



ten square_games

2023

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI**

Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A.
oraz Spółki Ten Square Games S.A.
za okres 01.01.2023 – 31.12.2023



Wrocław, 25 marca 2024 r.

Szanowni Akcjonariusze,

2023 rok był burzliwym rokiem na rynku gier mobilnych. Był to również niezwykle wymagający czas dla Ten Square Games. Pomimo wyzwań, z którymi przyszło nam się zmierzyć, mam poczucie, że jako organizacja jesteśmy silniejsi niż kiedykolwiek, a zespół, który pracuje z nami to nie tylko świetni specjaliści w swoich profesjach, ale również osoby, które doskonale rozumieją priorytety strategiczne Grupy i wspierają nas, jako Zarząd, w realizacji naszych zadań.

Strukturalne zmiany na rynku gier mobilnych, zaostrzająca się konkurencja przede wszystkim o uwagę i czas użytkownika oraz wielość realizowanych przez nas projektów przyczyniły się do pogorszenia wyników naszych głównych tytułów. Dlatego w obliczu kolejnych wyzwań rynkowych podjęliśmy decyzję o rewizji dotychczasowej strategii Ten Square Games. Jej celem było zapewnienie Grupie bezpieczeństwa finansowego na czas turbulencji rynkowych i perspektywę rozwoju w przyszłości, w tym powrotu do tworzenia nowych tytułów. Aby to zrealizować niezbędne było przede wszystkim zadbanie o rozwój i poziom płatności generowanych przez główne projekty Grupy, które decydują o jej wynikach finansowych.

Dzięki nowemu podejściu do rozwoju gier oraz projektom podnoszącym ich efektywność finansową np. TSG Store, już od trzeciego kwartału obserwowaliśmy poprawę wyników w głównych projektach. Dobrze je widać również w grze Wings of Heroes – zarówno w poziomie retencji i monetyzacji gry, jak również w rosnących płatnościach w ostatnim kwartale 2023 roku.

Szybka restrukturyzacja działalności oraz podjęte inicjatywy oszczędnościowe już przynoszą efekty i będą procentować w przyszłości. Zapewniły nam one możliwość regularnego generowania przepływów pieniężnych oraz wypłatę w czerwcu 2023 roku 52 mln PLN w postaci dywidendy dla akcjonariuszy w czasie, w którym wiele studiów deweloperskich przestało funkcjonować lub musiało istotnie ograniczyć swoją działalność. Dzięki odporności naszego modelu biznesowego, zaangażowaniu całego zespołu w realizację priorytetów strategicznych kończymy 2023 rok zyskiem netto na poziomie 15,2 mln PLN oraz wynikiem skorygowana EBITDA na poziomie 118,6 mln PLN. Dynamiczna poprawa wyników w trzecim i czwartym kwartale 2023 roku pokazuje w pełni skuteczność podejmowanych przez nas działań po zmianie strategii Grupy. To właśnie dzięki temu mogliśmy podzielić się po raz kolejny z akcjonariuszami środkami, które systematycznie generujemy. Na początku 2024 roku przeprowadziliśmy program skupu akcji własnych o rekordowej do tej pory wysokości niemalże 115 mln PLN traktując go jako alternatywę dla dywidendy za 2023 rok.

To wszystko nie byłoby to jednak możliwe bez trudnych decyzji i pracy wykonanej przez całą organizację w 2023 roku. Dzięki skupieniu się na głównych produktach, optymalizacji kosztowej oraz usprawnianiu procesów operacyjnych Grupy jesteśmy teraz gotowi zrobić krok naprzód. Dlatego, gdy rynek gier zmagają się z falą restrukturyzacji i zamykania kolejnych tytułów, Ten Square Games wchodzi na całkiem nowy etap swojej działalności w 2024 roku.

Naszym priorytetem pozostanie zdrowy rozwój istniejących gier, które odpowiadają za nasze bezpieczeństwo finansowe, pozwalają nam budować wartość dla naszych akcjonariuszy oraz dzielić się z nimi wypracowanymi środkami, nawet w tak burzliwym i obciążonym zdarzeniami jednorazowymi okresie jak miniony rok. Będziemy również kontynuować rozwój innowacyjnych projektów, jak np. TSG Store. Dodatkowo, aby wzmocnić swoją pozycję na rynku gier mobilnych w 2024 roku chcemy powrócić do testowania pomysłów na nowe tytuły. Naszą ambicją jest aktywne wykorzystanie zmian na rynku gier i nowych technologii do rozwoju firmy i budowania przewagi konkurencyjnej. Pomogą nam w tym wnioski z dotychczasowych projektów oraz wypracowane w 2023 roku metody pracy, a także coraz efektywniejsze wykorzystanie najnowszych rozwiązań technologicznych, w tym tych opartych na sztucznej inteligencji. Ich zastosowanie w analizie danych i trendów rynkowych, tworzeniu szaty graficznej, procesach lokacji wydarzeń w grach, czy w funkcjonalnościach podnoszących jakość doświadczenia użytkowników, pozwoli nam nie tylko efektywniej działać, ale również szybciej i lepiej odpowiadać na potrzeby graczy.

Chociaż na chwilę obecną decyzje o rozpoczęciu prac nad konkretnym tytułem jeszcze nie zapadły, to naszym celem jest weryfikacja, czy któryś z nich może w przyszłości stać się kolejnym filarem naszej działalności. Decyzje o rozpoczęciu prac nad konkretnym projektem będą zależeć od wyników wieloetapowych testów i analiz. Na tym etapie nie wiążą się z tym planem dodatkowe nakłady finansowe, ani wzrost zatrudnienia.

Dziękuję Państwu za aktywne śledzenie naszych poczynąń oraz dzielenie się z nami opiniami i spostrzeżeniami. Są one dla nas ważne. Będziemy wdzięczni za Państwa dalsze wsparcie. Jestem przekonany, że 2024 rok będzie przelotowym rokiem dla Ten Square Games!

Z poważaniem,
Andrzej Ilczuk
Prezes Zarządu

SPIS TREŚCI

1.	PODSTAWOWE INFORMACJE	5
2.	PROFIL DZIAŁALNOŚCI	10
3.	NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY	11
4.	WYBRANE DANE FINANSOWE	12
4.1.	KOMENTARZ DO WYNIKÓW – SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	14
4.2.	KOMENTARZ DO WYNIKÓW – SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ	20
4.3.	KOMENTARZ DO WYNIKÓW – SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	21
5.	INFORMACJE O PODSTAWOWYCH PRODUKTACH/USŁUGACH WRAZ Z OKREŚLENIEM WARTOŚCIOWYM I ILOŚCIOWYM ORAZ UDZIAŁEM POSZCZEGÓLNYCH PRODUKTÓW/USŁUG ORAZ OKREŚLENIEM ZMIAN W TYM ZAKRESIE W DANYM ROKU OBROTOWYM	22
6.	INFORMACJE O RYNKACH ZBYTU, Z PODZIAŁEM NA RYNKI KRAJOWE I ZAGRANICZNE ORAZ INFORMACJE O ŹRÓDŁACH ZAOPATRZENIA W MATERIAŁY DO PRODUKCJI, W TOWARY I USŁUGI, Z OKREŚLENIEM UZALEŻNIENIA OD JEDNEGO LUB WIĘCEJ ODBIORCÓW I DOSTAWCÓW	23
7.	ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA	25
8.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA	34
9.	WSKAZANIE CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH ISTOTNY WPŁYW NA SPRAWOZDANIE FINANSOWE	36
10.	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	38
11.	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY	39
12.	ISTOTNE ZDARZENIA NASTĘPUJĄCE PO ZAKOŃCZENIU OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ODZWIERCIEDLONE W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA DANY OKRES	40
13.	OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROZEŃ, Z OKREŚLENIEM, W JAKIM STOPNIU EMITENT JEST NA NIE NARAŻONY	42
14.	CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU PRZEDSIĘBIORSTWA EMITENTA	44
15.	UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY	45
16.	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	46
17.	SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI	46
18.	KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA, GWARANCJE	47
19.	NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH	48

20.	POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)	49
21.	INSTRUMENTY FINANSOWE	49
22.	INFORMACJE O ZAWARTYCH UMOWACH ZNACZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI EMITENTA, W TYM ZNANYCH EMITENTOWI UMOWACH ZAWARTYCH POMIĘDZY AKCJONARIUSZAMI, UMOWACH UBEZPIECZENIA, WSPÓŁPRACY LUB KOOPERACJI	50
23.	OCENA ZARZĄDZANIA ZASOBAMI FINANSOWYMI, Z UWZGLĘDNIENIEM ZDOLNOŚCI WYWIĄZYWANIA SIĘ Z ZACIĄNIĘTYCH ZOBOWIĄZAŃ, ORAZ OKREŚLENIE EWENTUALNYCH ZAGROŻEŃ I DZIAŁAŃ, JAKIE EMITENT PODJĄŁ LUB ZAMIERZA PODJĄĆ W CELU PRZECIWDZIAŁANIA TYM ZAGROŻENIOM	52
24.	OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH, W TYM INWESTYCJI KAPITAŁOWYCH, W PORÓWNIANIU DO WIELKOŚCI POSIADANYCH ŚRODKÓW, Z UWZGLĘDNIENIEM MOŻLIWYCH ZMIAN W STRUKTURZE FINANSOWANIA TEJ DZIAŁALNOŚCI	53
25.	INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH	54
26.	OPIS ISTOTNYCH POZYCJI POZABILANSOWYCH W UJĘCIU PODMIOTOWYM, PRZEDMIOTOWYM I WARTOŚCIOWYM	54
27.	WARTOŚĆ WYNAGRODZEŃ, NAGRÓD LUB KORZYŚCI, W TYM WYNIKAJĄCYCH Z PROGRAMÓW MOTYWACYJNYCH LUB PREMIOWYCH OPARTYCH NA KAPITALE EMITENTA DLA OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH, NADZORUJĄCYCH ALBO CZŁONKÓW ORGANÓW ADMINISTRUJĄCYCH EMITENTA	55
28.	UMOWA Z AUDYTOREM	57
29.	INFORMACJE O TRANSAKCJACH ZAWARTYCH PRZEZ EMITENTA LUB JEDNOSTKĘ OD NIEGO ZALEŻNĄ Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI NA INNYCH WARUNKACH NIŻ RYNKOWE, WRAZ Z ICH KWOTAMI ORAZ INFORMACJAMI OKREŚLAJĄCYMI CHARAKTER TYCH TRANSAKCJI	58
30.	EMISJA PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH – WYKORZYSTANIE WPŁYWÓW Z EMISJI PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM	58
31.	ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA PRZEDSIĘBIORSTWEM EMITENTA I JEGO GRUPĄ KAPITAŁOWĄ	59
32.	UMOWY ZAWARTE MIĘDZY EMITENTEM A OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI, PRZEWIDUJĄCE REKOMPENSATĘ W PRZYPADKU REZYGNACJI LUB ZWOLNIENIA Z ZAJMOWANEGO STANOWISKA BEZ WAŻNEJ PRZYCZYNY LUB GDY ICH ODWOŁANIE LUB ZWOLNIENIE NASTĘPUJE Z POWODU POŁĄCZENIA EMITENTA PRZEZ PRZEJĘCIE	59
33.	INFORMACJE O WSZELKICH ZOBOWIĄZANIACH WYNIKAJĄCYCH Z EMERYTUR I ŚWIADCZEŃ O PODOBNYM CHARAKTERZE DLA BYŁYCH OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH, NADZORUJĄCYCH ALBO BYŁYCH CZŁONKÓW ORGANÓW ADMINISTRUJĄCYCH ORAZ O ZOBOWIĄZANIACH ZACIĄGNIĘTYCH W ZWIĄZKU Z TYMI EMERYTURAMI	60
34.	SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ BIZNESU (ESG)	61
35.	ZASADY ŁADU KORPORACYJNEGO – DOBRE PRAKTYKI	82
	ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI	83



PODSTAWOWE INFORMACJE



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

Grupa kapitałowa Ten Square Games S.A. składa się z jednostki dominującej oraz spółek zależnych. Ten Square Games S.A. (dalej także „Jednostka dominująca” lub „TSG”) powstała z przekształcenia spółki Ten Square Games Sp. z o.o., co zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w dniu 20 listopada 2017 roku.

Na dzień 31.12.2023 roku skład organów zarządzających i nadzorujących jest następujący:

Zarząd:

- » **Andrzej Ilczuk** – Prezes Zarządu;
- » **Janusz Dziemidowicz** – Członek Zarządu;
- » **Magdalena Jurewicz** – Członek Zarządu.

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

1. W dniu 13 stycznia 2023 roku 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.
2. 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.
3. 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.

Skład akcjonariatu Jednostki dominującej na dzień 31.12.2023 roku jest następujący:

AKCJONARIUSZ	liczba akcji na 31.12.2023	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy ^[1]	2 487 288	33,90%	2 487 288	33,90%
akcje własne nabyte przez Spółkę	70 000	1,00%	70 000	1,00%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	4 777 534	65,10%	4 777 534	65,10%
RAZEM	7 334 822	100,00%	7 334 822	100,00%

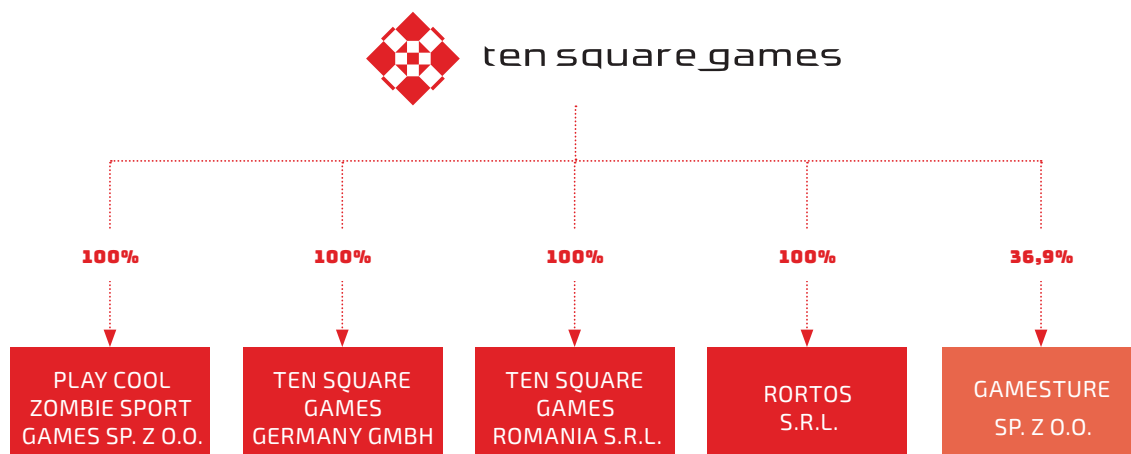
Po dniu 31.12.2023 roku miały miejsce zmiany stanu posiadania akcji. Poniższa tabela przedstawia akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio, co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy według stanu na dzień 25.03.2024 roku:

AKCJONARIUSZ	liczba akcji na 25.03.2024	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy ^[1]	1 996 730	27,22%	1 996 730	27,22%
akcje własne nabyte przez Spółkę	992 702	13,53%	992 702	13,53%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	4 345 390	59,25%	4 345 390	59,25%
RAZEM	7 334 822	100,00%	7 334 822	100,00%

Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych Emitenta z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych, w szczególności papierów wartościowych, instrumentów finansowych, wartości niematerialnych i prawnych oraz nieruchomości, w tym inwestycji kapitałowych dokonanych poza jego grupą jednostek powiązanych, oraz opis metod finansowania.

[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. Fundacje Rodzinne związane z Maciejem Popowiczem oraz Arkadiuszem Pernalem, założycielami Spółki.

Poniższy schemat przedstawia powiązania Emitenta z innymi podmiotami wg stanu na 31.12.2023 roku oraz na dzień publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2023 rok:



W dniu 14 października 2015 roku została zarejestrowana pierwsza spółka zależna Play Cool Zombie Sport Games Sp. z o.o.

W dniu 29 sierpnia 2016 roku została zarejestrowana Tiny Dragon Adventure Games Sp. z o.o.

W dniu 17 listopada 2017 roku została zarejestrowana Fat Lion Games Sp. z o.o.

Ten Square Games Germany GmbH została założona w dniu 7 grudnia 2020 roku (data umowy spółki) oraz wpisana do rejestru handlowego w dniu 25 stycznia 2021 roku.

Ten Square Games Romania S.r.l. została założona w dniu 17 maja 2021 roku (data umowy spółki) oraz wpisana do rejestru handlowego w dniu 28 czerwca 2021 roku.

Ten Square Games S.A. nabyło 100% udziałów spółki Rortos S.r.l. w dniu 5 lipca 2021 roku, w wykonaniu postanowień umowy zobowiązującej do sprzedaży zawartej w dniu 30 czerwca 2021 r.

Ten Square Games (Israel) Ltd. została założona w dniu 15 lutego 2022 roku (data umowy spółki) oraz wpisana do rejestru handlowego w dniu 20 lutego 2022 roku.

Ten Square Games S.A. nabyło 24,8% udziałów spółki Gamesture Sp. z o.o. w dniu 11 marca 2022 roku. 31 stycznia 2023 roku Ten Square Games S.A. nabyło 12% udziałów spółki Gamesture Sp. z o.o. (co zostało zarejestrowane w sądzie w dniu 17 marca 2023 roku) i posiada obecnie 36,9% udziałów tej spółki.

W dniu 22 czerwca 2023 roku została połączona włoska spółka Reludo S.r.l ze spółką Rortos S.r.l. Był to krok techniczny, ułatwiający administrację wewnątrz Grupy. Zmiana ta w żaden sposób nie wpłynęła na prowadzenie działalności przez Grupę.

W dniu 20.10.2023 roku Spółka otrzymała potwierdzenie z właściwego rejestru handlowego o likwidacji spółki Ten Square Games (Israel) Ltd. Likwidacja została przeprowadzona dobrowolnie tj. na wniosek Spółki oraz w trybie przyspieszonym, zgodnie z lokalnie obowiązującymi przepisami. Grupa niemalże od roku nie prowadziła działalności operacyjnej w Izraelu, stąd zamknięcie spółki nie miało wpływu na działalność Grupy.

W dniu 14.12.2023 roku zostało zarejestrowane połączenie spółek Fat Lion Games Sp. z o.o. i Tiny Dragon Adventure Games Sp. z o.o. ze spółką Play Cool Zombie Sport Games Sp. z o.o. Połączenie spółek jest krokiem technicznym, ułatwiającym raportowanie spółek zależnych i nie wpływa na działalność biznesową Grupy.



2.

PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Działalność Grupy i Jednostki Dominującej skupia się na projektowaniu, produkcji, dystrybucji oraz rozwijaniu gier na urządzenia mobilne oraz stacjonarne (gry przeglądarkowe). Produkty Grupy oferowane są poprzez najistotniejsze platformy mobilne – przede wszystkim iOS oraz Android – oraz poprzez portale internetowe. W drugiej połowie 2023 roku, Grupa uruchomiła również własny sklep internetowy, w którym dystrybuje produkty dostępne w dwóch największych produktach Grupy – Fishing Clash i Hunting Clash, jako alternatywę dla graczy zainteresowanych nabyciem produktów lub ofert w tych tytułach.

Portfolio gier Grupy rozwijane jest w modelu free to play (F2P), w ramach którego pobranie gry jest bezpłatne, a przychody pochodzą z następujących źródeł:

PRZYCHODY

MIKROPŁATNOŚCI

- » 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

3.

NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY

W czwartym kwartale, jak i w całym 2023 roku do najważniejszych produktów Grupy generujących przychód należały:



GRA
MOBILNA

FISHING CLASH

DATA
PREMIERY

soft launch: 06.2016

global launch: 10.2017

Mobilna gra wędkarska. Gracze mają możliwość wzięcia udziału w sportowej rywalizacji pomiędzy wędkarzami w doskonałej grafice 3D. Od swojej premiery w październiku 2017 roku Fishing Clash zbudował pozycje najważniejszej mobilnej gry wędkarskiej na świecie generując w 2023 roku ponad 274 mln PLN płatności. Fishing Clash jest największą grą Grupy, w 2020 roku tytuł trafił do pierwszej 50 najczęściej zarabiających gier w sklepie Google Play. W 2023 roku gra została wzbogacona o nowe duże funkcjonalności, a gracze zyskali możliwość nabywania produktów w grze w dodatkowy sposób – poprzez sklep uruchomiony przez Ten Square Games. W 2023 roku Ten Square Games nawiązało współpracę z Major League Fishing dzięki temu gracze mogli doświadczyć turniejowych emocji w czasie rzeczywistym w grze. Było to pierwsze tego typu wydarzenie w grze stworzone we współpracy z największą ligą wędkarską w Stanach Zjednoczonych.



GRA
MOBILNA

HUNTING CLASH

DATA
PREMIERY

soft launch: 11.2019

global launch: 08.2020

Produkt kierowany do szerokiego grona graczy, skupiający się na kolekcjonowaniu i rywalizacji. Gra charakteryzuje się zaawansowaną grafiką 3D oraz realistycznie animowanymi zwierzętami. Gracz ma okazję zostać najlepszym myśliwym na świecie dzięki polowaniu na wiele gatunków zwierząt oraz kolekcjonowaniu różnych rodzajów broni. Gra od swojej premiery w trzecim kwartale 2020 roku znalazła się w gronie 200 najlepiej zarabiających gier na platformie Android w USA, generując w 2022 roku ponad 110 mln PLN płatności. W 2023 roku Hunting Clash został pierwszą w historii grą mobilną, w której dzięki współpracy z marką Beretta gracze mogli doświadczyć kontaktu z replikami oryginalnych modeli broni tej marki oraz zapoznać się z jej pozostałymi artykułami. W drugiej połowie 2023 roku oferta Hunting Clash również wzbogaciła się o nowy kanał dystrybucji dzięki włączeniu jej do TSG Store.



GRA
MOBILNA

WINGS OF HEROES

DATA
PREMIERY

soft launch: 08.2022

global launch: 10.2022

Gra samolotowa osadzona w czasie II wojny światowej, w której gracze mają szansę wziąć udział w bitwach rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Gracze korzystają z najbardziej kultowych samolotów danej epoki i odkrywają lokacje inspirowane prawdziwymi miejscami, w których toczyły się historyczne bitwy. Gracze Wings of Heroes mogą poczuć prawdziwą akcję, rywalizując między sobą. Gra jest w początkowej fazie swojego rozwoju i została wydana w październiku 2022 roku. W 2023 roku gra została istotnie przebudowana oraz wzbogacona o nowe treści i narzędzia monetyzacyjne. Efekty tych działań są obiecujące, a Wings of Heroes jest intensywnie rozwijane, aby stać się najlepszą grą w swojej kategorii dostępną na rynku.

4.

WYBRANE DANE FINANSOWE

DANE SKONSOLIDOWANE

	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2022 – 31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2022 – 31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]
SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW				
Płatności	443 682 194	541 323 864	97 977 695	115 462 719
Przychody	436 076 377	537 823 398	96 298 113	114 716 080
Koszt własny sprzedaży	72 717 283	70 095 174	16 058 052	14 951 085
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	3 517 848	71 957 512	776 841	15 348 316
Zysk (strata) brutto	17 047 571	62 704 665	3 764 590	13 374 713
Zysk (strata) netto	15 207 141	51 601 126	3 358 171	11 006 362
EBITDA	101 530 925	111 274 749	22 420 927	23 734 562
EBITDA skorygowana	118 583 928	140 114 836	26 186 717	29 886 064

	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2022 – 31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2022 – 31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]
RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH				
Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej	121 505 029	137 947 374	26 831 779	29 423 751
Przeptywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-26 569 103	-55 504 342	-5 867 216	-11 838 906
Przeptywy pieniężne netto z działalności finansowej	-58 440 302	-95 218 427	-12 905 287	-20 309 798

	PLN		EUR	
	31.12.2023	31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]	31.12.2023	31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]
SKONSOLIDOWANY BILANS				
Aktywa trwałe	215 778 681	314 138 189	49 627 112	66 981 852
Aktywa obrotowe	242 324 613	206 569 696	55 732 432	44 045 650
Kapitał własny	291 010 934	340 075 853	66 929 838	72 512 389
Zobowiązania długoterminowe	29 464 924	68 220 992	6 776 661	14 546 364
Zobowiązania krótkoterminowe	137 627 436	112 411 040	31 653 045	23 968 749

[1] przekształcenie danych porównawczych zostało przedstawione w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym opublikowanym razem z niniejszym Sprawozdaniem Zarządu.

DANE JEDNOSTKOWE

	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2022 – 31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2022 – 31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]
SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW				
Płatności	401 246 559	501 237 155	88 606 695	106 912 347
Przychody	393 835 380	499 192 286	86 970 095	106 476 182
Koszt własny sprzedaży	50 686 716	50 215 977	11 193 074	10 710 914
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-5 505 657	69 859 370	-1 215 806	14 900 789
Zysk (strata) brutto	16 221 212	63 311 936	3 582 107	13 504 242
Zysk (strata) netto	16 662 194	54 512 876	3 679 488	11 627 429
EBITDA	91 463 773	99 240 007	20 197 812	21 167 589
EBITDA skorygowana	108 380 534	127 061 177	23 933 516	27 101 759

	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2022 – 31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2022 – 31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]
RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH				
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	117 341 920	123 937 834	25 912 446	26 435 560
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-25 905 896	-53 037 300	-5 720 761	-11 312 693
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-50 067 787	-92 486 169	-11 056 397	-19 727 016

	PLN		EUR	
	31.12.2023	31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]	31.12.2023	31.12.2022 [dane przekształcone ^[1]]
JEDNOSTKOWY BILANS				
Aktywa trwałe	242 263 113	322 104 969	55 718 287	68 680 562
Aktywa obrotowe	215 985 365	176 390 714	49 674 647	37 610 762
Kapitał własny	297 603 147	326 557 631	68 445 986	69 629 977
Zobowiązania długoterminowe	27 952 511	65 893 032	6 428 820	14 049 987
Zobowiązania krótkoterminowe	132 692 820	106 045 020	30 518 128	22 611 360

[1] przekształcenie danych porównawczych zostało przedstawione w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym opublikowanym razem z niniejszym Sprawozdaniem Zarządu.

4.1. KOMENTARZ DO WYNIKÓW – SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

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 wypływu 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 księgowañ (plan motywacyjny oraz odraczanie 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 odraczania 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.



PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH PŁATNOŚCI NA GRY PO KWARTAŁACH

GRA	1Q2022 ^[1]	2Q2022 ^[1]	3Q2022 ^[1]	4Q2022 ^[1]	1Q2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023
Fishing Clash	95 650 325	84 252 690	88 628 710	86 850 540	72 557 817	63 193 703	69 737 485	68 742 753
Hunting Clash	32 234 201	24 943 967	32 485 717	32 696 199	32 395 570	24 412 492	27 311 328	26 377 409
Let's Fish	3 099 293	2 394 146	2 380 160	2 490 229	2 172 122	1 852 363	1 614 321	1 890 369
Wild Hunt	2 790 545	2 517 568	2 666 554	2 606 582	2 352 751	1 998 176	1 812 965	1 966 785
Airline Commander	2 879 778	3 048 100	3 717 211	3 046 180	2 627 214	2 311 324	2 502 013	2 024 181
Real Flight Simulator	3 694 286	4 047 377	4 307 017	4 615 007	4 321 619	4 284 991	4 741 534	4 831 211
Wings of Heroes		89 199	673 688	4 496 408	5 769 225	2 071 904	1 757 393	1 927 802
pozostałe	1 980 865	1 991 301	2 444 425	1 605 596	1 396 720	1 101 617	922 288	702 749
RAZEM PŁATNOŚCI^[2]	142 329 293	123 284 348	137 303 482	138 406 741	123 593 038	101 226 570	110 399 327	108 463 259
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	4 937 513	908 931	1 505 185	-3 855 149	-201 742	-1 276 770	-565 728	1 187 383
Przychód odroczoney w czasie (durable)	2 845 786	-217 105	-6 077 959	-3 547 668	-5 941 631	4 982 653	-4 261 715	-1 528 267
RAZEM PRZYCHODY	150 112 592	123 976 174	132 730 708	131 003 924	117 449 665	104 932 453	105 571 884	108 122 375

- [1] przekształcenie danych porównawczych zostało przedstawione w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym opublikowanym razem z niniejszym Sprawozdaniem Zarządu.
- [2] pod pojęciem płatności Grupa wykazuje przychody niepomniejszone o przychód odroczoney 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

GRA	1Q2022	2Q2022	3Q2022	4Q2022	1Q2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023
Fishing Clash – MAU (średnia w okresie)	2 227 455	1 835 612	2 540 524	2 232 582	2 488 370	2 336 456	2 652 322	2 610 637
Hunting Clash – MAU (średnia w okresie)	1 494 746	1 257 463	1 273 923	1 458 084	1 374 262	1 097 983	2 045 553	2 626 980
Wings of Heroes – MAU (średnia w okresie)	b/d	b/d	b/d	561 094	647 832	326 576	286 786	275 390
Evergreen ^[3] – MAU (średnia w okresie)	763 829	674 729	771 631	744 403	788 326	808 083	926 249	1 008 430

- [3] Evergreen – Let's Fish i Wild Hunt

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW SPRZEDAŻY PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023
Koszty sprzedaży	79 870 756	67 589 551	78 366 429	79 303 832	69 004 470	59 814 327	56 408 680	54 346 624
marketing:	30 070 387	24 555 603	32 087 278	32 153 373	27 154 208	21 239 048	19 844 010	18 636 326
– Fishing Clash	16 110 636	13 099 412	18 769 324	15 219 141	11 180 883	11 575 445	10 919 991	10 088 652
– Hunting Clash	13 532 653	10 257 990	12 688 594	14 306 734	11 236 075	9 174 676	8 551 009	7 858 634
– Airline Commander	303 480	815 706	17 986	14 434	0	22 751	0	0
– Wings of Heroes	0	76 168	429 284	2 148 811	4 587 053	363 022	373 010	690 002
– pozostałe tytuły	123 618	306 327	182 090	464 253	150 197	103 154	0	0
prowinje	41 728 991	35 672 700	38 649 821	38 257 580	33 624 212	30 509 186	29 578 780	29 923 776
revenue share	448 775	406 178	407 005	416 458	351 645	311 614	266 734	340 298
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	5 857 302	5 193 498	5 472 331	5 932 840	6 131 380	5 531 739	5 379 572	3 831 549
usługi badania rynku gier mobilnych	308 753	366 990	399 507	318 568	291 446	297 964	262 054	223 063
pozostałe	1 456 548	1 394 582	1 350 487	2 225 014	1 451 579	1 924 776	1 077 530	1 391 612

W obliczu spadających płatności w pierwszych miesiącach 2023 roku Zarząd Ten Square Games podjął decyzję o **rewizji strategii Grupy** w kwietniu 2023 roku. Grupa zdecydowała się skupić na rozwoju trzech głównych produktów Grupy, tj. Fishing Clash, Hunting Clash oraz Wings of Heroes oraz dopasować strukturę zatrudnienia do sytuacji rynkowej i planów Grupy. W związku z powyższym Zarząd Ten Square Games podjął decyzję o wstrzymaniu dalszych prac deweloperskich w projektach Undead Clash oraz Fishing Masters. Zamknięcie tych projektów skutkowało całkowitym odpisem skapitalizowanych kosztów związanych z produkcją obu gier (łącznie odpis w wysokości 31,7 mln PLN, który obciążył wyniki Grupy w pierwszym półroczu 2023 roku). Jednocześnie, w kwietniu 2023 roku w Jednostce Dominującej została przeprowadzona redukcja zatrudnienia (zwolnienia grupowe), która objęła 110 osób (ok. 25% załogi). Z tego tytułu w drugim kwartale 2023 roku Grupa zaksięgowwała koszt odpraw w wysokości 6,4 mln PLN, z czego 3,3 mln PLN przypadło na zamknięte, kapitalizowane projekty – Fishing Masters i Undead Clash, a pozostałe 3,1 mln PLN wprost obciążyło pozostałe koszty operacyjne.

Intensywne działania wprowadzone wraz ze zmianą strategii, mające przywrócić gry Fishing Clash i Hunting Clash na ścieżkę wzrostu oraz zbudować głębię monetaryzacyjną w grze Wings of Heroes, przyniosły pozytywne efekty w drugiej połowie 2023 roku. W trzecim kwartale 2023 roku płatności wygenerowane przez gry z portfolio Grupy wzrosły o 9,1% w stosunku do drugiego kwartału 2023 roku, natomiast w czwartym kwartale udało się utrzymać zbliżony poziom płatności, jak w poprzedzającym kwartale (-1%). Bazę płatności po wyjątkowo niskim drugim kwartale 2023 roku udało się podnieść zarówno w Fishing Clash, jak i Hunting Clash. Dodatkowo, w trakcie czwartego kwartału 2023 roku nastąpiło silne umocnienie złotówki względem dolara, co w przypadku Grupy jest zjawiskiem niekorzystnym i wpływa na spadek płatności wyrażony w PLN.

Wzrost/ustabilizowanie płatności jest w linii ze wzrostem bazy użytkowników (wskaźnik MAU) dla gier Fishing Clash i Hunting Clash. Szczególny wzrost widać w grze Hunting Clash, co jest również efektem kilku featuringów platform.

Należy także zwrócić uwagę na starszy tytuł studia Rortos, tj. grę Real Flight Simulator, która w czwartym kwartale 2023 roku osiągnęła rekordowy poziom płatności od momentu dołączenia do Grupy TSG (a dla przypomnienia był to kwartał z silnym umocnieniem polskiej waluty względem USD i EUR). Jest to zasługa bieżącej pracy operacyjnej nad produktem i jego dalszym ulepszaniu.

Spadek wpływów w grze Wings of Heroes w porównaniu do początku 2023 roku związany był z gruntowną przebudową silnika gry i niemalże całkowitym wstrzymaniem wydatków marketingowych w tym czasie. Jednakże w ostatnich tygodniach 2023 roku, wraz ze wprowadzeniem dużych nowych elementów do gry Grupa obserwuje stopniowy wzrost zaangażowania graczy, który przekłada się także na wzrost płatności. Gra dalej jest w fazie intensywnej przebudowy i dokładania treści, a jej pełne możliwości monetyzacji będą możliwe do oceny w kolejnych okresach.

Grupa nie odnotowuje istotnej sezonowości sprzedaży. Poziom płatności jest uzależniony od cyklu życia danej gry, wydatków marketingowych, a także w ostatnich latach, od wprowadzanych bądź znoszonych lockdownów wywołanych pandemią COVID-19.

Koszt wytworzenia sprzedanych usług obejmuje głównie wynagrodzenia pracowników i współpracowników Grupy oraz amortyzację gier. Na poziom tych kosztów największy wpływ ma liczba aktywnych produkcji po fazie soft launchu. Ostatni soft launch gry Grupy miał miejsce w maju 2022 roku (Wings of Heroes), stąd począwszy od trzeciego kwartału 2022 roku poziom kosztów wytworzenia jest relatywnie stały i waha się w przedziale 16,7-19,3 mln PLN. Niemniej jednak, po zwolnieniach grupowych z kwietnia br. tu także Grupa odnotowała spadek poziomu kosztów z poziomu 19,3 mln PLN w pierwszym kwartale 2023 roku do 17,8 w trzecim kwartale 2023 i 16,7 mln PLN w ostatnim kwartale 2023 roku. Jest to efekt drobnego ograniczenia liczebności zespołów produktowych głównie w tytułach niebędących kluczowymi z perspektywy strategii Grupy, a czwarty kwartał to także wpływ walutowy przeliczeń EUR/PLN dla kosztów spółki zależnej Rortos.

Koszty sprzedaży to poza prowizjami dla pośredników płatności/sklepów, które są w 100% zależne od poziomu płatności, to głównie koszty marketingu gier. Wydatki marketingowe w trakcie 2023 roku były sukcesywnie zmniejszane, a głównym powodem spadku tej pozycji jest obcięcie marketingu niemal do zera dla gry Wings of Heroes od 2 kwartału 2023 roku, co jest związane z przebudową tej gry, a także mniejsze nakłady w grze Hunting Clash. Każdorazowo poziom wydatków jest dopasowywany do przewidywanego zwrotu z kampanii, tak, aby w długim terminie zmaksymalizować zysk na tytule. Krótkoterminowe zawahania w poziomie wydatków spowodowane są często czynnikami zewnętrznymi i wtedy Grupa decyduje o wstrzymaniu budżetu bądź jego większej alokacji w kolejnych okresach.

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW OGÓLNEGO ZARZĄDU PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023
koszty powtarzalne, w tym:	11 030 484	11 763 761	9 196 909	8 134 626	10 573 057	7 510 342	6 454 144	6 860 043
wynagrodzenia, usługi podwykonawców Jednostki Dominującej	5 462 957	4 675 326	3 901 884	4 457 249	4 535 148	3 682 599	3 206 869	3 070 118
koszty utrzymania spółek zależnych	1 702 087	3 362 996	1 967 808	43 979 *	1 612 988	1 134 552	1 074 407	972 177
wynajem biura i utrzymanie biura – Jednostka Dominująca	859 752	1 012 146	1 032 308	1 157 053	1 099 129	986 223	749 439	789 251
pozostałe	3 005 689	2 713 293	2 294 909	2 476 344	3 325 791	1 706 968	1 423 429	2 028 497
koszty jednorazowe, w tym:	13 065 319	764 783	6 034 268	5 560 753	6 197 949	571 870	112 185	333 406
koszty programu motywacyjnego	11 304 904	761 432	6 033 168	5 929 836	6 033 168	0	111 135	333 406
koszty M&A	1 760 415	3 351	1 100	-369 083	164 781	571 870	1 050	0
RAZEM KOSZTY OGÓLNEGO ZARZĄDU	24 095 803	12 528 544	15 231 177	13 695 379	16 771 005	8 082 212	6 566 329	7 193 449

* W trakcie 4 kwartału 2022 roku Grupa dokonała rekasyfikacji kosztów czynszu w jednej ze spółek zależnych za okres 1-3Q 2022, co spowodowało obniżenie kosztów ogólnego zarządu za cały 2022 rok o kwotę 1 mln PLN. Korekta ta została zaprezentowana pod 4 kwartałem 2022 roku.

W zakresie kosztów ogólnego zarządu, w trakcie 2023 roku kwota powtarzalnych kosztów została zredukowana o 22% w stosunku do 2022 roku. Wpływ na to miało przeprowadzenie procesu zwolnień grupowych w drugim kwartale 2023 roku, czego efektem był spadek kosztów wynagrodzeń o 13% w trzecim kwartale 2023 roku w stosunku do drugiego kwartału br. (efekt został utrzymany w czwartym kwartale 2023 roku). Z uwagi na reorganizację prac i zmniejszenie liczby aktywnych biur w różnych lokalizacjach zmniejszyły się także koszty utrzymania spółek zależnych oraz biur.

Pierwszy kwartał 2023 roku był ostatnim kwartałem, w którym Grupa rozpoznawała niegotówkowy koszt programu motywacyjnego z 2020 roku. Koszt ten był równy w czasie i wynosił 6 mln PLN na kwartał począwszy od drugiego kwartału 2020 roku do pierwszego kwartału 2023 roku. W trzecim i czwartym kwartale 2023 roku Spółka rozpoznała koszty retencyjnego planu motywacyjnego dla kluczowych pracowników realizowanego w oparciu o akcje własne Spółki nabyte w ramach skupu akcji na GPW, jest to jednakże istotnie niższa wartość w porównaniu do poprzednich programów i wynosi łącznie 657 tys. PLN z czego większość, tj. 444 tys. PLN przypada na koszty ogólnego zarządu.

UZGODNIENIE WYNIKU OPERACYJNEGO DO WSKAŹNIKA EBITDA SKORYGOWANA PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023
Zysk na działalności operacyjnej (EBIT)	29 169 746	17 277 812	21 453 259	4 056 695	-14 413 939	9 638 991	25 032 085	-16 739 289
amortyzacja (bez części kapitalizowanej)	2 742 054	3 725 224	3 413 622	5 654 094	4 977 704	5 038 746	4 969 493	4 808 603
odpisy z tytułu trwałej utraty wartości	0	8 467 149	671 272	14 643 822	26 572 925	5 117 065	0	46 528 541
EBITDA	31 911 800	29 470 185	25 538 153	24 354 611	17 136 690	19 794 802	30 001 578	34 597 855
niegotówkowy wpływ programu motywacyjnego (bez części kapitalizowanej)	12 303 319	-236 983	6 033 168	5 542 348	6 033 168	0	164 217	492 655
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie – consumable	-3 456 258	-636 252	-1 053 630	2 698 604	141 218	893 739	396 007	-831 170
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie – durable	-1 859 303	-316 187	4 254 570	2 483 367	4 159 142	-3 487 857	2 983 207	1 069 780
koszty potencjalnych i zrealizowanych akwizycji (M&A) oraz przegląd opcji strategicznych	1 760 415	0	0	-370 132	163 381	570 120	0	0
darowizny na rzecz OPP – wojna w Ukrainie	1 000 000	0	0	0	0	0	0	0
odprawy – zwolnienia grupowe	0	0	0	0	0	3 146 532	0	0
pozostałe wydarzenia jednorazowe	248 368	0	24 886	419 787	0	1 022 240	117 035	19 589
EBITDA skorygowana	41 908 341	28 280 763	34 797 147	35 128 585	27 633 599	21 939 576	33 662 044	35 348 709

W czwartym kwartale 2023 roku, w toku przygotowań do zamknięcia roku, Grupa przeprowadziła testy na utratę wartości aktywów. Największym składnikiem aktywów, który podlegał testom jest niewątpliwie wartość firmy wynikająca z nabycia udziałów we włoskiej spółce Rortos.

Rortos S.r.l posiada w swoim portfolio 3 duże gry, które generują bieżące przepływy pieniężne oraz kilka mniejszych projektów. Główne gry to Real Flight Simulator, Airline Commander oraz Wings of Heroes. Poziom przepływów gotówkowych w dwóch pierwszych tytułach jest stosunkowo stały na przestrzeni ostatnich lat i stanowi główne źródło utrzymania studia. Najnowsza produkcja, tj. gra Wings of Heroes, jest w fazie intensywnej przebudowy, pracuje nad nią zespół wybitnych specjalistów zarówno z Polski jak i Włoch, a istotna poprawa parametrów gry wydaje się być perspektywą czasu. Pierwotne modele służące do rozpoznania nabycia spółki opierały się na stabilnych przepływach dla gier Real Flight Simulator oraz Airline Commander, co faktycznie ma miejsce, oraz na istotnym wpływie na wyniki nowego tytułu już w 2023 i 2024 roku. Mając na uwadze specyfikę branży, ten model jest obarczony w sposób oczywisty olbrzymią niepewnością. Na dzień bilansowy Zarząd Jednostki Dominującej uważa, że dalsza realizacja planów Rortos i wzrost wartości Wings of Heroes są możliwe, ale ich tempo jest wolniejsze i wynika ze specyfiki rozwoju produktów F2P. Zgodnie z MSR 36 Zarząd Spółki zdecydował o utworzeniu odpisu wartości firmy. W wyniku przeprowadzonego testu dokonano ujęcia straty (odpisu aktualizującego) z tytułu utraty wartości firmy spółki Rortos SRL w łącznej kwocie 9,4 mln EUR (40,8 mln PLN). Jednocześnie zmianie uległa szacowana kwota do wypłaty w postaci płatności earnout. Spadek zobowiązania wyniósł 4,5 mln EUR (20,1 mln PLN). Kwota odpisu, z uwagi na swój niegotówkowy, jednorazowy charakter jest wyłącza z kalkulacji EBITDA.

Kolejnym przeprowadzonym testem był test na utratę wartości udziałów Gamesture Sp. z o.o. Jednostka dominująca posiada 36,9% udziałów w Gamesture. Spółka ta w trakcie 2023 roku również przeszła restrukturyzację, ograniczyła zatrudnienie i zamknęła projekt (Hero Legacy), który pochłaniał znaczne środki finansowe. Pomimo wszystkich tych działań, dalej spółka osiąga straty, stąd wystąpiła przesłanka do przeprowadzenia testu, w wyniku którego dokonano dodatkowego odpisu wartości w kwocie 5,4 mln PLN. Zaksięgowanie powyższego odpisu ma stricte charakter niegotówkowy i w opinii Zarządu nie wpływa na prowadzenie biznesu z perspektywy Grupy i nie oznacza w żaden sposób zmiany strategii. Zarząd Jednostki Dominującej wierzy w potencjał rozwoju Gamesture, w szczególności w nowo obranym kierunku rozwoju t.j. gier typu social wars, a pozytywny wpływ zmiany strategii Gamesture powinien być widoczny w wynikach spółki stowarzyszonej w ciągu najbliższych kilku kwartałów.

Skorygowana EBITDA w całym 2023 roku wyniosła 118,6 mln PLN w porównaniu do 140,1 mln rok wcześniej, jednakże po zmianie strategii Grupa odnotowuje wzrost tego wskaźnika i sam czwarty kwartał 2023 roku (35,4 mln PLN) to nawet nieco lepszy poziom w porównaniu do czwartego kwartału 2022 roku (35,1 mln PLN). Grupa cały czas prowadzi intensywne prace nad optymalizacją działalności operacyjnej, tak, aby na bieżąco generować wysokie przepływy pieniężne. Wynik adjusted EBITDA w znacznej mierze odpowiada bieżącym przepływom z działalności operacyjnej Grupy.

Na przychody finansowe Grupy w 2023 roku składają się powtarzalne pozycje takie jak odsetki od lokat (4,7 mln PLN), ale także zaksięgowanie aktualizacji wartości zobowiązania z tytułu earnout payments związanego z reestymacją modelu finansowego dla spółki Rortos (łączny wpływ księgowañ związanych z tym zobowiązaniem wyniósł 19,1 mln PLN).

W marcu 2022 roku Ten Square Games S.A. została udziałowcem mniejszościowym w Gamesture Sp. z o.o. (24,8% udziałów). W styczniu 2023 roku Spółka zwiększyła swoje zaangażowanie do 36,9%. Gamesture Sp. z o.o. generuje obecnie stratę netto, w związku z tym Grupa wykazała w 2023 roku 5,8 mln PLN straty z tytułu udziału w jednostkach stowarzyszonych.

Grupa zamyka 2023 rok z zyskiem netto na poziomie 15,2 mln PLN w porównaniu do 51,6 mln PLN rok wcześniej, jednakże wynik 2023 rok jest mocno obciążony przez jednorazowe zdarzenia opisane wyżej (zamknięcie projektów, zwolnienia, odpis wartości firmy i odpis inwestycji).

4.2. KOMENTARZ DO WYNIKÓW – SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

W ujęciu bilansowym rok do roku nastąpił spadek aktywów trwałych przy wzroście wartości aktywów obrotowych. W ramach grupy aktywów trwałych największy wpływ miał odpis wartości firmy oraz wycena bilansowa pozycji (-53,1 mln PLN). W tym samym czasie aktywa obrotowe uległy zwiększeniu o kwotę 35,8 mln PLN, co jest niemalże w 100% spowodowane wzrostem poziomu gotówki. Gotówka stanowi aż 35% sumy bilansowej na 31.12.2023 roku.

Po stronie pasywów, w porównaniu do 31.12.2022 roku, Grupa odnotowała spadek kapitału własnego co jest związane z wypłatą zysku w formie dywidendy (-52,3 mln PLN) i wygenerowaniem niższego niż zazwyczaj zysku netto bieżącego okresu (15,2 mln PLN). Dodatkowo, Grupa wykazała ruch na różnicach kursowych z przeliczenia w kwocie – 17,5 mln PLN, co także przyczyniło się do spadku pozycji kapitałów własnych.

W obrębie grupy zobowiązań długoterminowych nastąpiła istotna zmiana na pozycji pozostałe obowiązania (-30,2 mln PLN), która jest głównie związana z reestymacją płatności earnout (obniżenie oczekiwanej kwoty płatności) oraz rozwinięciem odsetek od zobowiązania. Na koniec 2023 roku Grupa wykazała także istotnie niższą (-4,5 mln PLN) wartość rezerwy na podatek odroczoney, co jest związane z eliminacją przejściowej różnicy podatkowej związanej z kapitalizacją kosztów nowych gier.

Zobowiązania krótkoterminowe wrosły w trakcie roku o kwotę 25,2 mln PLN, co jest związane głównie z ostrożnościowym podejściem do rozliczeń podatkowych i wykazaniem zwiększenia rezerwy na podatek w kwocie otrzymanego zwrotu podatku CIT z uwagi na trwającą w Jednostce Dominującej kontrolą podatkową, a także ze wzrostem pozostałych zobowiązań (earnout) i przychodów odroczoney w czasie (zobowiązania z tytułu umów z klientami).

Grupa zamyka 2023 rok z sumą bilansową równą 458,2 mln PLN, co oznacza spadek o 12% r/r.

4.3.

KOMENTARZ DO WYNIKÓW – SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

Grupa regularnie, co kwartał, generuje gotówkę z działalności operacyjnej. Jako zdarzenie nietypowe, w drugim kwartale 2023 roku Grupa otrzymała zwrot CIT dotyczący lat 2019 i 2020 w wysokości 12,5 mln PLN, co istotnie poprawiło poziom przepływów operacyjnych. Pozostałe kwartały nie zawierały zdarzeń nietypowych, stąd poziom wygenerowanej gotówki jest bliski poziomowi wskaźnika skorygowanej EBITDY.

Działalność inwestycyjna Grupy w 2023 roku to głównie zwiększenie zaangażowania jednostce stowarzyszonej Gamesture Sp. z o.o. (1 kwartał – 11,8 mln PLN); zwiększenie zaangażowania w funduszu inwestycyjnym Sisu o kwotę 274 tys. USD w trzecim kwartale 2023, a także udzielenie pożyczki Gamesture Sp. z o.o. w kwocie 900 tys. PLN. Wcześniej ta pozycja związana była głównie z produkcją nowych tytułów, jednakże wraz ze zmianą strategii Grupa obecnie nie prowadzi żadnych prac nad nową grą.

Działalność finansowa to najczęściej przepływy pieniężne związane z wypłatą dywidendy – w drugim kwartale 2023 roku Grupa wypłaciła dywidendę w wysokości 52,3 mln PLN. W trzecim i czwartym kwartale działalność finansowa ograniczyła się niemalże tylko do płatności odsetek od leasingowanej powierzchni biurowej.

Grupa zamyka 2023 rok wzrostem poziomu gotówki o 36,2 mln PLN.

5.

INFORMACJE O PODSTAWOWYCH PRODUKTACH/ USŁUGACH WRAZ Z OKREŚLENIEM WARTOŚCIOWYM I ILOŚCIOWYM ORAZ UDZIAŁEM POSZCZEGÓLNYCH PRODUKTÓW/USŁUG ORAZ OKREŚLENIEM ZMIAN W TYM ZAKRESIE W DANYM ROKU OBROTOWYM

Grupa skupia się na dystrybucji gier w modelu F2P (Free-2-Play), a przychody z gier są generowane głównie przez mikropłatności w grze (blisko 99% przychodów). W związku z tym Grupa nie ewidencjonuje liczby sprzedanych produktów, a jedynie wartościowe ujęcie sprzedaży. Miarą pozwalającą na określenie popularności produktu jest, w opinii Zarządu, poziom generowanych płatności dokonywanych przez aktywnych graczy oraz MAU, czyli liczba miesięcznie aktywnych użytkowników. Obie te miary zostały zaprezentowane i omówione w pkt 4.1 „Komentarz do wyników – skonsolidowane sprawozdanie z całkowitych dochodów”.



6.

INFORMACJE O RYNKACH ZBYTU, Z PODZIAŁEM NA RYNKI KRAJOWE I ZAGRANICZNE ORAZ INFORMACJE O ŹRÓDŁACH ZAOPATRZENIA W MATERIAŁY DO PRODUKCJI, W TOWARY I USŁUGI, Z OKREŚLENIEM UZALEŻNIENIA OD JEDNEGO LUB WIĘCEJ ODBIORCÓW I DOSTAWCÓW

Grupa dokonuje przypisania płatności od użytkownika do kraju (a potem kontynentu) na podstawie dostępnych raportów sprzedażowych na wybranych platformach dystrybucji.

DANE SKONSOLIDOWANE

REGION	płatności 2023	udział w płatnościach 2023	płatności 2022 [dane przekształcone ^[1]]	udział w płatnościach 2022
Ameryka Północna	195 649 736	44,1%	243 626 679	45,0%
Europa	178 022 246	40,1%	204 322 368	37,7%
w tym Polska	23 175 641	5,2%	23 219 034	4,3%
Azja	44 115 765	9,9%	62 429 087	11,5%
Ameryka Południowa	12 845 136	2,9%	14 319 633	2,7%
Australia i Oceania	9 171 990	2,1%	11 474 584	2,1%
Afryka	3 877 321	0,9%	5 151 513	1,0%
RAZEM PŁATNOŚCI	443 682 194	100,0%	541 323 864	100%
Przychód odroczone w czasie (consumable)	-856 857	N/D	3 496 480	N/D
Przychód odroczone w czasie (durable)	-6 748 960	N/D	-6 996 946	N/D
RAZEM PRZYCHODY	436 076 377	N/D	537 823 398	N/D

[1] przekształcenie danych porównawczych zostało przedstawione w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym opublikowanym razem z niniejszym Sprawozdaniem Zarządu.

Produkty Grupy są sprzedawane globalnie poprzez sieć sklepów z aplikacjami mobilnymi (Google Play, AppStore) oraz z wykorzystaniem kanałów przeglądarkowych. Płatności są dokonywane przez osoby fizyczne, natomiast Grupa otrzymuje zagregowaną kwotę od swoich pośredników (np. sklepu Google Play). Grupa posiada zawarte umowy ramowe z pośrednikami, które zostały zawarte na warunkach rynkowych. Udział agregatorów w płatnościach prezentuje tabela poniżej.

DANE SKONSOLIDOWANE

KONTRAHENT	płatności 2023	udział w płatnościach 2023	płatności 2022 [dane przekształcone ^[1]]	udział w płatnościach 2022
Google Inc.	243 360 341	54,9%	314 839 763	58,2%
Apple Distribution International	161 347 931	36,4%	194 231 052	35,9%
Xsolla Inc.	19 641 601	4,4%	0	0,0%
pozostali	19 332 321	4,3%	32 253 049	5,9%
RAZEM PŁATNOŚCI	443 682 194	100,0%	541 323 864	100,0%
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	-856 857	N/D	3 496 480	N/D
Przychód odroczoney w czasie (durable)	-6 748 960	N/D	-6 996 946	N/D
RAZEM PRZYCHODY	436 076 377	N/D	537 823 398	N/D

[1] Przekształcenie danych porównawczych zostało przedstawione w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym opublikowanym razem z niniejszym Sprawozdaniem Zarządu.

Koszty ponoszone przez Grupę obejmują koszty produkcji, utrzymania, dystrybucji oraz marketingu gier. Koszty produkcji i utrzymania tytułów to w większości wynagrodzenia dla pracowników oraz współpracowników. Koszty dystrybucji to prowizje dla pośredników (sklepów mobilnych, agregatorów płatności). Koszty marketingu dotyczą kosztów kampanii marketingowych realizowanych przez pośredników. W żadnym z tych przypadków Grupa nie ma obowiązku współpracy z danym podmiotem (brak podpisanych umów długoterminowych, współpraca oparta każdorazowo na zleceniach) i w związku z tym Grupa nie identyfikuje istotnego uzależnienia od dostawców.



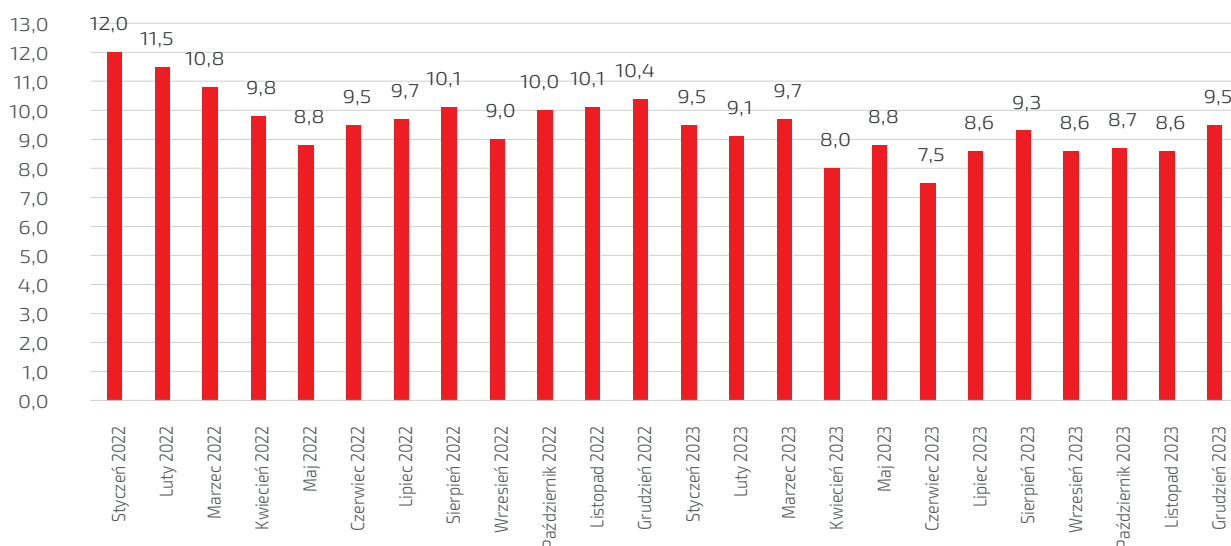


ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA

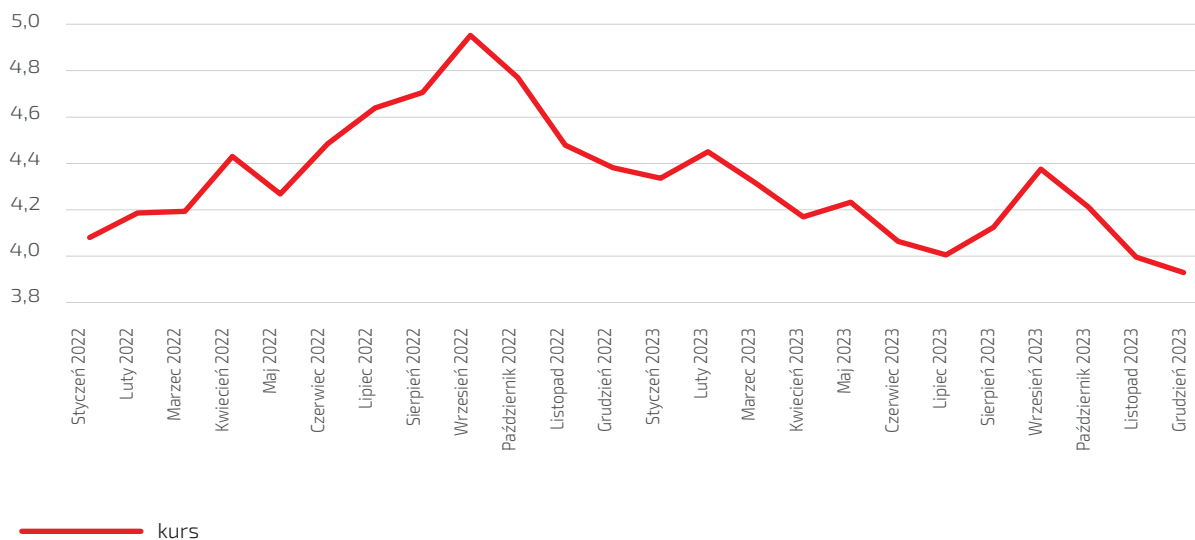
W 2023 roku całkowity poziom płatności Grupy wyniósł 443,7 mln PLN i był niższy o 18% w stosunku do 2022 roku. To głównie efekt negatywnych trendów na rynku gier mobilnych, z którymi Grupa Ten Square Games mierzyła się w pierwszej połowie 2023 roku oraz spadającego kursu USD/PLN w trakcie 2023 roku. W celu zobrazowania wpływu kursu walutowego USD/PLN na płatności Grupy poniżej zaprezentowano przeliczenie płatności za 2022 i 2023 rok przy zastosowaniu kursów zamknięcia danych miesięcy dla USD/PLN. Dla Grupy największy rynek sprzedaży do Stany Zjednoczone, stąd wraz z umocnieniem się złotówki w stosunku do dolara, Grupa, jako eksporter, uzyskuje niższe wpływy ze sprzedaży.

PLATNOŚCI W MLN	PLN	USD
rok 2022	541,3	121,7
rok 2023	443,7	106,0
zmiana r/r	-18%	-13%

Płatności [w mln USD]



Kurs USD/PLN



W obliczu niesprzyjającej sytuacji rynkowej skutkującej spadkiem poziomu płatności z gier w portfolio Grupy, Zarząd Ten Square Games w dniu 17 kwietnia 2023 roku podjął decyzję o zmianie priorytetów strategicznych. Grupa skoncentrowała się na poprawie wyników finansowych i rozwoju głównych produktów – Fishing Clash, Hunting Clash oraz na budowie głębi monetyzacyjnej najnowszej produkcji – Wings of Heroes. Jednocześnie Zarząd Spółki podjął decyzję o rezygnacji z dalszych prac nad dwoma projektami oraz dopasowaniu struktury zatrudnienia do obecnej sytuacji rynkowej, perspektyw rynkowych i planów na najbliższą przyszłość. Szczegółowy opis konsekwencji związanych z zamknięciem tych projektów znajduje się w nocie 9: „Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na sprawozdanie finansowe”.

W wyniku zmniejszenia zatrudnienia w Spółce koszty wynagrodzeń w obrębie kosztów ogólnego zarządu w 2023 roku zmniejszyły się o 26,2% w porównaniu z 2022 rokiem. Z uwagi na reorganizację prac i zmniejszenie liczby aktywnych biur w różnych lokacjach koszty utrzymania spółek zależnych zmniejszyły się o 32,3% r/r.

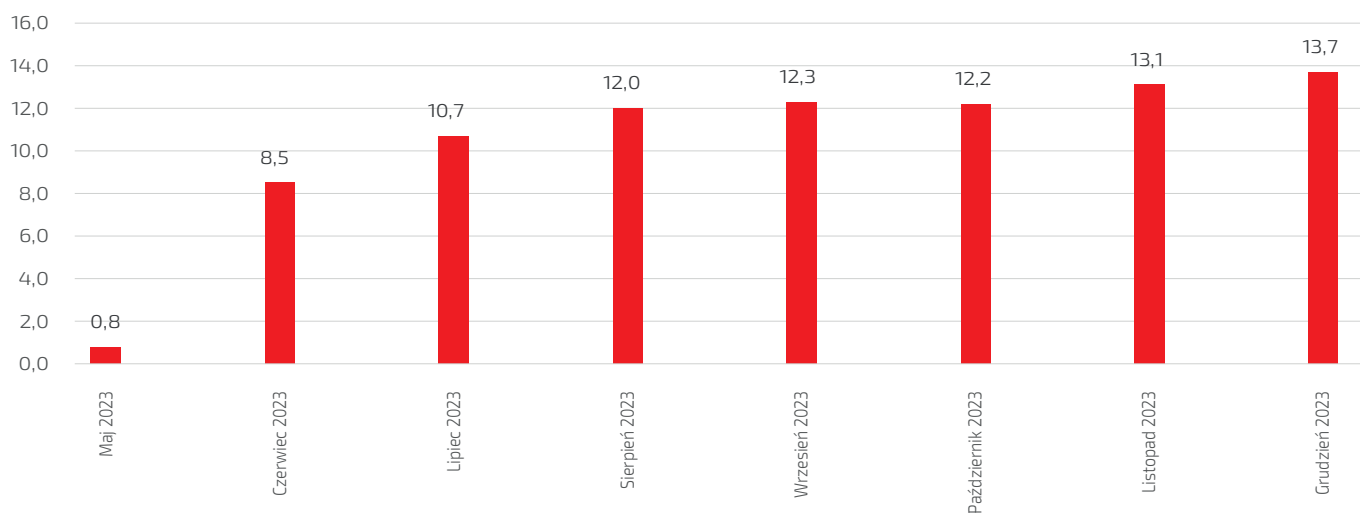
W rezultacie podjętych działań oszczędnościowych kwota powtarzalnych kosztów w ramach kosztów ogólnego zarządu zmniejszyła się o 22% r/r.

W 2023 roku Spółka zdecydowała się również na ograniczenie wydatków reklamowych. Były one niższe w całej Grupie o blisko 27% i zmniejszyły się z 118,9 mln PLN do 86,9 mln PLN w 2023 roku. Ich najistotniejszy spadek odnotowano w drugiej połowie 2023 roku.

Istotne znaczenie dla poprawy efektywności biznesowej i ograniczenia kosztów sprzedaży Grupy miało również uruchomienie TSG Store – czyli własnego sklepu, w którym gracze mogą nabywać produkty bez pośrednictwa największych platform. Sprzedaż generowana przez TSG Store obciążona jest niższą prowizją niż ta, którą obciążana jest Grupa w przypadku gdy gracze dokonują zakupu przez platformy Google lub Apple.

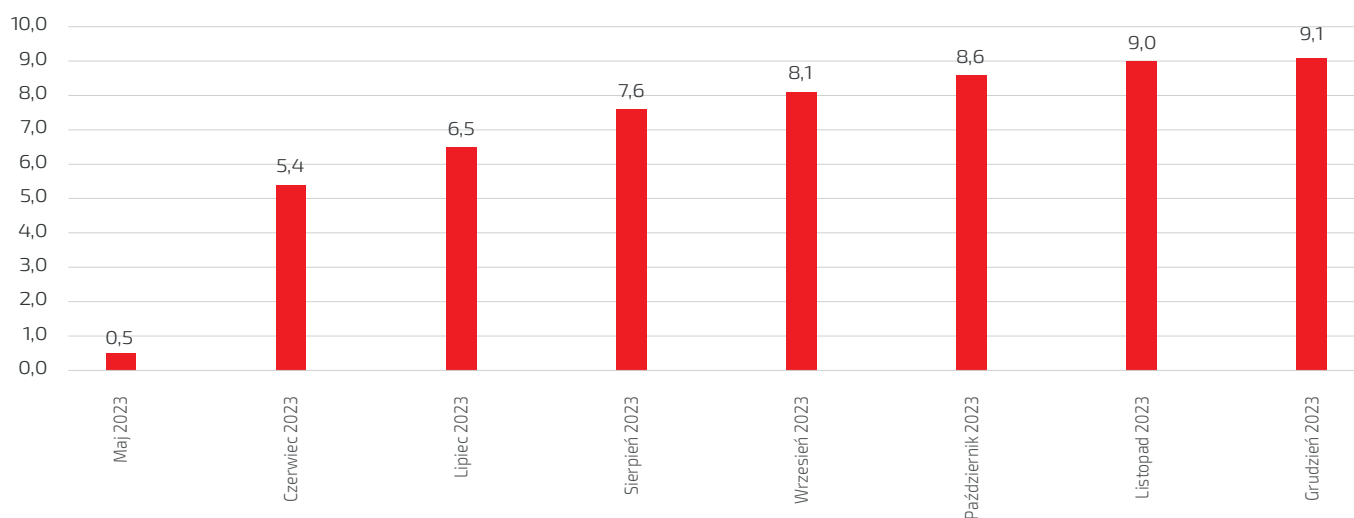
Pierwszym tytułem, dla którego uruchomiona została możliwość sprzedaży przedmiotów przez TSG Store była gra Fishing Clash. Od momentu uruchomienia tej funkcjonalności udział płatności generowanych przez TSG Store systematycznie rocznie sięgając obecnie blisko 14%. Na wykresie poniżej przedstawiono udział płatności generowanych dla Fishing Clash w całkowitej kwocie płatności w 2023 roku.

Udział TSG Store w płatnościach Fishing Clash



Do oferty TSG Store włączone są obecnie jedynie dwa tytuły Grupy – Fishing Clash i Hunting Clash. Włączenie oferty Hunting Clash nastąpiło później i trwają jeszcze prace nad integracją ofert oraz strategią marketingową. Obecnie nie toczą się prace nad włączeniem innych tytułów do oferty TSG Store. Poniżej Grupa prezentuje udział TSG w całkowitych płatnościach Grupy w 2023 roku.

Udział TSG Store w płatnościach gier Grupy



Znormalizowana (adjusted) EBITDA wyniosła 118,6 mln PLN w 2023 roku, co oznacza spadek o 15,4% w porównaniu z 2022 rokiem. Warto zwrócić uwagę, że w rezultacie restrukturyzacji, dyscypliny kosztowej, usprawnieniu procesów operacyjnych oraz pracy nad poprawą wskaźników głównych produktów Grupy w samym czwartym kwartale 2023 r. wynik Adjusted EBITDA wyniósł 35,4 mln PLN i był to najwyższy kwartalny odczyt tego wskaźnika w 2023 r. Był to również wyższy wynik niż ten odnotowany w czwartym kwartale 2022 r. Ograniczenie liczby jednocześnie rozwijanych projektów i skupienie zasobów Grupy wokół jej największych produktów przyniosło efekty w postaci poprawy wyników finansowych Grupy w drugiej połowie roku. Działanie to pokazało również zalety modelu biznesowego Grupy, który pozwala na regularne generowanie przepływów pieniężnych dzięki usprawnieniu głównych tytułów Grupy. W przypadku najmłodszego tytułu w portfolio Grupy – Wings of Heroes – inwestycja w poprawę monetyzacji, dodanie nowych treści oraz rozwój funkcjonalności społecznościowych zaowocowały poprawą głównych wskaźników gry w końcówce 2023 roku. Wyższy był również poziom płatności w grze. W czwartym kwartale 2023 r. rekordowe wyniki od momentu dołączenia do Grupy TSG odnotowała także inna gra spółki Rortos – Real Flight Simulator.

W pierwszym półroczu 2023 roku Walne Zgromadzenie Ten Square Games poparło wniosek Zarządu Spółki dotyczący wypłaty dywidendy w wysokości 52,3 mln PLN. W grudniu 2023 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Ten Square Games upoważniło Zarząd Spółki do przeprowadzenia procesu skupu akcji własnych Spółki o wartości do 115 mln PLN. Zarząd Spółki zdecydował się na przeprowadzenie skupu akcji własnych jako alternatywę dla wypłaty środków do akcjonariuszy w postaci dywidendy ze względu na księgowo obciążenie wyniku netto Grupy niegotówkowymi zdarzeniami o charakterze jednorazowym.

W 2023 roku Grupa odnotowała zysk netto na poziomie 15,2 mln PLN pomimo faktu, że wynik ten był mocno obciążony kosztami zdarzeń jednorazowych szczegółowo opisanych w notcie 9. „Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na sprawozdanie finansowe”.

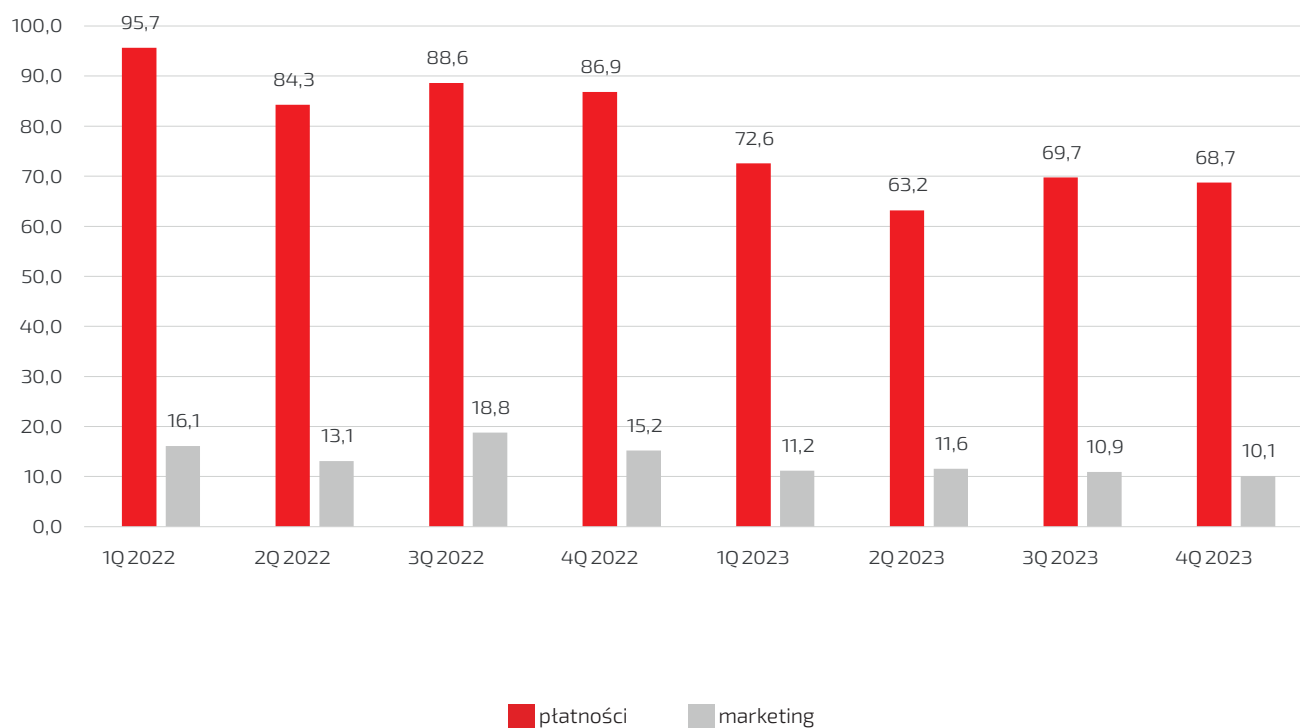


KWARTALNA ANALIZA PŁATNOŚCI I KOSZTÓW MARKETINGOWYCH KLUCZOWYCH GIER

FISHING CLASH



dane w mln PLN



Rok 2023 był pełen wyzwań dla głównego produktu Spółki gry Fishing Clash. Pierwsza połowa 2023 roku zamknęła się spadkiem płatności w grze, a druga połowa roku to intensywna praca nad odbudową wyników.

W 2023 roku nakłady na działania marketingowe związane z Fishing Clash były niższe o 30,75% niż w 2022 roku, a ich największy spadek r/r miał miejsce w trzecim kwartale 2023 roku. Jednocześnie Ten Square Games rozpoczęło partnerstwa z dużymi rozpoznawalnymi markami pasującymi tematycznie do gier. W przypadku Fishing Clash była to współpraca z Major League Fishing – największym organizatorem rozgrywek wędkarskich w Stanach Zjednoczonych. Takie partnerstwo dało zespołowi możliwość wypróbowania nowatorskich pomysłów w grze i stworzyło szansę dotarcia z informacją o grze do najlepiej sprofilowanej grupy odbiorców. Zespół odpowiedzialny za pozyskiwanie nowych użytkowników zdecydował się również na kampanie z influencerami w mediach społecznościowych, które przyniosły pozytywne efekty i będą kontynuowane w przyszłości.

Pomimo ograniczenia nakładów na pozyskiwanie nowych użytkowników poprawa efektywności prowadzonych działań przełożyła się na systematyczny wzrost średniej miesięcznej liczby użytkowników w grze. Wartość ta w każdym kwartale 2023 roku była wyższa niż w analogicznych okresach 2022 roku.

Po zmianie strategii Grupy w kwietniu 2023 roku duży nacisk został położony na rozwój głównego produktu Grupy. Na poprawę wyników wpłynęło usprawnienie technologicznej warstwy funkcjonowania gry oraz strategiczna zmiana w podejściu do wprowadzania nowych elementów do gry. Zespół odpowiedzialny za rozwój gry skupił się na wprowadzeniu istotnych, łatwo zauważalnych dla użytkowników zmian w grze poprzedzonych dogłębnymi testami. Tym samym gra została wzbogacona o elementy charakterystyczne dla produktów z segmentu mid-core. Efektywne połączenie nowych funkcjonalności z wydarzeniami w grze (LiveOps) poprawiło monetyzację produktu. Wśród tych, które w opinii Spółki warto wymienić znajdują się Power Score i Bingo, które nie tylko poprawiły monetyzację w grze, ale również spotkały się z pozytywnym odbiorem graczy. Dodatkowo, w lipcu 2023 roku spółka uruchomiła sklep online – TSG Store, w którym gracze Fishing Clash mogą nabyć wirtualne przedmioty w grze bezpośrednio od Spółki. Efektem tego projektu jest obniżenie kosztów prowizji związanych ze sprzedażą produktów w grze. W ostatnim kwartale 2023 roku zespół Fishing Clash skupił się na poprawie oferty wydarzeń w grze, elementach poprawiających doświadczenie użytkownika oraz narzędziach umożliwiających graczom efektywniejszą komunikację w grze. W listopadzie udostępniona została również wersja przeglądarkowa gry, która przenosi wszystko co najlepsze z gry mobilnej na duży ekran. Celem tego działania jest próba dotarcia do nowych klientów, dalsza optymalizacja działań marketingowych, efektywniejsze przekierowanie graczy do TSG Store, a także stworzenie nowych możliwości na współpracę biznesową z podmiotami zewnętrznymi. Dodatkowo, w ciągu całego 2023 roku duży nacisk został położony na poprawę jakości wizualnej. Pozytywne efekty wprowadzonych zmian były widoczne w drugiej połowie roku – poziom płatności w trzecim kwartale wzrósł o 10,4%, a w czwartym utrzymał się na zbliżonym poziomie.

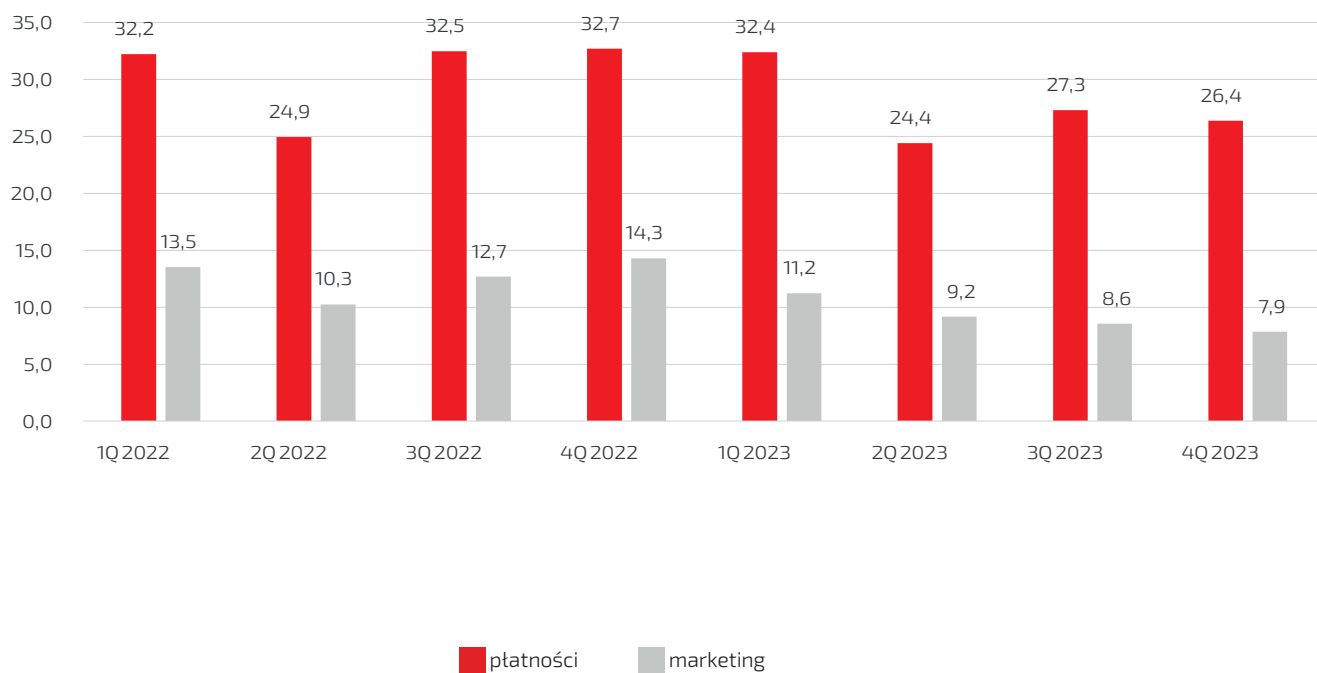
Pierwsze miesiące 2024 roku przyniosły w Fishing Clash mniejszą aktywność graczy po intensywnych miesiącach w ostatnim kwartale 2023 roku. W styczniu poziom płatności wyniósł 19,0 mln PLN, a w lutym wzrósł do 19,3 mln PLN.

W przypadku Hunting Clash – drugiego największego produktu Grupy – również drugi kwartał 2023 roku przyniósł istotny spadek płatności w stosunku do pierwszego kwartału. W drugiej połowie roku zespół skupił się na zapewnieniu regularnego kalendarza wydarzeń w grze, systematycznym dostarczaniu nowych treści i działaniach wspierających monetyzację gry. Dzięki temu udało się odbudować częściowo poziom wpływów i utrzymać go na stabilnym poziomie. Widać to szczególnie w poziomie płatności w trzecim kwartale, które wzrosły o 11,9% w stosunku do rekordowo niskiego drugiego kwartału 2023 roku. W czwartym kwartale 2023 roku udało się utrzymać na poziomie zbliżonym do tego z trzeciego kwartału 2023 r. W całym 2023 roku płatności wyniosły 110,5 mln PLN i zmniejszyły się o 9,7% r/r.

HUNTING CLASH



dane w mln PLN



Najważniejszym projektem realizowanym przez zespół Hunting Clash w czwartym kwartale 2023 roku była zmiana w systemach odpowiadających za efektywność rywalizacji w grze. Została ona wprowadzona do gry już w pierwszym kwartale 2024 roku. Celem wprowadzonej zmiany jest poprawa zaangażowania graczy oraz monetyzacja. Jej pełne efekty będą widoczne w dłuższym terminie, gdyż wymaga ona wykształcenia nowych nawyków po stronie graczy oraz dostosowania przez zespół Hunting Clash struktury wydarzeń w grze. Pierwsze efekty powinny być widoczne począwszy od drugiego kwartału 2024 roku.

W 2023 roku wydatki na marketing i pozyskanie nowych graczy były niższe o 27,5% w stosunku do 2022 roku. Ich ograniczenie następowało systematycznie co kwartał, z najniższym poziomem nakładów na te działania w czwartym kwartale 2023 roku. Jednocześnie to właśnie trzeci i czwarty kwartał przyniosły istotne wzrosty średniej miesięcznej liczby aktywnych użytkowników w grze. Najwyższa wartość została odnotowana w czwartym kwartale 2023 roku, kiedy to wskaźnik ten był nawet wyższy niż w przypadku Fishing Clash.

Hunting Clash podobnie jak Fishing Clash zdecydował się na współpracę z rozpoznawalną globalną marką, która nawiązuje do tematyki gry. Partnerstwo z marką Beretta zapewniło tytułowi dotarcie z przekazem reklamowym do szerszej grupy użytkowników. Dzięki tej współpracy Hunting Clash jest jedyną myśliwską grą wykorzystującą w rozgrywce sygnowaną broń producenta. Z perspektywy rozwoju tytułu to ważny element pozyskiwania użytkowników. Dodatkowo, dzięki współpracy między markami, wzrosła rozpoznawalność tytułu Hunting Clash oraz stworzona została szansa na kolejne partnerstwa biznesowe z innymi podmiotami.

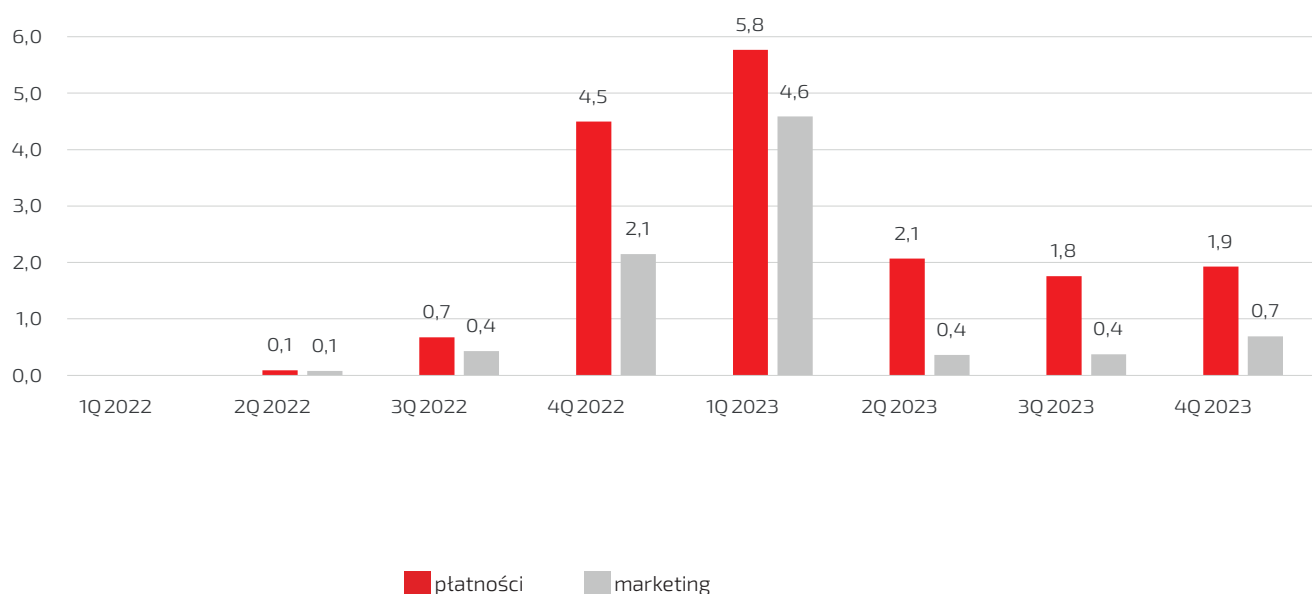
W styczniu i lutym 2024 roku aktywność graczy była niższa niż w ostatnich miesiącach 2023 roku. Poziom płatności wyniósł odpowiednio 7,9 mln PLN oraz 7,2 mln PLN. Zespół wykorzystał ten czas na intensywne prace związane ze zmianami w systemie rywalizacji w grze oraz nowymi funkcjonalnościami.

Gra Wings of Heroes miała swoją globalną premierę w październiku 2022 roku (soft launch miał miejsce w trakcie 2 kwartału 2022 roku). Pierwsze miesiące tego tytułu pokazały dynamiczny wzrost płatności. Gra została dobrze przyjęta przez graczy, a Grupa zdecydowała się na wysokie nakłady marketingowe i pozyskanie nowych użytkowników, aby przeprowadzić testy gry i zbadać zachowania różnych grup odbiorców. W drugim kwartale 2023 roku, po zakończeniu testów, Grupa zdecydowała się drastycznie ograniczyć wydatki marketingowe ze względu na fakt, że na ówczesnym etapie rozwoju gry nie można było uzyskać jeszcze zwrotu z inwestycji w marketing, a zakres danych zebranych podczas testów umożliwiał dalszy rozwój gry. Zespół przeznaczył następne miesiące na ocenę i weryfikację podstawowych mechanik gry, a także na określenie dalszego kierunku rozwoju produktu. W rezultacie podjęto decyzję o gruntownej przebudowie wybranych mechanik gry, które przygotowały grę do dalszych zmian. Wśród nich było dodanie nowych funkcjonalności, jak i wprowadzenie do gry wydarzeń dla graczy, które zwiększą ich zaangażowanie w grę i pozwolą ją skuteczniej monetyzować. Gra została również istotnie poprawiona pod kątem technicznym, co przelożyło się na większy komfort graczy podczas rozgrywek. W ciągu roku udało się istotnie przebudować system LiveOps na wzór tego funkcjonującego w Fishing Clash i Hunting Clash. To kluczowy krok w kierunku lepszej monetyzacji gry oraz zbudowania efektywnego systemu progresji w grze. Gra została również wzbogacona o nowe treści oraz pojawiły się w niej funkcjonalności społeczne. Zespół Wings of Heroes pracował również intensywnie nad first time user experience. Przelożyło się to na lepsze zrozumienie gry przez graczy, wzrost zaangażowania (więcej rozgrywanych bitew) oraz monetyzacji (ulepszanie samolotów). Wpłynęło to również na poprawę wskaźników retencji. Poprawiła się również techniczna strona funkcjonowania gry oraz jej ocena na najpopularniejszych platformach.

WINGS OF HEROES



dane w mln PLN



Dzięki intensywnej pracy zespołu i wprowadzonym zmianom w grze udało się poprawić główne wskaźniki gry pomimo radykalnego ograniczenia wydatków reklamowych. Pozytywne efekty prac widoczne są w rosnących płatnościach z gry w czwartym kwartale 2023 roku.

W styczniu i w lutym 2024 roku poziom płatności był wyższy niż w ostatnich miesiącach 2023 roku i wyniósł odpowiednio ponad 940 tys. PLN oraz ponad 930 tys. PLN pomimo braku istotnych nakładów na działania marketingowe.



AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

Grupa Kapitałowa i Jednostka Dominująca znajdują się w bardzo dobrej kondycji finansowej, co pozwala na prowadzenie prac nad nowymi i istniejącymi grami przy wykorzystaniu finansowania własnego. Celem Zarządu pozostaje niezmiennie utrzymanie stabilnej sytuacji finansowej Spółki i całej Grupy poprzez poszerzanie portfolio oferowanych przez Grupę gier i promocję obecnych tytułów.

Poniższa tabela przedstawia kluczowe parametry oceny rentowności Grupy i Jednostki Dominującej.

WSKAŹNIKI RENTOWNOŚCI	2023	2022*
Wybrane dane finansowe		
EBIT – GK	3 517 848	71 957 512
EBIT – Jednostka Dominująca	-5 505 657	69 859 370
EBITDA – GK	101 530 925	111 274 749
EBITDA – Jednostka Dominująca	91 463 773	99 240 007
EBITDA skorygowana – GK	118 583 928	140 114 836
EBITDA skorygowana – Jednostka Dominująca	108 380 534	127 061 177
Wskaźniki rentowności – Grupa		
Rentowność EBITDA**	23,28%	20,69%
Rentowność EBITDA skorygowana**	27,19%	26,05%
Rentowność EBIT**	0,81%	13,38%
Rentowność Brutto	3,91%	11,66%
Rentowność Netto	3,49%	9,59%
ROA	3,32%	9,91%
ROE	5,23%	15,17%

WSKAŹNIKI RENTOWNOŚCI	2023	2022*
Wskaźniki rentowności – Jednostka Dominująca		
Rentowność EBITDA**	23,22%	19,88%
Rentowność EBITDA skorygowana**	27,52%	25,45%
Rentowność EBIT**	-1,40%	13,99%
Rentowność Brutto	4,12%	12,68%
Rentowność Netto	4,23%	10,92%
ROA	3,64%	10,94%
ROE	5,60%	16,69%

* przekształcenie danych porównawczych zostało przedstawione w Skonsolidowanym/Jednostkowym Sprawozdaniu Finansowym opublikowanym razem z niniejszym Sprawozdaniem Zarządu.

Źródło: Zarząd

Zasady wyliczania wskaźników**:

Rentowność na poziomie zysku operacyjnego powiększonego o amortyzację (EBITDA) – (zysk na działalności operacyjnej okresu + amortyzacja) / przychody z działalności operacyjnej;

Rentowność na poziomie zysku operacyjnego (EBIT) – zysk na działalności operacyjnej okresu / przychody z działalności operacyjnej; Rentowność brutto – zysk przed opodatkowaniem okresu / przychody z działalności operacyjnej;

Rentowność netto – zysk netto okresu / przychody z działalności operacyjnej;

Rentowność aktywów (ROA) – zysk netto okresu / aktywa ogółem;

Rentowność kapitałów własnych (ROE) – zysk netto okresu / kapitał własny ogółem

Wskaźniki rentowności, pomimo spadku w 2023 roku, utrzymywały się na bardzo wysokim poziomie w analizowanych okresach.

Wskaźniki zadłużenia

W związku z faktem, iż Grupa (w tym Jednostka Dominująca) nie korzystała z finansowania zewnętrznego w latach 2022–2023, nie zostaną zaprezentowane wskaźniki zadłużenia.

Kapitały własne Grupy w 2023 roku stanowiły 64,0% sumy bilansowej, podczas gdy na koniec 2022 roku było to: 65,3%.

Struktura pasywów w przypadku danych jednostkowych wyglądała analogicznie do danych skonsolidowanych.

WSKAŹNIKI PŁYNNOŚCI	2023	2022*
Wskaźniki płynności		
Wskaźnik płynności bieżącej – Grupa	1,76	1,88
Wskaźnik płynności bieżącej – Jednostka Dominująca	1,63	1,66

* przekształcenie danych porównawczych zostało przedstawione w Skonsolidowanym/Jednostkowym Sprawozdaniu Finansowym opublikowanym razem z niniejszym Sprawozdaniem Zarządu.

Źródło: Grupa

Zasady wyliczania wskaźników:

Wskaźnik płynności bieżącej – aktywa obrotowe ogółem / zobowiązania krótkoterminowe ogółem

Zarówno w 2022 roku, jak i w 2023 roku wskaźniki płynności utrzymywały się na bardzo wysokim poziomie, co wynika z generowania dodatnich przepływów gotówkowych w trakcie roku.

9.

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

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 związku z zamknięciem powyższych projektów 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 zostały rozwiązane z końcem maja, czerwca lub lipca, jednakże od dnia 21.04.2023 roku wszystkie osoby objęte procesem zwolnień grupowych zwolnione zostały z obowiązku świadczenia pracy/usług.

Koszty odpraw związane ze zwolnieniami grupowymi wyniosły 6,4 mln PLN, z czego 3,3 mln PLN przypadło na zamknięte, kapitalizowane projekty – Fishing Masters i Undead Clash.

Poniższe tabele prezentują łączny koszt produkcji obu gier w podziale na kwartały w 2023 roku:

UNDEAD CLASH	wartość bilansowa – 01.01.2023	koszty prac – 1Q 2023	odpis wartości – 1Q 2023	wartość bilansowa – 31.03.2023	koszty prac – 2Q 2023	zwolnienia grupowe – 2Q 2023	odpis wartości – 2Q 2023	wartość bilansowa – 31.12.2023
wartość bilansowa brutto	17 883 303	2 459 014		20 342 317	706 648	1 190 954		22 239 919
odpis gier	-5 434 306		-14 908 011	-20 342 317			-1 897 602	-22 239 919
wartość bilansowa netto	12 448 997	–	–	0	–	–	–	0

FISHING MASTERS	wartość bilansowa – 01.01.2023	koszty prac – 1Q 2023	odpis wartości – 1Q 2023	wartość bilansowa – 31.03.2023	koszty prac – 2Q 2023	zwolnienia grupowe – 2Q 2023	odpis wartości – 2Q 2023	wartość bilansowa – 31.12.2023
wartość bilansowa brutto	9 157 105	2 507 809		11 664 914	1 128 467	2 090 996		14 884 377
odpis gier	0		-11 664 914	-11 664 914			-3 219 463	-14 884 377
wartość bilansowa netto	9 157 105	–	–	0	–	–	–	0

ODPIS WARTOŚCI FIRMY

Zgodnie z zapisami MSR 36 Utrata wartości aktywów Spółka ocenia na każdy okres sprawozdawczy, czy istnieją jakiegokolwiek przesłanki (wewnętrzne i zewnętrzne) wskazujące na to, że mogła nastąpić utrata wartości któregoś z składników aktywów. Jeżeli wystąpi chociaż jedna z przesłanek, należy dokonać formalnego szacunku wartości odzyskiwalnej.

Rortos S.r.l posiada w swoim portfolio 3 duże gry, które generują bieżące przepływy pieniężne oraz kilka mniejszych projektów. Głównie gry to Real Flight Simulator, Airline Commander oraz Wings of Heroes. Poziom przepływów gotówkowych w dwóch pierwszych tytułach jest stosunkowo stały na przestrzeni ostatnich lat i stanowi główne źródło utrzymania studia. Najnowsza produkcja, tj. gra Wings of Heroes, jest w fazie intensywnej przebudowy, pracuje nad nią zespół wybitnych specjalistów zarówno z Polski jak i Włoch, a istotna poprawa parametrów gry wydaje się być perspektywą czasu. Pierwotne modele służące do rozpoznania nabycia spółki opierały się na stabilnych przepływach dla gier Real Flight Simulator oraz Airline Commander, co faktycznie ma miejsce, oraz na istotnym wpływie na wyniki nowego tytułu już w 2023 i 2024 roku. Mając na uwadze specyfikę branży, ten model jest obciążony w sposób oczywisty olbrzymią niepewnością. Na dzień bilansowy Zarząd Jednostki Dominującej uważa, że dalsza realizacja planów Rortos i wzrost wartości Wings of Heroes są możliwe, ale ich tempo jest wolniejsze i wynika ze specyfiki rozwoju produktów F2P. Zgodnie z MSR 36 Zarząd Spółki zdecydował o utworzeniu odpisu wartości firmy.

Mając na uwadze wynik przeprowadzonego na dzień 31 grudnia 2023 roku testu w odniesieniu do wartości firmy przejętej w wyniku połączenia przedsięwzięć tj. nabycia spółki Rortos SRL ujętej w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym zidentyfikowano stratę (odpis aktualizujący) z tytułu utraty wartości aktywa, do którego została przypisana wartość firmy. Test ten został oparty na porównaniu wartości firmy dotyczącej spółki Rortos SRL z jej wartością odzyskiwalną, ustaloną przy zastosowaniu metody dochodowej, w oparciu o oszacowane zdyskontowane przyszłe przepływy pieniężne, uwzględniające (kierując się zasadą ostrożności) zaktualizowaną przyszłą wartość oczekiwanych wpływów z gier, ich rentowności z uwzględnieniem potencjalnego wpływu identyfikowalnych ryzyk.

W wyniku przeprowadzonego testu dokonano ujęcia straty (odpisu aktualizującego) z tytułu utraty wartości firmy spółki Rortos SRL w łącznej kwocie 9,4 mln EUR (40,8 mln PLN). Jednocześnie zmianie uległa szacowana kwota do wypłaty w postaci płatności earnout. Spadek zobowiązania wyniósł 4,5 mln EUR (20,1 mln PLN).

ODPIS WARTOŚCI UDZIAŁÓW W GAMESTURE Sp. z o.o.

Zgodnie z zapisami MSR 36 Utrata wartości aktywów Spółka ocenia na każdy okres sprawozdawczy, czy istnieją jakiegokolwiek przesłanki (wewnętrzne i zewnętrzne) wskazujące na to, że mogła nastąpić utrata wartości któregoś z składników aktywów. Jeżeli wystąpi chociaż jedna z przesłanek, należy dokonać formalnego szacunku wartości odzyskiwalnej. Gamesture Sp. z o.o. historycznie generował i w 2023 roku również wygenerował stratę operacyjną, stąd była to przesłanka do wykonania testu. Wyniki testu wskazały, że wartość odzyskiwalna jest niższa niż bilansowa, stąd dokonano odpisu aktualizującego w wysokości 5,4 mln PLN.

10.

WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W 2023 roku Ten Square Games skupiło się na rozwoju głównych produktów rezygnując z inwestycji w nowe tytuły w związku z pogorszeniem koniunktury na rynku gier mobilnych. Podobnie do lat ubiegłych, nieustannie trwają prace nad udoskonaleniem zaplecza biznesowego Grupy, ze szczególnym naciskiem na dział Business Intelligence – ciągle doskonalone modele predyktywne i analityczne są kluczowe dla planowania i weryfikacji dalszego rozwoju portfolio produktowego i podejmowanych działań marketingowych. Aktywnie monitorowany jest rozwój sztucznej inteligencji – modeli językowych (GPT) oraz modeli generowania obrazów (MidJourney, Stable Diffusion). Zespół tworzy prototypy narzędzi wykorzystujących nowe rozwiązania technologiczne w produktach Grupy w zakresie możliwym przy obecnym etapie rozwoju i uregulowania kwestii sztucznej inteligencji. Część z testowanych rozwiązań znalazła swoje zastosowanie w pracy wybranych zespołów i głównie wiąże się z usprawnieniem i poprawą szybkości realizowanych zadań. Na tym etapie żaden z procesów realizowanych w Grupie nie opiera się wyłącznie na zastosowaniu narzędzi sztucznej inteligencji. Zarząd Spółki dostrzega jednak rosnący potencjał szerszego zastosowania tych narzędzi w procesach tworzenia gier (np. grafiki), marketingu (grafiki, teksty), czy analityce i planuje w 2024 roku większą ich integrację do procesu tworzenia gier mobilnych. Pozwoli to przyspieszyć pracę i podnieść jej efektywność, a także skuteczniej odpowiadać na zmieniające się potrzeby graczy.

W ocenie Zarządu obecnie prowadzone projekty rozwojowe nastawione są na konsekwentną realizację strategii Grupy i niosą ze sobą szanse na poszerzenie oferty produktowej Grupy o kolejne zyskowe oraz ponadczasowe tytuły.





PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY

W obliczu pogarszającej się sytuacji na rynku gier mobilnych w kwietniu 2023 roku Zarząd Ten Square Games zrewidował dotychczasową strategię Grupy Ten Square Games. Z myślą o długoterminowym bezpieczeństwie finansowym Grupy i zapewnieniu jej możliwości dalszego rozwoju Ten Square Games skoncentrowało się na rozwoju największych projektów odpowiadających za wyniki finansowe Grupy. Umocnienie pozycji głównych produktów Grupy w segmencie gier wędkarskich i myśliwskich gwarantuje Grupie stabilność finansową. Model biznesowy Grupy oparty na stałym rozwoju gier w portfolio Grupy zapewnia jej możliwość regularnego generowania gotówki i poprawy wyników finansowych bez konieczności inwestowania wysokich nakładów w rozwój nowych gier. W czasie, w którym rynek gier mobilnych zmaga się z wieloma wyzwaniami, w tym falą zwolnień i zamykaniem projektów oraz studiów deweloperskich, a także brakiem przewidywalności, takie podejście zapewnia Grupie wysoki poziom bezpieczeństwa finansowego i możliwość dzielenia się wolnymi środkami z akcjonariuszami. W 2023 roku Jednostka Dominująca po raz kolejny podzieliła się z akcjonariuszami środkami w postaci wypłaty dywidendy, a na początku 2024 roku w postaci skupu akcji własnych.

Głównym celem nowej strategii Ten Square Games jest powrót kluczowych produktów Spółki – Fishing Clash i Hunting Clash na ścieżkę wzrostu oraz przyspieszenie procesu skalowania Wings of Heroes. To w opinii Zarządu największe silniki wzrostu wartości Grupy w najbliższym czasie.

W 2023 roku Grupa Ten Square Games dzięki podjętym działaniom nie tylko przygotowała organizację na wyzwania związane ze strukturalnymi zmianami na rynku gier mobilnych i zapewniła jej bezpieczeństwo finansowe, ale również w istotny sposób rozwinęła swoje główne produkty. Ich wskaźniki istotnie się poprawiły, a gra Wings of Heroes została przygotowana do dalszego etapu rozwoju. Dlatego też Zarząd Ten Square Games zamierza skupiać się przede wszystkim na dalszym rozwoju głównych produktów oraz projektów wspierających ich efektywność biznesową. Jednocześnie zmiany wprowadzone w funkcjonowaniu zespołów produktowych w minionym roku wraz z poprawą wskaźników głównych tytułów Grupy pozwalają rozważyć rozpoczęcie prac nad nowymi tytułami w przyszłości. W tym celu Zarząd Ten Square Games bierze pod uwagę przetestowanie kilku prototypów gier w 2023 roku, aby sprawdzić ich potencjał rozwojowy. Krok ten nie oznacza jeszcze, że Grupa Ten Square Games zamierza rozpocząć prace rozwojowe nad nowym produktem. Taka decyzja zostanie poprzedzona testami rynkowymi i dogłębną analizą otoczenia rynkowego i konkurencyjnego. Działania Spółki mają na celu zapewnienie jej silnej i ugruntowanej pozycji na rynku gier mobilnych.

12.

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

Nie wystąpiły istotne zdarzenia po dniu bilansowym, które mogłyby mieć wpływ na dane finansowe zawarte w sprawozdaniu za okres zakończony 31 grudnia 2023 roku. Poniżej zaprezentowano jednakże istotne wydarzenia, które będą mieć wpływ na sprawozdanie w kolejnym okresie.

ANEKSOWANIE UMÓW LEASINGOWYCH – NAJEM POWIERZCHNI BIUROWEJ PRZEZ JEDNOSTKĘ DOMINUJĄCĄ

Na podstawie aneksów z dnia 29 stycznia 2024 roku Spółka zdecydowała się na przedłużenie okresu najmu powierzchni biurowej znajdującej się na pierwszym i trzecim piętrze w biurowcu City One we Wrocławiu do końca 2027 roku. W ramach podpisanych aneksów zostały także uzgodnione nowe warunki finansowe związane z płatnościami czynszu oraz kaucji. Ponadto, na mocy jednego z aneksów Spółka rozwiązała warunkowo umowę najmu powierzchni biurowej znajdującej się na czwartym piętrze biurowca, która pierwotnie miała obowiązywać do września 2025 roku.

Poniżej zaprezentowany został wpływ modyfikacji umów na wartość środków trwałych zgodnie z MSSF 16.

Wartości bilansowe na 01.01.2024 – tylko leasingowane powierzchnie wraz z wyposażeniem, Jednostka Dominująca

WYSZCZEGÓLNIENIE	Budynki i lokale
Wartość bilansowa brutto na dzień 31.12.2023	19 565 282
Zwiększenia, z tytułu:	6 218 362
– zmiany wynikające z modyfikacji umów (wydłużenie okresu)	6 218 362
Zmniejszenia	561 829
– zmiany wynikające z modyfikacji umów (skrócenie okresu)	561 829
Wartość bilansowa brutto na dzień 01.01.2024	25 221 815
Umorzenie na dzień 31.12.2023	12 927 908
Umorzenie na dzień 01.01.2024	12 927 908
Wartość bilansowa netto na dzień 01.01.2024	12 293 907

WYSZCZEGÓLNIENIE	01.01.2024	31.12.2023
Zobowiązanie leasingowe krótkoterminowe	2 327 531	3 515 323
Zobowiązanie leasingowe długoterminowe	6 950 819	555 399
– wymagalne w terminie od 1 do 2 lat	1 942 826	555 399
– wymagalne w terminie od 2 do 3 lat	2 092 442	0
– wymagalne w terminie od 3 do 4 lat	2 915 551	0
– wymagalne w terminie od 4 do 5 lat	0	0
RAZEM ZOBOWIĄZANIA LEASINGOWE	9 278 350	4 070 722

WYDANIE AKCJI WŁASNYCH

W 2024 roku do dnia publikacji niniejszego sprawozdania finansowego Jednostka Dominująca w ramach rozliczenia programów motywacyjnych wydała 31.464 akcji własnych nabytych w programie skupu akcji z początku 2022 roku. Średnia cena nabytych akcji wyniosła wtedy 266,04 PLN. Akcje zostały objęte przez uczestników po cenie nominalnej równej 0,1 PLN/akcja. Rozliczenie wydania akcji (księgowanie) jest zmianą w obrębie kapitałów własnych Spółki, tj. nie obciąża wyniku okresu.

SKUP AKCJI WŁASNYCH – LUTY 2024

W dniach 12-22 lutego 2024 roku Spółka przyjmowała oferty sprzedaży akcji Spółki w ramach skupu akcji własnych uruchomionego przez Jednostkę Dominującą zgodnie z uchwałą nr 3 Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Emitenta z dnia 19 grudnia 2023 roku w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia w imieniu i na rzecz Spółki akcji własnych oraz określenia zasad nabywania akcji własnych przez Spółkę i utworzenia kapitału rezerwowego.

W dniu 27 lutego 2024 roku nastąpiło pozagiełdowe rozliczenie transakcji, w wyniku tego rozliczenia Spółka nabyła 954.166 akcji własnych po cenie 120 PLN/akcja. Łączny koszt zakupu akcji (wraz z opłatami, wynagrodzeniem pośrednika itp.) wyniósł 114.589.920 PLN, co daje średnio 120,09 PLN/akcja.

Nabyte akcje stanowią 13,01% udziału w kapitale zakładowym Spółki i ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. Stosownie do art. 364 § 2 Kodeksu spółek handlowych, Spółka nie będzie wykonywała praw udziałowych z akcji własnych, z wyjątkiem uprawnień do ich zbycia lub wykonywania czynności, które zmierzają do zachowania tych praw.

Zgodnie z Uchwałą o skupie:

1. co najmniej 90% akcji nabytych w ramach Skupu zostanie umorzona – umorzenie dobrowolne;
2. pozostała część akcji nabytych w ramach Skupu może zostać rozdysponowana przez Zarząd w inny dopuszczalny prawem sposób, z uwzględnieniem potrzeb wynikających z prowadzonej działalności.

Spółka nabywała także akcje własne w 2022 roku, łącznie w obu skupach (tj. w 2022 i 2024 roku) Spółka nabyła 1.024.166 akcji własnych, które łącznie stanowią 13,96% udziału w kapitale. Na dzień wydania niniejszego sprawozdania Spółka rozdysponowała w ramach rozliczenia programów motywacyjnych 31.464 akcje, co oznacza że na ten dzień Spółka posiada 992.702 akcji własnych stanowiących 13,53% udziału w kapitale Spółki i tyle samo udziału w głosach Spółki.

13.

OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ, Z OKREŚLENIEM, W JAKIM STOPNIU EMITENT JEST NA NIE NARAŻONY

Działalność Grupy Kapitałowej Ten Square Games podlega oddziaływaniu zewnętrznych i wewnętrznych czynników takich jak zmiany kursów walut, otoczenie konkurencyjne, zmiana sytuacji makroekonomicznej, regulacji podatkowych i innych. Poniżej opisano zdefiniowane przez Zarząd, istotne i specyficzne dla Grupy, zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność Grupy Ten Square Games.

Czynnikami ryzyka mogącymi wpływać na wyniki Grupy są:

- » Kurs złotego względem dolara i euro. Znacząca część przychodów Grupy generowana jest w walutach obcych, w związku z tym jest ona narażona na ryzyko związane z nagłymi zmianami kursów walutowych. Z drugiej strony, istotna część kosztów związanych z zakupem reklamy jest ponoszona w dolarach niwelując częściowo ryzyko ekspozycji na zmianę kursu walut. Zmiana tej proporcji nie jest wykluczona w przyszłości.
- » Pojawienie się na rynku produktów konkurencyjnych do gier Grupy. Ze względu na niskie bariery wejścia dla nowych podmiotów oraz łatwy dostęp do globalnej dystrybucji nowych produktów, rynek gier mobilnych jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga od Grupy pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów oraz poszukiwania nowych obszarów tematycznych, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców.
- » Parametry rynku reklamowego, takie jak ceny i podaż wyświetlanych w grach Grupy reklam oraz ceny reklam kupowanych przez Grupę, a także kanały dystrybucji reklam. Model ekonomiczny Grupy zakłada możliwość pozyskiwania graczy w cenach niższych niż oczekiwana wartość wygenerowana przez graczy. O ile obecnie spełnienie powyższego warunku jest dla Grupy możliwe, nie można wykluczyć sytuacji, w której koszt pozyskania użytkownika przekroczy wyżej opisany próg korzyści.
- » Zmiana polityki kluczowych platform dystrybucyjnych takich jak Google Play, Facebook i Apple wpływająca na zakres, możliwość i koszt dystrybucji produktów Grupy. Ponieważ produkty Grupy docierają do użytkowników poprzez podmioty niezależne od Grupy, jakkolwiek zmiana ich polityk promocji aplikacji, doboru aplikacji, czy zasad dystrybucji aplikacji może mieć wpływ na wyniki Grupy.
- » Zmiana polityki kluczowych platform – kanałów marketingowych. Przykładem takich zmian jest wprowadzona w 2021 roku zmiana polityki prywatności Apple, która mocno zakłóciła działanie rynku reklam online. W wyniku wprowadzonych zmian zdecydowanie trudniejsze stało się precyzyjne targetowanie kampanii marketingowych oraz weryfikacja przewidywanej przyszłej wartości pozyskiwanych grup użytkowników. Podobne zmiany zapowiedziały także Google, nie są jednak jeszcze znane szczegóły i zakres zmian oraz dokładny termin ich wprowadzenia.

- » Czas trwania produkcji gier. Produkcje typu F2P są relatywnie krótkie i niskobudżetowe, jednak i tutaj mogą występować opóźnienia w produkcji wynikające z utrudnionego dostępu do talentu, czy zmian rynkowych i wynikających z nich zmian w produkcji. Produkcja gier jest skomplikowanym procesem opartym w dużej mierze na pracy twórczej i artystycznej, co często utrudnia precyzyjne wyznaczenie harmonogramu produkcji.
- » Umiejętność utrzymania i rozwoju zespołu twórców i specjalistów w dziedzinie rozwoju gier F2P, a także stworzenia atrakcyjnego miejsca pracy dla ekspertów zarówno z kraju, jak i z zagranicy. Rynek specjalistów F2P jest rynkiem młodym i podlegającym dynamicznym zmianom. Dostęp do tego rodzaju specjalistów jest dla Grupy kluczowy.
- » Konsumentami produktów Grupy są gracze. Zapotrzebowanie na produkty Grupy może podlegać zmieniającym się modom, trendom rynkowym lub nagłym zmianom percepcji określonych grup klientów. Zmiana sytuacji makroekonomicznej może również powodować zmianę zachowań zakupowych części odbiorców.
- » W przypadku podjętych przez Grupę działań w zakresie przejęć zewnętrznych podmiotów lub projektów Grupa wystawiona jest na ryzyko biznesowe związane z prawidłową ich wyceną i późniejszą integracją. Może to mieć wpływ na wyniki finansowe Grupy w przyszłości.
- » Działalność Grupy jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych oraz infrastruktury technicznej, sieci i serwerów. W wyniku awarii infrastruktury technicznej mogą nastąpić przerwy w działaniu produktów Grupy uniemożliwiające prowadzenie bieżącej działalności Grupy. Ewentualna awaria systemów lub dostęp do danych przez osoby nieuprawnione może skutkować utratą lub ujawnieniem danych, obniżeniem poziomu przychodów ze sprzedaży, koniecznością poniesienia nieprzewidzianych kosztów lub kar.
- » Warunki przetwarzania danych osobowych regulują generalne przepisy dotyczące ochrony danych osobowych, w tym także Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO), którego bezwzględne obowiązywanie w ramach krajowego porządku prawnego jest obowiązkowe począwszy od 25 maja 2018 r. Grupa wprowadziła rozwiązania prawne, organizacyjne i techniczne w celu zapewnienia bezpieczeństwa przetwarzanych danych i pełnej zgodności z nową regulacją. W razie gdyby stosowane obecnie rozwiązania z zakresu ochrony danych okazały się nieskuteczne, może dojść do ujawnienia, zmiany bądź utraty danych, czy to na skutek awarii systemów, błędu ludzkiego czy nieuprawnionego działania osób trzecich. Naruszenie przepisów o ochronie danych osobowych może wiązać się z nałożeniem kar finansowych przez organ nadzorczy, jak również utratą reputacji i zaufania klientów.
- » Innowacja w dziedzinie nowych technologii w segmencie elektronicznej rozrywki. Nie można wykluczyć zmian technologicznych mogących mieć wpływ na metody dostarczania gier konsumentom oraz na sposoby ich konsumpcji. Może to stwarzać konieczność szybkiego dostosowywania produktów Grupy do nowych realiów.
- » Zmiany regulacji prawnych, podatkowych oraz ryzyko obsługi użytkowników w różnych jurysdykcjach.
- » Stosunkowo nowym ryzykiem dla działalności Grupy jest sytuacja w Ukrainie w świetle rosyjskiej inwazji na ten kraj (luty 2022 rok). Ukraina bezpośrednio sąsiaduje z Polską, gdzie mieści się główna siedziba spółki. 08.03.2022 roku Spółka zaprzestała udostępniania wszystkich swoich gier w Rosji i na Białorusi, co przetożyło się także na wyniki wypracowane w 2022 roku i 2023 roku (sprzedaż na tych rynkach stanowiła ok. 5,3% całości płatności w 2021 roku). Jeśli konflikt zbrojny w Ukrainie będzie nadal trwał, wpłynie to na wyniki Grupy w kolejnych latach.

14.

CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU PRZEDSIĘBIORSTWA EMITENTA

W 2024 roku Grupa zamierza kontynuować rozwój swojej działalności w dotychczasowych obszarach, koncentrując się przede wszystkim na rozwoju bieżącego portfolio produktów. Wraz z poprawą parametrów głównych tytułów, Zarząd Spółki rozważa przetestowanie kilku prototypów gier, aby zweryfikować ich ewentualny potencjał rozwojowy. W przypadku pozytywnych wyników takich testów Zarząd Spółki nie wyklucza rozpoczęcia prac rozwojowych nad nowym tytułem.

Kluczowy wpływ na wyniki Grupy Ten Square Games będzie miał dalszy rozwój gier Fishing Clash, Hunting Clash i Wings of Heroes. Poprawa wyników zarówno w sferze produktowej, jak i marketingowej może istotnie wpłynąć na wyniki kolejnych okresów. W celu wykorzystania tego potencjału, Grupa prowadzi stale optymalizowane działania Live-Ops, kontynuuje rozwój funkcjonalności produktów, podnosi jakość wizualną produktów, pracuje nad aspektami technologicznymi i ponosi nakłady marketingowe na pozyskiwanie nowych graczy. Efekty tych działań są widoczne w odwróceniu negatywnych trendów w dwóch głównych produktach Grupy oraz istotnym przyspieszeniu rozwoju Wings of Heroes.

Czynniki zewnętrzne mogące wpływać na wyniki Grupy to kurs dolara amerykańskiego oraz euro, pojawienie się na rynku produktów konkurencyjnych do gier Grupy, parametry rynku reklamowego, takie jak ceny i podaż wyświetlanych w grach Grupy reklam oraz ceny reklam kupowanych przez Grupę, czy zmiana polityki kluczowych platform dystrybucyjnych (głównie Google Play i Apple) wpływająca na zakres, możliwość i koszt dystrybucji produktów Grupy.

Czynniki zewnętrzne pokrywają się z podstawowymi ryzykami dla Grupy, natomiast do czynników wewnętrznych Grupa zalicza także odpływ pracowników i współpracowników, opóźnienia w produkcji gier czy ryzyko niedokładności szacunków i trendów, na podstawie których Zarząd podejmuje decyzje w zakresie rozwoju produktów Grupy.

15.

UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY

Historycznie umowami mogącymi mieć wpływ w przyszłości na zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy były umowy dotyczące programu motywacyjnego za lata 2018–2022 oparte na emisji nowych akcji.

Programy motywacyjne istniejące w Spółce w 2023 i 2024 roku opierają się na rozdysponowaniu akcji własnych skupionych z rynku, stad nie wpływają bezpośrednio na proporcje akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

Jednakże, część akcji skupionych w lutym 2024 roku (skup opisany szerzej w nocie „Nabycie udziałów (akcji) własnych”) jest przeznaczona do umorzenia. Wraz z umorzeniem tych akcji zmianie ulegną proporcje posiadanych przez akcjonariuszy akcji w ten sposób, że zmniejszy się % akcji posiadanych przez Spółkę, a zwiększy % akcji posiadanych przez poszczególnych akcjonariuszy.

16.

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.

17.

SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

18.

KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA, GWARANCJE

Jednostka Dominująca udziela pożyczek spółkom zależnym i stowarzyszonym. Pożyczki są udzielane na warunkach rynkowych, a okres spłaty został określony nie dłużej niż do 31.03.2027 roku. Saldo tych pożyczek na 31.12.2023 roku wynosi 1,1 mln PLN.

Ten Square Games S.A., ani żadna z jej spółek zależnych, nie była na dzień 31 grudnia 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.



19.

NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH

W dniach 12-22 lutego 2024 roku Spółka przyjmowała oferty sprzedaży akcji Spółki w ramach skupu akcji własnych uruchomionego przez Jednostkę Dominującą zgodnie z uchwałą nr 3 Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Emitenta z dnia 19 grudnia 2023 roku w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia w imieniu i na rzecz Spółki akcji własnych oraz określenia zasad nabywania akcji własnych przez Spółkę i utworzenia kapitału rezerwowego.

W dniu 27 lutego 2024 roku nastąpiło pozagiełdowe rozliczenie transakcji, w wyniku tego rozliczenia Spółka nabyła 954.166 akcji własnych po cenie 120 PLN/akcja. Łączny koszt zakupu akcji (wraz z opłatami, wynagrodzeniem pośrednika itp.) wyniósł 114.589.920 PLN, co daje średnio 120,09 PLN/akcja.

Nabyte akcje stanowią 13,01% udziału w kapitale zakładowym Spółki i ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. Stosownie do art. 364 § 2 Kodeksu spółek handlowych, Spółka nie będzie wykonywała praw udziałowych z akcji własnych, z wyjątkiem uprawnień do ich zbycia lub wykonywania czynności, które zmierzają do zachowania tych praw.

Zgodnie z Uchwałą o skupie:

1. co najmniej 90% akcji nabytych w ramach Skupu zostanie umorzona – umorzenie dobrowolne;
2. pozostała część akcji nabytych w ramach Skupu może zostać rozdysponowana przez Zarząd w inny dopuszczalny prawem sposób, z uwzględnieniem potrzeb wynikających z prowadzonej działalności.

Spółka nabywała także akcje własne w 2022 roku, łącznie w obu skupach (tj. w 2022 i 2024 roku) Spółka nabyła 1.024.166 akcji własnych, które łącznie stanowią 13,96% udziału w kapitale. Na dzień wydania niniejszego sprawozdania Spółka rozdysponowała w ramach rozliczenia programów motywacyjnych 31.464 akcje, co oznacza że na ten dzień Spółka posiada 992.702 akcji własnych stanowiących 13,53% udziału w kapitale Spółki i tyle samo udziału w głosach Spółki.

20.

POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

Jednostka Dominująca ani jej spółki zależne nie posiadają oddziałów (zakładów).

21.

INSTRUMENTY FINANSOWE

1. Instrumenty finansowe w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka:
2. Grupa oraz Jednostka Dominująca nie stosuje takich instrumentów finansowych ze względu na fakt, że spodziewane koszty ich stosowania mogłyby być wyższe od prawdopodobnych korzyści.
3. Instrumenty finansowe w zakresie przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń:
4. Grupa oraz Jednostka Dominująca nie stosuje takich instrumentów finansowych ze względu na fakt, że spodziewane koszty ich stosowania mogłyby być wyższe od prawdopodobnych korzyści.

22.

INFORMACJE O ZAWARTYCH UMOWACH ZNACZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI EMITENTA, W TYM ZNANYCH EMITENTOWI UMOWACH ZAWARTYCH POMIĘDZY AKCJONARIUSZAMI, UMOWACH UBEZPIECZENIA, WSPÓŁPRACY LUB KOOPERACJI

UMOWY LEASINGU – POWIERZCHNIA BIUROWA, JEDNOSTKA DOMINUJĄCA

W dniu 11 lutego 2019 roku została zawarta umowa najmu pomiędzy Spółką a Archicom Nieruchomości 5 Spółka z o.o. której przedmiotem jest powierzchnia biurowa znajdująca się w budynku biurowo – usługowym City One zlokalizowanym we Wrocławiu przy ul. Traugutta 45. Umowa została zawarta na czas określony wynoszący 5 lat. Okres najmu rozpoczął się w dniu 02.01.2020 r., tj. w dniu przejęcia Przedmiotu Najmu.

W dniu 21.01.2020 roku została zawarta kolejna umowa najmu między Spółką a Archicom Nieruchomości 5 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, której przedmiotem jest powierzchnia biurowa znajdująca się w budynku biurowo – usługowym City One zlokalizowanym we Wrocławiu przy ul. Traugutta 45. Okres najmu rozpoczął się 15 września 2021 r., a umowa została zawarta na okres 5 lat licząc od dnia odbioru lokalu (warunki umowy analogiczne do wcześniej zawartej umowy).

W dniu 3.11.2021 roku została zawarta trzecia umowa najmu powierzchni biurowej w biurowcu City One we Wrocławiu. Umowa została zawarta na czas określony, tj. do dnia 2 stycznia 2025 roku.

Wszystkie wskazane wyżej umowy są ujmowane w sprawozdaniu finansowym zgodnie z MSSF 16, tj. wartość początkowa nabytego prawa do użytkowania jest wykazywana w środkach trwałych i następnie amortyzowana przez okres najmu biura. Zdyskontowane płatności z tytułu umów leasingowych są wykazywane odpowiednio w pasywach w części długo – i krótkoterminowej.

W styczniu 2024 roku wszystkie powyższe umowy zostały renegotjowane i część z nich przedłużona do końca 2027 roku, a jedna z umów zakończy się szybciej, jeszcze w 2024 roku. Szerszy opis zmian w umowach i ich wpływ na sprawozdanie finansowe w kolejnych okresach został zaprezentowany w nocie „Zdarzenia pod dniu bilansowym”.

POROZUMIENIE AKCJONARIUSZY

W dniu 21 października 2019 roku zostało zawiązane Porozumienie Akcjonariuszy, w wyniku którego Członkowie Porozumienia na dzień zawarcia Porozumienia posiadali łącznie 4.603.750 akcji Spółki, stanowiących 63,58% udziału w kapitale zakładowym, uprawnionych do 4.603.750 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki, stanowiących 63,58% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 30/2019. Stronami porozumienia było wąskie grono założycieli i kluczowych dla firmy osób, w tym Maciej Popowicz i Arkadiusz Pernal (członkowie zarządu od początku istnienia Spółki w 2011 do 2020 roku).

Na podstawie Aneksu numer 2, w dniu 1 lutego 2024 roku, do Porozumienia Akcjonariuszy dołączyły fundacje rodzinne: AMP Fundacja Rodzinna oraz MJP Fundacja Rodzinna. W związku z zawartym aneksem poszerzony został krąg osobowy stron Porozumienia Akcjonariuszy, nie zmienił się jednak łączny udział stron Porozumienia Akcjonariuszy w ogólnej liczbie głosów w Spółce. Do fundacji rodzinnych zostały przekazane akcje posiadane dotychczas przez Macieja Popowicza i Arkadiusza Pernala. W wyniku tych transakcji Arkadiusz Pernal i Maciej Popowicz bezpośrednio nie posiadają obecnie akcji Spółki.

Od czasu powołania Porozumienia w 2019 roku miały miejsce kilkukrotne transakcje sprzedaży akcji Spółki przez Członków Porozumienia. Na dzień wydania niniejszego Sprawozdania Porozumienie Akcjonariuszy posiada 1.996.730 akcji co stanowi 27,2% udziału w kapitale zakładowym.

UMOWA ZAKUPU SPÓŁKI RORTOS S.R.L.

W dniu 5 lipca 2021 roku Spółka zawarła jako kupujący, z dotychczasowymi współnikami Antonio Fariną oraz Roberto Simonettim jako sprzedającymi, umowę sprzedaży całości udziałów spółce Rortos S.r.l z siedzibą w Weronie.

Cena za cały nabywany udział w Rortos została ustalona na kwotę EUR 45.000.000 bez uwzględniania poziomu gotówki i poziomu zadłużenia (cash free i debt free basis) w oparciu o mnożnik zysku EBITDA za 2020 rok, znormalizowany o kapitalizację kosztów osobowych, na poziomie 9,8. Po uwzględnieniu poziomu gotówki i zadłużenia na dzień rozliczenia płatność wyniosła 46,7 mln EUR. Ponadto, na warunkach określonych w Umowie Sprzedającym będzie przysługiwało dodatkowe wynagrodzenie (earn-out payment) zależne od wyników Rortos w okresie od 1 lipca 2021 roku do 31 grudnia 2025 roku, wyliczone zgodnie z formułą uzgodnioną w Umowie – w maksymalnej kwocie nie wyższej niż wynik adjusted EBITDA osiągnięty przez Rortos w adekwatnym okresie.

Poza wskazanymi powyżej umowami Zarząd nie jest świadomy istnienia innych istotnych umów.

23.

OCENA ZARZĄDZANIA ZASOBAMI FINANSOWYMI, Z UWZGLĘDNIENIEM ZDOLNOŚCI WYWIĄZYWANIA SIĘ Z ZACIĄNIĘTYCH ZOBOWIĄZAŃ, ORAZ OKREŚLENIE EWENTUALNYCH ZAGROŻEŃ I DZIAŁAŃ, JAKIE EMITENT PODJĄŁ LUB ZAMIERZA PODJĄĆ W CELU PRZECIWDZIAŁANIA TYM ZAGROŻENIOM

Jednostka Dominująca oraz spółki zależne posiadały wysoki stan środków pieniężnych na dzień 31.12.2023 roku oraz 31.12.2022 roku. Spółki Grupy regulują swoje zobowiązania terminowo. Spółki Grupy nie mają również problemów ze sptywem należności – zdecydowana większość kwot dotyczących danego miesiąca jest regulowana w ciągu kolejnych 4-5 tygodni. W ocenie Zarządu obecna sytuacja finansowa Emitenta nie wymaga powzięcia dodatkowych kroków mających na celu przeciwdziałanie ww. zagrożeniom.



24.

OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH, W TYM INWESTYCJI KAPITAŁOWYCH, W PORÓWNANIU DO WIELKOŚCI POSIADANYCH ŚRODKÓW, Z UWZGLĘDNIENIEM MOŻLIWYCH ZMIAN W STRUKTURZE FINANSOWANIA TEJ DZIAŁALNOŚCI

Środki pieniężne na dzień 31 grudnia 2023 roku wyniosły 162,8 mln PLN, zatem Grupa posiada pełne możliwości rozwijania istniejącego portfela produktów oraz tworzenia nowych. Grupa jest również zainteresowana akwizycjami innych podmiotów działających na rynku gier wydawanych w modelu F2P – jeżeli Zarząd Jednostki Dominującej uznałby za korzystne przejęcie dużego podmiotu, wówczas nie jest wykluczone pozyskanie finansowania zewnętrznego. Takie kroki będą podejmowane w przypadku pojawienia się korzystnej okazji inwestycyjnej.



25.

INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH

Jednostka dominująca na dzień 31.12.2023 roku posiadała aktywne trzy programy motywacyjne, które zostały opisane w sprawozdaniu finansowym w nocy „Programy motywacyjne”.

Jeden z programów motywacyjnych jest skierowany do Zarządu Spółki, program ten został uchwalony w dniu 19 grudnia 2023 roku Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. Szczegółowy regulamin programu został również zatwierdzony przez akcjonariuszy w formie uchwały. Realizacja programu nadzorowana jest bezpośrednio przez Radę Nadzorczą.

Pozostałe dwa programy motywacyjne zostały uchwalone przez Zarząd spółki i są skierowane do kluczowych pracowników i współpracowników Spółki. Kontrolę nad realizacją programu sprawuje bezpośrednio Zarząd.

26.

OPIS ISTOTNYCH POZYCJI POZABILANSOWYCH W UJĘCIU PODMIOTOWYM, PRZEDMIOTOWYM I WARTOŚCIOWYM

Na dzień 31.12.2023 roku oraz na dzień 31.12.2022 roku Grupa nie posiadała istotnych pozycji pozabilansowych.

27.

WARTOŚĆ WYNAGRODZEŃ, NAGRÓD LUB KORZYŚCI, W TYM WYNIKAJĄCYCH Z PROGRAMÓW MOTYWACYJNYCH LUB PREMIOWYCH OPARTYCH NA KAPITALE EMITENTA DLA OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH, NADZORUJĄCYCH ALBO CZŁONKÓW ORGANÓW ADMINISTRUJĄCYCH EMITENTA

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 tylko kwoty należne zgodnie z zasadą memoriału, tj. zgodnie z zasadą z jaką zostało sporządzone niniejsze sprawozdanie finansowe.

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

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

OSOBA POWIĄZANA	Wynagrodzenia		Dywidenda netto	
	01.01.2023-31.12.2023	01.01.2022-31.12.2022	01.01.2023-31.12.2023	01.01.2022-31.12.2022
Zarząd (suma wynagrodzenia należnego)	9 427 589	29 030 296	834 775	2 775 554
Maciej Zużatek (do 22.05.2023)	6 375 362	24 957 072	b/d	1 578 091
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe	342 194	824 400	b/d	1 578 091
- Ten Square Games S.A. – program motywacyjny za lata 2Q2020 – 1Q 02023	6 033 168	24 132 672	–	–
Andrzej Ilczuk	1 165 902	636 000	60 583	19 343
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe	751 935	636 000	60 583	19 343
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe zmienne należne	413 967	0	–	–
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe zmienne wypłacone	223 283	0	–	–

OSOBA POWIĄZANA	Wynagrodzenia		Dywidenda netto	
	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2022- 31.12.2022
Anna Idzikowska (do 28.02.2023)	111 139	719 300	b/d	137 700
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe	106 000	636 000	b/d	137 700
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe zmienne, należne, wypłacone	5 139	83 300	–	–
Janusz Dziemidowicz	636 000	636 000	491 340	682 417
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe	636 000	636 000	491 340	682 417
Wojciech Gattner (do 22.05.2023)	503 186	1 445 924	169 128	200 054
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe stałe wypłacone	264 129	636 000	169 128	200 054
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe zmienne wypłacone	306 334	960 824	–	–
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe zmienne należne	239 057	809 924	–	–
Magdalena Jurewicz	636 000	636 000	113 724	157 950
- Ten Square Games S.A. – wynagrodzenie gotówkowe wypłacone	636 000	636 000	113 724	157 950
Rada Nadzorcza	372 000	381 290	4 119 293	5 721 241
Rafał Olesiński	102 000	102 000	3 902	5 419
Tomasz Drożdżyński (do 11.03.2022)	0	9 290	b/d	0
Maciej Marszałek	60 000	60 000	256 608	356 400
Wiktor Schmidt	48 000	48 000	0	0
Marcin Biłos	54 000	54 000	0	0
Kinga Stanisławska	54 000	54 000	612	851
Arkadiusz Pernal	54 000	54 000	3 858 171	5 358 571
Osoby powiązane (Ten Square Games S.A.)				
Maciej Popowicz (od 1.04.2023)	43 500	0	b/d	b/d
Kluczowy personel (Ten Square Games S.A.)	0	0	b/d	b/d
Członkowie rodziny kluczowego personelu/Zarządu (Ten Square Games S.A.)	0	303 400	b/d	b/d

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.

28.

UMOWA Z AUDYTOREM

Wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok obrotowy 2023 został dokonany przez Radę Nadzorczą Spółki w formie podjętej uchwały w dniu 18 maja 2021 roku po przedstawionej przez Komitet Audytu rekomendacji. Rada Nadzorcza dokonała wyboru firmy audytorskiej PKF Consult Sp. z o.o. sp. k. do przeprowadzenia przeglądów półrocznych sprawozdań finansowych Ten Square Games S.A. i półrocznych skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. za okresy od 01.01.2022 r. do 30.06.2022 r. oraz od 01.01.2023 r. do 30.06.2023 r., a także badania rocznych jednostkowych sprawozdań finansowych Ten Square Games S.A. oraz rocznych skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. za lata 2022 oraz 2023 i tym samym postanowiła o przedłużeniu umowy z PKF Consult Sp. z o.o. sp.k. Powyższa umowa zawiera także usługę oceny rocznego sprawozdania o wynagrodzeniach.

WYSZCZEGÓLNIENIE	koszty 2023 roku	koszty 2022 roku
badanie skonsolidowanego i jednostkowego sprawozdania za rok 2023 (2022)	89 600	89 600
przeгляд skonsolidowanego i jednostkowego sprawozdania za pierwsze półrocze 2023 (2022)	41 400	41 400
ocena sprawozdania o wynagrodzeniach za rok 2023 (2022)	9 400	9 400
RAZEM	140 400	140 400



29.

INFORMACJE O TRANSAKCJACH ZAWARTYCH PRZEZ EMITENTA LUB JEDNOSTKĘ OD NIEGO ZALEŻNĄ Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI NA INNYCH WARUNKACH NIŻ RYNKOWE, WRAZ Z ICH KWOTAMI ORAZ INFORMACJAMI OKREŚLAJĄCYMI CHARAKTER TYCH TRANSAKCJI

W 2023 roku jak również od dnia 1.01.2024 roku do dnia publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2023 rok Emitent oraz spółki od niego zależne nie zawarły istotnych transakcji z podmiotami powiązаныmi na innych warunkach niż rynkowe.

30.

EMISJA PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH – WYKORZYSTANIE WPŁYWÓW Z EMISJI PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM

W 2023 roku jak również od dnia 1.01.2024 roku do dnia publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2023 rok, nie miała miejsca emisja papierów wartościowych Emitenta.

31.

ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA PRZEDSIĘBIORSTWEM EMITENTA I JEGO GRUPĄ KAPITAŁOWĄ

W 2023 roku jak również od dnia 1.01.2024 roku do dnia publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2023 rok, Emitent nie dokonywał żadnych zmian w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta i jego Grupą Kapitałową.

32.

UMOWY ZAWARTE MIĘDZY EMITENTEM A OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI, PRZEWIDUJĄCE REKOMPENSATĘ W PRZYPADKU REZYGNACJI LUB ZWOLNIENIA Z ZAJMOWANEGO STANOWISKA BEZ WAŻNEJ PRZYCZYNY LUB GDY ICH ODWOŁANIE LUB ZWOLNIENIE NASTĘPUJE Z POWODU POŁĄCZENIA EMITENTA PRZEZ PRZEJĘCIE

W 2023 roku jak również od dnia 1.01.2024 roku do dnia publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2023 rok, Emitent nie zawierał umów z osobami zarządzającymi, przewidujących rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia Emitenta przez przejęcie.

33.

INFORMACJE O WSZELKICH ZOBOWIĄZANIACH WYNIKAJĄCYCH Z EMERYTUR I ŚWIADCZEŃ O PODOBNYM CHARAKTERZE DLA BYŁYCH OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH, NADZORUJĄCYCH ALBO BYŁYCH CZŁONKÓW ORGANÓW ADMINISTRUJĄCYCH ORAZ O ZOBOWIĄZANIACH ZACIĄGNIĘTYCH W ZWIĄZKU Z TYMI EMERYTURAMI

W 2023 roku jak również od dnia 1.01.2024 roku do dnia publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2023 rok, nie wystąpiły zobowiązania wynikające z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz nie zostały zaciągnięte zobowiązania w związku z tymi emeryturami.



34.

SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ BIZNESU (ESG)

34.1. Wstęp

Pomimo że Grupa Ten Square Games nie podlega obowiązkowi raportowemu wprowadzonemu na podst. art. 49b Ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości oraz art. 55 ust. 2b-2c., Zarząd Jednostki Dominującej na etapie budowania strategii rozwoju biznesu uwzględnia interesy różnych grup społecznych, ochronę środowiska, a także relacje z różnymi grupami interesariuszy.

W 2023 roku Grupa Ten Square Games S.A. rozpoczęła przygotowania do raportowania na podstawie unijnej dyrektywy w sprawie sprawozdawczości w zakresie zrównoważonego rozwoju (CSRD – Corporate Sustainability Reporting Directive), która nakłada na nią obowiązek sporządzenia raportu niefinansowego począwszy od raportu za 2025 r. Raport tworzony będzie zgodnie z wymaganiami standardów ESRS (European Sustainability Reporting Standards) i będzie prezentował informacje oraz dane liczbowe o Jednostce Dominującej Grupy Kapitałowej oraz jej spółkach zależnych. Aby przygotować się do tego procesu, Grupa Ten Square Games przeprowadziła w 2023 roku szereg działań, takich jak:

- » badanie istotności,
- » analiza ryzyk klimatycznych oraz
- » badanie zgodności z taksonomią.

Ich opis przedstawiono w dalszej części dokumentu. Te prace oraz liczne warsztaty i szkolenia posłużyły Grupie Ten Square Games do weryfikacji procesów zbierania danych oraz określenia grup danych, które będą niezbędne, by w przyszłości raport zrównoważonego rozwoju Grupy Ten Square Games był w pełni zgodny z wymogami przepisów prawa w tym zakresie.

W 2024 roku Grupa Ten Square Games planuje dalsze działania przybliżające Grupę do zgodności z wymogami regulacji. Jednym z najważniejszych z nich będzie, między innymi, opracowanie Strategii ESG Grupy Ten Square Games.

Prowadząc działalność z zakresu zrównoważonego rozwoju, Zarząd Jednostki Dominującej co roku ustala plan działań z obszaru ESG oraz przeznaczają na te działania budżet, aby realnie wspomóc rozwiązywanie istotnych problemów globalnych zgodnie z wartością firmy "Bądź Częścią Zmiany". Ambicją Zarządu Jednostki Dominującej jest aby działalność biznesowa Grupy nie wywierała negatywnego wpływu na środowisko oraz budowała długoterminową wartość dla wszystkich interesariuszy w tym: graczy, partnerów biznesowych, osób świadczących pracę i usługi na rzecz Grupy.

Zarząd Ten Square Games zarówno na etapie tworzenia strategii, jak i w codziennej działalności biznesowej stara się wdrażać międzynarodowe standardy Environmental, Social, and Governance (ESG). Jednostka Dominująca współpracuje z globalnymi organizacjami, takimi jak Fair Play Alliance i Tech To The Rescue, aby w oferowanych produktach stosować bardziej zrównoważone rozwiązania i dzielić się zasobami z organizacjami pozarządowymi.

34.2. Model biznesowy Ten Square Games

Grupa TSG to lider rynku innowacyjnych gier mobilnych o tematyce hobbystycznej, które towarzyszą graczom przez wiele lat. Wartość rynku gier mobilnych osiągnęła 90,5 mld USD (Newzoo) w 2023 r. i według prognoz długoterminowych będzie rosła.

Model biznesowy Grupy TSG opiera się na udostępnianiu bezpłatnych do ściągnięcia gier z monetyzacją realizowaną poprzez płatności dokonywane w aplikacji przez graczy. Kluczowym elementem strategii monetyzacji są tzw. Live Ops – regularnie organizowane wydarzenia w grze, które angażują graczy poprzez nowe zadania i cele.

Główne produkty Grupy zostały opisane w punkcie 3. Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games oraz spółki Ten Square Games S.A. za 2023 rok. W punkcie 11. powyższego dokumentu Zarząd Jednostki dominującej przedstawił strategię jej działania oraz przewidywany rozwój.

W kwietniu 2023 r. Zarząd Jednostki dominującej zrewidował dotychczasową strategię działalności. Była to odpowiedź na gwałtowne, strukturalne zmiany na rynku gier mobilnych. Grupa Ten Square Games skupiła się na rozwoju głównych projektów, zrezygnowała z dalszego rozwijania dwóch projektów i dopasowała strukturę zatrudnienia do kondycji rynku oraz planów rozwoju. Dzięki szybkiej adaptacji do zmiennych warunków rynkowych Grupa rozpoczyna 2024 rok ze stabilną sytuacją finansową, gotowa na kolejny etap rozwoju.

Przeprowadzone w 2023 roku badanie istotności potwierdziło, że dla rozwoju Grupy TSG najważniejsi są jej pracownicy oraz konsumenci (użytkownicy końcowi). Grupa działa w branży, w której kreatywność i innowacyjność zatrudnionych osób są najważniejsze w walce o pozycję rynkową. Dlatego też od początku swojego istnienia Grupa przywiązuje olbrzymią wagę do tego, aby tworzyć atrakcyjne miejsca pracy przyciągające talenty z całego świata. Na koniec 2023 roku 76% wszystkich zatrudnionych osób w Grupie było narodowości polskiej, a 24% pracowników Grupy reprezentowało inne narodowości.

Ten Square Games dba również o relacje ze swoimi użytkownikami tworząc najwyższej klasy zespół ds. obsługi klienta, którego głównym zadaniem jest utrzymanie dobrych relacji z graczami. Gry tworzone przez Grupę są adresowane do użytkowników dorosłych, powyżej 18 roku życia.

Aby lepiej poznać potrzeby graczy i skuteczniej na nie odpowiadać, Zarząd Jednostki dominującej zlecił przeprowadzenie badania charakterystyki graczy głównych produktów. Jego wyniki potwierdziły, że wśród graczy Fishing Clash i Hunting Clash dominują mężczyźni, którzy stanowią odpowiednio 84% i 83% graczy. W obu grach najliczniejszą grupą wiekową są osoby w wieku 35-54 lata, które stanowią łącznie około 68% graczy. Grupa wiekowa 18-34 lat stanowi około 10-11%, a grupa 55+ około 21% graczy.

Większość graczy Fishing Clash i Hunting Clash to osoby o ustabilizowanym statusie rodzinnym oraz pracujące zawodowo. Ich główną motywacją do udziału w grze jest pokonywanie kolejnych wyzwań, zdobywanie największej liczby punktów oraz spędzanie czasu z ludźmi o podobnych zainteresowaniach i rywalizowanie z nimi. Większość graczy wymienia wędkarstwo i polowanie jako swoje hobby w świecie rzeczywistym, co wskazuje na silne powiązanie między zainteresowaniami życiowymi, a wyborem gier.

Na podstawie dobrowolnej ankiety przeprowadzonej wśród graczy Wings of Heroes stwierdzono, że fani tego tytułu to dojrzałe osoby – średnia wieku gracza to około 49 lat. Dominują w niej mężczyźni, którzy stanowią około 98% graczy. Podzielają oni wspólne zainteresowania, wśród których jest historia, lotnictwo i aktywności na świeżym powietrzu. Gracze Wings of Heroes są zainteresowani poszerzaniem wiedzy na temat latania samolotem oraz historii. Chętnie grają w realistyczne symulatory lotów.

34.3.

Kultura korporacyjna

Kultura korporacyjna w TSG skupia się wokół 5 podstawowych wartości. Są one regularnie omawiane i promowane przez Zarząd Jednostki dominującej. Spotkania z pracownikami całej Grupy odbywają się co najmniej dwa razy do roku. Stanowią one platformę do dyskusji na temat wartości firmy, ich rozumienia i zastosowania w codziennej pracy. Wartości te obejmują odwagę do eksploracji, odpowiedzialność, współpracę, szybkie adaptowanie się do zmian oraz wzajemne zaufanie. Regularność spotkań zapewnia ciągłą refleksję nad kulturą korporacyjną i jej integracją w działalności operacyjnej TSG.

Główne wartości promowane przez Ten Square Games to:

- » **Dare to Explore (Odwaga do eksploracji):** zachęcanie do kreatywności, innowacji i uczenia się na błędach.
- » **Own It (Bądź odpowiedzialny):** promowanie odpowiedzialności, kreatywności i samodzielności.
- » **Grow Together (Razem się rozwijajmy):** wspieranie współpracy, rozwoju osobistego i zawodowego w zespole.
- » **Change Fast (Szybko się zmieniaj):** adaptacja do dynamicznie zmieniającego się środowiska rynkowego.
- » **Trust (Zaufanie):** transparentność, otwartość i uczciwość.

Te tematy są nie tylko promowane podczas spotkań, ale także stanowią kryteria oceny w procesach rekrutacyjnych i podczas ocen pracowniczych, co podkreśla ich znaczenie dla kultury organizacyjnej TSG.

Zarząd Jednostki dominującej wspiera także oddolne inicjatywy pracownicze, co pokazuje praktyczny wymiar zobowiązania do kształtowania kultury korporacyjnej. Dodatkowo, Zarząd Ten Square Games uznaje odpowiedzialność za projekty i odwagę do eksploracji jako kluczowe dla sukcesu firmy, co jest komunikowane pracownikom jako ważne elementy kultury organizacyjnej, które budują przewagę konkurencyjną TSG na rynku gier mobilnych.

Zarząd Jednostki dominującej posiada narzędzia w celu wspierania kultury korporacyjnej, w tym:

- » **Finansowanie inicjatyw pracowniczych** – pokazuje wsparcie Zarządu dla innowacyjności i zaangażowania pracowników.
- » **Ocena dopasowania do kultury organizacyjnej podczas rekrutacji** – zapewnia, że nowi pracownicy będą działać zgodnie z wartościami firmy.
- » **Regularne oceny pracownicze** – obejmują ocenę zgodności zachowań pracowników z kulturą organizacyjną.
- » **Wydarzenia integracyjne** – organizacja dużych wydarzeń integracyjnych dla całej Grupy oraz mniejszych spotkań w ramach zespołów promuje współpracę i budowanie relacji międzyludzkich.

Kultura organizacyjna w TSG jest dynamiczna i ewoluuje wraz z firmą, co jest odzwierciedlone w sposobie, w jaki Zarząd Jednostki dominującej angażuje się w jej rozwój i promocję. Przez skupienie się na kluczowych wartościach i ich integrację w codzienną działalność, TSG tworzy środowisko pracy, które sprzyja innowacyjności, odpowiedzialności i wspólnemu rozwojowi.

34.4. 2021-2024 filary zrównoważonego rozwoju

34.4.1. Environmental – Środowisko

Celem środowiskowym Jednostki Dominującej jest zmniejszenie śladu węglowego zgodnie z Greenhouse Gas Protocol (GHGP) w czterech obszarach działalności firmy:

1. redukcja emisji CO₂ w procesach i rozwiązaniach we wszystkich biurach Ten Square Games;
2. redukcja emisji CO₂ podczas podróży służbowych;
3. kompensowanie wpływu na środowisko wywieranego przez pracowników i kontrahentów podczas wykonywania obowiązków zawodowych;
4. kompensowanie wpływu na środowisko naturalne wywieranego przez graczy podczas korzystania z produktów Ten Square Games.

EMISJE GAZÓW CIEPLARNIANYCH

Spółka nie oszacowała jeszcze emisji gazów cieplarnianych za 2023 rok. Wynika to z faktu zmiany podmiotu wspomagającego Ten Square Games w obliczeniach w celu zapewnienia dokładniejszych danych umożliwiających właściwą analizę największych źródeł emisji. Poniżej Spółka przekazuje obliczenia dokonane za 2022 r.

Emisje za rok 2022 zostały policzone w trzech zakresach (Scope):

Zakres 1: emisje bezpośrednie (Emisje gazów cieplarnianych generowane bezpośrednio przez organizację i jej działania. Przykłady: spalanie paliw kopalnych, wycieki czynnika chłodniczego.)

Zakres 2: emisje pośrednie związane z energią (Emisje związane ze zużyciem przez organizację energii elektrycznej, ciepła lub pary. Przykład: zużycie energii elektrycznej.)

Zakres 3: inne emisje pośrednie (Wszystkie inne emisje pośrednie występujące na górze lub na dole łańcucha wartości organizacji. Przykłady: zakup surowców, zakup usług, podróże służbowe, transport towarów, odpady, wykorzystanie i koniec życia sprzedanych produktów, energia wydobywcza.)

Wykorzystana metodyka obliczeń:

- » Oficjalna i zatwierdzona metodologia GHG Protocol: ISO 14064-1;
- » GWP 100.

Emisje w zakresie 1&2 wyniosły 230 tCO₂e, a w zakresie trzecim 8.4 ktCO₂e. Całkowite emisje wyniosły 8.6 ktCO₂e. Stanowi to redukcję o 16% rok do roku w sumie wszystkich trzech zakresów. Większość emisji generowanych przez Jednostkę dominującą to emisje cyfrowe – są one związane z działaniem i obsługą produktów – gier mobilnych.

Większość wykonanych obliczeń bazowała na metodzie wydatkowej, tyczy się to przede wszystkim emisji w Zakresie 3. Do kalkulacji wykorzystywane były wskaźniki z bazy ADEME's Base Carbone.

Grupa angażowała się w opisane w dalszej części dokumentu projekty mające na celu zbudowanie świadomości ekologicznej wśród jej graczy. Te działania były prowadzone z uznanymi partnerami. W rezultacie swoich działań Ten Square Games S.A. otrzymuje certyfikowane kredyty węglowe (VERRA – Verified Carbon Credits), które mogą zniwelować część emisji gazów cieplarnianych emitowanych przez Grupę.

ZUŻYCIE ENERGII

W 2023 r. zużycie energii w głównej siedzibie Ten Square Games S.A. we Wrocławiu wyniosło 177,02 MWh. Zużycie energii w biurze zależnej spółki Rortos z siedzibą w Weronie zużycie wyniosło 37,490 kWh. Grupa w trakcie 2023 roku posiadała także biura w Warszawie, Berlinie i Bukareszcie, jednakże najczęściej były to współdzielone, małe powierzchnie. Dla tych przestrzeni nie było możliwe uzyskanie danych dotyczących faktycznego zużycia energii od administratorów budynku.

Ekologiczne aktywacje w grach

Grupa podejmuje aktywnie inicjatywy proklimatyczne. Aktywacje w grach stanowią ważny element strategii firmy, których celem jest stworzenie ciekawych i angażujących treści dla graczy, przekazując w rozrywkowy sposób wiedzę z zakresu ekologii i problemów środowiskowych, a także inspirując do działań na rzecz walki ze zmianami klimatycznymi.

Ten Square Games od 2022 roku bierze udział w corocznym wydarzeniu Green Game Jam organizowanym przez sojusz Playing for the Planet Alliance (stworzonym przez UN Environment Program). W ramach zeszłorocznego wydarzenia (2023) Fishing Clash stworzył tygodniowe wydarzenie skupione wokół trzech ekosystemów (Amazonki, Himalajów i Oceanu Indyjskiego) oraz trzech zagrożonych zwierząt. Gracze zbierając eventową walutę i wykonując zadania osiągnęli cel, dzięki czemu firma przekazała środki na wybrane projekty Milkywire – platformy technologicznej umożliwiającej wspieranie różnych projektów proekologicznych. Celem TSG było zwrócenie uwagi na aktualne problemy natury w wymienionych rejonach i edukacja graczy.

Każda aktywacja jest planowana tak, aby zachować spójną narrację pomiędzy działaniami w grze podczas wydarzenia, a zaangażowaniem firmy lub graczy w projekt środowiskowy w realnym świecie. Przykładem może być wydarzenie z okazji Dnia Ziemi w Fishing Clash na jednej z lokacji – Nowej Zelandii. Gracze dostali zaproszenie do udziału poprzez aktywne zdobywanie punktów za wyłowienie śmieci z nowozelandzkiego łowiska, stopniowo przywracając mu pierwotny wygląd. Jednostka dominująca przekazała 30.000 USD na projekt nowozelandzkiej organizacji pozarządowej WAI Wanaka poprzez kooperację z partnerem PlanetPlay. Założeniem projektu jest monitoring i badania nad stanem mikroplastiku w wodach Nowej Zelandii. Takie podejście do tworzenia aktywacji maksymalizuje skuteczność dotarcia do dużej grupy odbiorców.

Aktywacje pojawiły się również w grze Hunting Clash podczas Światowego Dnia Środowiska. Gracze zostali zaproszeni do przyłączenia się do wydarzenia ekologicznego w grze, którego celem było podniesienie świadomości ekologicznej. Gracze zaczęli od skażonej lokalizacji (Tanzania), która została oczyszczona w trakcie gry, aby w końcu przywrócić ją do pięknego, pierwotnego stanu. Ponownie firma współpracowała z organizacją pozarządową

PlanetPlay, aby zebrać fundusze na projekt Hongera w Kenii. Przyczynił on się do redukcji emisji dwutlenku węgla i wsparł lokalną społeczność. Wydarzenie zjednoczyło graczy Hunting Clash w misji pomagania światu podczas grania w ich ulubioną grę.

Wspólnie, dzięki zaangażowaniu graczy w eko-aktywacje w grze i wsparciu finansowym Grupy udało się wesprzeć 3 projekty środowiskowe – WAI Wanaka, Milkywire oraz projekt PlanetPlay Hongera, który wygenerował 2000 jednostek kompensacji węglowej (carbon credits).

34.4.2 Social – Społeczeństwo

Ten Square Games dostrzega swój wpływ na społeczności lokalne, w których funkcjonują najważniejsi interesariusze Grupy: osoby świadczące pracę na rzecz Grupy na podstawie umowy o pracę lub innego stosunku prawnego, kontrahenci, podwykonawcy, gracze, dostawcy i akcjonariusze. Grupa poprzez swoją działalność ma realny wpływ na kształtowanie ekosystemu, w którym funkcjonuje. Dlatego też w Ten Square Games obowiązujące zasady, procedury i polityka biznesowa koncentrują się na 2 głównych grupach w tym obszarze:

1. Pracownikach i innych osobach świadczących pracę na rzecz Grupy. W tym obszarze aspektami, którym Grupa poświęca dużo uwagi są:
 - a. równość wynagrodzeń – jej efektem ma być niwelowanie lub utrzymanie luki płacowej pomiędzy pracownikami różnych płci zatrudnionych w Ten Square Games na poziomie niższym niż w całej polskiej gospodarce. Efekt ten jest osiągnięty poprzez różne działania podejmowane w 2023 roku, np. benchmarki wynagrodzeń weryfikowane dwa razy w roku, promowanie i zatrudnianie kobiet na stanowiskach kierowniczych i wyższych stanowiskach technicznych.

Warto zauważyć, że wiele z najwyższych stanowisk w Grupie Ten Square Games zajmują kobiety. W sumie 30% liderów w TSG to kobiety, co jest średnim wskaźnikiem w branży technologicznej, ale liczba ta może w najbliższym czasie wzrosnąć zgodnie z wyżej wspomnianym trendem zwiększania różnorodności zespołów.
 - b. zdrowie psychiczne – uznając wagę tego zagadnienia, którego katalizatorem była pandemia COVID-19, Ten Square Games angażuje się we wspieranie zdrowia mentalnego pracowników. Oprócz zapewnienia prywatnej opieki medycznej, firma wprowadziła dodatkowy pakiet opieki psychologicznej.
2. Użytkownikach końcowych produktów Grupy Ten Square Games – graczach. Zespół zajmujący się na co dzień kontaktami z graczami przekazuje na bieżąco wszelkie zgłaszane uwagi zespołom produktowym. W rezultacie w produktach wprowadzane są zmiany, które wychodzą naprzeciw potrzebom użytkowników. Dodatkowo, przyjęte zostały procedury mające na celu eliminację niewłaściwych zachowań wśród graczy. W 2023 roku działania te zostały dodatkowo wsparte wprowadzeniem Kodeksu postępowania dla graczy ("Code of conduct").

Większość osób współpracujących z Grupą Ten Square Games zarówno na podstawie umowy o pracę, jak i na innych zasadach to specjaliści ds. technologii informacyjno-komunikacyjnych. W 2023 roku Grupa Ten Square Games zatrudniała średnio na podstawie umowy o pracę 222 osoby, natomiast średnia liczba osób zatrudnionych w Grupie Ten Square Games w 2023 roku, na podstawie wszystkich rodzajów umów, wyniosła 390. 62% zatrudnionych to mężczyźni, a 38% to kobiety. Najlicniejszą grupą wiekową zarówno wśród kobiet, jak i mężczyzn są osoby w wieku 30-50 lat.

Pracownicy zatrudnieni na podstawie umowy o pracę w Grupie Ten Square Games w podziale na grupy wiekowe i płeć – stan na 31.12.2023:

WIEK	KOBIETY	MĘŻCZYŹNI
Grupa wiekowa powyżej 50 lat	0	5
Grupa wiekowa 30-50 lat	45	76
Grupa wiekowa poniżej 30 lat	35	52
RAZEM	80	133

Pracownicy zatrudnieni na podstawie umowy o pracę w Grupie Ten Square Games w podziale na narodowość i płeć – stan na 31.12.2023:

NARODOWOŚĆ	KOBIETY	MĘŻCZYŹNI
polka	67	95
włoska	4	25
pozostałe	9	13
RAZEM	80	133

W Zarządzie Jednostki Dominującej jednym z trzech członków Zarządu jest kobieta. W sześciuosobowym składzie Rady Nadzorczej również zasiada jedna kobieta.

Wskaźnik Gender Pay Gap dla całej Grupy Ten Square Games w 2023 roku wyniósł 6,43% i był niższy o 1,37 p.p od wskaźnika Gender Pay Gap dla Polski za 2022 rok (ostatnia aktualizacja danych publikowanych przez Eurostat).

Powyższy wskaźnik opracowano zgodnie z definicją określoną w standardach ESRS. Oznacza to, że został obliczony na podstawie średniej godzinowej płacy brutto kobiet podzielonej przez średnią godzinową płacę brutto mężczyzn ważonej liczbą zatrudnionych pracowników w każdej ze spółek Grupy Ten Square Games. Wskaźnik został obliczony dla pracowników zatrudnionych na podstawie umowy o pracę. Wskaźnik kalkulowany wskazaną metodą (nieskorygowana luka płacowa) nie uwzględnia pełnej charakterystyki zatrudnienia.

Grupa Ten Square Games wspiera pracowników w łączeniu życia zawodowego i rodzinnego. Jedną z inicjatyw jest utrzymanie możliwości pracy zdalnej w wybrane dni tygodnia czy umożliwienie elastycznych form zatrudnienia po powrocie z urlopów macierzyńskich, wychowawczych bądź rodzicielskich. W ramach przygotowań do raportowania zgodnie ze standardami ESRS Jednostka dominująca zweryfikowała kilka wskaźników, które będą wymagały raportowania w zakresie godzenia życia zawodowego z rodzinnym (work-life balance). Informacje uzyskane w tym procesie to fakt, że w 2023 roku 37 osób było uprawnionych do urlopów rodzicielskich. Z tego uprawnienia skorzystało 21 osób. Natomiast wskaźnik powrotu do pracy po wykorzystaniu urlopu rodzicielskiego wyniósł w 2023 roku 71,4%. Wskaźnik retencji osób powracających z urlopów rodzicielskich wyniósł 100%.

Osoby pracujące i współpracujące z Grupą TSG stanowią główne źródło innowacji i pomysłów, które mogą prowadzić do stworzenia przełomowych gier i technologii. Inwestowanie w rozwój kompetencji i kreatywność pracowników może skutkować powstaniem nowych, innowacyjnych produktów, co zwiększa konkurencyjność Grupy na rynku gier mobilnych. Budowanie silnej kultury organizacyjnej, która wspiera zaangażowanie i lojalność pracowników, może prowadzić do zwiększenia produktywności i jakości pracy. Osoby, które identyfikują się z firmą, częściej dążą do osiągnięcia wspólnych celów, co może przekładać się na lepsze wyniki firmy. Dlatego też w 2023 roku Grupa Ten Square Games zapewniła możliwość uczestniczenia osobom pracującym na jej rzecz w 18 różnych szkoleniach i warsztatach podnoszących ich kompetencje miękkie. Grupa Ten Square Games, w ramach przygotowywania się do raportowania zagadnień ESG, wprowadziła nowe zasady zbierania informacji o szkoleniach, dzięki którym możliwe będzie dokładniejsze raportowanie wskaźników w kolejnych okresach.

Grupa prowadzi regularnie badania nastroju pracowników w formie anonimowej ankiety. Dzięki temu każda osoba pracująca na rzecz Ten Square Games ma szansę wyrazić swoją opinię i przekazać otwarcie informacje na temat pozytywnych lub negatywnych oddziaływań, które ich dotyczą lub mogą dotyczyć. Jednostka dominująca analizuje każdorazowo wyniki ankiet i w razie potrzeby podejmuje adekwatne działania. Wnioski z ankiet są brane pod uwagę podczas kształtowania warunków zatrudnienia i pracy w Ten Square Games. Wyniki ankiet dają również szansę analizy nastrojów i wzajemnych oddziaływań w czasie ze względu na swoją regularność i powtarzalność. W badaniu przeprowadzonym na początku 2024 roku prawie połowa osób pracująca na rzecz Jednostki dominującej w oparciu o różne formy zatrudnienia podzieliła się swoimi odczuciami co do miejsca pracy. 70% zadeklarowało zadowolenie. Poziom z satysfakcji pracy został oceniony na ponad 22 punkty z możliwych 30.

Jednostka dominująca wdrożyła również system do zgłaszania nieprawidłowości dostępny dla wszystkich osób pracujących dla TSG niezależnie od formy ich zatrudnienia oraz dla osób z zewnątrz. Formularz służący zgłoszeniu nieprawidłowości dostępny jest na stronie korporacyjnej Jednostki dominującej. Grupa zachęca do zgłaszania informacji o rzeczywistym lub potencjalnym naruszeniu lub nadużyciu przez TSG prawa, w szczególności przepisów dotyczących ochrony konsumentów, ochrony prywatności i danych osobowych czy prawa pracy oraz zachowań sprzecznych z wartościami TSG lub w inny sposób naruszających prawa i wolności zgłaszającego. Grupa TSG dąży do zapewnienia pełnej zgodności działań Grupy TSG z obowiązującymi przepisami, politykami i procedurami wewnętrznymi Grupy TSG, a także zapewnienia poszanowania wartości przyświecających Grupie TSG, zdrowego środowiska pracy wolnego od wszelkich przejawów dyskryminacji, wykluczenia i innych naruszeń osobistych praw i wolności, niezależnie od formy zatrudnienia. Zgłoszenie może być anonimowe lub z przekazaniem informacji kontaktowych sygnalisty. Trafia ono do bezstronnych osób wyznaczonych do obsługi zgłoszeń sygnalistów, które badają okoliczności wskazane w zgłoszeniu.

Grupa Ten Square Games działa z należytą starannością w zakresie dbałości o przestrzeganie praw osób zatrudnionych na podstawie umów innych niż umowa o pracę. Osoby te również objęte są ochroną przed wystąpieniem zdarzeń takich jak dyskryminacja i mobbing, a także mogą korzystać z rozwoju w strukturach organizacji w ramach wyznaczonych umów związanych z przyjętą formułą współpracy.

34.4.3. Governance – Ład korporacyjny

Ten Square Games stosuje dokładne i przejrzyste metody księgowania, unika konfliktu interesów przy wyborze członków Zarządu, nie korzysta z żadnych korzyści majątkowych w celu uzyskania uprzywilejowanego traktowania oraz nie angażuje się w żadne nielegalne praktyki, lecz zapewnia przejrzystość swoich działań. Jako Spółka notowana na GPW, Ten Square Games stosuje w swojej działalności Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW. Obecnie Spółka w 81% realizuje wskazane w dokumencie zasady. Jej ambicją jest większa zgodność ze wskazanymi zasadami, a planem minimum co najmniej utrzymanie tego wyniku w przyszłości.

Grupa pozostaje w stałym kontakcie z akcjonariuszami i inwestorami uczestnicząc w konferencjach organizowanych przez instytucje finansowe oraz odpowiadając na pytania wpływające do działu relacji inwestorskich. Ten Square Games S.A. publikuje sprawozdania finansowe w cyklach kwartalnych. Każdej publikacji towarzyszy konferencja podczas której inwestorzy oraz akcjonariusze mogą zadawać pytania bezpośrednio członkom Zarządu. Ze względu na duży udział akcjonariuszy indywidualnych w strukturze własnościowej Jednostki dominującej, organizowane są również czaty inwestorskie dedykowane tej grupie. Spółka prowadzi również sekcję relacji inwestorskich na stronie korporacyjnej. Zarząd Jednostki dominującej prowadzi te działania aby zapewnić równy dostęp do informacji inwestorom oraz transparentnie komunikować działania i wyniki finansowe Grupy.

Grupa reguluje swoje zobowiązania na czas. Dostawcy wystawiają faktury z różnym terminem płatności – polscy dostawcy z reguły określają termin płatności na 7-14 dni, a dostawcy zagraniczni stosują dłuższe terminy płatności. Niemal 100% faktur, które wpływają do Ten Square Games S.A. jest regulowana przed upływem terminu płatności.

Jednostka dominująca ani jej spółki zależne nie są stroną żadnych postępowań sądowych w związku z opóźnieniami w płatnościach.

34.5. Realizacja Celów Zrównoważonego Rozwoju

Jako międzynarodowa Grupa działająca w szybko rozwijającej się branży cyfrowej, Ten Square Games doskonale zdaje sobie sprawę z wyzwań, przed jakimi stoi dzisiejszy świat. Kryzys klimatyczny, nierówności, ubóstwo i głód to tylko niektóre z globalnych problemów, do których rozwiązania Grupa chce się przyczynić, przeznaczając na te działania część wypracowanych zasobów.

Aby zająć się najbardziej krytycznymi problemami globalnymi w najbardziej kompleksowy i systematyczny sposób, Grupa dołączyła do inicjatywy ONZ Global Compact i realizuje Cele Zrównoważonego Rozwoju, które zostały przyjęte przez tę organizację:



ZERO GŁODU

Grupa w 2023 roku przekazała pieniądze na rzecz lokalnej organizacji charytatywnej, Fundacji Pociecha, która zapewnia ciepłe posiłki dzieciom z rodzin znajdujących się w trudnej sytuacji ekonomicznej.



DOBRE ZDROWIE I JAKOŚĆ ŻYCIA

Grupa zapewnia pracownikom na terenie Polski:

- a. abonament prywatnej opieki medycznej, który zapewnia szybki dostęp do lekarzy specjalistów;
- b. bezpłatne badania onkologiczne oraz regularną edukację w zakresie profilaktyki nowotworowej;
- c. refundację usług psychologicznych i edukację w zakresie zdrowia psychicznego;
- d. bezpłatne usługi fizjoterapeutyczne na miejscu
- e. dostęp do obiektów sportowych i rekreacyjnych



DOBRA JAKOŚĆ EDUKACJI

Grupa stworzyła liczne projekty rozwojowe (np. The Boost Week), programy szkoleniowe (np. Skill Up) i międzynarodowe wydarzenia służące wymianie wiedzy, aby podnieść kwalifikacje pracowników. Grupa wspierała także edukację techniczną w lokalnych społecznościach i sponsorowała programy, które pozwoliły osobom bez doświadczenia technologicznego zdobyć nowe kompetencje i zostać specjalistami IT.



RÓWNOŚĆ PŁCI

Zasady, procedury i polityka codziennej działalności są niedyskryminujące i zorientowane na równe prawa. Grupa wspiera zatrudnianie, rozwój i dywersyfikację siły roboczej, gdzie każdy pracownik jest traktowany z godnością i szacunkiem, bez względu na wiek, płeć, doświadczenie zawodowe, pochodzenie religijne i etniczne, poziom (dys)sprawności czy narodowość.



WZROST GOSPODARCZY I GODNA PRACA

Grupa dostosowała program świadczeń do potrzeb wszystkich pracowników, np. oferując ubezpieczenie medyczne partnerom tej samej płci lub możliwość pracy w mniejszym wymiarze godzin w pierwszym miesiącu po powrocie z urlopu macierzyńskiego przy zachowaniu prawa do pełnego wynagrodzenia.



MNIEJ NIERÓWNOŚCI

Ten Square Games zatrudnia kobiety na stanowiskach kierowniczych i technicznych. Ponieważ są to najwyżej opłacane stanowiska, taka polityka pomaga neutralizować różnice w wynagrodzeniach kobiet i mężczyzn występujące we wszystkich krajach, w których działa firma.



DZIAŁANIE W DZIEDZINIE KLIMATU

Grupa poczyniła pierwsze kroki w kierunku neutralności węglowej i dąży do osiągnięcia celu zerowej emisji netto – zgodnie z inicjatywą Science-Based Targets. Grupa w trakcie 2023 roku przeprowadziła wiele kampanii ekologicznych, których efektem było zwiększenie poziomu wiedzy pracowników, kontrahentów i graczy. Szczegóły tych projektów oraz ich efekty zostały opisane w części dokumentu dotyczącej środowiska.



ŻYCIE POD WODĄ

W 2023 roku Grupa kontynuowała zaangażowanie graczy w działania, które były wyrazem troski i odpowiedzialności za planetę. Grupa szczególną uwagę poświęca na realizację projektów związanych z ochroną zbiorników wodnych. Te ekosystemy są kluczowym miejscem rozgrywki w największej grze wydanej przez Ten Square Games S.A. – Fishing Clash. W 2023 roku, z okazji Dnia Ziemi, Ten Square Games S.A. przygotowało specjalne wydarzenie na nowozelandzkiej lokacji w grze, gdzie gracze byli zachęceni

do uczestnictwa w aktywnościach ekologicznych, takich jak wyławianie śmieci z wód, co stopniowo przywracało piękno naturalnego środowiska. Dzięki temu projektowi, Spółka zaangażowała społeczność graczy w działania na rzecz ochrony środowiska oraz przekazała realne wsparcie finansowe inicjatywom zewnętrznym. Poprzez współpracę z organizacją WAI Wanaka oraz partnerem PlanetPlay, Ten Square Games przekazało 30.000 USD na

projekt monitoringu i badań nad mikroplastikiem w Nowej Zelandii. Działania te podkreślają zaangażowanie Grupy w tworzenie wartości społecznej i środowiskowej. Są one również ściśle powiązane ze strategią biznesową Grupy Ten Square Games. Powyższy projekt jest ilustracją tego, że gry mogą być nie tylko źródłem rozrywki, ale również narzędziem do edukacji i mobilizacji społeczności globalnej do działania na rzecz ochrony planety.



PARTNERSTWA NA RZECZ CELÓW

Ten Square Games S.A. dołączyła do Inicjatywy ONZ Global Compact – programu, który łączy firmy z całego świata w zobowiązaniu do promowania praw człowieka i zrównoważonego rozwoju w swoich organizacjach. Co roku Spółka przygotowuje obowiązkowy raport ze swoich działań, który przekazuje organizacji. Jednostka dominująca dołączyła także do Fair Play Alliance, globalnej koalicji firm z branży gier komputerowych zaangażowanej w tworzenie zdrowszych społeczności graczy, w ramach której może rozwijać i dzielić się najlepszymi praktykami, w celu zapobiegania pojawianiu się w produktach oferowanych przez Spółkę jakichkolwiek znamion molestowania, dyskryminacji, czy nadużyć. W opinii Ten Square Games gry mobilne, powinny być bezpieczną przestrzenią, która daje użytkownikom wiele konstruktywnych wyzwań oraz możliwość interakcji między sobą. Dlatego też w 2023 roku Ten Square Games opracowało i wdrożyło Kodeks postępowania dla graczy. Poza aplikacjami swoich gier Jednostka dominująca udostępniła go również na swojej stronie korporacyjnej. Spółka piętnuje wszelkie przejawy dyskryminacji, w działaniach mających na celu eliminację takich potencjalnych zdarzeń wspiera się zautomatyzowanymi filtrami w czatach, które pomagają zidentyfikować wulgarne, obraźliwe lub dyskryminujące zwroty.

W przypadku agresji werbalnej Spółka ma możliwość zablokowania niewłaściwie zachowującym się graczowi dostępu do gry. W przypadkach szczególnych Spółka zachęca każdego gracza, który czuje się obiektem agresji do współpracy z organami ścigania.

Ten Square Games jest również członkiem Tech To The Rescue, dobrowolnego ruchu firm technologicznych, które pomagają organizacjom pozarządowym na całym świecie we wdrażaniu rozwiązań cyfrowych w celu zwiększenia ich wpływu społecznego.

Spółka przystąpiła również do inicjatywy Playing for the Planet organizowanej w ramach Programu Środowiskowego Organizacji Narodów Zjednoczonych. Jej członkowie zobowiązali się do wprowadzenia w swoich grach wydarzeń o charakterze ekologicznym, redukcji emisji CO2 i wspierania inicjatyw na rzecz ochrony klimatu. W 2023 roku jedna z gier z portfolio uczestniczyła w wydarzeniu Green Game Jam organizowanym w ramach tej inicjatywy.

Wydatki związane ze wspieraniem kultury, sportu, instytucji charytatywnych, mediów, organizacji społecznych oraz związków zawodowych poniesione w 2022 i 2023 roku i opisane powyżej prezentują poniższe tabele:

TYP WYDATKÓW	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022
działalność środowiskowa	393 986	932 267
działalność sponsoringowa	199 075	70 886
działalność charytatywna	20 570	1 093 139
w tym wsparcie Ukrainy	0	1 000 000
działalność sportowa	21 830	10 430
działalność edukacyjna	11 691	124 980
RAZEM	647 152	2 231 704

ORGANIZACJA	01.01.2023 – 31.12.2023	01.01.2022 – 31.12.2022
Sphaira Innovation AG	199 942	0
Milkywire AB	118 836	0
Tech to the Rescue Foundation	71 204	67 751
DevGAMM LLC	57 972	0
Fundacja Gospodarki i Administracji Publicznej	30 000	0
Polskie Centrum Pomocy Międzynarodowej	0	500 000
Polska Misja Medyczna	0	500 000
Planetly GmbH	0	494 159
Ecosia GmbH	0	295 002
Polski Związek Wędkarski	0	100 000
Pozostałe	169 198	274 792
RAZEM	647 152	2 231 704

34.6.

Procesy przygotowujące Jednostkę dominującą do raportowania niefinansowego

34.6.1. Badanie istotności

Grupa Ten Square Games w 2023 roku przeprowadziła kompleksowe badanie istotności. Metodyka, według której wykonano badanie została dostosowana do wymogów dyrektywy CSRD oraz nowych standardów raportowania European Sustainability Reporting Standards (ESRS). Proces badania istotności był prowadzony przez podmiot zewnętrzny – firmę MATERIALITY. Wynikiem przeprowadzenia procesu badania istotności jest mapowanie obszarów ryzyka ESG, które następnie może być włączane do systemów wewnętrznej kontroli ryzyka. Badanie istotności przeprowadzono w metodyce MAX 4 – MATERIALITY ASSESSMENT MATRIX w wersji czwartej.

Badanie uwzględniło m.in. następujące źródła informacji:

- » analiza zagregowanych danych źródłowych z poszczególnych etapów badania,
- » analiza porównawcza 21 podmiotów z branży gamingu z Polski i ze świata,
- » kompleksowe badanie ankietowe przeprowadzone na grupie 17 osób. Do grupy należeli między innymi przedstawiciele zarządu i wyższej kadry zarządzającej Jednostki dominującej,
- » ankiety i ustrukturyzowane wywiady z 5 przedstawicielami interesariuszy zewnętrznych.

W procesie badania istotności zbadano poziom ryzyka w odniesieniu do istotnych zagadnień. Badanie ryzyka stanowiło element badania parametru istotności finansowej. Zagadnienia objęte badaniem analizowano za pomocą dwóch wymiarów: poziomu ryzyka oraz poziomu szansy.

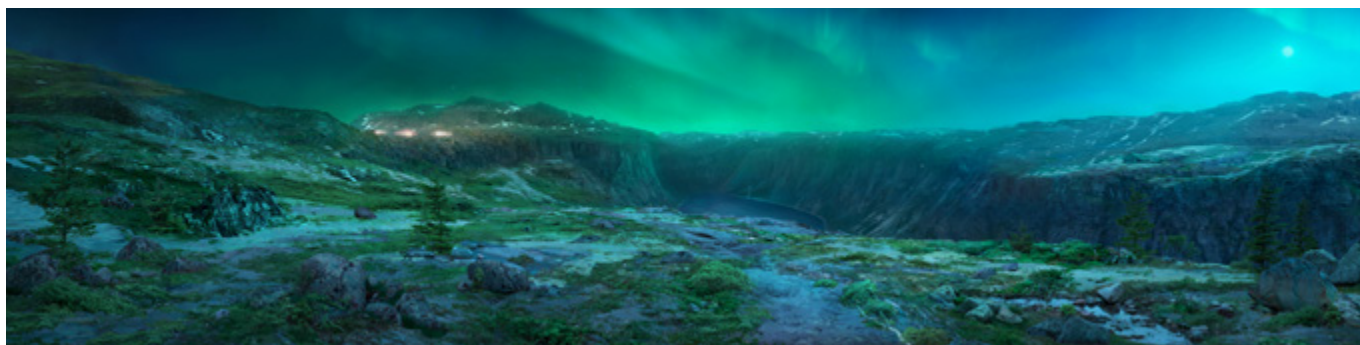
W Grupie TSG nie zostały wydzielone osobne segmenty operacyjne, w związku z czym do grupy podmiotów porównywalnych w badaniu istotności włączono jednostki prowadzące działalność wydawniczą w zakresie gier komputerowych, która stanowi podstawowy przedmiot działalności Grupy Ten Square Games.

Zgodnie z zasadą podwójnej istotności, zagadnienie było uznawane za istotne i raportowane w przypadku uznania za istotne z perspektywy istotności wpływu, istotności finansowej lub z perspektywy obu tych parametrów.

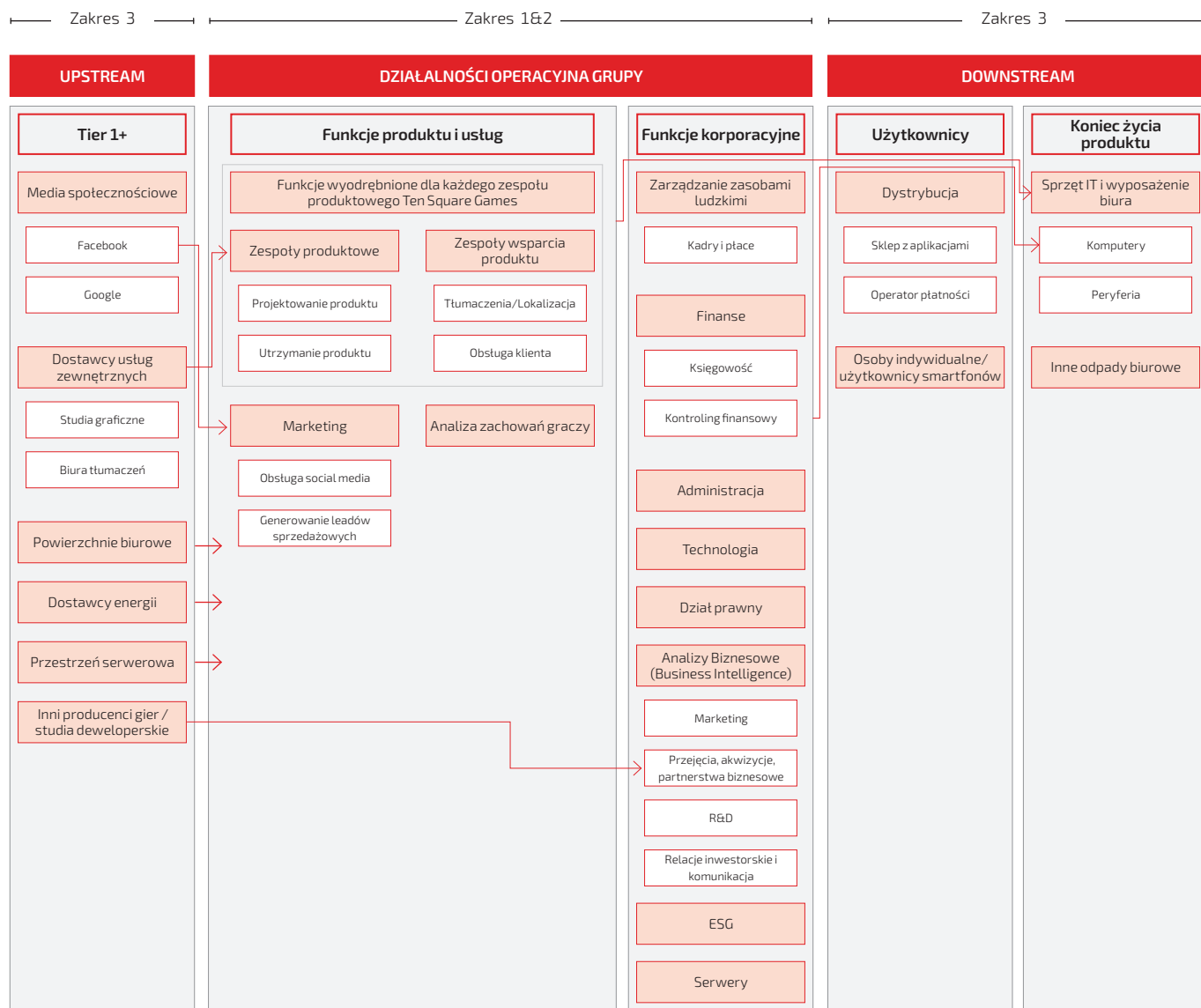
Istotność wpływu

Monitoring wpływów był ściśle związany ze zidentyfikowanymi rodzajami działalności i relacjami biznesowymi Grupy, a także łańcuchem wartości, który został opracowany przez grupę roboczą, która reprezentowała różne obszary działalności Grupy i różne perspektywy. Łańcuch wartości stanowił podstawę do analizy wpływów, jakie ma Grupa, poprzez analizę m.in. dostawców Grupy (do której zaliczono również kontrahentów Grupy i partnerów biznesowych), oferowanych produktów i usług, strukturę organizacyjną, klientów końcowych i użytkowników produktów oferowanych przez Grupę, a także koniec życia sprzętu i odpady.

Interesariusze, na których Grupa ma wpływ zostali zidentyfikowani na podstawie obszarów działalności łańcucha wartości.



ŁAŃCUCH WARTOŚCI TSG



Parametry istotności wpływów zostały ocenione przez skalę i znaczenie grup interesariuszy dla Grupy (w tym udział w przychodach, kosztach, dostarczaniu kapitału itp.). Oceniono również istotność danej działalności lub wpływu Grupy na poszczególne grupy interesariuszy. Za zagadnienie o istotnym wpływie uznaje się, jeżeli istotność wpływu jest co najmniej ważna ($IM > 2$), ryzyko co najmniej większe niż średnie ($R > 2$) lub szansa co najmniej większa niż średnia ($S > 2$).

Parametry określające istotność wpływu:

- » siła wpływu
- » zakres wpływu
- » możliwość naprawienia skutków
- » prawdopodobieństwo wpływu.

Istotność finansowa

Parametry istotności finansowej zastosowane w badaniu istotności obejmują:

1. Skalę ryzyka lub szansy, która określa jak dotkliwe dla Grupy Ten Square Games skutki występują, jeśli dane ryzyko wystąpi. W przypadku szansy skala określa jak znaczące mogą być korzystne skutki, jeśli dana szansa wystąpi i zostanie wykorzystana.
2. Prawdopodobieństwo wystąpienia ryzyka lub szansy określa, na ile możliwe jest ich wystąpienie w kontekście Grupy.

Uwzględnienie opinii interesariuszy

W procesie badania istotności wyłoniono 6 istotnych z perspektywy Ten Square Games grup interesariuszy. Interesariusze, na których Grupa ma wpływ, zostali zidentyfikowani na podstawie obszarów działalności łańcucha wartości. Do grupy interesariuszy zostali zaliczeni:

- » konsumenci (gracze),
- » pracownicy, osoby świadczące pracę na rzecz Grupy Ten Square Games na podstawie innego stosunku pracy niż umowa o pracę,
- » dostawcy,
- » podwykonawcy,
- » organy prawodawcze i administracja publiczna oraz
- » inwestorzy (również potencjalni).

W procesie badania istotności przeprowadzono również wywiady i ankiety z reprezentantami poszczególnych grup interesariuszy.

W rezultacie przeprowadzonego badania wyłoniono 24 istotne zagadnienia ESG podlegające raportowaniu o różnym priorytecie zarządzania. Do zagadnień o najwyższym priorytecie zakwalifikowano tematy podlegające raportowaniu zgodnie ze standardem ESRS S1 dotyczącym osób świadczących pracę na rzecz przedsiębiorstwa. W tym obszarze Spółka analizowała 11 tematów. Średni priorytet otrzymały zagadnienia dotyczące konsumentów i użytkowników końcowych opisanych w standardzie ESRS S4. W tym obszarze analizie poddano 8 zagadnień. Normalny priorytet zarządzania otrzymały zagadnienia dotyczące praktyk biznesowych opisanych zgodnie ze standardem ESRS G1. Na podstawie badania analizie poddano w tym obszarze 3 tematy. Ten sam priorytet przypisany został zagadnieniom dotyczącym zmian klimatu, które zostały opisane w standardzie ESRS E1. Analizie jako istotne poddane zostały w tym obszarze 2 tematy.

Wyniki badania istotności będą stanowić podstawę do opracowania strategii ESG Grupy Ten Square Games.

Uwzględnienie wyników badania istotności w zarządzaniu ESG

Ryzyka dot. zrównoważonego rozwoju są oceniane w sposób spójny z pozostałymi ryzykami – w kontekście ich prawdopodobieństwa, wpływu na działalność operacyjną Grupy, wpływu na wynik finansowy oraz wpływu na Grupę. W ten sposób Zarząd Jednostki dominującej zapewnia, że ryzyka dotyczące zrównoważonego rozwoju nie są ani pomijane, ani preferowane wobec pozostałych ryzyk. W Grupie Ten Square Games nie został jeszcze opracowany formalny proces zarządzania zagadnieniami zrównoważonego rozwoju. Prace nad nim będą się toczyły w kolejnych okresach.

34.6.2 Analiza ryzyk klimatycznych

W 2023 roku Grupa Ten Square Games przeprowadziła identyfikację i analizę ryzyk ESG, czyli ryzyk oraz wynikających z nich zagrożeń i szans w zakresie zmian klimatu, zagadnień środowiska naturalnego, spraw społecznych, pracowniczych i praw człowieka. Analiza ta wykonana została we współpracy z zewnętrzną firmą doradczą, zgodnie z metodologią AXIS® (Amplification, eXclusion, Intensification, Seizure), w cztero etapowym procesie uwzględniającym: analizę porównawczą, kwestionariuszową, ilościową i jakościową. Proces bazował na założeniach zgodnych z normą ISO 31000 Risk management.

Analizie poddano 38 ryzyk oraz ich potencjalnych skutków w postaci 12 szans i 26 zagrożeń dla organizacji.

Na potrzebę analizy ryzyk klimatycznych przyjęto następujące horyzonty czasowe:

- » 2023 – 2025
- » 2026 – 2030
- » 2031 – 2050

Prawdopodobieństwo ocenia się w skali:

- » Prawie pewne
- » Bardzo prawdopodobne
- » Prawdopodobne
- » Raczej prawdopodobne
- » Raczej nieprawdopodobne
- » Nieprawdopodobne
- » Bardzo nieprawdopodobne
- » Niemal niemożliwe

Waga oceniana jest w skali:

- » Bardzo wysoka
- » Wysoka
- » Średnio wysoka
- » Średnio niska
- » Niska
- » Bardzo niska

Po ocenie prawdopodobieństwa i wagi poszczególnych zagrożeń i szans ustalono, że istotne znaczenie dla Grupy Ten Square Games ma **1 szansa oraz 3 zagrożenia**. Dodatkowo 3 szanse oraz 10 zagrożeń zostało poddanych monitoringowi i zarządzaniu w uzasadnionych przypadkach.

W grupie istotnych ryzyk i szans znalazły się:

Szanse

1. Szansa na pozyskanie klientów zainteresowanych produktami pomagającymi przeciwdziałać kryzysowi klimatycznemu.

Ryzyka

1. Ryzyko przerwania łańcuchów logistycznych.
2. Ryzyko konieczności bardziej szczegółowego raportowania zagadnień zrównoważonego rozwoju.
3. Ryzyko zagrożenia wzrostem cen energii w wyniku wysokoemisyjnego miksu energii elektrycznej w Polsce lub w innych krajach.

Opisywane badanie zidentyfikowało do poszczególnych grup:

Grupa A (Amplification) – wysokie prawdopodobieństwo i niska waga:

- » 2 szanse,
- » 7 zagrożeń.

Grupa X (Exclusion) – niskie prawdopodobieństwo i niska waga:

- » 7 szans,
- » 13 zagrożeń.

Grupa I (Intensification) – wysoka waga i niskie prawdopodobieństwo:

- » 1 szansa,
- » 3 zagrożenia.

Grupa S (Seizure) – wysokie prawdopodobieństwo i wysoka waga:

- » 1 szansa,
- » 3 zagrożenia.

Zgodnie z metodologią badania, za istotne należy uznać te ryzyka, zagrożenia i szanse, w przypadku których prawdopodobieństwo lub waga przekraczają określone ustalone wartości brzegowe. Wartość brzegowa dla prawdopodobieństwa ustalana jest na poziomie pierwszego progu będącego wielokrotnością wartości 0,5 przekraczającej średnią dla wszystkich zagrożeń i szans łącznie. Powyższa średnia wyniosła 5,03 więc wartość brzegowa została ustalona na poziomie 5,50. Wartość brzegowa dla wagi ustalana jest jako średnia ze: średniej wszystkich ocen, mediany wszystkich ocen oraz maksymalnej oceny w kategorii waga – zaokrąglona do części dziesiętnych. Średnia wyniosła 3,34 więc wartość brzegową przyjęto na poziomie 3,50.

34.6.3. Taksonomia UE

Taksonomia UE jest systematyką, która pokazuje, jaka część (udział %) działalności – przez pryzmat przychodów, nakładów inwestycyjnych (CapEx) i wydatków operacyjnych (OpEx) jest zrównoważona środowiskowo. Obowiązki z tym związane zostały wprowadzone Rozporządzeniem Parlamentu i Rady (UE) 2020/852 z 18 czerwca 2020 r. w sprawie ustanowienia ram ułatwiających zrównoważone inwestycje. Grupa Ten Square Games nie jest jeszcze objęta obowiązkiem raportowania zgodnie z Taksonomią UE i niniejsze ujawnienie zgodności z Taksonomią jest informacją opublikowaną dobrowolnie, jako efekt prac Jednostki dominującej w procesie przygotowań do raportowania.

Zgodnie z systematyką, działalność zrównoważona środowiskowo to taka, która jednocześnie:

- » wnosi istotny wkład w realizację co najmniej jednego celu środowiskowego,
- » nie czyni poważnych szkód dla żadnego z celów środowiskowych,
- » jest prowadzona zgodnie z minimalnymi gwarancjami (z ang. Minimum Safeguards),
- » spełnienia techniczne kryteria kwalifikacji.

Taksonomia UE jest ustrukturyzowana wokół 6 celów środowiskowych:

1. Łagodzenie zmian klimatu
2. Adaptacja do zmian klimatu
3. Zrównoważone wykorzystanie i ochrona zasobów wodnych i morskich
4. Przejście na gospodarkę o obiegu zamkniętym
5. Zapobieganie zanieczyszczeniu i jego kontrola
6. Ochrona i odbudowa bioróżnorodności i ekosystemów.

Techniczne kryteria kwalifikacji (TKK) określają szczegółowo, co oznacza wnoszenie istotnego wkładu w realizację poszczególnych celów i nieczynienie poważnych szkód. Zostały one określone w załącznikach I i II do Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2021/213930, rozszerzonego Rozporządzeniem Delegowanym Komisji (UE) 2022/121431.

Minimalne Gwarancje (MG), określone w art. 18 Rozporządzenia 2020/852 są procedurami stosowanymi w celu zapewnienia przestrzegania Wytycznych ONZ dotyczących Biznesu i Praw Człowieka i Wytycznych OECD dla Przedsiębiorstw Wielonarodowych.

Zgodność prowadzonej przez Ten Square Games działalności z systematyką

W wyniku analizy przeprowadzonej na etapie Identyfikacji wykazano, że główne aktywności Grupy Ten Square Games w 2023 roku, które związane były z produkcją, utrzymaniem i inwestycjami w zakresie gier mobilnych, nie są jednoznacznie ujęte w załącznikach do aktu delegowanego, w związku z powyższym dla kluczowych wartości Obrotu, CapEx i OpEx w Ten Square Games nie jest możliwe zweryfikowanie ich zgodności z systematyką.

Grupa Ten Square Games uzyskała w 2023 roku ponad 436 mln PLN przychodów z działalności nie klasyfikującej się do systematyki. Źródłem przychodów Grupy są głównie mikropłatności.

Proces badania zgodności z Taksonomią

W celu zbadania zgodności z systematyką, zaplanowany został czteroetapowy proces. Ze względu na wyniki pierwszego etapu procesu, wykazującego brak istotnych działalności kwalifikujących się do systematyki, Grupa Ten Square Games nie przeprowadziła w 2023 roku etapów 2, 3 oraz 4. Wyjątek stanowi element etapu 3 „Weryfikacja” – w 2023 roku przeprowadzona została analiza zgodności działalności Ten Square Games z Minimalnymi Gwarancjami. Ze względu na to poniżej pominięto opis kolejnych etapów badania.

Proces został przeprowadzony przez zespół składający się z przedstawicieli Grupy Ten Square Games ze wsparciem zewnętrznej firmy doradczej oraz był nadzorowany przez członków Zarządu Jednostki dominującej.

Minimalne Gwarancje

„Minimalnymi gwarancjami” są procedury stosowane przez przedsiębiorstwo prowadzące działalność gospodarczą, które mają zapewnić przestrzeganie Wytycznych OECD dla przedsiębiorstw wielonarodowych oraz Wytycznych ONZ dotyczących biznesu i praw człowieka, w tym zasad i praw określonych w ośmiu podstawowych konwencjach wskazanych w Deklaracji Międzynarodowej Organizacji Pracy dotyczącej podstawowych zasad i praw w pracy oraz zasad i praw określonych w Międzynarodowej karcie praw człowieka.”

Badanie zgodności z Minimalnymi Gwarancjami zostało zrealizowane zgodnie z rekomendacjami zamieszczonymi w Final Report on Minimum Safeguards² autorstwa Platform On Sustainable Finance.

Zgodnie z powyższymi rekomendacjami, niespełnieniem Minimalnych Gwarancji jest jedna z czterech przesłanek:

1. Nieodpowiednie lub nieistniejące procesy należytej staranności w zakresie praw człowieka, w tym praw pracowniczych, korupcji, opodatkowania i uczciwej konkurencji.
2. Spółka została ostatecznie pociągnięta do odpowiedzialności lub uznana za naruszającą prawo pracy lub prawa człowieka w niektórych rodzajach spraw sądowych z zakresu prawa pracy lub praw człowieka.
3. Brak współpracy z Krajowym Punktem Kontaktowym OECD (dalej KPK OECD) w sprawie zgłoszenia przyjętego przez KPK OECD.
4. Business and Human Rights Resource Centre (BHRR) podjęło zarzut wobec firmy, a firma nie odpowiedziała na nie w ciągu 3 miesięcy.

W procesie weryfikacji w Ten Square Games niezgodność z wyżej wymienionymi przestankami została zbadana w następujący sposób:

Prześtanka 1: Weryfikacja kompletności procesów należytej staranności odbywała się na podstawie wewnętrznej weryfikacji istnienia i działania elementów procesu należytej staranności wynikających z ram tych procesów zawartych w dokumentach wymienionych w definicji Minimalnych Gwarancji. Wykazano, że niektóre etapy procesu wymagają uzupełnień, by stwierdzić o ciągłości i kompletności procesu. Z tego względu zdecydowano o niezgodności działalności Grupy Ten Square Games z Minimalnymi Gwarancjami ze względu na kwalifikację do Prześtanki 1.

Prześtanka 2: Prześtanka druga została zweryfikowana w procesie uzupełniania odpowiedzi do prześtanki 1 poprzez sprawdzenie, czy w stosunku do osób wymienionych w treści prześtanki, w okresie którego dotyczy weryfikacja, nie zapadły prawomocne wyroki skazujące. W wyniku przeprowadzonej weryfikacji stwierdzono brak informacji kwalifikujących Grupę do spełnienia warunków prześtanki 2.

Prześtanka 3: Przeprowadzono weryfikację bazy zgłoszeń KPK OECD, która wykazała brak zaistniałych zgłoszeń w stosunku do Grupy w okresie, którego dotyczy weryfikacja. [<http://mneguidelines.oecd.org/database/>].

Prześtanka 4: Przeprowadzono weryfikację bazy zgłoszeń Business and Human Rights Resource Centre (BHRRC) która wykazała brak zaistniałych zgłoszeń w stosunku do Ten Square Games w okresie, którego dotyczy weryfikacja. [<https://www.business-humanrights.org/en/companies>].

W wyniku przeprowadzonego procesu weryfikacji ustalono, że Ten Square Games nie spełnia wymogów Minimalnych Gwarancji za rok 2023. W wyniku procesu przedstawione zostały rekomendacje, których wdrożenie ma na celu utworzenie kompletnego procesu należytej staranności w modelu spełniającym wymogi stawiane w definicji Minimalnych Gwarancji.

34.7. Podsumowanie

Choć Ten Square Games od dawna dba, aby jej działalność rozwijała się w sposób zrównoważony, to w ostatnich latach liczba i skala inicjatyw w tym obszarze istotnie wzrosła. Wraz z przygotowaniem do formalnego raportowania działań z obszaru ESG oraz opracowaniem strategii ESG, działania Grupy koncentrują się na najistotniejszych zagadnieniach. Jednostka dominująca postanowiła rozpocząć przygotowania do raportowania działań z zakresu ESG już za 2023 rok, czyli wcześniej niż wymagają tego przepisy prawa, aby zapewnić jeszcze większą transparentność działań i realne zaangażowanie w zmiany niezbędne, by ESG stało się stałym elementem procesów biznesowych.

35.

ZASADY ŁADU KORPORACYJNEGO – DOBRE PRAKTYKI

Emitent podlega zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW”. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego w Ten Square Games S.A. w 2023 r. stanowi odrębną część sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.



ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

Niniejszy raport za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 roku został podpisany i zatwierdzony do publikacji przez Zarząd Ten Square Games S.A. w dniu 25 marca 2024 roku.

PREZES ZARZĄDU

Andrzej Ilczuk

CZŁONEK ZARZĄDU

Janusz Dziemidowicz

CZŁONEK ZARZĄDU

Magdalena Jurewicz

Wrocław, 25 marca 2024 roku