkowe udziały w Gamesture Sp. z o.o., co już zostało opisane powyżej.

W działalności finansowej Grupa wykazuje płatności leasingowe oraz wyjątkowo, w 1Q 2022 roku Jednostka Dominująca skupiła akcje własne.



ten square_games

III

**ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE
JEDNOSTKOWE
SPRAWOZDANIE FINANSOWE**



ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE **JEDNOSTKOWE** SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Przychody ze sprzedaży usług	103 766 037	142 492 868
Koszt wytworzenia sprzedanych usług	13 253 422	12 045 547
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	90 512 615	130 447 321
Pozostałe przychody operacyjne	134 849	75 253
Koszty sprzedaży	60 554 985	77 399 034
Koszty ogólnego zarządu	15 785 411	23 598 789
Pozostałe koszty operacyjne	26 877 903	1 199 454
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-12 570 835	28 325 298
Przychody finansowe	1 238 808	3 443 338
Koszty finansowe	1 883 428	1 486 820
Strata (zysk) z tyt. udziału w jednostkach stowarzyszonych	936 980	492 499
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	-14 152 435	29 789 316
Podatek dochodowy	-3 473 111	4 497 986
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	-10 679 324	25 291 330
Pozycje do przekwalifikowania do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	0	0
Pozycje, które nie będą przekwalifikowane do rachunku zysków i strat w kolejnych okresach	0	0
Suma dochodów całkowitych	-10 679 324	25 291 330

ZYSK NA AKCJĘ

WYLICZENIE ZYSKU NA JEDNĄ AKCJĘ	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Liczba akcji		
średnia ważona liczba akcji wykazana dla potrzeb wyliczenia wartości podstawowego zysku na jedną akcję w szt.	7 334 822	7 301 783
średnia ważona liczba akcji zwykłych wykazana dla potrzeb wyliczenia wartości rozwodnionego zysku na jedną akcję w szt.	7 334 822	7 301 783
zysk netto przypisany podmiotowi dominującemu	-10 679 324	25 291 330
Zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność kontynuowaną w zł		
podstawowy za okres obrotowy	-1,46	3,46
rozwodniony za okres obrotowy	-1,46	3,46
Zysk netto na jedną akcję przypadający na działalność zaniechaną w zł		
podstawowy za okres obrotowy	0,00	0,00
rozwodniony za okres obrotowy	0,00	0,00



2.

ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE **JEDNOSTKOWE** SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

AKTYWA	31.03.2023	31.12.2022	31.03.2022
Aktywa trwałe	309 014 569	322 104 969	325 276 142
Rzeczowe aktywa trwałe	17 654 714	19 714 843	13 502 085
Wartości niematerialne	1 607 495	23 699 753	29 782 746
Inwestycje w jednostkach zależnych	252 894 015	252 893 402	266 721 292
Pozostałe aktywa finansowe	32 477 860	21 765 555	9 791 714
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 380 485	4 031 416	5 478 305
Aktywa obrotowe	193 660 891	176 390 714	200 775 528
Należności	47 292 370	44 382 747	49 589 033
Należność z tytułu bieżącego podatku dochodowego	8 539 035	6 723 368	0
Aktywa z tytułu umów z klientami	22 025 860	20 186 021	16 769 408
Udzielone pożyczki	1 142 102	4 184 876	3 776 267
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	114 661 524	100 913 702	130 640 820
AKTYWA RAZEM	502 675 460	498 495 683	526 051 670

PASYWA	31.03.2023	31.12.2022	31.03.2022
Kapitały własne	324 300 992	328 947 147	360 375 015
Kapitał zakładowy	733 482	733 482	730 178
Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	496 100	496 100	496 100
Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	94 814 544	88 781 376	77 850 516
Zyski zatrzymane	246 892 916	257 572 239	299 934 271
Akcje własne (wielkość ujemna)	-18 636 050	-18 636 050	-18 636 050
Zobowiązania długoterminowe	45 896 407	65 893 032	60 954 621
Rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego	258 099	4 438 492	5 917 446
Zobowiązania leasingowe	3 551 640	4 390 818	5 898 659
Rezerwa na świadczenia pracownicze	1 794 532	2 605 726	2 466 599
Pozostałe zobowiązania	40 292 136	54 457 996	46 671 917
Zobowiązania krótkoterminowe	132 478 061	103 655 504	104 722 034
Zobowiązania handlowe	18 422 664	11 243 318	20 546 319
Rezerwa z tytułu podatku dochodowego	10 894 769	10 894 769	0
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	0	0	15 345 930
Zobowiązania leasingowe	3 604 090	3 676 009	4 823 058
Pozostałe zobowiązania	20 939 934	5 478 886	1 467 104
Rezerwy na świadczenia pracownicze	5 197 075	5 075 787	5 081 058
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	73 419 529	67 286 735	57 458 565
PASYWA RAZEM	502 675 460	498 495 683	526 051 670

3.

ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy ze sprzedaży udziałów powyżej ceny nominalnej	Kapitał z rozliczenia programu motywacyjnego	Zyski zatrzymane	Akcje własne	Razem kapitały własne
Kapitał własny na dzień 01.01.2023 r.	733 482	496 100	88 781 376	257 572 239	-18 636 050	328 947 147
Płatności w formie akcji	0	0	6 033 168	0	0	6 033 168
Suma dochodów całkowitych	0	0	0	-10 679 324	0	-10 679 324
Kapitał własny na dzień 31.03.2023 r.	733 482	496 100	94 814 544	246 892 916	-18 636 050	324 300 992
Kapitał własny na dzień 01.01.2022 r.	730 178	496 100	65 139 524	274 642 941	0	341 008 743
Wpłata kapitału zakładowego	3 304	0	0	0	0	3 304
Płatności w formie akcji	0	0	23 641 852	0	0	23 641 852
Wypłata dywidendy	0	0	0	-72 317 830	0	-72 317 830
Nabycie akcji własnych	0	0	0	0	-18 636 050	-18 636 050
Suma dochodów całkowitych	0	0	0	55 247 128	0	55 247 128
Kapitał własny na dzień 31.12.2022 r.	733 482	496 100	88 781 376	257 572 239	-18 636 050	328 947 147
Kapitał własny na dzień 01.01.2022 r.	730 178	496 100	65 139 524	274 642 941	0	341 008 743
Płatności w formie akcji			12 710 992			12 710 992
Nabycie akcji własnych					-18 636 050	-18 636 050
Suma dochodów całkowitych				25 291 330		25 291 330
Kapitał własny na dzień 31.03.2022 r.	730 178	496 100	77 850 516	299 934 270	-18 636 050	360 375 015

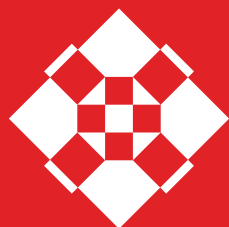
4.

ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPIŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk / Strata przed opodatkowaniem	-14 152 435	29 789 316
Korekty razem:	46 858 115	22 960 135
Amortyzacja	2 563 899	886 113
Zyski /straty z tytułu różnic kursowych	200 757	641 451
Odsetki zapłacone od leasingu	55 969	82 353
Odsetki od zobowiązań (Rortos)	1 297 786	1 404 467
Zmiana stanu należności	-2 909 623	4 574 307
Zmiana stanu zobowiązań i rozliczeń międzyokresowych biernych	7 813 912	8 171 489
Zmiana stanu zobowiązań z tytułu umów z klientami	6 132 794	-7 783 300
Zmiana stanu aktywów z tytułu umów z klientami	-1 839 839	2 467 737
Odpis aktualizujący wartości niematerialne i prawne	26 572 924	0
Płatności w formie akcji (część nieuwzględniona w nabyciu wartości niematerialnych i prawnych)	6 033 168	12 303 319
Strata na jednostkach stowarzyszonych	936 980	492 499
Inne korekty	-612	-280 300
Gotówka z działalności operacyjnej	32 705 680	52 749 451
Podatek dochodowy (zapłacony) / zwrócony	-2 851 480	-2 543 813
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	29 854 200	50 205 638

	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Splata udzielonych pożyczek	2 200 000	252 000
Nabycie wartości niematerialnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-4 985 326	-8 300 354
Zbycie WNiP oraz rzeczowych aktywów trwałych	892	0
Nabycie udziałów	-11 844 407	-14 320 399
Odsetki od pożyczek	19 244	0
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-14 609 597	-22 368 753
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-1 374 751	-809 602
Nabycie akcji własnych	0	-18 636 050
Odsetki od leasingu	-55 969	-82 353
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1 430 720	-19 528 005
D. Przepływy pieniężne netto razem	13 813 883	8 308 880
– zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-66 061	-340 385
E. Zwiększenie stanu środków pieniężnych (z różnicami kursowymi)	13 747 822	7 968 495
F. Środki pieniężne na początek okresu	100 913 702	122 672 326
G. Środki pieniężne na koniec okresu	114 661 524	130 640 821





ten square_games

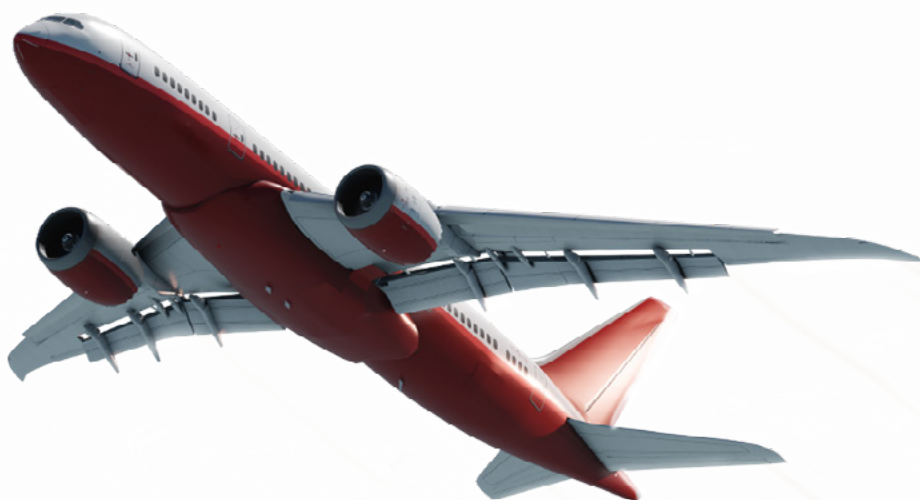
IV

**POLITYKA
RACHUNKOWOŚCI**

1.

ZGODNOŚĆ Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI RACHUNKOWOŚCI

Niniejsze śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz interpretacjami wydanymi przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości zatwierdzonymi przez Unię Europejską, na mocy Rozporządzenia w sprawie MSSF (Komisja Europejska 1606/2002), zwanymi dalej „MSSF UE” w kształcie obowiązującym na dzień 31.03.2023 roku.



2.

ZMIANY ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w polityce rachunkowości.

3.

OPIS PRZYJĘTYCH ZASAD RACHUNKOWOŚCI

3.1. Jednostki zależne

Sprawozdanie skonsolidowane

Jednostki zależne to wszystkie jednostki gospodarcze, nad którymi Grupa sprawuje kontrolę. Grupa sprawuje kontrolę nad jednostką, wówczas gdy jest narażona, lub ma prawo do zmiennych zwrotów ze swojego zaangażowania w tę jednostkę oraz ma możliwość wywierania wpływu na te zwroty poprzez sprawowanie władzy nad tą jednostką. Jednostki zależne podlegają pełnej konsolidacji od dnia przeniesienia kontroli do grupy. Konsolidacji zaprzestaje się od dnia zaprzestania sprawowania kontroli. Koszty powiązane z przejściem jednostki gospodarczej ujmowane są jako koszty okresu.

Wewnątrzgrupowe transakcje i rozrachunki oraz niezrealizowane zyski na transakcjach między jednostkami grupy są eliminowane. Niezrealizowane straty również są eliminowane. Tam gdzie było to konieczne, kwoty zaraportowane przez jednostki zależne zostaną dostosowane tak, aby były zgodne z zasadami rachunkowości grupy.

Sprawozdanie jednostkowe

Zgodnie z MSR 27, Spółka, jako jednostka dominująca sporządzająca jednostkowe sprawozdanie finansowe, inwestycje w jednostkach zależnych, jednostkach wspólnie kontrolowanych i jednostkach stowarzyszonych, ujmuje w cenie nabycia. W przypadku, gdy na cenę nabycia składają się przyszłe płatności warunkowe, Spółka dokonuje na dzień nabycia możliwie wiarygodnego oszacowania wartości przyszłych przepływów pieniężnych, a następnie ujmuje je w wartości bieżącej, skorygowanej o zmianę wartości środków pieniężnych w czasie.

Zgodnie z MSR 28, Spółka wycenia inwestycje w jednostkach stowarzyszonych metodą praw własności. Inwestycja w jednostce stowarzyszonej jest ujmowana początkowo według ceny nabycia, a wartość bilansowa jest powiększana lub pomniejszana w celu ujęcia udziałów inwestora w zyskach lub stratach jednostki, w której dokonał inwestycji, zanotowanych przez nią po dacie nabycia. Jednostka stowarzyszona jest to z kolei jednostka, na którą inwestor wywiera znaczący wpływ i która nie jest ani jednostką zależną od inwestora, ani wspólnym przedsięwzięciem inwestora. Zarząd spółki dominującej każdorazowo rozważa istnienie znaczącego wpływu oraz zależności spółki, w której nabywane są udziały.

3.2. Przychody i koszty działalności operacyjnej

Przychody są wpływami korzyści ekonomicznych brutto danego okresu, powstałymi w wyniku (zwykłej) działalności gospodarczej Grupy, skutkującymi zwiększeniem kapitału własnego, innymi niż zwiększenie kapitału wynikające z wpłat udziałowców.

Do przychodów należą jedynie otrzymane lub należne wpływy korzyści ekonomicznych jakie przypadają Grupie. Przychodem ze sprzedaży są należne lub uzyskane kwoty ze sprzedaży składników majątkowych i usług, pomniejszone o należny podatek od towarów i usług. Wysokość przychodów ustala się według wartości godziwej zapłaty otrzymanej bądź należnej, uwzględniając kwoty rabatów handlowych przyznanych przez Grupę. Przychód ze sprzedaży usług ujmuje się w okresie, w którym wyświadczono usługi.

Specyfika działalności Spółek Grupy opiera się w większości na sprzedaży detalicznej do klienta końcowego (osoby fizycznej). W momencie zawarcia umowy z użytkownikiem na zakup przedmiotów bądź usług w grze, transfer wskazanych dóbr odbywa się natychmiastowo poprzez kanały dystrybucji internetowej w momencie otrzymania zapłaty przez pośrednika finansowego (agregatora płatności). W toku bieżącej działalności Spółek Grupy, zawieranie umów z klientami odbywa się w sposób ciągły z wykorzystaniem umów podpisywanych na odległość (tj. akceptacja regulaminu świadczenia usługi i dokonanie płatności na zdefiniowanych przez Spółki Grupy warunkach).

GRUPA WYRÓŻNIA TRZY ŹRÓDŁA PRZYCHODÓW

PRZYCHODY

MIKROPLATNOŚCI

- » przychody z tytułu dodatkowych funkcjonalności zakupionych przez graczy



REKLAMY

- » przychody z tytułu reklam wyświetlanych w grach



LICENCJE

- » przychody z tytułu aktywności użytkowników w grach, które są udostępniane partnerom handlowym spółki na podstawie umów licencyjnych



Przychody z tytułu dodatkowych funkcjonalności zakupionych przez graczy (mikropłatności)

W ramach gier dostępne są dla użytkowników pakiety premium, które między innymi zawierają banknoty i perły (wirtualna waluta gry). Grający mogą konwertować wirtualną walutę gry na trwałe wirtualne towary (ang. durables), takie jak wędkę czy przynęty lub inne akcesoria, aby poprawić parametry sprzętu i tym samym osiągnąć wyniki w grze bądź też na zużywalne dobra (eng. consumables) – np. wzmacniacze (+x% wagi ryby) czy kolejną możliwość losowania karty. Spółka weryfikuje na każdy dzień sprawozdawczy szacowany średni okres konwersji wirtualnej waluty na dobra w grze dla grupy płacących użytkowników i następnie szacuje kwotę potencjalnego zobowiązania z tytułu realizacji pakietów premium. Kwota takiego zobowiązania pomniejsza przychody danego okresu i jest wykazywana jako rozliczenie międzyokresowe przychodów (pozycja bilansowa).

W toku 2020 roku Spółka wprowadziła zmiany w swoich systemach informatycznych, dzięki czemu rozpoczęła zbieranie danych pozwalających na dokonanie analizy wykorzystania w czasie dóbr trwałych. W związku z tym Spółka dokonuje szacunku kwoty zobowiązania (zobowiązania z tytułu umów z klientami) z tytułu udostępnienia trwałego dobra w grze – przychody dotyczące zakupu trwałych wirtualnych towarów (oraz prowizja platform dystrybucji cyfrowej takich jak Google Play oraz App Store, dotycząca tych przychodów) są rozpoznawane przez szacowany średni okres gry użytkowników płacących. Oszacowanie średniego okresu pozostawania w grze przez użytkownika płacącego wymaga posiadania wystarczająco długiej historii zachowania gracza.

W przypadku gier udostępnianych za pośrednictwem portalu Facebook oraz na platformach dystrybucji cyfrowej, takich jak Google Play oraz App Store, płatności otrzymane od użytkowników za dodatkowe funkcjonalności są pomniejszane przez dystrybutorów o należne im prowizje. W przypadku gier udostępnianych za pośrednictwem własnej strony internetowej, płatności dokonywane przez użytkowników za dodatkowe funkcjonalności są natomiast pomniejszane przez agregatorów płatności o należne im prowizje. Zarówno prowizje dystrybutorów, jak i prowizje agregatorów płatności Spółka wykazuje w kosztach sprzedaży.

Przychody z tytułu reklam wyświetlanych w grach (reklamy)

Przychody z tytułu wyświetlanych reklam Grupa rozpoznaje w wysokości należnej wynikającej z raportu sprzedażowego otrzymanego od pośrednika reklamowego.

Przychody z tytułu aktywności użytkowników w grach, które są udostępniane partnerom handlowym spółki na podstawie umów licencyjnych (licencje)

Przychody z tytułu aktywności użytkowników w grze Grupa rozpoznaje w wysokości należnej wynikającej z raportu sprzedażowego otrzymanego od partnera (część przychodów z tytułu płatności użytkowników po potrąceniu należnych podatków, uwzględnieniu prowizji, zwrotów i rabatów).

Koszty sprzedanych usług Grupa ujmuje w tym samym okresie w jakim są ujmowane przychody ze sprzedaży tych składników zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów. Grupa ujmuje w pozycji koszty wytworzenia usług koszty bezpośrednie i uzasadnioną część kosztów pośrednich związanych z utrzymaniem gier po ich premierze, tj. po tzw. soft launch. W pozycji ujmowane są głównie: koszty utrzymania serwerów, koszty osobowe działów projektowych gier, a także amortyzacja kosztów prac rozwojowych (gier) i amortyzacja sprzętu IT.

Koszty sprzedaży – są to głównie koszty związane z reklamą, marketingiem i promocją gier oraz prowizje za pośrednictwo w realizacji transakcji potrącane przez agregatora płatności bądź sklep mobilny.

Koszty zarządu – w pozycji grupowane są głównie koszty osobowe dotyczące Zarządu i działów okotoprojektowych, koszty związane z administracją oraz utrzymaniem funkcjonalności biura.

3.3. Przychody i koszty działalności finansowej

Na przychody finansowe składają się głównie odsetki od wolnych środków na rachunkach bankowych, prowizje i odsetki od udzielonych pożyczek, odsetki z tytułu zwłoki w regulowaniu należności, wielkość rozwiązanych rezerw dotyczących działalności finansowej, przychody ze sprzedaży papierów wartościowych, dodatnie różnice kursowe, przywrócenie utraconej wartości inwestycji, wartość umorzonych kredytów i pożyczek, zyski z rozliczenia instrumentów pochodnych.

Na koszty finansowe składają się głównie odsetki od kredytów i pożyczek, odsetki za zwłokę w zapłacie zobowiązań, utworzone rezerwy na pewne lub prawdopodobne straty z operacji finansowych, wartość w cenie nabycia sprzedanych udziałów, akcji, papierów wartościowych, prowizje i opłaty manipulacyjne, wartość inwestycji krótkoterminowych, dyskonto i różnice kursowe, straty z rozliczenia instrumentów pochodnych oraz w przypadku leasingu finansowego inne opłaty za wyjątkiem rat kapitałowych.

3.4. Podatek dochodowy

Podatek dochodowy obejmuje: podatek bieżący do zapłaty oraz podatek odroczony.

Podatek bieżący

Bieżące obciążenie podatkowe ustala się na podstawie wyniku podatkowego (podstawy opodatkowania) danego roku (okresu) obrotowego.

Zysk (strata) podatkowa różni się od zysku (straty) bilansowej w związku z wyłączeniem przychodów podlegających opodatkowaniu i kosztów stanowiących koszty uzyskania przychodów w latach następnych oraz tych przychodów i kosztów, które nigdy nie będą podlegały opodatkowaniu. Obciążenie z tytułu podatku bieżącego oblicza się w oparciu o stawki podatkowe obowiązujące w danym roku obrotowym.

Ten Square Games S.A. jako spółka prowadząca działalność badawczo-rozwojową i uzyskująca dochody z kwalifikowanych praw własności intelektualnej stosuje preferencyjną stawkę podatku dochodowego. W celu skorzystania z ulgi podatkowej IP BOX Spółka:

- » dzieli dochód podatkowy na dochody z tytułu kwalifikowanych praw własności intelektualnej (w przypadku spółki są to gry spełniające definicję programów komputerowych) i pozostałe źródła;
- » dla dochodów z tytułu kwalifikowanych praw własności intelektualnej wyliczany jest wskaźnik nexus, zgodnie z zasadami określonymi w Ustawie o podatku dochodowym od osób prawnych;
- » wskaźnik nexus wykorzystywany jest do obliczenia wysokości podatku dla każdego ze źródeł dochodów.

W przypadku pozostałych źródeł dochodu Spółka korzysta z ulgi na badania i rozwój, która stanowi pomniejszenie dochodu do opodatkowania.

Podatek odroczony

Zobowiązanie z tytułu odroczonego podatku dochodowego to podatek podlegający zapłacie w przyszłości ujmowany w pełnej wysokości metodą bilansową, z tytułu różnic przejściowych pomiędzy wartością podatkową aktywów i zobowiązań, a ich wartością bilansową w sprawozdaniu finansowym.

Składnik aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego to podatek podlegający zwrotowi w przyszłości, wyliczany metodą bilansową, z tytułu różnic przejściowych pomiędzy wartością podatkową aktywów i zobowiązań, a ich wartością bilansową w sprawozdaniu finansowym. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmuje się, jeżeli jest prawdopodobne, że w przyszłości osiągnięty zostanie dochód do opodatkowania, który umożliwi wykorzystanie różnic przejściowych.

Podstawowe różnice przejściowe dotyczą odmiennej amortyzacji wytworzonych przez Grupę gier, wyceny bilansowej rozrachunków oraz rozliczania w czasie przychodów od użytkowników.

Odroczony podatek dochodowy ustala się przy zastosowaniu stawek podatkowych obowiązujących prawnie lub faktycznie na dzień bilansowy, które będą obowiązywać w momencie ich realizacji.

Odroczony podatek jest ujmowany w rachunku zysków i strat, a w przypadku gdy dotyczy on transakcji rozlicznych z kapitałem własnym ujmowany jest w kapitale własnym.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmuje się, jeżeli jest prawdopodobne, że w przyszłości osiągnięty zostanie dochód do opodatkowania, który umożliwi wykorzystanie różnic przejściowych. Zobowiązanie lub aktywa z tytułu podatku odroczonego w bilansie jest wykazywane odpowiednio jako zobowiązanie lub aktywa długoterminowe.

Niepewność związana z ujęciem podatku dochodowego

Wraz z wprowadzeniem w 2019 roku „KIMSF 23: Niepewność związana z ujęciem podatku dochodowego”, który wyjaśnia ujęcie podatku dochodowego, w przypadku gdy nie ma pewności, czy zastosowane przez jednostkę podejście podatkowe zostanie zaakceptowane przez organy podatkowe, Spółka każdorazowo ocenia możliwe podejście organów do zeznania podatkowego przygotowanego przez Spółkę. W przypadku gdy jest prawdopodobne, że organy podatkowe zaakceptują zastosowane podejście podatkowe, Spółka ujmuje podatki w sprawozdaniu finansowym spójnie z zeznaniami podatkowymi bez odzwierciedlenia niepewności w ujęciu podatku bieżącego i odroczonego. W przeciwnym wypadku podstawę opodatkowania (lub stratę podatkową), wartości podatkowe oraz niewykorzystane straty podatkowe, Spółka ujmuje w kwocie, która w lepszy sposób odzwierciedli rozstrzygnięcie niepewności, przy wykorzystaniu metody jednego najbardziej prawdopodobnego wyniku lub metody wartości oczekiwanej (sumy ważonych prawdopodobieństwem możliwych rozwiązań). Przy ocenie prawdopodobieństwa akceptacji Spółka zakłada, że organy podatkowe dokonają weryfikacji niepewnego ujęcia podatkowego oraz mają pełną wiedzę o tym zagadnieniu.

3.5. Rzeczowe aktywa trwałe

Grupa uznaje za środki trwałe pojedyncze, zdatne do użytku rzeczy, spełniające kryteria określone dla środków trwałych w MSR 16 Rzeczowe aktywa trwałe, jeżeli cena nabycia (koszt wytworzenia) wynosi co najmniej 3.500 PLN. Środki trwałe o wartości poniżej 3.500 PLN są jednorazowo umarzane lub spisywane w koszty w miesiącu nabycia.

Rzeczowe aktywa trwałe ujmowane są według kosztu (ceny nabycia lub kosztu wytworzenia) pomniejszonego w kolejnych okresach o odpisy amortyzacyjne oraz utratę wartości. Koszty finansowania zewnętrznego bezpośrednio związanego z nabyciem lub wytworzeniem składników majątku wymagających dłuższego okresu czasu, aby mogły być zdatne do użytkowania lub odsprzedaży, są doliczane do kosztów wytworzenia takich środków trwałych, aż do momentu oddania tych środków trwałych do użytkowania. Koszty modernizacji uwzględnia się w wartości bilansowej środków trwałych wówczas, gdy jest prawdopodobne, że z tego tytułu nastąpi wpływ korzyści ekonomicznych dla Grupy, zaś koszty poniesione na modernizację można wiarygodnie zmierzyć. Wszelkie pozostałe wydatki ponoszone na naprawę i konserwację środków trwałych odnosi się w ciężar rachunku zysków i strat w okresach sprawozdawczych, w których zostały poniesione.

Amortyzację wylicza się dla wszystkich środków trwałych, z pominięciem gruntów oraz środków trwałych w budowie, przez oszacowany okres ekonomicznej przydatności tych środków, używając metody liniowej. Grupa kierując się zasadą istotności przyjęła zasadę, iż rozpoczyna amortyzację od miesiąca następującego po miesiącu przyjęcia środka do użytkowania.

Grupa dokonuje okresowej, nie później niż na koniec roku obrotowego, weryfikacji przyjętych okresów ekonomicznej użyteczności środków trwałych, wartości końcowej i metody amortyzacji, a konsekwencje zmian tych szacunków uwzględniane są w następnym i kolejnych latach obrotowych (prospektywnie). Na dzień bilansowy Grupa dokonuje również weryfikacji rzeczowych aktywów trwałych pod kątem trwałej utraty wartości i konieczności dokonania odpisów aktualizujących z tego tytułu. Następuje to wówczas, kiedy Grupa nabierze dostatecznej pewności, że dany składnik aktywów nie przyniesie w przyszłości oczekiwanych korzyści ekonomicznych lub przyniesie znacząco niższe. Stratę z tytułu utraty wartości ujmuje się w wysokości kwoty, o jaką wartość bilansowa danego składnika aktywów przewyższa jego wartość odzyskiwalną. Wartość odzyskiwalna to wyższa z dwóch kwot: wartości godziwej pomniejszonej o koszty konieczne do poniesienia w związku z jego sprzedażą lub wartości użytkowej.

Odpisów dokonuje się w ciężar pozostałych kosztów odpowiednich do funkcji rzeczowych aktywów trwałych w okresie, kiedy stwierdzono trwałą utratę wartości, nie później niż na koniec roku obrotowego. Jeśli Grupa z dostateczną pewnością stwierdzi ustanie przyczyny, z powodu której dokonała odpisu aktualizacyjnego wartość aktywa, przeprowadza odwrócenie uprzednio dokonanego odpisu aktualizującego w części bądź w całości, poprzez uznanie przychodów.

Zyski lub straty wynikłe ze sprzedaży/likwidacji lub zaprzestania użytkowania środków trwałych są określane jako różnica pomiędzy przychodami ze sprzedaży, a wartością netto tych środków trwałych i są ujmowane w Rachunku zysków i strat.

3.6. Wartości niematerialne

Wartości niematerialne są wyceniane według historycznego kosztu nabycia lub wytworzenia pomniejszone o odpisy amortyzacyjne oraz odpisy z tytułu utraty wartości. Amortyzacja jest naliczana metodą liniową.

Grupa dokonuje okresowej, nie później niż na koniec roku obrotowego, weryfikacji przyjętych okresów ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych, wartości końcowej i metody amortyzacji, a konsekwencje zmian tych szacunków uwzględniane są w następnym i kolejnych latach obrotowych (prospektywnie). Na dzień bilansowy Grupa dokonuje również weryfikacji aktywów niematerialnych pod kątem trwałej utraty wartości i konieczności dokonania odpisów aktualizujących z tego tytułu. Następuje to wówczas, kiedy Grupa nabierze dostatecznej pewności, że dany składnik aktywów nie przyniesie w przyszłości oczekiwanych korzyści ekonomicznych lub przyniesie znacząco niższe. Stratę z tytułu utraty wartości ujmuje się w wysokości kwoty, o jaką wartość bilansowa danego składnika aktywów przewyższa jego wartość odzyskiwaną. Wartość odzyskiwalna to wyższa z dwóch kwot: wartości godziwej pomniejszonej o koszty konieczne do poniesienia w związku z jego sprzedażą lub wartości użytkowej.

Odpisów dokonuje się w ciężar pozostałych kosztów odpowiednich do funkcji aktywów niematerialnych w okresie, kiedy stwierdzono trwałą utratę wartości, nie później niż na koniec roku obrotowego. Jeśli Grupa z dostateczną pewnością stwierdzi ustanie przyczyny, z powodu której dokonała odpisu aktualizacyjnego wartość aktywów, przeprowadza odwrócenie uprzednio dokonanego odpisu aktualizującego w części bądź w całości, poprzez uznanie przychodów.

Wartości niematerialne występujące w Grupie oraz stawki amortyzacji:

1. Oprogramowanie komputerowe – od 2 lat do 5 lat,
2. Koszty prac rozwojowych – do 5 lat.



Prace rozwojowe

Do wartości niematerialnych Grupa wlicza także wartości materialne w budowie (gry), jeżeli mogą zostać zakwalifikowane jako prace rozwojowe zgodnie z MSR 38 Wartości niematerialne, tj. spełniają łącznie następujące warunki:

- a.** z technicznego punktu widzenia istnieje możliwość ukończenia składnika aktywów niematerialnych, tak aby nadawał się do sprzedaży lub użytkowania,
- b.** istnieje możliwość udowodnienia zamiaru ukończenia składnika oraz jego użytkowania i sprzedaży,
- c.** składnik będzie zdolny do użytkowania lub sprzedaży,
- d.** znany jest sposób w jaki składnik będzie wytwarzał przyszłe korzyści ekonomiczne,
- e.** zapewnione zostaną środki techniczne oraz finansowe konieczne do ukończenia prac rozwojowych oraz jego użytkowania i sprzedaży,
- f.** istnieje możliwość wiarygodnego ustalenia nakładów poniesionych w czasie prac rozwojowych.

Jeżeli powyższe przesłanki nie są spełnione, Grupa traktuje wydatki jako prace badawcze i odnosi je w ciężar bieżącego okresu.

Do wartości niematerialnych w budowie wliczane są m.in. koszty wynagrodzeń, ujmowane wraz z płatnościami w formie akcji, a także narzut kosztów pośrednich.

Prace rozwojowe w toku realizacji, jako nieamortyzowane wartości niematerialne podlegają nie rzadziej niż rocznie testowaniu pod kątem utraty wartości.

Grupa traktuje nakłady na grę za zakończone i przeklasyfikuje je na pozycję koszty prac rozwojowych w momencie tzw. soft launch, czyli wypuszczenia gry na kilku wybranych rynkach.

3.7. Leasing

Zgodnie z MSSF 16 dotyczącym zasad ujmowania, wyceny, prezentacji i ujawniania leasingu, Spółka prezentuje aktywa i zobowiązania wynikające z opisanych w MSSF 16 umów.

Na początku umowy jednostka ocenia, czy dana umowa jest leasingiem, czy zawiera leasing. Umowa jest leasingiem lub zawiera leasing, jeżeli na jej mocy przekazuje się prawo do kontroli użytkowania zidentyfikowanego składnika aktywów na dany okres w zamian za wynagrodzenie.

W dacie rozpoczęcia umowy Spółka ujmuje składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania oraz zobowiązanie z tytułu leasingu. Składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania wyceniany jest według kosztu, natomiast zobowiązanie z tytułu leasingu ujmowane jest w wysokości wartości bieżącej opłat leasingowych pozostających do zapłaty w tej dacie.

Za koszt długu przyjmowana jest średnia rynkowa stopa procentowa kredytów złotych dla przedsiębiorstw publikowana przez NBP.

Po dacie rozpoczęcia Spółka wycenia składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania, stosując model kosztu, zobowiązanie natomiast poprzez:

- a. zwiększenie wartości bilansowej w celu odzwierciedlenia odsetek od zobowiązania z tytułu leasingu,
- b. zmniejszenie wartości bilansowej w celu uwzględnienia zapłaconych opłat leasingowych, oraz
- c. zaktualizowanie wyceny wartości bilansowej w celu uwzględnienia wszelkiej ponownej oceny lub zmiany leasingu, lub w celu uwzględnienia zaktualizowanych zasadniczo stałych opłat leasingowych.

Odsetki od zobowiązania z tytułu leasingu w każdym terminie w ciągu okresu leasingu są kwotą, w ramach której uzyskuje się stałą okresową stopę procentową w stosunku do nieuregulowanego salda zobowiązania z tytułu leasingu. Część odsetkowa kosztów finansowych obciąża zysk lub stratę bieżącego okresu.

3.8. Instrumenty finansowe

Grupa ujmuje składnik aktywów finansowych lub zobowiązanie finansowe w sprawozdaniu z sytuacji finansowej wtedy i tylko wtedy, gdy staje się związana postanowieniami umowy instrumentu. Bezwarunkowe należności i zobowiązania ujmuje się jako aktywa lub zobowiązania, gdy Grupa staje się stroną umowy, w wyniku czego zyskuje prawo do otrzymania środków pieniężnych lub bierze na siebie obowiązek ich wypłaty.

Z wyjątkiem należności z tytułu dostaw i usług, które są wyceniane według zamortyzowanego kosztu, w momencie początkowego ujęcia Grupa wycenia składnik aktywów finansowych lub zobowiązanie finansowe w wartości godziwej, którą w przypadku aktywów finansowych lub zobowiązań finansowych niewycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy powiększa się lub pomniejsza o koszty transakcyjne, które można bezpośrednio przypisać do nabycia lub emisji tych aktywów finansowych lub zobowiązań finansowych.

Grupa klasyfikuje składnik aktywów finansowych jako wyceniany po początkowym ujęciu w zamortyzowanym koszcie albo w wartości godziwej przez inne całkowite dochody bądź w wartości godziwej przez wynik finansowy na podstawie:

- a. modelu biznesowego jednostki w zakresie zarządzania aktywami finansowymi oraz
- b. charakterystyki wynikających z umowy przepływów pieniężnych dla składnika aktywów finansowych.

Składnik aktywów finansowych wycenia się w zamortyzowanym koszcie, jeśli spełnione są oba poniższe warunki:

- a. składnik aktywów finansowych jest utrzymywany zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy;
- b. warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek od kwoty głównej pozostałej do spłaty.

Składnik aktywów finansowych jest wyceniany w wartości godziwej przez inne całkowite dochody, jeżeli spełnione są oba poniższe warunki:

- a. składnik aktywów finansowych jest utrzymywany zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest zarówno utrzymywanie przepływów pieniężnych wynikających z umowy, jak i sprzedaż składników aktywów finansowych; oraz
- b. warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek od kwoty głównej pozostałej do spłaty.

Składnik aktywów finansowych wycenia się w wartości godziwej przez wynik finansowy, chyba że jest wyceniany w zamortyzowanym koszcie (przestanki powyżej) lub w wartości godziwej przez inne całkowite dochody (przestanki wskazane powyżej).

Grupa klasyfikuje wszystkie zobowiązania finansowe jako wyceniane po początkowym ujęciu w zamortyzowanym koszcie z wyjątkiem: zobowiązań finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy (jednorazowa decyzja przy początkowym ujęciu, jeżeli jest to dopuszczalne przez MSSF 9), zobowiązań finansowych powstałych w wyniku przeniesienia składnika aktywów finansowych, umów gwarancji finansowych, zobowiązań do udzielenia pożyczki oprocentowanej poniżej rynkowej stopy procentowej, warunkowej zapłaty ujętej przez jednostkę przejmującą w ramach połączenia jednostek.

Na każdy dzień sprawozdawczy Grupa wycenia odpis na oczekiwane straty kredytowe z tytułu instrumentu finansowego w kwocie równej oczekiwany stratom kredytowym w całym okresie życia, jeżeli ryzyko kredytowe związane z danym instrumentem finansowym znacznie wzrosło od momentu początkowego ujęcia.

W celu dokonania analizy statystycznej należności Grupa stosuje podział na następujące kategorie odbiorców:

1. Międzynarodowi pośrednicy płatności (sklepy mobilne, agregatorzy płatności);
2. Pośrednicy reklamowi;
3. Licencjobiorcy.



3.9. Transakcje w walucie obcej

Pozycje zawarte w sprawozdaniu finansowym prezentowane są w polskich złotych („PLN”), która stanowi walutę funkcjonalną Grupy.

Wycena

Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania pieniężne denominowane w walutach obcych są przeliczane według kursu obowiązującego na ten dzień. Aktywa i zobowiązania wyceniane w wartości godziwej i denominowane w walutach obcych wycenia się po kursie obowiązującym w dniu ustalenia wartości godziwej. Pozycje niepieniężne wyceniane są według kosztu historycznego.

Różnice kursowe ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w okresie, w którym powstają, z wyjątkiem różnic kursowych stanowiących koszty finansowania zewnętrznego, które dotyczą aktywów w budowie przeznaczonych do przyszłego wykorzystania operacyjnego, które włącza się do tych aktywów i traktuje, jako korekty kosztów odsetkowych.

Transakcje w ciągu roku

Transakcje wyrażone w walutach innych niż złoty są przeliczane na złote po kursie faktycznie zastosowanym w dniu zawarcia transakcji, a jeżeli zastosowanie tego kursu nie jest możliwe po kursie średnim ogłoszonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski z dnia poprzedzającego ten dzień. Rozchód środków pieniężnych w walucie obcej z rachunków własnych dokonywany jest wg metody „pierwsze przyszło – pierwsze wyszło” (FIFO).

Różnice kursowe ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w okresie, w którym powstają, z wyjątkiem różnic kursowych stanowiących koszty finansowania zewnętrznego, które dotyczących aktywów w budowie przeznaczonych do przyszłego wykorzystania operacyjnego, które włącza się do tych aktywów i traktuje, jako korekty kosztów odsetkowych.



3.10.

Rozliczenia międzyokresowe

Spółka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów jeżeli dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych. Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.

3.11.

Kapitały

Kapitał zakładowy jest ujmowany w wysokości określonej w statucie spółki i wpisanej w rejestrze sądowym. Jeżeli akcje obejmowane są po cenie wyższej od wartości nominalnej, nadwyżka ujmowana jest w kapitale zapasowym. W pozycji pozostałe kapitały Grupa ujmuje zysk okresu przeznaczony zgodnie z uchwałą wspólników na pozostałe kapitały.

3.12.

Płatności w formie akcji

W przypadku wystąpienia płatności w formie akcji w transakcjach z pracownikami i innymi osobami świadczącymi podobne usługi jednostka wycenia wartość godziwą otrzymanych usług poprzez odniesienie do wartości godziwej przyznanych instrumentów kapitałowych. Wynika to z faktu, że zazwyczaj nie jest możliwe wiarygodne oszacowanie wartości godziwej otrzymanych usług. Wartość godziwą instrumentów kapitałowych określa się na dzień przyznania tych instrumentów.

3.13.

Wyплата dywidend

Dywidendy ujmuje się w momencie ustalenia praw akcjonariuszy Jednostki dominującej do ich otrzymania.

3.14.

Rezerwy

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Grupie ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków uosabiających korzyści ekonomiczne, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania. Wysokość utworzonych rezerw jest weryfikowana i aktualizowana na koniec okresu sprawozdawczego, w celu skorygowania szacunków do zgodnych ze stanem wiedzy Grupy na ten dzień. W sprawozdaniu finansowym rezerwy są prezentowane odpowiednio jako długo – i krótkoterminowe.

3.15. **Zobowiązania**

Zobowiązania stanowią obecny, wynikający ze zdarzeń przeszłych obowiązek Grupy, którego wypełnienie spowoduje wypływ z Grupy środków zwierających w sobie korzyści ekonomiczne.

Zobowiązania długoterminowe obejmują zobowiązania, których termin wymagalności, licząc od końca okresu sprawozdawczego przypada w okresie dłuższym niż 12 miesięcy. Zobowiązania krótkoterminowe obejmują zobowiązania, których termin wymagalności, licząc od końca okresu sprawozdawczego przypada w okresie krótszym niż 12 miesięcy. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług są ujmowane według wartości nominalnej. Ewentualne odsetki ujmuje się w momencie otrzymania not od dostawców.

3.16. **Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach**

Sporządzenie skonsolidowanego sprawozdania finansowego wymaga dokonania przez Zarząd Jednostki Dominującej pewnych szacunków i założeń, które znajdują odzwierciedlenie w tym sprawozdaniu oraz w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do tego sprawozdania.

Szacunki i osądy księgowe wynikają z dotychczasowych doświadczeń oraz innych czynników, w tym przewidywań odnośnie do przyszłych zdarzeń, które w danej sytuacji wydają się zasadne.

Jakkolwiek przyjęte założenia i szacunki opierają się na najlepszej wiedzy Zarządu na temat bieżących działań i zdarzeń, rzeczywiste wyniki mogą się różnić od przewidywanych. Szacunki i związane z nimi założenia podlegają weryfikacji. Zmiana szacunków księgowych jest ujęta w okresie, w którym dokonano zmiany szacunku lub w okresach bieżącym i przyszłych, jeżeli dokonana zmiana szacunku dotyczy zarówno okresu bieżącego, jak i okresów przyszłych.

Poniżej przedstawiono podstawowe osądy dokonane przez Zarząd Jednostki dominującej w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym.

PROFESJONALNY OSĄD

Moment rozpoczęcia aktywowania kosztów prac rozwojowych

Grupa zaczyna aktywować nakłady na prace rozwojowe w momencie, kiedy możliwe jest do udowodnienia, iż wskazane prace będą stanowiły prawdopodobne przyszłe korzyści ekonomiczne oraz pod warunkiem, że Grupa posiada wystarczające środki potrzebne do ukończenia, użytkowania i pozyskiwania korzyści ze składnika wartości niematerialnych. Spełnienie obu kryteriów, tj. możliwości osiągnięcia przyszłych korzyści ekonomicznych, jak i warunku posiadania wystarczających środków opiera się na szacunku Zarządu wynikającym z analizy rynku oraz sytuacji finansowej Grupy.

Okres amortyzowania aktywowanych wartości niematerialnych

Zarząd określa szacowane okresy użytkowania, a poprzez to stawki amortyzacji dla aktywowanych w pozycji wartości niematerialnych kwot poniesionych kosztów prac rozwojowych. Szacunek ten opiera się na oczekiwanym okresie ekonomicznej użyteczności tych aktywów. W przypadku zaistnienia okoliczności powodujących zmianę spodziewanego okresu użytkowania (np. zmiany technologiczne, wycofanie z użytkowania itp.) mogą się zmienić stawki amortyzacji. W konsekwencji zmieni się wartość odpisów amortyzacyjnych i wartość księgowa netto aktywowanych kosztów prac rozwojowych.

Aktywa i zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego

Aktywa i zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego wycenia się przy zastosowaniu stawek podatkowych, które według dostępnych prognoz będą stosowane na moment zrealizowania aktywa lub rozwiązania zobowiązania, przyjmując za podstawę przepisy podatkowe, które obowiązywały prawnie lub faktycznie na koniec okresu sprawozdawczego. Prawdopodobieństwo realizacji aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego z przyszłymi zyskami podatkowymi opiera się na planach Grupy.

Wartość godziwa płatności w formie akcji

Wartość godziwa to kwota, za jaką dany składnik majątku mógłby zostać wymieniony, a zobowiązanie uregulowane, na warunkach transakcji rynkowej pomiędzy zainteresowanymi i dobrze poinformowanymi niepowiązаныmi ze sobą stronami. Dla transakcji dokonanych przed debiutem Jednostki Dominującej na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie, tj. do maja 2018 roku, wartość godziwa akcji Jednostki Dominującej była ustalana przy wykorzystaniu metody porównawczej. Do porównania uwzględniane były spółki publiczne o podobnym profilu działalności do Grupy na podstawie najlepszego osądu Spółki. Od maja 2018 roku, tj. od momentu kiedy Jednostka Dominująca stała się jednostką publiczną, wartość godziwa akcji Jednostki Dominującej jest ustalana na podstawie rynkowej wartości akcji.

Rozpoznawanie przychodów z tytułu udostępniania trwałych wirtualnych dóbr

Spółka dokonuje szacunku kwoty zobowiązania (zobowiązania z tytułu umów z klientami) z tytułu udostępnienia trwałego dobra w grze – przychody dotyczące zakupu trwałych wirtualnych towarów (oraz prowizja platform dystrybucji cyfrowej takich jak Google Play oraz App Store, dotycząca tych przychodów) są rozpoznawane przez szacowany średni okres gry użytkowników płacących.

Charakter sprzedaży usług w sklepie Google Play na terenie Europejskiego Obszaru Gospodarczego

Zgodnie z umową dystrybucyjną z Google (pełna treść umowy: https://play.google.com/intl/ALL_pl/about/developer-distribution-agreement.html), Spółka ma obowiązek dostarczyć wirtualne dobra w zamian za otrzymane przez Google Play środki pieniężne. Powyższe implikuje rozpoznawanie 100% kwoty płatności netto w przychodach ze sprzedaży i 30% kwoty prowizji w kosztach sprzedaży.

NIEPEWNOŚĆ SZACUNKÓW

Utrata wartości aktywów

Na każdy dzień bilansowy Grupa dokonuje weryfikacji aktywów pod kątem trwałej utraty wartości i konieczności dokonania odpisów aktualizujących z tego tytułu. Następuje to wówczas, kiedy Grupa nabierze dostatecznej pewności, że dany składnik aktywów nie przyniesie w przyszłości oczekiwanych korzyści ekonomicznych lub przyniesie znacząco niższe. W przypadku zakończonych prac rozwojowych (gier Grupy) szacunek opiera się na weryfikacji kilkunastu parametrów jakościowych gry, które w ocenie Zarządu mają wpływ na zdolność do generowania przyszłych korzyści ekonomicznych dla Grupy, niemniej jednak wraz ze zmianami zachodzącymi na rynku szacunki Zarządu są obciążone niepewnością.

Wykorzystanie dóbr zużywalnych w czasie (eng. consumables)

Spółka szacuje na dzień sprawozdawczy liczbę niewykorzystanych pakietów premium (banknoty i perty) dla aktywnych graczy. Bazą do ustalenia liczby nierozliczonych pakietów jest wskaźnik ich rotacji (średni okres wykorzystania pakietu przez użytkowników aktywnych*) oraz średnie przychody uzyskane ze sprzedaży pakietów premium. Na podstawie analizy szacowany średni okres wykorzystania pakietu wynosi do 7 dni.

W przypadku, gdy szacowane kwoty zobowiązania do świadczenia usług w zamian za realizację pakietów premium są znaczące, Spółka ujmuje kwotę zobowiązania w sprawozdaniu z sytuacji finansowej.

W momencie uznania, że szacowana kwota zobowiązania do świadczenia usług jest znacząca (istotna), Spółka ujmuje także w aktywach koszty prowizji powiązane z przychodem odroczonym w czasie. Prowizje, na podstawie umów zawartych z głównymi pośrednikami (np. sklepami mobilnymi) wynoszą zwyczajowo 30% kwoty płatności.

Wykorzystanie dóbr trwałych w grze w czasie (eng. durables)

Co do zasady wirtualne dobra oferowane w grach wideo dzieli się na dwie główne kategorie: trwałe (durable virtual goods, które w ramach normalnego użycia w wirtualnym świecie nie zużywają się, a gracz może ich używać, jak długo gra) oraz zużywalne (consumable virtual goods, które zużywają się w ramach ich normalnego użycia w wirtualnym świecie).

Przychód z drugiej kategorii rozpoznaje się w momencie lub w miarę zużycia, co zostało opisane w paragrafie powyżej. W zakresie rozpoznania przychodu ze sprzedaży tzw. durables, na rynku stosowane są modele bazujące na statystykach z gry, np. na długości życia danego dobra i/lub grupy graczy. Do 2019 roku Spółka nie posiadała modeli statystycznych pozwalających na oszacowanie wartości durables, co związane było m.in. z tym, że ekonomia gier Spółki opiera się m.in. na:

1. możliwości zamiany jednych dóbr w inne dobra;
2. możliwości otrzymania wybranych dóbr za darmo
3. możliwości zakupu dóbr zarówno przy wykorzystaniu peret otrzymanych za darmo (np. poprzez wygranie konkursu) jak i zakupionych za tzw. twardą walutę.

* Spółka definiuje użytkownika aktywnego jako takiego, który dokonał kiedykolwiek minimum jednej płatności do dnia bilansowego oraz był aktywny w grze (tj. zalogował się minimum 1 raz) w ciągu 30 dni: poprzedzających dzień bilansowy i/lub po dniu bilansowym.

Powyższe możliwości znacznie utrudniają przeprowadzenie analizy średniego wykorzystania dobra w czasie, stąd Spółka korzystała z możliwości niewycenienia durables, zgodnie z MSSF 15 par. 44.

W toku 2020 roku Spółka wprowadziła zmiany w swoich systemach informatycznych, dzięki czemu rozpoczęła zbieranie danych pozwalających na dokonanie analizy wykorzystania w czasie dóbr trwałych. W związku z tym Spółka dokonała na dzień 31 grudnia 2020 roku szacunku kwoty zobowiązania (zobowiązania z tytułu umów z klientami) z tytułu udostępnienia trwałego dobra w grze – przychody dotyczące zakupu trwałych wirtualnych towarów są rozpoznawane przez szacowany średni okres gry użytkowników płacących. Oszacowanie średniego okresu pozostawania w grze przez użytkownika płacącego wymaga posiadania wystarczająco długiej historii zachowania gracza. W związku z powyższym, na dzień 31 grudnia 2020 roku, Spółka dokonała rozpoznania w czasie przychodu z dóbr trwałych jedynie dla gry Fishing Clash, a na dzień 31 grudnia 2021 roku pierwszy raz zrobiła to dla drugiego wiodącego tytułu tj. dla gry Hunting Clash.

Płatności warunkowe z tytułu earn-out payments

W związku z nabyciem spółki Rortos w lipcu 2021 r., jednostka dominująca dokonała rozliczenia nabycia udziałów oraz kalkulacji zobowiązania do zapłaty. Płatność z tytułu nabycia udziałów składa się z gotówkowej części, płatnej bezpośrednio po nabyciu udziałów, oraz z przyszłych płatności zależnych od spełnienia celów finansowych Rortos, zgodnie z umową. Zobowiązanie z tytułu nabycia zostało skalkulowane zatem w oparciu o prognozowane wyniki Rortos i predykowaną na tej podstawie kwotę earn-outu do wypłaty za lata 2022-2025. Prognozy przyszłych wyników zostały ustalone w oparciu o szacunki jednostki dotyczące przychodów, kosztów bezpośrednich – w tym wydatków na user acquisition, oraz kosztów pośrednich. W kalkulacji zostały uwzględnione planowane wyniki finansowe w rozbięciu na główne tytuły gier Rortos – w tym przede wszystkim Wings of Heroes, RFS oraz Airline Commander.

Na dzień 31.12.2022 roku Spółka dokonała aktualizacji wyceny zobowiązania z tytułu earn-out payments, uwzględniając faktyczne wyniki osiągnięte w okresie 1.07.2021-31.12.2022 oraz aktualizując model finansowy o przyszłe przepływy pieniężne.

W celu odzwierciedlenia bieżącej oceny rynkowej dotyczącej wartości pieniądza w czasie oraz ryzyka właściwego dla zobowiązania, przyszłe płatności zostały oszacowane z uwzględnieniem zmiany wartości pieniądza w czasie i zdyskontowane do wartości bieżącej.

W kalkulacji zobowiązań z tytułu nabycia występuje przede wszystkim niepewność dotycząca osiągnięcia zakładanych wyników finansowych przez jednostkę powiązaną. Wyniki w kolejnych latach mogą przyjąć wartość wyższą lub niższą od zakładanej, co skutkować będzie odchyleniem rzeczywistego zobowiązania od estymowanej kwoty na dzień 31.03.2023 roku.

Ustalenie istotności

Grupa sporządzając sprawozdania finansowe stosuje zasadę istotności. Zasada istotności wprowadza możliwość stosowania uproszczeń, jeżeli nie wywiera to istotnie ujemnego wpływu na rzetelne i jasne przedstawienie sytuacji majątkowej i finansowej oraz wyniku finansowego. Grupa jako poziom istotności przy sporządzaniu niniejszego sprawozdania przyjęła kwotę równą 0,5 mln PLN (zgodnie z polityką rachunkowości nie więcej niż 5% wyniku brutto po uwzględnieniu jednorazowego wydarzenia tj. odpisów wartości gier).



ten square_games



**NOTY DO SPRAWOZDANIA
– DANE
SKONSOLIDOWANE**



PRZYCHODY

Zgodnie z MSSF 15 przychody ze sprzedaży usług, po pomniejszeniu o podatek od towarów i usług, rabaty i upusty są rozpoznawane w momencie, gdy zobowiązanie do wykonania świadczenia poprzez przekazanie kontrahentowi usługi zostanie spełnione.

WYSZCZEGÓLNIENIE	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Sprzedaż usług	117 449 665	150 334 662
SUMA przychodów ze sprzedaży	117 449 665	150 334 662
Pozostałe przychody operacyjne	134 879	82 676
Przychody finansowe	1 040 107	3 585 368
SUMA przychodów ogółem z działalności kontynuowanej	118 624 651	154 002 705
SUMA przychodów ogółem	118 624 651	154 002 705

Przychody z działalności zaniechanej nie wystąpiły.

1.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych oraz mierników wyników

Zarząd nie wydziela odrębnych segmentów działalności spełniających definicję MSSF 8 par. 5, w tym przychodów, kosztów, aktywów i zobowiązań, dla których byłaby sporządzana odrębna informacja finansowa i na podstawie której byłyby podejmowane decyzje dotyczące alokacji zasobów przez główny organ odpowiedzialny za podejmowanie decyzji operacyjnych.

Zarząd ocenia obecnie wyniki finansowe Grupy Kapitałowej przede wszystkim w oparciu o 2 wskaźniki: „Płatności” oraz „EBITDA skorygowana/powtarzalna”.

Pod pojęciem „Płatności” Grupa wykazuje przychody niepomniejszone o przychód odroczone w czasie (tj. w przypadku mikropłatności są to płatności dokonane przez użytkowników w trakcie wskazanego okresu). Kwota przychodu odroczonego w czasie wynika z szacunku niewykorzystania wirtualnej waluty oraz dóbr trwałych (durable) przez aktywnych graczy dokonanego na dzień bilansowy. Kwota tak odroczonego przychodu jest wykazywana w sprawozdaniu finansowym w pozycji bilansowej „zobowiązania z tytułu umów z klientami”.

Powtarzalna EBITDA oznacza wykazany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym zysk z działalności operacyjnej osiągnięty przez Grupę za dany rok obrotowy powiększony o amortyzację środków trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych, skorygowany o:

- » zdarzenia nadzwyczajne i jednorazowe;
- » koszty przeprowadzenia Programu motywacyjnego zgodnie z obowiązującymi Spółkę standardami sprawozdawczości finansowej;
- » efekt księgowego rozpoznanie w czasie programu motywacyjnego Prezesa Zarządu Macieja Zużatka (opisanego poniżej);
- » wpływ niegotówkowych korekt przychodu (i związanego z tym przychodem kosztu prowizji dystrybutorów), związanych np. z odroczeniem w czasie przychodów z wirtualnej waluty lub trwałych wirtualnych dóbr (durables);
- » wpływ ewentualnych jednorazowych odpisów aktualizujących wartość nakładów inwestycyjnych na stworzenie gier mobilnych.

1.2. Przychody – źródło

Działalność Grupy oparta jest o produkcję i dystrybucję gier w modelu Free to Play (F2P), Grupa osiąga przychody ze sprzedaży związane z wyświetlanymi reklamami w grze, mikropłatnościami w grze oraz na podstawie umów licencyjnych.

TYP PRZYCHODÓW	płatności 1Q 2023	udział w płatnościach 1Q 2023	płatności 1Q 2022	udział w płatnościach 1Q 2022
mikropłatności	120 811 960	97,7%	136 474 477	95,7%
reklamy	2 431 356	2,0%	4 416 918	3,1%
licencje	349 722	0,3%	1 659 968	1,2%
RAZEM PŁATNOŚCI	123 593 038	100,0%	142 551 363	100,0%
Przychód odroczone w czasie (consumable)	-201 742	N/D	4 937 513	N/D
Przychód odroczone w czasie (durable)	-5 941 631	N/D	2 845 786	N/D
RAZEM PRZYCHODY	117 449 665	N/D	150 334 662	N/D

Przychody z mikropłatności i licencji są w całości generowane przez osoby fizyczne, natomiast przepływ środków do Grupy odbywa się poprzez agregatorów płatności, sklepy mobilne bądź licencjobiorców. Użytkownicy zakupują w grze określone pakiety np. pakiet pereł, pakiet przynęt (w grach wędkarskich), ulepszone wędki. Cena pakietu jest stała, ustalana przez Grupę. Przekazanie dóbr użytkownikowi następuje w momencie zarejestrowania płatności przez wskazane podmioty. Mimo iż w przypadku zakupu pakietów premium, tj. pakietów zawierających m.in. wirtualną walutę, transfer waluty na konto użytkownika odbywa się natychmiastowo po dokonaniu płatności, samo wykorzystanie waluty wirtualnej w grze może być odroczone w czasie – jest to zależne każdorazowo od decyzji gracza, który może indywidualnie, w ramach istniejącej między stronami umowy, wybierać moment wymiany waluty wirtualnej na inne dobra wirtualne.

W przypadku przychodów reklamowych, użytkownikom (osobom fizycznym) są wyświetlane reklamy w grach. Wyświetlenie reklamy jest jednocześnie momentem zarachowania przychodu. Za wyświetlenie reklamy płaci reklamodawca, natomiast należna część tego przychodu trafia do Grupy poprzez pośredników reklamowych na podstawie raportów reklamowych.

Rozliczenie z pośrednikami odbywa się na podstawie miesięcznych raportów sprzedażowych, a płatność jest przekazywana zgodnie z terminem określonym w umowie, najczęściej jest to przedział od 1 do 60 dni od zakończenia miesiąca kalendarzowego.

1.3. Przychody – gry

GRA	płatności 1Q 2023	udział w płatnościach 1Q 2023	płatności 1Q 2022	udział w płatnościach 1Q 2022
Fishing Clash ^[1]	72 557 817	58,7%	95 826 978	67,2%
Hunting Clash	32 395 570	26,2%	32 279 619	22,6%
Let's Fish	2 172 122	1,8%	3 099 293	2,2%
Wild Hunt	2 352 751	1,9%	2 790 545	2,0%
Airline Commander	2 627 214	2,1%	3 143 732	2,2%
Real Flight Simulator	4 321 619	3,5%	3 578 332	2,5%
Wings of Heroes	5 769 225	4,7%	0	0,0%
pozostałe	1 396 720	1,1%	1 832 865	1,3%
RAZEM PŁATNOŚCI	123 593 038	100,0%	142 551 363	100,0%
Przychód odroczonej w czasie (consumable)	-201 742	N/D	4 937 513	N/D
Przychód odroczonej w czasie (durable)	-5 941 631	N/D	2 845 786	N/D
RAZEM PRZYCHODY	117 449 665	N/D	150 334 662	N/D

[1] W kwocie płatności dla gry Fishing Clash dla 1Q2023 roku ujęto kwotę 0,2 mln PLN (0,3% całości płatności dla tego tytułu) odnoszącą się do przychodu licencyjnego osiągniętego na rynku chińskim, a w 1Q2022 roku była to kwota 1,27 mln PLN (1,3% płatności dla tego tytułu).

PODZIAŁ PRZYCHODÓW PO KWARTAŁACH DLA GŁÓWNYCH TYTUŁÓW

GRA	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023
Fishing Clash	95 826 978	84 385 263	88 773 895	86 980 211	72 557 817
Hunting Clash	32 279 619	24 978 052	32 523 045	32 729 538	32 395 570
Let's Fish	3 099 293	2 394 146	2 380 160	2 490 229	2 172 122
Wild Hunt	2 790 545	2 517 568	2 666 554	2 606 582	2 352 751
Airline Commander	2 879 778	3 048 100	3 717 211	3 046 180	2 627 214
Real Flight Simulator	3 694 286	4 047 377	4 307 017	4 615 007	4 321 619
Wings of Heroes	0	89 199	673 688	4 496 408	5 769 225
pozostałe	1 980 865	1 991 301	2 444 425	1 605 596	1 396 720
RAZEM PŁATNOŚCI	142 551 364	123 451 006	137 485 995	138 569 751	123 593 038
Przychód odroczonej w czasie (consumable)	4 937 513	908 931	1 505 185	-3 855 149	-201 742
Przychód odroczonej w czasie (durable)	2 845 786	-217 105	-6 077 959	-3 547 668	-5 941 631
RAZEM PRZYCHODY	150 334 663	124 142 832	132 913 221	131 166 934	117 449 665

Przychód odroczonej w czasie w podziale na gry i kwartały w 2022 i 2023 roku oraz saldo bilansowe na dzień 1.01.2022, 31.12.2022 oraz 31.03.2023 roku (pozycja bilansowa „zobowiązania z tytułu umów z klientami” dla odroczonej przychodów oraz pozycja bilansowa „aktywa z tytułu umów z klientami” dla odroczonej kosztów prowizji):

CONSUMABLE	Bilans		Zmiana			Wycena bilansowa		Bilans	Zmiana		Wycena bilansowa		Bilans
	31.12.2021	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	4Q 2022	31.12.2022		1Q 2023	1Q 2023	31.03.2023		
Fishing Clash													
przychody odroczone	-9 423 145	3 305 098	696 382	1 483 290	-1 952 346		-5 890 721		-62 638			-5 953 358	
koszty odroczone	2 826 943	-991 529	-208 915	-444 987	585 704		1 767 216		18 792			1 786 008	
Hunting Clash													
przychody odroczone	-2 871 981	1 505 052	134 265	-28 227	-285 664		-1 546 555		-144 784			-1 691 339	
koszty odroczone	861 594	-451 516	-40 280	8 468	85 699		463 965		43 436			507 401	
Let's Fish													
przychody odroczone	-214 577	31 977	45 604	25 404	-74 566		-186 158		18 849			-167 309	
koszty odroczone	64 373	-9 593	-13 681	-7 621	22 370		55 848		-5 655			50 192	
Wild Hunt													
przychody odroczone	-280 890	95 385	32 680	24 718	-86 977		-215 084		-2 589			-217 673	
koszty odroczone	84 267	-28 616	-9 804	-7 415	26 093		64 525		777			65 302	
Real Flight Simulator													
przychody odroczone					-1 455 597	-714	-1 456 311		-10 578	4 549		-1 462 340	
koszty odroczone					436 679	214	436 893		3 175	-1 366		438 702	
RAZEM													
przychody odroczone	-12 790 593	4 937 512	908 931	1 505 186	-3 855 149	-714	-9 294 829		-201 740	4 549		-9 492 019	
koszty odroczone	3 837 178	-1 481 254	-272 679	-451 556	1 156 545	214	2 788 447		60 525	-1 366		2 847 605	
DURABLE													
Fishing Clash													
przychody odroczone	-46 432 130	4 497 751	-434 953	-3 101 847	-2 167 486		-47 638 665		-3 002 670			-50 641 334	
koszty odroczone	13 618 212	-1 463 979	556 566	930 556	650 246		14 291 601		900 801			15 192 402	
Hunting Clash													
przychody odroczone	-6 019 144	-1 651 965	217 848	-2 976 112	-1 380 182		-11 809 555		-2 938 964			-14 748 516	
koszty odroczone	1 781 756	477 496	-23 274	892 834	414 055		3 542 867		881 688			4 424 555	
RAZEM													
przychody odroczone	-52 451 274	2 845 786	-217 105	-6 077 959	-3 547 668	0	-59 448 220		-5 941 634	0		-65 389 850	
koszty odroczone	15 399 968	-986 483	533 292	1 823 390	1 064 301	0	17 834 468		1 782 489	0		19 616 957	
CONSUMABLE +DURABLE													
Przychody odroczone	-65 241 866	7 783 298	691 826	-4 572 772	-7 402 817	-714	-68 743 049		-6 143 374	4 549		-74 881 869	
Koszty odroczone	19 237 146	-2 467 737	260 613	1 371 834	2 220 845	214	20 622 915		1 843 014	-1 366		22 464 562	
WPLYW NA WYNIK	-46 004 721	5 315 561	952 439	-3 200 939	-5 181 972	-500	-48 120 134		-4 300 360	3 184		-52 417 307	

1.4. Przychody – kontrahenci

KONTRAHENT	płatności 1Q 2023	udział w płatnościach 2023	płatności 1Q 2022	udział w płatnościach 2022
Google Inc.	71 407 509	57,8%	81 152 010	56,9%
Apple Distribution International	45 881 911	37,1%	50 412 939	35,4%
Pozostali	6 303 618	5,1%	10 986 414	7,7%
RAZEM PŁATNOŚCI	123 593 038	100,0%	142 551 363	100,0%
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	-201 742	N/D	4 937 513	N/D
Przychód odroczoney w czasie (durable)	-5 941 631	N/D	2 845 786	N/D
RAZEM PRZYCHODY	117 449 665	N/D	150 334 662	N/D

1.5. Przychody – kanały dystrybucji

KANAŁ DYSTRYBUCJI	płatności 1Q 2023	udział w płatnościach 2023	płatności 1Q 2022	udział w płatnościach 2022
Mobilny	120 081 387	97,2%	137 418 537	96,4%
Przeglądarki	3 511 651	2,8%	5 132 826	3,6%
RAZEM PŁATNOŚCI	123 593 038	100,0%	142 551 363	100,0%
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	-201 742	N/D	4 937 513	N/D
Przychód odroczoney w czasie (durable)	-5 941 631	N/D	2 845 786	N/D
RAZEM PRZYCHODY	117 449 665	N/D	150 334 662	N/D

1.6. Przychody – podział geograficzny

Grupa dokonuje przypisania płatności od użytkownika na podstawie IP wykorzystując zewnętrzne bazy danych oraz korzysta z raportów sprzedażowych po krajach dostępnych na wybranych platformach dystrybucji.

REGION	płatności 1Q 2023	udział w płatnościach 2023	płatności 1Q 2022	udział w płatnościach 2022
Ameryka Północna	57 021 635	46,1%	59 924 705	42,0%
Europa	46 640 462	37,7%	53 773 523	37,7%
<i>w tym Polska</i>	<i>5 120 587</i>	<i>4,1%</i>	<i>6 570 712</i>	<i>4,6%</i>
Azja	13 174 324	10,7%	21 033 819	14,8%
Ameryka Południowa	3 153 314	2,6%	3 602 665	2,5%
Australia i Oceania	2 743 304	2,2%	2 880 383	2,0%
Afryka	859 999	0,7%	1 336 268	0,9%
RAZEM PŁATNOŚCI	123 593 038	100%	142 551 363	100%
Przychód odroczone w czasie (consumable)	-201 742	N/D	4 937 513	N/D
Przychód odroczone w czasie (durable)	-5 941 631	N/D	2 845 786	N/D
RAZEM PRZYCHODY	117 449 665	N/D	150 334 662	N/D



2.

KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

WYSZCZEGÓLNIENIE	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Amortyzacja	5 289 007	2 788 738
Zużycie materiałów i energii	266 113	353 749
Usługi obce	82 815 988	96 722 396
Podatki i opłaty	605 721	729 135
Wynagrodzenia	17 444 187	24 739 384
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	3 401 312	2 635 378
Pozostałe koszty rodzajowe	249 452	209 909
Koszty według rodzajów ogółem, w tym:	110 071 780	128 178 689
Koszt wytworzenia sprzedanych produktów i usług	19 170 911	15 854 846
Koszty sprzedaży	69 004 470	79 870 756
Koszty ogólnego zarządu	16 771 005	24 095 803
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki (kapitalizacja)	5 125 394	8 357 284

ROZBICIE KOSZTÓW SPRZEDAŻY PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023
Koszty sprzedaży	79 870 756	67 589 551	78 366 429	79 303 832	69 004 470
marketing:	30 070 387	24 555 603	32 087 278	32 153 373	27 154 208
– Fishing Clash	16 110 636	13 099 412	18 769 324	15 219 141	11 180 883
– Hunting Clash	13 532 653	10 257 990	12 688 594	14 306 734	11 236 075
– Airline Commander	303 480	815 706	17 986	14 434	0
– Wings of Heroes	0	76 168	429 284	2 148 811	4 587 053
– pozostałe tytuły	123 618	306 327	182 090	464 253	150 197
prowinzje	41 728 991	35 672 700	38 649 821	38 257 580	33 624 212
revenue share	448 775	406 178	407 005	416 458	351 645
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	5 857 302	5 193 498	5 472 331	5 932 840	6 131 380
usługi badania rynku gier mobilnych	308 753	366 990	399 507	318 568	291 446
pozostałe	1 456 548	1 394 582	1 350 487	2 225 014	1 451 579

ROZBICIE KOSZTÓW OGÓLNEGO ZARZĄDU PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023
koszty powtarzalne, w tym:	11 030 484	11 763 761	9 196 909	8 134 626	10 573 057
wynagrodzenia, usługi podwykonawców Jednostki Dominującej	5 462 957	4 675 326	3 901 884	4 457 249	4 535 148
koszty utrzymania spółek zależnych	1 702 087	3 362 996	1 967 808	43 979	1 612 988
wynajem biura i utrzymanie biura – Jednostka Dominująca	859 752	1 012 146	1 032 308	1 157 053	1 099 129
Pozostałe	3 005 689	2 713 293	2 294 909	2 476 344	3 325 791
koszty jednorazowe, w tym:	13 065 319	764 783	6 034 268	5 560 753	6 197 949
koszty programu motywacyjnego	11 304 904	761 432	6 033 168	5 929 836	6 033 168
koszty M&A	1 760 415	3 351	1 100	-369 083	164 781
RAZEM KOSZTY OGÓLNEGO ZARZĄDU	24 095 803	12 528 544	15 231 177	13 695 379	16 771 005



3.

POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE

WYSZCZEGÓLNIENIE	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Utworzenie odpisów aktualizujących wartość wartości niematerialnych	26 572 924	0
Darowizny	109 204	1 098 428
Spisanie nieściągalnych należności	34 001	4 434
Pozostałe	179 092	101 253
Razem	26 895 221	1 204 115

Odpisy aktualizujące wartość wartości niematerialnych wykazane w 1Q 2023 roku dotyczą dwóch gier:

- » Fishing Masters – 11.664.914 PLN;
- » Undead Clash – 14.908.011 PLN.

Darowizny wykazane w 1Q 2022 roku dotyczą wsparcia instytucji charytatywnych udzielających pomocy związanej z wojną w Ukrainie (1 mln PLN).



4.

PRZYCHODY I KOSZTY FINANSOWE

PRZYCHODY FINANSOWE	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Przychody z tytułu odsetek	1 040 107	250 524
Nadwyżka dodatnich różnic kursowych	0	3 334 844
Razem	1 040 107	3 585 368

KOSZTY FINANSOWE	za okres 01.01.2023 – 31.03.2023	za okres 01.01.2022 – 31.03.2022
Odsetki od leasingu	55 969	82 353
Odsetki – rozwinięcie dyskonta zobowiązania z tyt. zakupu spółki Rortos	1 297 786	1 404 467
Pozostałe	47 953	22 566
Nadwyżka ujemnych różnic kursowych	309 025	0
Razem	1 710 733	1 509 386



5.

TABELA RUCHÓW – RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE

WYSZCZEGÓLNIENIE	Maszyny i urządzenia	Budynki i lokale	Pozostałe środki trwałe	RAZEM
Wartość bilansowa brutto na dzień 01.01.2023	6 295 185	20 920 952	5 389 701	32 605 838
Zwiększenia, z tytułu:	9 409	21 920	54 116	85 445
– nabycia	9 409	0	54 114	63 523
– wycena bilansowa	0	21 920	0	21 920
Zmniejszenia	80 320	0	0	80 320
– sprzedaży	21 859	0	0	21 859
– wyceny bilansowej	58 461	0	0	58 461
Wartość bilansowa brutto na dzień 31.03.2023	6 224 274	20 942 872	5 443 817	32 610 963
Umorzenie na dzień 01.01.2023	3 513 545	6 933 072	749 885	11 196 502
Zwiększenia z tytułu amortyzacji	274 723	1 584 903	306 144	2 165 770
Zmniejszenia, z tytułu:	20 966	0	0	20 966
– sprzedaży	20 966	0	0	20 966
Umorzenie na dzień 31.03.2023	3 767 302	8 517 975	1 056 029	13 341 306
Odpisy aktualizujące na dzień 01.01.2023	0	0	0	0
Zwiększenia	0	0	0	0
Zmniejszenia	0	0	0	0
Odpisy aktualizujące na dzień 31.03.2023	0	0	0	0
Wartość bilansowa netto na dzień 31.03.2023	2 456 972	12 424 897	4 387 788	19 269 657

WYSZCZEGÓLNIENIE	Maszyny i urządzenia	Budynki i lokale	Pozostałe środki trwałe	Środki trwałe w budowie	RAZEM
Wartość bilansowa brutto na dzień 01.01.2022	5 560 158	10 049 365	419 726	5 079 800	21 109 049
Zwiększenia z tytułu nabycia środków trwałych	703 416	0	69 204	436 784	1 209 404
Zmniejszenia z tytułu sprzedaży środków trwałych	91 511	0	0	0	91 511
Wartość bilansowa brutto na dzień 31.03.2022	6 172 064	10 049 365	488 930	5 516 584	22 226 942
Umorzenie na dzień 01.01.2021	2 522 928	3 179 749	196 187	0	5 898 864
Zwiększenia z tytułu amortyzacji	497 180	454 100	8 068	0	959 347
Zmniejszenia z tytułu sprzedaży	82 423	0	0	0	82 423
Umorzenie na dzień 31.03.2022	2 937 684	3 633 849	204 255	0	6 775 788
Odpisy aktualizujące na dzień 01.01.2021	0	0	0	0	0
Zwiększenia	0	0	0	0	0
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Odpisy aktualizujące na dzień 31.03.2022	0	0	0	0	0
Wartość bilansowa netto na dzień 31.03.2022	3 234 379	6 415 516	284 675	5 516 584	15 451 154

STRUKTURA WŁASNOŚCIOWA – WARTOŚĆ NETTO:

WYSZCZEGÓLNIENIE	31.03.2023	31.03.2022
Własne	7 981 694	7 396 183
Używane na podstawie umowy najmu, dzierżawy lub innej umowy, w tym umowy leasingu	11 287 963	14 013 153
Razem	19 269 657	21 409 336

6.

TABELA RUCHÓW – WARTOŚCI NIEMATERIALNE I WARTOŚĆ FIRMY

WYSZCZEGÓLNIENIE	Koszty prac rozwojowych	Oprogramowanie komputerowe	Wartości niematerialne w budowie	Wartość firmy	RAZEM
Wartość bilansowa brutto na dzień 01.01.2023	99 142 644	1 442 441	49 249 723	164 219 411	314 054 219
Zwiększenia, z tytułu:	126 340	7 399	4 968 518	0	5 102 257
– nabycia	0	7 399	4 968 518	0	4 975 917
– reklasyfikacji	126 340	0	0	0	126 340
Zmniejszenia, z tytułu:	222 854	169	126 339	504 224	853 586
– reklasyfikacji	0	0	126 339	0	126 339
– wyceny bilansowej	222 854	169	0	504 224	727 247
Wartość bilansowa brutto na dzień 31.03.2023	99 046 130	1 449 671	54 091 902	163 715 187	318 302 890
Umorzenie na dzień 01.01.2023	18 804 918	1 058 057	0	0	19 862 975
Zwiększenia, z tytułu amortyzacji	3 038 448	84 789	0	0	3 123 237
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Umorzenie na dzień 31.03.2023	21 843 366	1 142 846	0	0	22 986 212
Odpisy aktualizujące na dzień 01.01.2023	0	0	27 371 329	0	27 371 329
Zwiększenia	0	0	26 572 924	0	26 572 924
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Odpisy aktualizujące na dzień 31.03.2023	0	0	53 944 253	0	53 944 253
Wartość bilansowa netto na dzień 31.03.2023	77 202 764	306 825	147 649	163 715 187	241 372 425

Na wartość netto na dzień 31.03.2023 roku wykazaną w pozycji „zakończonych prac rozwojowych” składają się gry Grupy:

1. Hunting Clash – wartość netto: 204.392 PLN, pozostały okres amortyzacji: 7 miesięcy;
2. Gry nabytej Spółki Rortos S.r.l – gry wycenione do wartości godziwej metodą DCF w toku rozliczenia nabycia oraz wyceniane na bieżąco na dzień bilansowy zgodnie z kursem EUR/PLN:
 - » Airline Commander – wartość netto: 28.319.636 PLN, pozostały okres amortyzacji: 99 miesięcy;
 - » Real Flight Simulator – wartość netto: 26.914.916 PLN, pozostały okres amortyzacji: 99 miesięcy;
 - » Wings of Heroes – wartość netto: 20.959.933 PLN, pozostały okres amortyzacji: 110 miesięcy;
 - » Pozostałe gry – wartość netto: 2.646.311 PLN, pozostały okres amortyzacji: 15 miesięcy;

Oraz narzędzia:

1. Virality – wartość netto: 59.673 PLN, pozostały okres amortyzacji: 23 miesiące;
2. Soda – wartość netto: 296.235 PLN, pozostały okres amortyzacji: 4 miesiące;
3. Cognac – wartość netto: 155.900 PLN, pozostały okres amortyzacji: 19 miesięcy;
4. Push Notifications – wartość netto: 378.756 PLN, pozostały okres amortyzacji: 19 miesięcy;
5. Localization Service – wartość netto: 115.811 PLN, pozostały okres amortyzacji: 22 miesiące;

Na wartość wartości niematerialnych w budowie składają się nowe narzędzia.

Odpisy aktualizujące wartość wartości niematerialnych wykazane w 1Q 2023 roku dotyczą dwóch gier:

1. Fishing Masters – 11.664.914 PLN;
2. Undead Clash – 14.908.011 PLN.

WYSZCZEGÓLNIENIE	Koszty prac rozwojowych	Oprogramowanie komputerowe	Wartości niematerialne w budowie	Wartość firmy	RAZEM
Wartość bilansowa brutto na dzień 01.01.2022	75 987 957	1 264 868	45 128 114	161 050 504	283 431 443
Zwiększenia, z tytułu:	93 396	28 779	8 412 337	1 859 326	10 393 839
– nabycia	93 396	28 779	8 412 337	0	8 534 513
– wyceny bilansowej	0	0	0	1 859 326	1 859 326
Zmniejszenia z tytułu reklasyfikacji	0	0	93 396		93 396
Wartość bilansowa brutto na dzień 31.03.2022	76 081 353	1 293 647	53 447 055	162 909 830	293 731 886
Umorzenie na dzień 01.01.2022	9 125 712	800 325	0	0	9 926 037
Zwiększenia z tytułu amortyzacji	1 783 404	45 987	0	0	1 829 391
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Umorzenie na dzień 31.03.2022	10 909 116	846 312	0	0	11 755 428
Odpisy aktualizujące na dzień 01.01.2022	2 420 573	0	3 589 086	0	6 009 659
Zwiększenia	0	0	0	0	0
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Odpisy aktualizujące na dzień 31.03.2022	2 420 573	0	3 589 086	0	6 009 659
Wartość bilansowa netto na dzień 31.03.2022	62 751 665	447 335	49 857 969	162 909 830	275 966 799





NALEŻNOŚCI

WYSZCZEGÓLNIENIE	31.03.2023	31.12.2022
Należności handlowe	41 095 568	35 280 551
Pozostałe należności	5 859 300	7 013 685
Rozliczenia międzyokresowe	4 082 820	5 197 438
Razem	51 037 688	47 491 674

NALEŻNOŚCI HANDLOWE

WALUTA	31.03.2023			31.12.2022		
	kwota w walucie	wycena	udział %	kwota w walucie	wycena	udział %
PLN	16 337 323	16 337 324	39,8%	17 919 819	17 919 819	50,8%
USD	4 355 982	18 701 973	45,5%	2 865 026	12 611 272	35,7%
EUR	1 112 114	5 199 688	12,7%	843 436	3 955 633	11,2%
RUB	8 292 895	465 231	1,1%	8 741 150	540 203	1,5%
pozostałe waluty	—	391 352	1,0%	—	253 624	0,8%
Razem		41 095 568	100,0%		35 280 551	100%

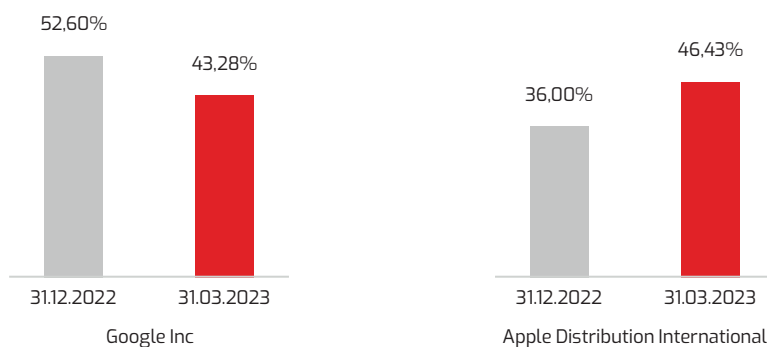
STRUKTURA WIEKOWA – PRZETERMINOWANIE	31.03.2023 wartość należności	31.12.2022 wartość należności
nieprzeterminowane	40 561 800	34 635 419
do miesiąca	34 280	32 813
1-3 miesiące	18 204	46 168
3-6 miesięcy	0	10 237
6-12 miesięcy	97 760	554 402
powyżej roku	383 524	1 512
Razem należności	41 095 568	35 280 551

Płatności od użytkowników są agregowane przez pośredników (sklepy mobilne, agregatorów płatności, licencjobiorców).

Płatności z tytułu wyświetlonych reklam są natomiast kumulowane przez pośredników reklamowych. W strukturze należności największe salda pochodzą od:

» Google Inc – 43,28% na 31.03.2023 w porównaniu do 52,6% na 31.12.2022;

» Apple Distribution International – 46,43% na 31.03.2023 w porównaniu do 36,0% na 31.12.2022.



Należności od pozostałych jednostek przeterminowane ponad 12 miesięcy dotyczą głównie należności od firm rosyjskich, gdzie z uwagi na trwającą wojnę w Ukrainie, płatności międzynarodowe są istotnie ograniczone. Spółka spodziewa się odzyskania należności w momencie zakończenia konfliktu zbrojnego.

POZOSTAŁE NALEŻNOŚCI

WYSZCZEGÓLNIENIE	31.03.2023	31.12.2022
Pozostałe należności krótkoterminowe, w tym:	5 859 300	7 013 685
– z tytułu podatków	5 641 713	6 730 833
– kaucja z tyt. najmu biura	217 587	282 852

ROZLICZENIA MIĘDZYOKRESOWE

WYSZCZEGÓLNIENIE	31.03.2023	31.12.2022
Opłaty rejestracyjne za zgłoszenie znaków towarowych	312 200	312 518
Utrzymanie serwisu technicznego oprogramowania/subskrypcje na programy	2 737 468	3 245 961
Ubezpieczenia	35 929	81 494
Szkolenie dla liderów	109 936	274 840
Roczna opłata – narzędzie śledzące kampanie marketingowe	438 389	552 773
Pozostałe rozliczenia międzyokresowe	448 898	729 852
Czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów	4 082 820	5 197 438

8.

POZOSTAŁE AKTYWA FINANSOWE

WYSZCZEGÓLNIENIE	31.03.2023	31.12.2022
Pozostałe aktywa finansowe:	32 477 862	21 765 555
– inwestycja w Gamesture	22 482 208	11 574 781
– jednostki uczestnictwa funduszu inwestycyjnego Sisu Game Ventures	7 728 120	7 923 240
– kaucja z tyt. najmu biura	2 267 534	2 267 534

W dniu 11 marca 2022 roku Jednostka Dominująca nabyła 24,8% udziałów w kapitale zakładowym Gamesture Sp. z o.o. Kwota płatności wyniosła ok. 3,5 mln USD. W dniu 31 stycznia 2023 roku Jednostka Dominująca kupiła kolejne 12% udziałów w kapitale zakładowym Gamesture Sp. z o.o. Kwota płatności wyniosła ok. 2,7 mln USD.

Wartość na dzień bilansowy została skorygowana o stratę Gamesture przypadającą na udziały posiadane przez Ten Square Games S.A.



9.

POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA

WYSZCZEGÓLNIENIE	31.03.2023	31.12.2022
Zobowiązania z tytułu nabycia spółki Rortos (earn-out payments)	59 908 859	58 792 868
– długoterminowe	40 292 136	54 457 996
– krótkoterminowe	19 616 723	4 334 872
Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	2 787 521	2 313 303
– długoterminowe	0	0
– krótkoterminowe, w tym:	2 787 521	2 313 303
Podatek zryczałtowany u źródła	13 425	56 628
Podatek dochodowy od osób fizycznych	359 436	321 970
składki na ubezpieczenie społeczne (ZUS)	1 545 080	1 379 382
PFRON	34 637	32 766
Pozostałe zobowiązania	834 943	522 557
RAZEM POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA	62 696 380	61 106 171
– długoterminowe	40 292 136	54 457 996
– krótkoterminowe	22 404 244	6 648 175



10.

PODZIAŁ ZYSKU ZA 2022 ROK

W dniu 27 kwietnia 2023 roku Zarząd skierował do Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy propozycję podziału zysku za 2022 rok w kwocie 55.247.128 PLN w następujący sposób:

1. kwotę 52.306.718,40 PLN przeznaczyć do podziału pomiędzy akcjonariuszy w formie wypłaty dywidendy w wysokości 7,20 PLN na akcję (z wyłączeniem akcji własnych);
2. kwotę 2.940.409,60 PLN przekazać na kapitał zapasowy Spółki.

W dniu 18 maja 2023 roku Zarząd opublikował draft uchwał na zwołane na dzień 14.06.2023 roku Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy. Proponowany dzień dywidendy to 21.06.2023 roku, a proponowany dzień wypłaty dywidendy to 28.06.2023 roku. Ostateczną decyzję dotyczącą podziału zysku za rok obrotowy, który zakończył się w dniu 31 grudnia 2022 roku, podejmie Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki.



11.

INFORMACJE O PODMIOTACH POWIĄZANYCH W TYM INFORMACJE O WYNAGRODZENIU WYŻSZEJ KADRY KIEROWNICZEJ ORAZ RADY NADZORCZEJ

Poniżej zaprezentowano wynagrodzenia w podziale na wypłacone i należne. W przypadku braku adnotacji kwota wypłacona równa się kwocie należnej za dany okres sprawozdawczy. Sumy dla danej osoby prezentują natomiast kwoty należne (ujęcie memoriałowe), bez kwot wypłaconych (ujęcie kasowe).

11.1. Kadra kierownicza

OSOBA POWIĄZANA	Wynagrodzenia		
	OKRES	01.01.2023-31.03.2023	01.01.2022-31.03.2022
Zarząd (suma wynagrodzenia należnego)		7 149 936	12 295 425
Maciej Zużatek (suma wynagrodzenia należnego)		6 239 268	7 272 571
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe		206 100	206 100
- Ten Square Games S.A. – program motywacyjny oparty na akcjach uchwalony na lata 2021-2022*		0	1 033 303
- Ten Square Games S.A. – program motywacyjny z 2020 roku oparty na akcjach rozpoznawany w czasie		6 033 168	6 033 168
Andrzej Ilczuk (od 21.01.2021)		159 000	1 192 303
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe		159 000	159 000
- Ten Square Games S.A. – program motywacyjny oparty na akcjach uchwalony na lata 2021-2022*		0	1 033 303
Anna Idzikowska (od 21.01.2021 do 28.02.2023)		111 139	1 225 883
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe		106 000	159 000
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe zmienne, należne, wypłacone		5 139	33 580
- Ten Square Games S.A. – program motywacyjny oparty na akcjach uchwalony na lata 2021-2022*		0	1 033 303
Janusz Dziemidowicz (od 21.01.2021)		159 000	159 000
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe		159 000	159 000

OSOBA POWIĄZANA	Wynagrodzenia		
	OKRES	01.01.2023-31.03.2023	01.01.2022-31.03.2022
Wojciech Gattner (od 21.01.2021)		322 529	1 430 334
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe wypłacone		159 000	129 000
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe należne		0	159 000
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe zmienne wypłacone		197 316	348 216
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe zmienne należne		163 529	238 031
- Ten Square Games S.A. – program motywacyjny oparty na akcjach uchwalony na lata 2021-2022*		0	1 033 303
Magdalena Jurewicz (do 31.07.2020 oraz od 21.10.2021)		159 000	1 015 334
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe wypłacone		159 000	129 000
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe należne		0	159 000
- Ten Square Games S.A. – program motywacyjny oparty na akcjach uchwalony na lata 2021-2022*		0	856 334
Rada Nadzorcza		93 000	102 290
Rafał Olesiński		25 500	25 500
Tomasz Drożdżyński (do 11.03.2022)		0	9 290
Maciej Marszałek		15 000	15 000
Wiktor Schmidt		12 000	12 000
Marcin Bitos		13 500	13 500
Kinga Stanisławska		13 500	13 500
Arkadiusz Pernal		13 500	13 500
Osoby powiązane (Ten Square Games S.A.)		0	0
Kluczowy personel (Ten Square Games S.A.)		0	0
Członkowie rodziny kluczowego personelu/Zarządu (Ten Square Games S.A.)		0	295 900

[1] Spółka wykazuje koszt wstępnie alokowanych akcji zgodnie ze sprawozdaniem finansowym za 1Q 2022 roku. Finalnie akcje te nie zostały wyemitowane i objęte, a koszt programu został odwrócony w kolejnych kwartałach 2022 roku.

W przypadku członków Zarządu w wynagrodzeniu gotówkowym statym zaprezentowano łącznie kwoty wynikające z dwóch stosunków prawnych:

- » powołanie;
- » umowa o pracę / umowa współpracy / kontrakt managerski.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi odbyły się na warunkach równorzędnych z tymi, które obowiązują w transakcjach zawartych na warunkach rynkowych. Członkowie kadry kierowniczej nie zawierali transakcji z jednostkami zależnymi od Ten Square Games S.A.

We wskazanych okresach nie wystąpiła wypłata dywidendy.

11.2. Pozostałe podmioty powiązane

PODMIOT POWIĄZANY	OKRES	Sprzedaż netto		Zakupy netto		Dywidendy	
		1.01.2023 – 31.03.2023	1.01.2022 – 31.03.2022	1.01.2023 – 31.03.2023	1.01.2022 – 31.03.2022	1.01.2023 – 31.03.2023	1.01.2022 – 31.03.2022
Jednostki zależne:		2 583 544	1 323 304	1 524 521	2 536 309	0	0
Play Cool Zombie Sport Games Sp. z o.o.		11 090	14 486	0	0	0	0
Tiny Dragon Adventure Games Sp. z o.o.		166 228	331 082	0	0	0	0
Fat Lion Games Sp. z o.o.		78 557	112 980	0	0	0	0
Ten Square Games Germany GmbH		0	0	1 007 756	2 116 168	0	0
Ten Square Games S.R.L.		0	0	516 765	420 141	0	0
Ten Square Games (Israel) LTD.		0	0	0	0	0	0
RORTOS S.R.L.		2 327 669	864 756	0	0	0	0
Jednostki powiązane osobowo:		0	0	12 800	61 069	0	0
Olesiński i Wspólnicy Spółka komandytowa		0	0	12 800	61 069	0	0
Roberto Simonetto		0	0	0	0	0	0
Antonio Farina		0	0	0	0	0	0
Jednostki stowarzyszone:		0	0	0	0	0	0
Gamesture Sp. z o.o.		0	0	0	0	0	0



PODMIOT POWIĄZANY	Należności brutto		Zobowiązania brutto		Pożyczki		
	NA DZIEŃ	31.03.2023	31.12.2022	31.03.2023	31.12.2022	31.03.2023	31.12.2022
Jednostki zależne:		2 533 311	2 034 940	266 146	320 627	1 142 102	1 983 243
Play Cool Zombie Sport Games Sp. z o.o.		4 349	5 387	0	0	0	0
Tiny Dragon Adventure Games Sp. z o.o.		68 963	94 995	0	0	0	0
Fat Lion Games Sp. z o.o.		32 689	43 969	0	0	0	0
Ten Square Games Germany GmbH		85 726	70 620	96 368	0	417 565	1 272 656
Ten Square Games S.R.L.		13 915	11 487	169 778	320 627	724 537	710 587
Ten Square Games (Israel) LTD.		0	390 578	0	0	0	0
RORTOS S.R.L.		2 327 669	1 417 904	0	0	0	0
Jednostki powiązane osobowo:		0	0	59 924 603	58 792 868	0	0
Olesiński i Wspólnicy Spółka komandytowa		0	0	15 744	0	0	0
Roberto Simonetto		0	0	35 939 325	35 269 842	0	0
Antonio Farina		0	0	23 969 534	23 523 026	0	0
Jednostki stowarzyszone:		0	0	0	0	0	2 201 633
Gamesture Sp. z o.o.		0	0	0	0	0	2 201 633

Jednostka dominująca w poprzednich latach sprzedawała polskim jednostkom zależnym gry wyprodukowane we własnym zakresie i w zamian otrzymuje wynagrodzenie z tego tytułu na zasadzie revenue share. Natomiast Ten Square Games Germany GmbH, Ten Square Games S.R.L. oraz Ten Square Games (Israel) Ltd. zostały powołane w celu pozyskania kapitału ludzkiego (talentów w branży gamingowej) na tamtejszych rynkach. Pracownicy tych spółek pracują na rzecz gier produkowanych przez Jednostkę Dominującą, a ich koszt jest następnie fakturowany na Jednostkę Dominującą. Transakcje między Jednostką Dominującą a spółką Rortos S.r.l. polegają na wsparciu produkcyjnym/utrzymaniowym gier spółki Rortos, za co Jednostka Dominująca otrzymuje wynagrodzenie.

Jednostka dominująca korzysta z usług prawnych/podatkowych oferowanych przez kancelarię Olesiński i Wspólnicy Sp.k. w ramach potrzeb, opierając się każdorazowo na wycenie prac pod dany projekt.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi odbyły się na warunkach równorzędnych z tymi, które obowiązują w transakcjach zawartych na warunkach rynkowych.

Zobowiązanie wobec Pana Roberto Simonetto oraz Antonio Farina wynika z zakupu 100% udziałów spółki Rortos i tzw. płatności earnout, co zostało wykazane w nocie „pozostałe zobowiązania”.

12.

PODATEK BIEŻĄCY I ODRO CZONY

WYSZCZEGÓLNIENIE	01.01.2023 – 31.03.2023	01.01.2022 – 31.03.2022
Dochód do opodatkowania	16 603 240	30 431 868
podatek bieżący	1 415 074	2 082 522
podatek dochodowy odroczoney	-4 591 846	3 307 514
Obciążenie podatkowe wykazane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów	-3 176 771	5 390 036

Największy wpływ na podatek w 1Q 2023 roku ma zmniejszenie rezerwy na odroczoney podatek wynikający głównie ze zmniejszenia się przejściowej różnicy podatkowej na kapitalizowanych kosztach gier (koszt podatkowy w momencie zapłaty wynagrodzenia, koszt bilansowy w momencie wykazania amortyzacji zakończonej gry).



STRUKTURA SKŁADNIKA AKTYWÓW Z TYTUŁU ODROZCZONEGO PODATKU DOCHODOWEGO

WYSZCZEGÓLNIENIE	na dzień 31.03.2023	na dzień 31.12.2022
rozliczenie consumable w czasie (per saldo)	281 039	274 348
rozliczenie durabli w czasie (per saldo)	2 484 635	2 160 820
rezerwa na urlopy	318 424	239 436
rezerwa na koszty audytu	1 786	18 810
leasing – wycena MSSF16	89 555	134 903
wycena rozrachunków	180 819	0
rezerwa na wynagrodzenia	1 009 981	1 288 136
pozostałe rezerwy	126 524	26 930
Razem	4 492 763	4 143 383

STRUKTURA REZERWY NA ODROZCZONY PODATEK DOCHODOWY

WYSZCZEGÓLNIENIE	na dzień 31.03.2023	na dzień 31.12.2022
amortyzacja gier	1 122 999	5 329 371
wycena rozrachunków	0	38 392
Razem	1 122 999	5 367 763

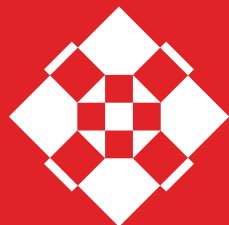


13.

REZERWY

WYSZCZEGÓLNIENIE	Stan na 1.01.2023	Zmiany w ciągu roku			Stan na 31.03.2023
		Założenie	Reklasyfikacja z długo - do krótkoterminowych	Wykorzystanie	
rezerwa urlopowa	1 692 431	2 315 418	0	1 692 431	2 315 418
rezerwa TFR	818 387	36 890	0	0	855 277
rezerwa na premie (krótkoterminowa)	4 282 164	2 971 891	2 712 496	4 282 164	5 684 387
rezerwa na premie (długoterminowa)	2 983 161		2 712 496	0	270 665
Razem	9 776 143	5 324 199	5 424 992	5 974 595	9 125 747





ten square_games

VI

**POZOSTAŁE
INFORMACJE
DODATKOWE**



ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA

Początek 2023 roku przyniósł spadki w poziomie płatności dwóch głównych tytułów Grupy – Fishing Clash i Hunting Clash, przy wzroście wpływów z Wings of Heroes. W rezultacie całkowity poziom płatności Grupy wyniósł 123,6 mln PLN i był niższy o 10,8% w stosunku do poprzedniego kwartału i o 13,3% w stosunku do analogicznego kwartału 2022 roku. Wśród głównych czynników, które wpłynęły na działalność Grupy, Zarząd Ten Square Games identyfikuje następujące czynniki:

1. Wojna w Ukrainie, której skutki zaczęły być widoczne w wynikach Grupy w końcówce pierwszego kwartału 2022 roku. Na początku marca 2022 roku Grupa zablokowała dystrybucję, marketing oraz możliwość płacenia we wszystkich kluczowych grach Grupy na terytorium Rosji i Białorusi. Miało to zarówno bezpośredni, jak i pośredni wpływ na poziom płatności Grupy. Udział rynku rosyjskiego (rynek białoruski jest pomijalny z perspektywy Grupy) w płatnościach 2021 roku wyniósł ok. 5,3% – w tym ok. 6,5% dla gry Fishing Clash i 2,5% dla gry Hunting Clash. Zamknięcie rynku miało bezpośredni wpływ na spadek płatności, ale także pośredni efekt na aktywność graczy wewnątrz tzw. klanów. Wykluczenie rosyjskich użytkowników spowodowało rotację graczy wewnątrz klanów i tymczasowe zaburzenie ich zaangażowania w grę (np. dobre klany z dużym udziałem rosyjskich graczy automatycznie bardzo osłabiły się w rankingach, demotywując pozostałych graczy do rozgrywki). W 2022 roku wpływ zablokowania dostępu do gier Grupy graczom z Rosji i Białorusi widoczny był od marca 2022 roku i nie objął pełnego pierwszego kwartału. W 2023 roku skutki tej decyzji wpłynęły na poziom płatności w całym pierwszym kwartale 2023 roku.
2. Utrzymująca się wysoka inflacja, która co do zasady ogranicza wydatki na konsumpcję dóbr.
3. Ograniczenie nakładów na działania marketingowe i ich intensywności na przetomie 2022 i 2023 roku, co wpłynęło przede wszystkim na ilość pozyskanego ruchu. Dodatkowym negatywnym czynnikiem była również jakość pozyskanego ruchu.

W dniu 17 kwietnia 2023 roku Zarząd Spółki podjął decyzję o zmianie priorytetów strategicznych i skupieniu się na rozwoju głównych produktów Grupy – Fishing Clash, Hunting Clash oraz Wings of Heroes, a także o dopasowaniu struktury zatrudnienia Spółki do obecnej sytuacji rynkowej i planów Spółki. W związku z tą decyzją Spółka zdecydowała o wstrzymaniu dalszych prac deweloperskich w projektach Undead Clash oraz Fishing Masters. Projekt Fishing Masters realizowany był w segmencie idle RPG, który jest poza głównym obszarem działalności Spółki, stąd decyzja o jego zakończeniu. Projekt Undead Clash był próbą wyjścia poza niszę hobbystyczno-symulacyjną, w której specjalizuje się Spółka.

W związku z zamknięciem projektów Undead Clash oraz Fishing Masters Zarząd podjął decyzję o całkowitym odpisie skapitalizowanych kosztów związanych z produkcją obu gier.

Koszt odpisów wykazany w 1Q 2023 roku wyniósł 26,6 mln PLN i istotnie wpłynął na poziom zysku operacyjnego, który wyniósł – 14,4 mln PLN.

Znormalizowana (adjusted) EBITDA wyniosła 27,6 mln PLN w porównaniu do 35,3 mln w 4Q 2022 roku (-22%) i 42,1 mln PLN (-35%) w porównaniu do 1Q 2022 roku. Na spadek wyniku największy wpływ ma niższa marża operacyjna (przychody minus prowizje minus marketing) dla gry Fishing Clash.

31 stycznia 2023 roku Grupa sfinalizowała transakcję zakupu kolejnych 12% udziałów w Gamesture Sp. z o.o. Wartość tej transakcji wyniosła ok. 2,7 mln USD. Po tej transakcji udział Ten Square Games w Gamesture Sp. z o.o. wzrósł do 36,9%. Na dzień 31 marca 2023 roku Grupa rozpoznała stratę w wysokości 0,9 mln PLN wynikającą z bieżących wyników tej spółki. Grupa jest zadowolona z wyników i postępów w pracach deweloperskich w grach tej spółki. Gamesture Sp. z o.o. zwiększyła swoje wydatki marketingowe i osiąga dobre wstępne parametry dla swoich gier. Poziom płatności w grach Gamesture Sp. z o.o. wzrósł w stosunku do czwartego kwartału 2022 roku o 32,4%, a w stosunku do pierwszego kwartału 2022 roku o 106%. Z perspektywy Grupy jest to inwestycja długoterminowa, która zapewnia Grupie Ten Square Games dalsze perspektywy wzrostu i dywersyfikacji portfela produktów.

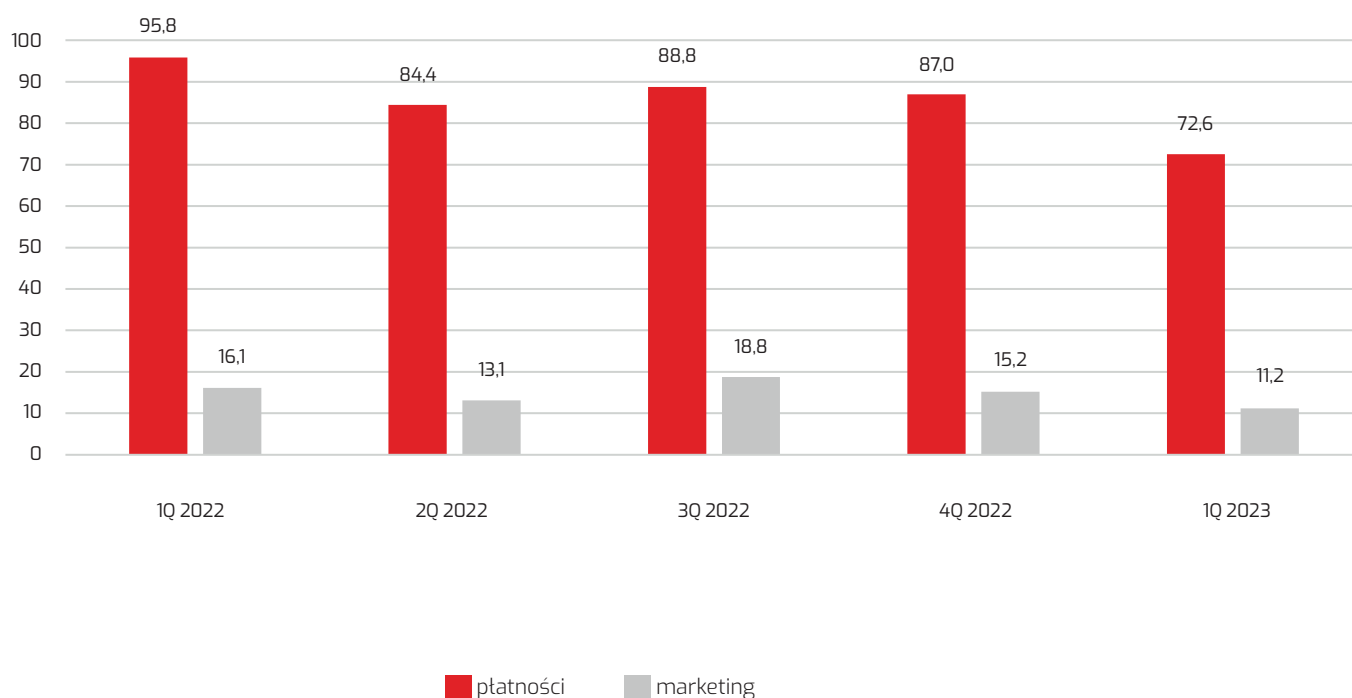


KWARTALNA ANALIZA PŁATNOŚCI I KOSZTÓW MARKETINGOWYCH KLUCZOWYCH GIER

FISHING CLASH



dane w mln PLN



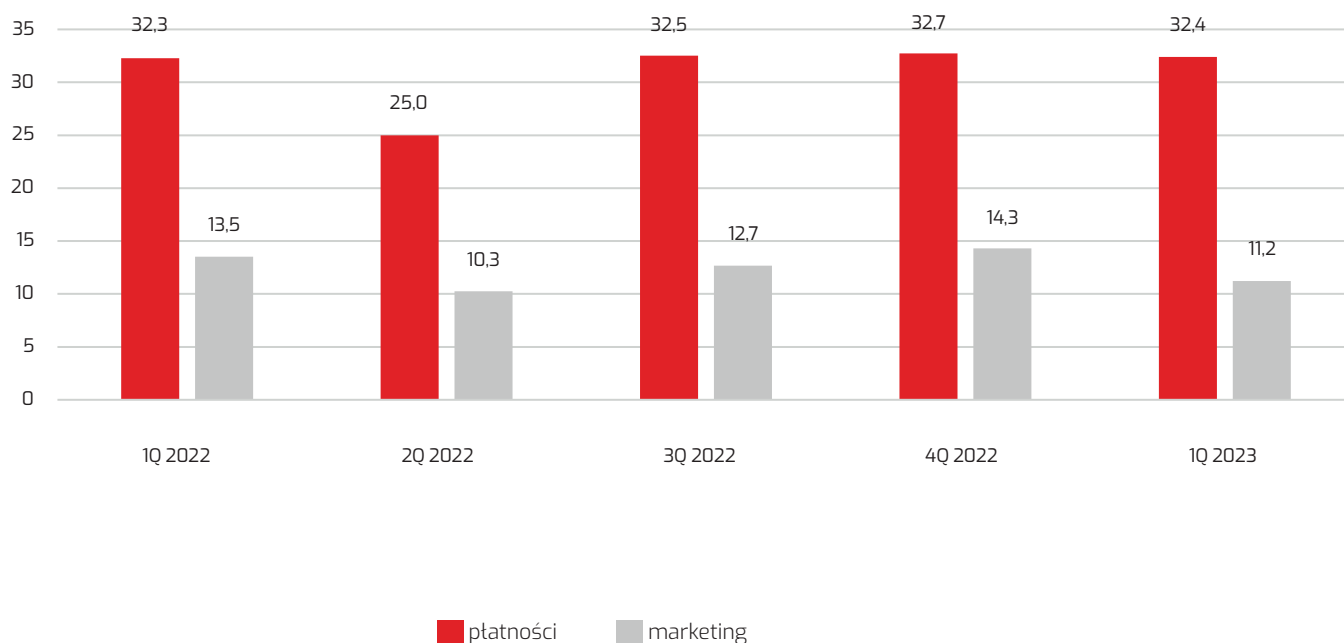
W pierwszym kwartale 2023 roku Fishing Clash odnotował istotny spadek płatności zarówno w stosunku do ostatniego kwartału 2022 roku, jak i analogicznego okresu 2022 roku. Jednym z głównych powodów tych spadków było ograniczenie wydatków marketingowych od czwartego kwartału 2022 roku, co zmniejszyło napływ nowych graczy do gry. Mniejsza aktywność marketingowa wpłynęła również na jakość ruchu dostarczanego przez algorytmy największych platform.

Czynniki te wpłynęły w kwietniu 2023 roku na niższy poziom płatności odnotowany w Fishing Clash równy 20,4 mln PLN. Zespół marketingowy skupia się przede wszystkim na poprawie wskaźników marketingowych oraz rentowności kampanii reklamowych. W kolejnym kroku planowane jest zwiększenie budżetów reklamowych w celu pozyskania użytkowników oraz poszukiwanie nowych kanałów do działań marketingowych.

HUNTING CLASH



dane w mln PLN



W pierwszym kwartale 2023 roku Hunting Clash odnotował płatności w wysokości 32 mln PLN. To identyczna wartość jak w pierwszym kwartale 2022 roku i niewiele niższa od tej odnotowanej w czwartym kwartale 2022 roku. To głównie zasługa nowego podejścia do organizacji eventów w grze. W pierwszym kwartale 2023 roku nakłady marketingowe w grze były niższe zarówno w porównaniu do tych poniesionych w pierwszym, jak i w ostatnim kwartale 2022 roku. Przehodziło się to na spadek poziomu płatności w grze w kwietniu 2023 roku, które wyniosły 7,9 mln PLN.

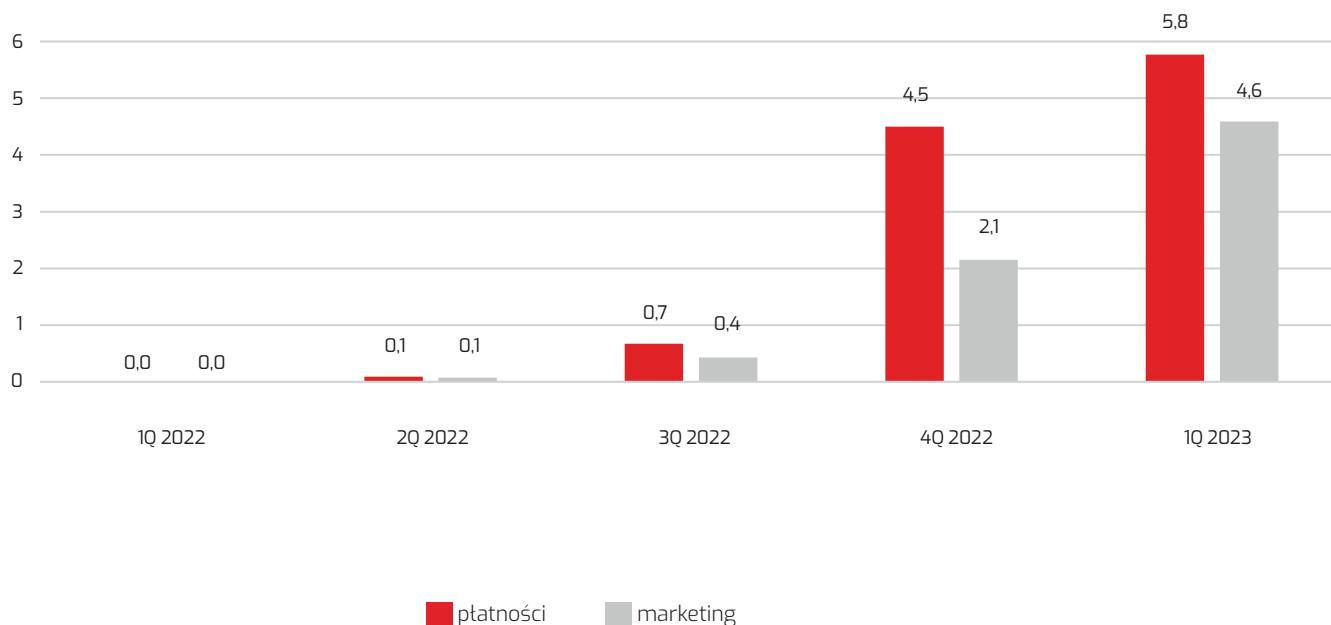
Zespół produktowy skupia się przede wszystkim na rozwoju systemów i rozwiązań wspierających efektywniejszą monetyzację gry oraz na nowych funkcjonalnościach zwiększających zaangażowanie graczy. Ich wprowadzenie do gry nastąpi w kolejnych kwartałach 2023 roku.

Zarówno zespół Fishing Clash, jak i Hunting Clash został wzmocniony wybranymi, kluczowymi osobami pochodzącymi z zespołów deweloperskich zamkniętych projektów. Dzięki temu możliwe będzie jeszcze szybsze i sprawniejsze wdrażanie zmian w obu tych projektach.

WINGS OF HEROES



dane w mln PLN



W pierwszym kwartale 2023 roku wzrosły zarówno płatności, jak i wydatki marketingowe w Wings of Heroes. Gra ma bardzo dobre wczesne wskaźniki monetyzacji, jednak brak dużej ilości nowego contentu nie pozwala jeszcze na istotne wydłużenie rozgrywki prowadzonej przez graczy i skuteczną monetyzację.

W minionym kwartale zespół produktowy skupiał się zarówno na dodaniu nowych funkcjonalności (np. nowe samoloty), jak i wprowadził do gry wydarzenia dla graczy (Live Ops). Dodatkowo, w celu przyspieszenia rozwoju gry zespół Wings of Heroes został wzmocniony specjalistami z Ten Square Games.

2.

PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER

	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023
Fishing Clash – MAU* (średnia w okresie)	2 227 455	1 835 612	2 540 524	2 232 582	2 488 370
Hunting Clash – MAU (średnia w okresie)	1 494 746	1 257 463	1 273 923	1 458 084	1 374 262
Evergreen – MAU (średnia w okresie)	763 829	674 729	771 631	744 403	788 326

*MAU – monthly average active users – miesięczna liczba aktywnych użytkowników



3.

WSKAZANIE CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH ISTOTNY WPŁYW NA SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

INWESTYCJA W GAMESTURE

31 stycznia 2023 roku Grupa sfinalizowała transakcję zakupu 12% udziałów w Gamesture Sp. z o.o. Wartość tej transakcji wyniosła ok. 2,7 mln USD. Po tej transakcji udział Ten Square Games w Gamesture Sp. z o.o. wzrósł do 36,9%. Ten Square Games zainwestowało po raz pierwszy w Gamesture Sp. z o.o. w dniu 11 marca 2022 roku nabywając 24,8% udziałów w kapitale zakładowym tej spółki za ok. 3,5 mln USD.

ZAMKNIĘCIE PROJEKTÓW I ZWOLNIENIA GRUPOWE

W dniu 17.04.2023 roku Zarząd Jednostki Dominującej podjął decyzję o skupieniu się na rozwoju głównych produktów Grupy – Fishing Clash, Hunting Clash oraz Wings of Heroes i dopasowaniu struktury zatrudnienia do obecnej sytuacji rynkowej i planów Spółki. W związku z powyższym Spółka zdecydowała o wstrzymaniu dalszych prac deweloperskich w projektach Undead Clash oraz Fishing Masters. Zamknięcie projektów Undead Clash oraz Fishing Masters Zarząd skutkowało całkowitym odpisem skapitalizowanych kosztów związanych z produkcją obu gier.

W dniu 20.04.2023 roku w Jednostce Dominującej zostały przeprowadzone zwolnienia grupowe. Jednostka Dominująca rozwiązała umowy ze 105 osobami, w tym 43 zatrudnionymi na podstawie umowy o pracę oraz podjęła decyzję o nieprzedłużaniu wybranych umów z kolejnymi 5 osobami. W zależności od długości trwania stosunku pracy, umowy te zostaną rozwiązane z końcem maja, czerwca bądź lipca, jednakże od dnia 21.04.2023 wszystkie osoby objęte procesem zwolnień grupowych zwolnione zostały z obowiązku świadczenia pracy/usług.

Jednostka Dominująca utworzyła w kwietniu 2023 roku rezerwę związaną ze zwolnieniami grupowymi w wysokości 6,5 mln PLN, z czego 3,3 mln PLN przypada na zamknięte, kapitalizowane projekty – Fishing Masters i Undead Clash.

Poniższe tabele prezentują łączny koszt produkcji obu gier z uwzględnieniem estymowanych* kosztów poniesionych w 2Q 2023 roku:

UNDEAD CLASH	wartość bilansowa – 1.01.2023	koszty prac – 1Q2023	odpis wartości – 1Q 2023	wartość bilansowa – 31.03.2023	koszty prac – 04.2023 ⁽¹⁾	zwolnienia grupowe – 04.2023 ⁽¹⁾	odpis wartości – 2Q 2023 ⁽¹⁾	wartość bilansowa – 30.04.2023 ⁽¹⁾
wartość bilansowa brutto	17 883 303	2 459 014		20 342 317	792 776	1 225 119		22 360 212
odpis gier	-5 434 306		-14 908 011	-20 342 317			-2 017 895	-22 360 212
wartość bilansowa netto	12 448 997	–	–	0	–	–	–	0

FISHING MASTERS	wartość bilansowa – 1.01.2023	koszty prac – 1Q2023	odpis wartości – 1Q 2023	wartość bilansowa – 31.03.2023	koszty prac – 04.2023 ⁽¹⁾	zwolnienia grupowe – 04.2023 ⁽¹⁾	odpis wartości – 2Q 2023 ⁽¹⁾	wartość bilansowa – 30.04.2023 ⁽¹⁾
wartość bilansowa brutto	9 157 105	2 507 809		11 664 914	809 074	2 072 037		14 546 025
odpis gier	0		-11 664 914	-11 664 914			-2 881 111	-14 546 025
wartość bilansowa netto	9 157 105	–	–	0	–	–	–	0

[1] Finalne kwoty za 2Q 2023 Spółka poda z sprawozdaniu półrocznym

Gotówkowy efekt kosztowy ograniczenia zatrudnienia, według najlepszych szacunków Zarządu, powinien wynieść ok. 1,8 mln PLN miesięcznie i powinien być widoczny począwszy od maja 2023 roku.

WOJNA NA UKRAINIE

Dodatkowo, nie można zapominać, iż 8 marca 2022 roku Grupa zaprzestała udostępniania, utrzymywania i możliwości płacenia wszystkich swoich gier w Rosji i na Białorusi, co przełożyło się na wyniki wypracowane w 2022 roku. W pierwszym kwartale 2023 roku skutki tej decyzji są jeszcze mocniej widoczne niż w pierwszym kwartale 2022 roku, gdyż dotknęły wszystkich miesięcy tego okresu sprawozdawczego.

W okresie od 1 stycznia 2023 roku do 31 marca 2023 roku nie wystąpiły inne, nietypowe zdarzenia.

4.

ISTOTNE ZDARZENIA NASTĘPUJĄCE PO ZAKOŃCZENIU OKRESU ŚRÓDROCZNEGO, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ODZWIERCIEDLONE W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA DANY OKRES ŚRÓDROCZNY

Istotnym zdarzeniem następującym po zakończeniu okresu sprawozdawczego było zamknięcie dwóch projektów i zwolnienia grupowe, co zostało opisane w nodzie powyżej, tj. „Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe”.



5.

AKTUALIZACJA STRATEGII BIZNESOWEJ GRUPY

Pandemia COVID – 19, a w szczególności wprowadzone by mu przeciwdziałać lockdowny, wpłynęła istotnie na zachowania ludzi na całym świecie i przyniosła skokowy wzrost wartości całego rynku gier mobilnych (z 88 mld USD w 2020 roku, poprzez rekordową wartość 98 mld USD w 2021 roku, do 92 mld USD w 2022 roku*). Ten Square Games podobnie jak inne podmioty z tego rynku korzystało z dobrych uwarunkowań do dalszego wzrostu. Zarząd Spółki postanowił dodatkowo wykorzystać wyjątkowy spadek cen kampanii reklamowych, aby pozyskać nowych graczy dla swojego największego produktu – gry Fishing Clash. W pierwszym kwartale 2020 roku wydatki marketingowe w Fishing Clash wyniosły ponad 18 mln PLN, a w samym kwietniu 2020 roku – ponad 19 mln PLN. Przyniosło to skokowy i rekordowy wzrost płatności w tej grze – 84,6 mln PLN w pierwszym kwartale 2020 roku oraz 44,3 mln PLN tylko w kwietniu 2020 roku.

Spółka postawiła na dalszy rozwój i dywersyfikację portfela produktów, w tym m.in. na akwizycję włoskiego studia Rortos oraz inwestycję w krakowskie studio Gamesture. Jednak zakończenie pandemii i zniesienie lockdownów po raz kolejny zmieniło układ sił na rynku. Po pierwsze, gracze pozyskani w 2020 i 2021 roku ponownie zaczęli dzielić swój czas pomiędzy różne formy spędzania czasu i ich zaangażowanie w gry mobilne oraz poświęcany im czas w naturalny sposób spadło. Po drugie, po osiągnięciu rekordowych wzrostów w czasie lockdownów, rynek gier mobilnych na nowo musiał określić swoje miejsce pośród preferowanych form spędzania czasu. Ta nagła korekta wartości rynku gier mobilnych wywołała niepewność co do dalszego rozwoju rynku i wywołała falę konsolidacji wśród największych graczy. Globalne podmioty skonsolidowały swoje aktywności wokół najsilniejszych aktywów, rezygnując często z rozwoju nowych projektów, których przyszłość była niepewna, a koszty rozwoju wysokie. Jednak obserwując najnowsze prognozy dla rynku gier mobilnych widać, że korekta wartości rynku gier mobilnych jest chwilowa, a rynek po gwałtownym wzroście wywołanym globalną pandemią wraca na swoją przed pandemiczną trajektorię wzrostu – jego wartość w 2023 roku ma sięgnąć 96 mld USD, przekraczając w kolejnych latach poziom 100 mld USD ^[1].

Obserwując konsolidację globalnego rynku gier mobilnych i efekty realizacji ambitnej strategii ekspansji, Zarząd Ten Square Games podjął decyzję, że najlepszym rozwiązaniem dla Grupy będzie koncentracja wokół jej najsilniejszych projektów, które są liderami w swoich kategoriach i umocnienie pozycji Grupy w tych niszach. Z tego powodu Zarząd podjął decyzję o zakończeniu realizacji projektów, które nie były związane ze wspieraniem najważniejszych produktów Grupy stanowiących o jej sukcesie finansowym. Grupa zrezygnowała z eksperymentowania z otwieraniem kolejnych studiów deweloperskich, czy projektów, które wykraczały poza jej specjalizację i unikalne kompetencje, aby nie odciągać uwagi organizacji, jej zespołów i zasobów od rozwoju Fishing Clash, Hunting Clash i Wings of Heroes.

[1] Newzoo global games market report premium January 2023

Ambicją Ten Square Games jest powrót jej kluczowych produktów – Fishing Clash i Hunting Clash na ścieżkę wzrostu oraz przyspieszenie procesu skalowania Wings of Heroes. To w opinii Zarządu największe silniki wzrostu wartości w najbliższym czasie. W przypadku dwóch pierwszych gier Grupa skupi się przede wszystkim na poprawie technicznej działania gier oraz jakości jej odbioru przez graczy. Aby zwiększyć poziom płatności, zespół skupi się na funkcjonalnościach poprawiających first user experience oraz zbudowaniu dodatkowych opcji monetizacyjnych dla stałych graczy.

W przypadku produktów o tak silnej pozycji na rynku i wpływie na wyniki Grupy, nawet minimalna poprawa przekłada się na materialny wzrost wyników Grupy. Dzięki nabyciu włoskiego studia Rortos, Ten Square Games znalazło się wśród wiodących graczy na rynku symulatorów lotów. Najnowsza gra tego studia w opinii Zarządu może stać się istotnym motorem wzrostu dla Grupy. Aby przyspieszyć rozwój Wings of Heroes, główny nacisk został położony na budowę głębi monetizacyjnej i wydłużenie czasu trwania rozgrywki dla gracza. Proces ten powinien istotnie przyspieszyć po wzmocnieniu zespołu Rortosa specjalistami z Ten Square Games. Ambicją zarządu Ten Square Games jest efektywne wykorzystanie wiedzy i zasobów Grupy, aby udział Rortosa w niszy symulatorów lotów (obecnie około 40%) zwiększyć do poziomów jakie w swoich kategoriach zajmują Fishing Clash i Hunting Clash (około 90%).

Dzięki skupieniu się na najważniejszych produktach oraz dopasowaniu struktury organizacyjnej Grupy do obecnego potencjału rynku oraz planów Grupy, Ten Square Games chce poprawiać rentowność, a środkami dzielić się z akcjonariuszami zgodnie z jej polityką dywidendową, która przewiduje wypłatę do 75% skonsolidowanego zysku netto Ten Square Games.



6.

WSKAZANIE CZYNNIKÓW, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ NIEGO WYNIKI W PERSPEKTYWIE CO NAJMNIJ KOLEJNEGO KWARTAŁU

W perspektywie kolejnych kwartałów 2023 roku Grupa zamierza kontynuować rozwój swojej działalności w głównych obszarach działalności i skupiać się na poprawie wyników swoich gier, tak jak to opisano w aktualizacji strategii powyżej.

Zarząd Jednostki dominującej, bacznie obserwując sytuację na rynku, a także osiąganą przez Grupę wyniki finansowe, będzie dopasowywał zakres swojej działalności do osiągniętych przychodów (płatności) w kolejnych okresach. Celem Ten Square Games jest szybka adaptacja do zmian kiedy są one wymagane. Poziom zatrudnienia, liczba prowadzonych projektów, zaangażowanie w zewnętrzne inicjatywy podlega i będzie podlegać weryfikacji, tak, aby zmaksymalizować wartość dodaną z tychże inicjatyw.

Z czynników zewnętrznych, poprawa sytuacji na rynku marketingowym, stabilizacja zachowań graczy i odwrócenie negatywnego trendu dla branży gamingowej, a także potencjalny koniec wojny na Ukrainie może się przyczynić do zwiększenia wyników Grupy.

Grupa cały czas jest narażona na ryzyko zmiany kursu walut – głównie w odniesieniu do USD/PLN (wydatki marketingowe) oraz EUR/PLN (koszt prowadzenia działalności w Niemczech i Włoszech). Wszelkie zmiany tych kursów mają również przełożenie na osiąganą przez Grupę wyniki finansowe.

Z czynników ryzyka Grupa identyfikuje także potencjalne zmiany polityk głównych sieci reklamowych typu Google, Apple, które mogą się dalej przełożyć na sposób pozyskiwania graczy, a także pojawienie się na rynku konkurencyjnych produktów.

7.

INNE INFORMACJE ISTOTNE DLA OCENY SYTUACJI KADROWEJ, MAJĄTKOWEJ, FINANSOWEJ, WYNIKU FINANSOWEGO I ICH ZMIAN ORAZ INFORMACJE, KTÓRE SĄ ISTOTNE DLA OCENY MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZOBOWIĄZAŃ PRZEZ EMITENTA

Istotną informacją dla oceny sytuacji było zamknięcie dwóch projektów i zwolnienia grupowe, co zostało opisane w nocie powyżej, tj. „Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe”.

8.

STANOWISKO ZARZĄDU EMITENTA ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIETLE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM W STOSUNKU DO WYNIKÓW PROGNOZOWANYCH

Zarząd Ten Square Games S.A. nie publikował prognoz wyników finansowych na 2023 rok.

9.

SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

10.

WSKAZANIE ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ, DOTYCZĄCYCH ZOBOWIĄZAŃ ORAZ WIERZYTELNOŚCI EMITENTA LUB JEGO JEDNOSTKI ZALEŻNEJ

Spółka Ten Square Games S.A. ani żadna z jej spółek zależnych nie była na dzień 31 marca 2023 roku oraz na dzień wydania sprawozdania finansowego, stroną postępowań sądowych, arbitrażowych bądź przed organem administracji publicznej.

11.

KREDYTY, POŻYCZKI, GWARANCJE, PORĘCZENIA

Jednostka dominująca udziela pożyczek spółkom zależnym i stowarzyszonym. Pożyczki są udzielane na warunkach rynkowych. W lutym 2023 r. podmiot stowarzyszony dokonał całkowitej spłaty pożyczki z 2022 r., wraz z należnymi odsetkami.

W pierwszym kwartale 2023 r. jednostka dominująca nie udzieliła nowych pożyczek podmiotom powiązanim ani stowarzyszonym. Saldo pożyczek dla spółek powiązanych, udzielonych w poprzednich latach wynosi 1,1 mln PLN na 31.03.2023 r. Zgodnie z umowami, pożyczki powinny zostać spłacone do 30 września 2023 r.

W pierwszym kwartale 2023 r. Spółka nie udzieliła pożyczek podmiotom niepowiązanim. Pożyczki udzielone w poprzednich latach zostały spłacone wraz z należnymi odsetkami w 2022 r.

Ten Square Games S.A., ani żadna z jej spółek zależnych, nie była na dzień 31 marca 2023 roku oraz na dzień wydania sprawozdania finansowego, stroną innych umów kredytowych lub pożyczkowych. Emitent oraz spółki zależne nie udzielały także poręczeń ani gwarancji w okresie objętym sprawozdaniem.



ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejszy raport za okres od 1 stycznia do 31 marca 2023 roku został podpisany i zatwierdzony do publikacji przez Zarząd Ten Square Games S.A. w dniu 22 maja 2023 roku.

PREZES ZARZĄDU

Maciej Zużatek

CZŁONEK ZARZĄDU

Andrzej Ilczuk

CZŁONEK ZARZĄDU

Janusz Dziemidowicz

CZŁONEK ZARZĄDU

Wojciech Gattner

CZŁONEK ZARZĄDU

Magdalena Jurewicz

Wrocław, 22 maja 2023 roku