

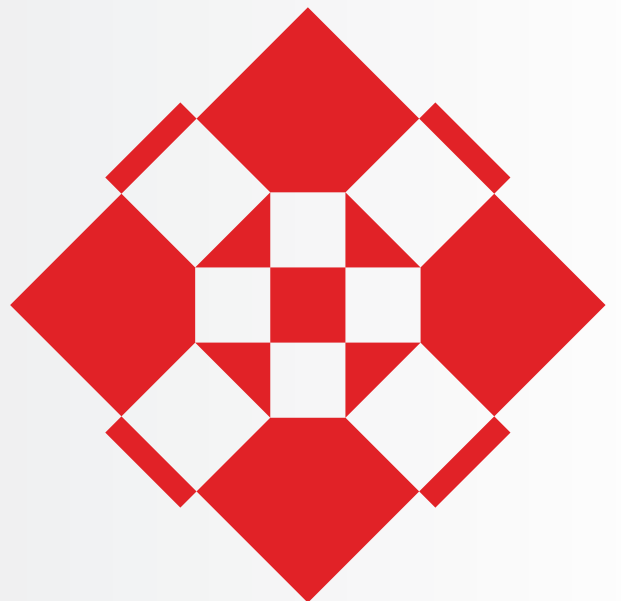


ten square_games

2024

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI**

Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A.
oraz Spółki Ten Square Games S.A.
za rok 2024



Wrocław, 24 marca 2025 r.

Drodzy Akcjonariusze,

Rok 2024 był kolejnym rokiem pełnym wyzwań dla branży gier mobilnych. Doświadczyla ona największej w historii fali zwolnień i restrukturyzacji, które dla wielu firm oznaczały zakończenie działalności. Dynamika zmian w zachowaniach graczy, rosnąca konkurencja, pogarszająca się sytuacja makroekonomiczna oraz presja inflacyjna sprawiły, że większość firm zrewidowała swoje strategie, koncentrując się na stabilizacji i ograniczaniu ryzyk operacyjnych. Początek 2025 roku przyniósł kontynuację tych trendów.

Ten Square Games, wyprzedzając działania większości podmiotów na rynku, już w 2024 roku podjęło zdecydowane kroki w celu wzmocnienia fundamentów Grupy i inwestowania w jej przyszłość. W 2024 roku kontynuowaliśmy te działania w obszarze naszych kluczowych tytułów, jednocześnie rozszerzając perspektywę na to, jak inwestować w przyszłość w zmieniającym się otoczeniu rynkowym. Choć nie wszystkie założenia biznesowe udało nam się zrealizować, rok 2024 wykorzystaliśmy jako czas intensywnej analizy i szeroko zakrojonych eksperymentów w Fishing Clash i Hunting Clash, co dało nam jasną mapę działań na 2025 rok. Zrozumieliśmy, co ogranicza wzrost naszych kluczowych tytułów, oraz czego potrzebujemy do ich stabilnego, długoterminowego rozwoju. Traktujemy te działania jako niezbędną i kluczową inwestycję w przyszłość Grupy.

Cieszą nas nasze sukcesy w segmencie gier lotniczych. Obecnie udział tego segmentu w strukturze płatności Grupy przekroczył 12%, co jest wynikiem nieprzerwanej trajektorii wzrostu Wings of Heroes oraz rekordowego poziomu płatności w Real Flight Simulator. Jesteśmy również niezwykle zadowoleni z dynamicznego rozwoju TSG Store – udział tej platformy w płatnościach Fishing Clash przekroczył już 21%, co potwierdza jej ogromny potencjał w zwiększaniu efektywności finansowej Grupy.

Z myślą o budowie długoterminowej wartości Grupy, rozpoczęliśmy prace nad nowymi tytułami. Trophy Hunter i Real Combat Simulator przechodzą obecnie zaawansowane testy rynkowe. Naszym celem jest sprawdzenie, czy któryś z nich ma szansę zaistnieć na rynku, który uległ olbrzymiej zmianie od wydania ostatniej gry przez Ten Square Games. Dlatego też minimalizujemy ryzyka finansowe związane z pracą nad tymi projektami i każdy etap testów decyduje o dalszych losach i kształcie tych projektów. Decyzje o ich przyszłości zapadną jeszcze w 2025 roku.

Uznaliśmy, że dotychczasowe podejście do rozwoju produktów, choć skuteczne w przeszłości, wymaga dostosowania do nowych realiów rynkowych. Dlatego sięgnęliśmy po wiedzę i doświadczenie specjalistów, którzy skutecznie zmieniali trajektorie gier na wymagających rynkach. Ich wiedza i doświadczenie pozwolą nam w 2025 roku przekształcić wyzwania w przewagę konkurencyjne i przyspieszyć proces zmian, który zapewni trwały wzrost wartości Grupy.

Niezmiennie mocnym atutem Grupy Ten Square Games pozostaje model biznesowy zapewniający zdolność do wysokiego generowania gotówki z działalności operacyjnej. To kluczowa przewaga, która daje nam elastyczność finansowania rozwoju, inwestowania w nowe projekty i dzielenia się wypracowanymi środkami z akcjonariuszami. W 2024 roku przeznaczaliśmy aż 114,6 mln PLN na rekordowy skup akcji własnych. Wypracowaliśmy również wyższy niż rok wcześniej zysk netto w wysokości 67,1 mln PLN. W ciągu najbliższych tygodni Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podejmie decyzję dotyczącą formy i kwoty podziału tego zysku z akcjonariuszami. Zależy nam na tym, aby dostrzegali oni wartość w tym, że Grupa dzieli się wypracowanymi środkami, traktując to nie tylko jako zwrot kapitału, ale także dowód stabilności finansowej, skuteczności zarządzania i długoterminowego podejścia do budowy wartości Grupy. Nasza zdolność do łączenia inwestycji w rozwój z odpowiedzialną polityką zwrotu środków do akcjonariuszy pozostaje jednym z kluczowych filarów naszej strategii.

W 2025 rok wchodzimy z jasno określoną strategią, precyzyjnymi priorytetami oraz nowymi kompetencjami, które pozwolą nam zdecydowanie i konsekwentnie walczyć o zmianę dynamik płatności naszych kluczowych tytułów, które obecnie nadal w największym stopniu decydują o wynikach finansowych Grupy i jej wycenie rynkowej. To czas intensywnej skalowania Wings of Heroes, decyzji o wprowadzeniu nowych produktów na rynek i powrotu do aktywnego poszukiwania selektywnych akwizycji, które mogą przyczynić się do przyszłego wzrostu Grupy.

Dziękuję za Państwa zaufanie, cierpliwość i wsparcie. Intensywnie pracujemy nad tym, aby pozytywne efekty naszych działań były również dla Państwa jak najszybciej widoczne w wynikach Grupy i w jej wycenie giełdowej. Jesteśmy przekonani, że 2025 rok będzie przelotowy dla Grupy Ten Square Games. Mamy jasno określone cele i plan ich realizacji – teraz czas na działanie.

Z poważaniem,
Andrzej Ilczuk
Prezes Zarządu

SPIS TREŚCI

1.	PODSTAWOWE INFORMACJE	5
2.	PROFIL DZIAŁALNOŚCI	9
3.	NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY	10
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	21
4.3.	KOMENTARZ DO WYNIKÓW – SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	22
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	23
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	24
7.	ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA	26
8.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA	35
9.	WSKAZANIE CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH ISTOTNY WPŁYW NA SPRAWOZDANIE FINANSOWE	37
10.	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	38
11.	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY	40
12.	ISTOTNE ZDARZENIA NASTĘPUJĄCE PO ZAKOŃCZENIU OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ODWIERCIEDLONE W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA DANY OKRES	42
13.	OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROZEŃ, Z OKREŚLENIEM, W JAKIM STOPNIU EMITENT JEST NA NIE NARAŻONY	43
14.	CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU PRZEDSIĘBIORSTWA EMITENTA	45
15.	UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY	47
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	47
17.	SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI	48
18.	KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA, GWARANCJE	48
19.	SKUP I UMORZENIE AKCJI WŁASNYCH	49
20.	POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)	50

21.	INSTRUMENTY FINANSOWE	50
22.	INFORMACJE O ZAWARTYCH UMOWACH ZNACZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI EMITENTA, W TYM ZNANYCH EMITENTOWI UMOWACH ZAWARTYCH POMIĘDZY AKCJONARIUSZAMI, UMOWACH UBEZPIECZENIA, WSPÓŁPRACY LUB KOOPERACJI	51
23.	OCENA ZARZĄDZANIA ZASOBAMI FINANSOWYMI, Z UWZGLĘDNIENIEM ZDOLNOŚCI WYWIĄZYWANIA SIĘ Z ZACIĄGNIĘTYCH ZOBOWIĄZAŃ, ORAZ OKREŚLENIE EWENTUALNYCH ZAGROŻEŃ I DZIAŁAŃ, JAKIE EMITENT PODJĄŁ LUB ZAMIERZA PODJĄĆ W CELU PRZECIWDZIAŁANIA TYM ZAGROŻENIOM	53
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	54
25.	INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH	55
26.	OPIS ISTOTNYCH POZYCJI POZABILANSOWYCH W UJĘCIU PODMIOTOWYM, PRZEDMIOTOWYM I WARTOŚCIOWYM	55
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	56
28.	UMOWA Z AUDYTOREM	58
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	59
30.	EMISJA PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH – WYKORZYSTANIE WPŁYWÓW Z EMISJI PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM	59
31.	ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA PRZEDSIĘBIORSTWEM EMITENTA I JEGO GRUPĄ KAPITAŁOWĄ	60
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	60
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	61
34.	ZASADY ŁADU KORPORACYJNEGO – DOBRE PRAKTYKI	61
35.	SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ BIZNESU (ESG)	62
	ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI	63



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 31.12.2024 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 niniejszego sprawozdania finansowego, nie było zmian w składzie organu.

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

AKCJONARIUSZ	liczba akcji na 31.12.2024 oraz 24.03.2025	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy ^[1]	1 969 176	30,41%	1 969 176	30,41%
TFI Allianz S.A.	360 360	5,56%	360 360	5,56%
akcje własne nabyte przez Spółkę	131 280	2,03%	131 280	2,03%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	4 015 184	62,00%	4 015 184	62,00%
RAZEM	6 476 000	100,00%	6 476 000	100,00%

[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.

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.

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

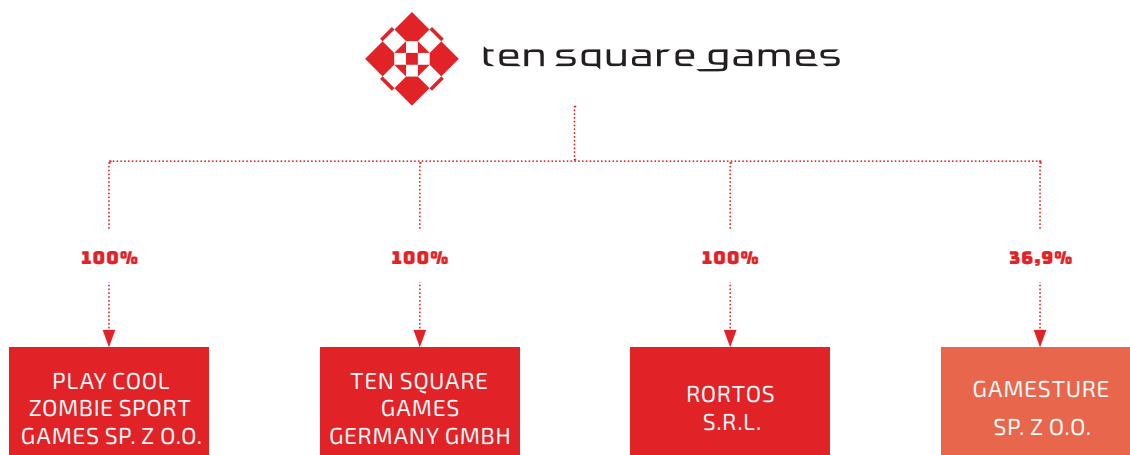
Ten Square Games S.A. nabyło 100% udziałów spółki Rortos S.r.l. w dniu 5 lipca 2021 roku, w wykonaniu postanowień umowy zobowiązującej do sprzedaży zawartej w dniu 30 czerwca 2021 r.

Ten Square Games 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.

Zmiany w trakcie 2024 roku:

W dniu 30.09.2024 roku Spółka złożyła do lokalnego Sądu Rejestrowego uchwałę o likwidacji Ten Square Games Romania S.r.l., co zostało zarejestrowane w dniu 07.11.2024 roku. Likwidacja została przeprowadzona z intencji Jednostki Dominującej oraz zgodnie z lokalnie obowiązującymi przepisami. Grupa od ponad roku nie prowadziła działalności operacyjnej w Rumunii, stąd zamknięcie spółki nie miało wpływu na działalność Grupy.

Poniższy schemat przedstawia powiązania Emitenta z innymi podmiotami wg stanu na 31.12.2024 roku oraz na dzień publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2024 rok:



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

SUBSKRYPCJE

- » przychody części gier spółki Rortos

REKLAMY

- » przychody z tytułu reklam wyświetlanych w grach

LICENCJE

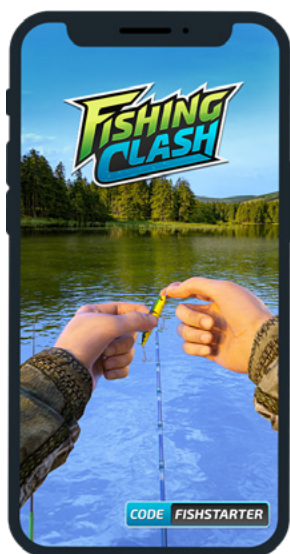
- » przychody z tytułu aktywności użytkowników w grach, które są udostępniane partnerom handlowym spółki na podstawie umów licencyjnych

3.

NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY

W czwartym kwartale, jak i w całym 2024 roku do najważniejszych produktów Grupy generujących przychody należały:

- » Fishing Clash – mobilna gra wędkarska w modelu F2P;
- » Hunting Clash – mobilna gra myśliwska w modelu F2P;
- » Wings of Heroes – mobilna gra lotnicza w modelu F2P.
- » Real Flight Simulator – mobilna gra lotnicza w modelu subskrypcyjnym.



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 2024 roku ponad 242,6 mln PLN płatności. Fishing Clash jest największą grą Grupy, w 2020 roku tytuł trafił do pierwszej 50 najlepiej zarabiających gier w sklepie Google Play. W 2024 roku gra została wzbogacona o nowe funkcjonalności. W 2024 roku Ten Square Games kontynuowało współpracę z Major League Fishing dzięki temu gracze mogli doświadczyć turniejowych emocji w czasie rzeczywistym w grze.



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 2024 roku ponad 90 mln PLN płatności. W 2024 roku w grze wprowadzono istotne zmiany i wzbogacono ją o innowacyjne tryby rozgrywki, zmieniając charakter gry na bardziej dynamiczny i stawiając myśliwego także w roli tego, który jest przedmiotem polowania.



GRA MOBILNA **WINGS OF HEROES**

DATA PREMIERY	soft launch: 08.2023
	global launch: 10.2023

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. W 2024 roku kontynuowano rozwój gry i istotnie rozbudowano jej głębię. Kluczowym elementem rozwoju gry było wprowadzenie LiveOps, które pozwalają na lepszą monetyzację gry. W 2024 r. poziom płatności gry przekroczył 19 mln PLN. Gra w opinii Spółki ma przed sobą dalszy potencjał wzrostu i intensywnie rozwijana, może stać się najlepszą grą w swojej kategorii dostępną na rynku.



GRA MOBILNA **REAL FLIGHT SIMULATOR**

DATA PREMIERY	soft launch: 01.2019
	global launch: 07.2019

Real Flight Simulator to zaawansowany symulator lotniczy na urządzenia mobilne, który oferuje graczom realistyczne doświadczenie latania. Gra oferuje szeroki wybór samolotów, szczegółowe lotniska, dynamiczne warunki pogodowe, tryb wieloosobowy, system Virtual Airlines oraz interaktywną kontrolę ruchu lotniczego (ATC) umożliwiającą zarządzanie ruchem w czasie rzeczywistym. Jako jedyna gra w portfolio Grupy, RFS działa w modelu subskrypcyjnym. Dzięki cotygodniowym aktualizacjom gra dostarcza graczom stałą wartość, rozwijając się w oparciu o aktywny feedback społeczności – poprzez kanały społecznościowe, Alpha Testerów oraz dedykowane ankiety. Dzięki stale rozwijanym funkcjom oraz rosnącej społeczności graczy, Real Flight Simulator pozostaje kluczowym filarem strategii Grupy w segmencie symulatorów lotniczych, a jego dalszy rozwój stanowi istotny element długoterminowej ekspansji w tej kategorii.

4.

WYBRANE DANE FINANSOWE

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2024 – 31.12.2024	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2024 – 31.12.2024	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023
Płatności	398 136 040	443 682 194	92 499 428	97 977 695
Przychody	386 453 121	436 076 377	89 785 122	96 298 113
Koszt własny sprzedaży	66 321 422	72 717 283	15 408 536	16 058 052
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	76 240 949	3 517 848	17 713 152	776 841
Zysk (strata) brutto	74 101 949	17 047 571	17 216 196	3 764 590
Zysk (strata) netto	67 077 028	15 207 141	15 584 087	3 358 171
EBITDA	94 196 249	101 530 925	21 884 729	22 420 927
EBITDA skorygowana	109 734 349	118 583 928	25 494 714	26 186 717

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2024 – 31.12.2024	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2024 – 31.12.2024	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023
Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej	113 883 393	121 505 029	26 458 667	26 831 779
Przeptywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-17 595 267	-26 569 103	-4 087 930	-5 867 216
Przeptywy pieniężne netto z działalności finansowej	-117 060 919	-58 440 302	-27 196 905	-12 905 287

SKONSOLIDOWANY BILANS	PLN		EUR	
	31.12.2024	31.12.2023	31.12.2024	31.12.2023
Aktywa trwałe	206 435 574	215 778 681	48 311 625	49 627 112
Aktywa obrotowe	210 414 131	242 324 613	49 242 717	55 732 432
Kapitał własny	243 263 256	291 010 934	56 930 320	66 929 838
Zobowiązania długoterminowe	25 410 058	29 464 924	5 946 655	6 776 661
Zobowiązania krótkoterminowe	148 176 391	137 627 436	34 677 367	31 653 045

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2024 – 31.12.2024	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2024 – 31.12.2024	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023
Płatności	348 812 357	401 246 559	81 039 997	88 606 695
Przychody	337 178 170	393 835 380	78 337 013	86 970 095
Koszt własny sprzedaży	48 237 971	50 686 716	11 207 186	11 193 074
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	70 741 147	-5 505 657	16 435 376	-1 215 806
Zysk (strata) brutto	75 806 241	16 221 212	17 612 156	3 582 107
Zysk (strata) netto	72 694 774	16 662 194	16 889 265	3 679 488
EBITDA	79 548 546	91 463 773	18 481 610	20 197 812
EBITDA skorygowana	95 052 534	108 380 534	22 083 670	23 933 516

JEDNOSTKOWY RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2024 – 31.12.2024	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023	za okres 01.01.2024 – 31.12.2024	za okres 01.01.2023 – 31.12.2023
Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej	100 520 151	117 341 920	23 353 968	25 912 446
Przeptywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-16 532 094	-25 905 896	-3 840 921	-5 720 761
Przeptywy pieniężne netto z działalności finansowej	-109 581 357	-50 067 787	-25 459 169	-11 056 397

JEDNOSTKOWY BILANS	PLN		EUR	
	31.12.2024	31.12.2023	31.12.2024	31.12.2023
Aktywa trwałe	245 043 741	242 263 113	57 347 002	55 718 287
Aktywa obrotowe	181 631 338	215 985 365	42 506 749	49 674 647
Kapitał własny	259 688 832	297 603 147	60 774 358	68 445 986
Zobowiązania długoterminowe	24 178 857	27 952 511	5 658 520	6 428 820
Zobowiązania krótkoterminowe	142 807 390	132 692 820	33 420 872	30 518 128

KURS EUR/PLN	2024	2023
dla danych bilansowych	4,2730	4,3480
dla danych rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych	4,3042	4,5284

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

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

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 wyptywu gotówki. Jednakże transakcja ta nie miała aż tak istotnego wpływu na Sprawozdanie z całkowitych dochodów, stąd Jednostka Dominująca zdecydowała się opisywać dalej dane skonsolidowane.

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

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



PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH PŁATNOŚCI NA GRY PO KWARTAŁACH

GRA	1Q 2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023	1Q 2024	2Q 2024	3Q 2024	4Q 2024
Fishing Clash	72 557 817	63 193 703	69 737 485	68 742 753	61 219 111	59 597 431	62 158 791	59 644 358
Hunting Clash	32 395 570	24 412 492	27 311 328	26 377 409	23 732 405	22 109 844	22 979 316	21 353 423
Let's Fish	2 172 122	1 852 363	1 614 321	1 890 369	1 732 040	1 763 927	1 609 632	2 227 217
Wild Hunt	2 352 751	1 998 176	1 812 965	1 966 785	2 209 336	2 033 024	1 898 167	2 258 507
Airline Commander	2 627 214	2 311 324	2 502 013	2 024 181	2 204 710	1 900 010	1 894 589	1 590 837
Real Flight Simulator	4 321 619	4 284 991	4 741 534	4 831 211	4 959 726	4 760 818	5 468 430	5 238 091
Wings of Heroes	5 769 225	2 071 904	1 757 393	1 927 802	2 922 235	3 494 706	5 638 924	7 086 439
pozostałe	1 396 720	1 101 617	922 288	702 749	681 137	570 234	658 639	539 986
RAZEM PŁATNOŚCI ^[1]	123 593 038	101 226 570	110 399 327	108 463 259	99 660 700	96 229 994	102 306 488	99 938 858
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	-201 742	-1 276 770	-565 728	1 187 383	-2 725 192	-1 355 271	-2 093 391	-1 518 240
Przychód odroczoney w czasie (durable)	-5 941 631	4 982 653	-4 261 715	-1 528 267	3 182 710	3 124 214	-6 234 054	-4 063 695
RAZEM PRZYCHODY	117 449 665	104 932 453	105 571 884	108 122 375	100 118 218	97 998 937	93 979 043	94 356 923

[1] 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	1Q 2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023	1Q 2024	2Q 2024	3Q 2024	4Q 2024
Fishing Clash – MAU (średnia w okresie)	2 488 370	2 336 456	2 652 322	2 610 637	2 425 073	2 901 837	3 403 986	2 605 102
Hunting Clash – MAU (średnia w okresie)	1 374 262	1 097 983	2 045 553	2 626 980	3 529 644	2 937 882	2 008 982	1 795 672
Wings of Heroes – MAU (średnia w okresie)	647 832	326 576	286 786	275 390	341 010	250 631	294 502	284 703
Evergreen ^[2] – MAU (średnia w okresie)	788 326	808 083	926 249	1 008 430	922 365	789 687	726 737	680 426

[2] Evergreen – Let's Fish i Wild Hunt

2024 rok był trudnym okresem dla rynku gamingowego. Po pandemii COVID-19 nadal obserwowano intensywne zmiany w zachowaniach graczy, a branża musiała ponownie konkurować o ich uwagę z coraz szerszą ofertą rozrywek. Dodatkowo rynek zmagał się z pogarszającą się sytuacją makroekonomiczną, wysoką inflacją i rosnącą presją konkurencyjną. W 2024 roku kontynuowana była fala zwolnień zapoczątkowana w 2023 roku – pracę straciła rekordowa liczba osób, zamknięto wiele studiów, a liczne projekty zostały wstrzymane. Dodatkowo branża mierzyła się ze zmianami polityki platform cyfrowych oraz pojawieniem się nowych, wiralowych form rozrywki, które konkurowały o uwagę graczy. W obliczu tych wyzwań największe podmioty w branży skupiły się na swoich kluczowych tytułach, ograniczając ryzyka operacyjne i inwestycje w nowe produkcje.

W 2024 roku Grupa TSG skoncentrowała się na pracy nad swoimi głównymi tytułami, Fishing Clash i Hunting Clash, które mają decydujący wpływ na wyniki finansowe Grupy. Główna oś działań obejmowała lepsze zrozumienie potrzeb graczy, eksperymentowanie z nowymi, angażującymi funkcjonalnościami oraz intensyfikację testów nowych rozwiązań w grach. Celem tych działań było wypracowanie nowego kierunku rozwoju, który odpowiadałby na zmieniające się wyzwania rynku oraz oczekiwania graczy.

W minionym roku płatności w obu największych tytułach były niższe niż rok wcześniej. Przeprowadzone w trakcie roku działania mają na celu nie tylko poprawę doświadczenia graczy, ale także odwrócenie trendu spadkowego w płatnościach i umocnienie pozycji gier Grupy na rynku. Największa skala modyfikacji objęła Hunting Clash, w którym gruntownie zmieniono system rywalizacji oraz istotnie przebudowano rozgrywkę, czyniąc ją bardziej dynamiczną.

2024 rok był także okresem intensywnego rozwoju Wings of Heroes. Gra zyskała większą głębię monetyzacyjną dzięki rozszerzeniu zawartości, wprowadzeniu LiveOps oraz zupełnie nowych funkcjonalności. Podjęte działania przelożyły się na systematyczny wzrost płatności w każdym kwartale minionego roku, co z kolei umożliwiło większe skalowanie wydatków marketingowych i stopniowe powiększanie bazy graczy.

Równie pozytywne wyniki odnotowała druga gra samolotowa Grupy – Real Flight Simulator, dostępna w modelu subskrypcyjnym. Wprowadzenie nowych treści, rozbudowanych funkcjonalności oraz treści współtworzonych przez graczy przyniosło świetne rezultaty – tytuł osiągnął w 2024 roku rekordowe płatności w swojej historii.

Wieloletnie tytuły takie jak Let's Fish i Wild Hunt utrzymały bardzo stabilny poziom płatności w trakcie 2024 roku, a w czwartym kwartale 2024 roku zdołały nawet zbliżyć się do wysokich poziomów płatności odnotowywanych ostatni raz w pierwszym kwartale 2023 roku. Jest to zasługa odświeżenia rozgrywki, która została przyjęta bardzo pozytywnie przez graczy.



PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW WYTWORZENIA PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023	1Q 2024	2Q 2024	3Q 2024	4Q 2024
Amortyzacja – koszty zakończonych prac rozwojowych (głównie gry)	3 038 448	2 964 564	2 795 568	2 639 614	2 599 617	2 622 130	2 172 943	2 138 220
Amortyzacja – pozostałe aktywa	1 386 572	1 283 227	1 257 023	1 271 637	1 256 589	975 024	950 256	954 225
Wynagrodzenia oraz usługi podwykonawców	16 941 281	13 665 530	11 516 694	10 557 679	13 365 280	11 065 615	11 801 284	11 200 038
Tłumaczenia	527 224	661 813	480 724	610 133	573 512	498 240	457 376	345 224
Outsourcing modeli 3D	781 358	783 528	505 547	318 463	289 639	430 986	203 963	133 912
Pozostałe	1 621 422	1 512 525	1 505 240	1 350 552	1 402 657	1 583 504	1 505 483	1 521 211
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki (kapitalizacja)	-4 968 519	-1 970 604	-251 342	-68 619	-97 504	-1 312 148	-1 305 363	-1 010 491
RAZEM KOSZT WYTWORZENIA SPRZEDANYCH USŁUG	19 327 786	18 900 583	17 809 454	16 679 459	19 389 790	15 863 351	15 785 942	15 282 339

Koszt wytworzenia sprzedanych usług w 2024 roku jest niższy o 9% w porównaniu do poprzedniego roku. W tej linii największą składową kosztów jest bieżący koszt zespołów growych (wynagrodzenia i usługi podwykonawców). Grupa w kwietniu 2023 roku ograniczyła liczebność załogi, co również częściowo przełożyło się na spadek kosztów wytworzenia. Dodatkowo, część kosztu jest oryginalnie wyrażona w EUR, stąd wraz ze spadkiem kursu EUR/PLN – co ma miejsce od przełomu 2023 i 2024 roku, koszt wytworzenia produktów przeliczony na PLN także ulega zmniejszeniu.



PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW SPRZEDAŻY PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023	1Q 2024	2Q 2024	3Q 2024	4Q 2024
Koszty sprzedaży	69 004 470	59 814 327	56 408 680	54 346 624	54 950 259	51 954 122	55 896 498	53 049 158
marketing:	27 154 208	21 239 048	19 844 010	18 636 326	19 807 135	19 357 945	24 714 879	22 658 472
- Fishing Clash	11 180 883	11 575 445	10 919 991	10 088 652	11 245 527	10 498 662	15 322 183	11 386 040
- Hunting Clash	11 236 075	9 174 676	8 551 009	7 858 634	7 728 250	7 716 786	6 284 059	7 938 295
- Airline Commander	0	22 751	0	0	0	0	0	0
- Wings of Heroes	4 587 053	363 022	373 010	689 040	833 358	1 130 706	3 013 752	3 254 840
- pozostałe tytuły	150 197	103 154	0	0	0	11 791	94 885	79 297
prowizje	33 624 212	30 509 186	29 578 780	29 923 776	28 370 749	26 426 711	24 978 911	24 605 279
revenue share	351 645	311 614	266 734	340 298	337 715	344 101	287 231	346 821
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	6 131 380	5 531 739	5 379 572	3 831 549	4 599 678	4 165 443	4 606 542	4 214 237
usługi badania rynku gier mobilnych	291 446	297 964	262 054	223 063	187 284	156 227	74 907	68 842
pozostałe	1 451 579	1 924 776	1 077 530	1 391 612	1 647 698	1 503 695	1 234 028	1 155 507

Na poziom kosztów sprzedaży wpływa głównie poziom nakładów marketingowych (w tym w największym zakresie marketing dla gier Fishing Clash i Hunting Clash) oraz poziom prowizji, które są w pełni uzależnione od poziomu płatności. Jednakże poprzez:

- » dołożenie TSG Store, które charakteryzuje się średnio niższymi kosztami prowizji od wiodących sklepów Google i Apple;
- » zmiany w zakresie prowizji na obszarze UE na platformie Apple wymuszone poprzez europejski akt DMA (Digital Markets Act);

udział prowizji do płatności sukcesywnie spada. Historycznie standardową stawką prowizji było 30% kwoty płatności, za czwarty kwartał 2024 roku jest to już 24,6% (prowizje/ogół płatności).



PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW OGÓLNEGO ZARZĄDU PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023	1Q 2024	2Q 2024	3Q 2024	4Q 2024
koszty powtarzalne, w tym:	10 573 057	7 510 342	6 454 144	6 860 043	6 287 713	6 905 113	6 453 532	6 554 225
wynagrodzenia, usługi podwykonawców Jednostki Dominującej	4 535 148	3 682 599	3 206 869	3 070 118	3 039 408	3 011 205	3 081 199	2 749 388
koszty utrzymania spółek zależnych	1 612 988	1 134 552	1 074 407	972 177	926 234	1 023 526	1 000 437	1 205 538
wynajem biura i utrzymanie biura – Jednostka Dominująca	1 099 129	986 223	749 439	789 251	560 856	704 560	674 137	749 190
pozostałe	3 325 791	1 706 968	1 423 429	2 028 497	1 761 214	2 165 822	1 697 760	1 850 109
koszty jednorazowe/niegotówkowe, w tym:	6 197 949	571 870	112 185	333 406	1 221 364	153 162	229 743	168 629
koszty programu motywacyjnego	6 033 168	0	111 135	333 406	1 531 618	153 162	229 743	211 893
koszty M&A	164 781	571 870	1 050	0	-310 254	0	0	-43 264
RAZEM KOSZTY OGÓLNEGO ZARZĄDU	16 771 005	8 082 212	6 566 329	7 193 449	7 509 077	7 058 275	6 683 275	6 722 854

W zakresie powtarzalnych kosztów ogólnego zarządu, wraz ze zmianą strategii wprowadzoną w drugim kwartale 2023 roku, udało się obniżyć poziom kosztów do przedziału 6,2-6,9 mln PLN. Jest to efekt zmian organizacyjnych wiążących się także z ograniczeniem poziomu zatrudnienia, co miało swoje odzwierciedlenie w spadku kosztu wynagrodzeń.

Kolejną grupą kosztów, w ramach kosztów ogólnego zarządu, są koszty spółek zależnych. Obecnie to głównie koszty związane z utrzymaniem biura włoskiej spółki Rortos. Grupa w trakcie 2023 roku ograniczyła liczbę biur w pozostałych lokalizacjach (Bukareszt, Berlin), stąd nastąpił delikatny spadek tej pozycji kosztowej.

Dodatkowo, począwszy od stycznia 2024 roku, Jednostka Dominująca wynajmuje biuro we Wrocławiu na podstawie renegotjowanej umowy, a także ograniczyła najmowaną powierzchnię, co także przetożyło się na spadek kosztu utrzymania biura w stosunku do 2023 roku.

W trakcie 2024 roku Jednostka Dominująca rozpoznała niegotówkowy koszt dwóch programów motywacyjnych opartych na akcjach. Programy te są skierowane do Zarządu Spółki oraz do kilku kluczowych liderów. Koszt programu Zarządu (ujęty całościowo w kosztach ogólnego zarządu) w wysokości 1,2 mln PLN dotyczy faktycznego przyznania pierwszej transzy akcji, co miało miejsce w styczniu 2024 roku. Pozostały koszt tego programu, tj. 0,8 mln PLN dotyczy potencjalnego przyznania akcji za osiągnięty wynik EBITDA w 2024 roku.

W trakcie 2023 roku Jednostka Dominująca dokonywała kilku odpisów aktualizujących wartości aktywów na łączną kwotę 78,2 mln PLN, co istotnie zaburzało poziom zysku operacyjnego, w trakcie 2024 roku spółka odpisała koszty produkcji jednego prototypu – Fishing Champions w wysokości 1,2 mln PLN. Grupa w trakcie 2024 roku osiągnęła zysk operacyjny równy 76,2 mln PLN, a skorygowana EBITDA wyniosła 109,7 mln PLN (spadek o 7,5% rok do roku, podczas gdy przychody Grupy spadły 11,4% rok do roku).

2024 rok charakteryzuje się ustabilizowaniem wyników bez znacznych wahań między kwartałami. Po stronie kosztowej Grupa osiągnęła już w zasadzie wszystkie efektywności, jakie zostały rozpoznane wraz ze zmianą strategii w 2023 roku. Jednocześnie TSG Store, wraz z niższymi średnimi prowizjami od płatności, istotnie przyczynił się w trakcie 2024 roku do poprawy efektywności, a dalsze skalowanie sklepu powinno zwiększyć ten efekt w kolejnych okresach.

UZGODNIENIE WYNIKU OPERACYJNEGO DO WSKAŹNIKA EBITDA SKORYGOWANA PO KWARTAŁACH

WYSZCZEGÓLNIENIE	1Q 2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023	1Q 2024	2Q 2024	3Q 2024	4Q 2024
Zysk na działalności operacyjnej (EBIT)	-14 413 939	9 638 991	25 032 085	-16 739 289	19 108 496	23 278 311	15 606 945	18 247 197
Amortyzacja (bez części kapitalizowanej)	4 977 704	5 038 746	4 969 493	4 808 603	4 505 560	4 428 755	3 953 275	3 873 425
Odpisy z tytułu trwałej utraty wartości	26 572 925	5 117 065	0	46 528 541	0	0	0	1 194 285
EBITDA	17 136 690	19 794 802	30 001 578	34 597 855	23 614 056	27 707 066	19 560 220	23 314 907
Niegotówkowy wpływ programu motywacyjnego	6 033 168	0	164 217	492 655	2 854 621	311 924	441 425	369 466
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie – consumable	141 218	893 739	396 007	-831 170	2 150 783	1 100 237	1 594 588	1 212 215
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie – durable	4 159 142	-3 487 857	2 983 207	1 069 780	-819 647	-1 775 914	4 919 341	3 532 579
koszty potencjalnych i zrealizowanych akwizycji (M&A) oraz przegląd opcji strategicznych	163 381	570 120	0	0	-310 254	0	0	-43 264
odprawy – zwolnienia grupowe	0	3 146 532	0	0	0	0	0	0
pozostałe wydarzenia jednorazowe	0	1 022 240	117 035	19 589	0	0	0	0
EBITDA skorygowana	27 633 599	21 939 576	33 662 044	35 348 709	27 489 559	27 343 313	26 515 574	28 385 903

Dodatkowo, dzięki restrukturyzacji działalności przeprowadzonej w 2023 roku w spółce stowarzyszonej Gamesture Sp. z o.o., również ona poprawia swoje wyniki. W trakcie 2024 roku udział w stracie wyniósł tylko 68 tys. PLN (z czego de facto 85 tys. PLN przypada na dodatkowe księgowania obciążające wynik tej spółki jeszcze za 2023 rok, co Ten Square Games rozpoznało w swoim sprawozdaniu w 1. kwartale 2024 roku, bez tej korekty Grupa odnotowałaby udział w zysku). Dla porównania, strata netto przypisana w 2023 roku wyniosła 2,5 mln PLN.

W trakcie całego 2024 roku Grupa odczuwa – głównie negatywne – skutki spadku kursów USD/PLN i EUR/PLN. Ma to wpływ na kilka głównych pozycji sprawozdania:

- » płatności od użytkowników: wpływ negatywny wraz ze spadkiem kursów;
- » koszty sprzedaży – wydatki marketingowe: wpływ pozytywny;
- » przeliczenie danych spółek zależnych (głównie Rortos): wpływ mieszany aktywa/pasywa/rachunek wyników;
- » przychody/koszty finansowe – bieżące księgowanie wydatków w walutach oraz wycena bilansowa rozrachunków: wpływ negatywny, jako że historycznie te wartości zostały zaksięgowane zazwyczaj po wyższych kursach.

Jednostka dominująca korzysta od 2019 roku z ulgi IP Box, która pozwala opodatkować część przychodów stawką 5% zamiast standardowych 19%. Wraz z wprowadzeniem tej ulgi do polskiego porządku prawnego efektywna stawka podatkowa wynosi ok. 10%.

Grupa zamyka 2024 rok z zyskiem netto równym 67,1 mln PLN w porównaniu do zysku netto na poziomie 15,2 mln PLN w 2023 roku. Pozytywny wpływ na ten wynik miał w istotnej mierze brak tak dużych zdarzeń o charakterze jednorazowym, które w analogicznym okresie 2023 roku obciążały wynik Grupy kwotą odpisów aktualizujących w wysokości 78,2 mln PLN.

4.2. KOMENTARZ DO WYNIKÓW – SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Po stronie aktywów największa zmiana między 31.12.2024 roku a 31.12.2023 roku, odpowiadająca w 46% za spadek sumy bilansowej to spadek wartości środków pieniężnych z kwoty 162,8 mln PLN do kwoty 143,8 mln PLN. Spadek gotówki jest stricte związany z przeprowadzonym w lutym skupem akcji własnych za kwotę 114,6 mln PLN, który został już w znacznej mierze odbudowany z bieżących przepływów operacyjnych. Z pozostałych zmian wpływających na spadek sumy bilansowej należy wymienić spadek należności (-6,2 mln PLN), co jest związane ze spadkiem płatności oraz spadek należności z tyt. CIT (-6,9 mln PLN), co wynika z faktu, że zaliczki płacone przez Jednostkę Dominującą w trakcie 2024 roku w stosunku do faktycznego zobowiązania podatkowego obliczonego na koniec roku były znacznie wyższe niż w 2023 roku. Spadek sumy bilansowej to także efekt amortyzacji oraz wyceny bilansowej aktywów związanych z Rortosem, w tym szczególnie pozycja „wartości niematerialne” i „wartość firmy” – łączne spadek wyniósł 10,8 mln PLN, z czego wycena bilansowa to 3,7 mln PLN.

Omawiając strukturę pasywów, w trakcie roku miały miejsce dwa istotne zdarzenia w obrębie kapitałów – opisany wyżej skup akcji własnych na kwotę 114,6 mln PLN oraz umorzenie znacznej części skupionych akcji na kwotę 108,7 mln PLN. Spadek pozostałych zobowiązań długoterminowych o kwotę 8,5 mln PLN, na które składa się szacowana kwota płatności earnout za zakup spółki Rortos wynika z faktu, że te płatności – zgodnie z umową zakupu – mają mieć miejsce tylko do momentu zapłaty kwoty za wynik osiągnięty w 2025 roku.

W tym samym czasie wzrosła wartość pozycji „zobowiązania z tytułu umów z klientami” (+11,7 mln PLN), która reprezentuje odroczoną część przychodu i stricte zależy od parametrów uwzględnianych w wycenie dóbr odra- czanych – średniego życia gracza w grze, struktury dóbr trwałych i zużywalnych w sprzedaży – oraz poziomu sprzedaży z ostatnich miesięcy.

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

Grupa zamyka 2024 rok z sumą bilansową równą 416,8 mln PLN, co oznacza spadek o 9% r/r.

4.3. KOMENTARZ DO WYNIKÓW – SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH

Grupa posiada wysoką zdolność generowania gotówki. Poziom przepływów operacyjnych wygenerowany w trakcie 2024 roku wyniósł 113,9 mln PLN, podczas gdy skorygowana EBITDA za ten sam okres wyniosła 109,7 mln PLN. Grupa jest w stanie na bieżąco finansować swoją działalność oraz planować dalsze inwestycje.

Po stronie działalności inwestycyjnej, Jednostka Dominująca wpłaciła w trakcie 2024 roku dodatkowe środki (2x 300 tys. USD) do funduszu inwestycyjnego Sisu Game Ventures – pozycja „nabycie udziałów” oraz zapłaciła earnout od zakupu Rortosa w wysokości 11 mln PLN.

W działalności finansowej największy wypływ gotówki związany jest z przeprowadzeniem skupu akcji własnych na rekordową kwotę 114,6 mln PLN. Pozycja „inne wpływy i wydatki finansowe” (1,4 mln PLN) to zwrot części kaucji związany z aneksowaniem umów leasingowych.



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 01-12.2024	udział w płatnościach 01-12.2024	płatności 01-12.2023	udział w płatnościach 01-12.2023
Ameryka Północna	162 720 517	40,9%	195 649 736	44,1%
Europa	177 469 470	44,6%	178 022 246	40,1%
<i>w tym Polska</i>	<i>24 277 855</i>	<i>6,1%</i>	<i>23 175 641</i>	<i>5,2%</i>
Azja	36 227 233	9,1%	44 115 765	9,9%
Ameryka Południowa	11 320 392	2,8%	12 845 136	2,9%
Australia i Oceania	7 463 586	1,9%	9 171 990	2,1%
Afryka	2 934 842	0,7%	3 877 320	0,9%
RAZEM PŁATNOŚCI	398 136 040	100,0%	443 682 194	100,0%
Przychód odroczone w czasie (consumable)	-7 692 094	N/D	-856 857	N/D
Przychód odroczone w czasie (durable)	-3 990 825	N/D	-6 748 960	N/D
RAZEM PRZYCHODY	386 453 121	N/D	436 076 377	N/D

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 01-12.2024	udział w płatnościach 01-12.2024	płatności 01-12.2023	udział w płatnościach 01-12.2023
Google Inc.	205 757 018	51,7%	243 360 341	54,9%
Apple Distribution International	127 199 268	31,9%	161 347 931	36,4%
Xsolla Inc.	46 087 764	11,6%	19 641 601	4,4%
pozostali	19 091 990	4,8%	19 332 321	4,3%
RAZEM PŁATNOŚCI	398 136 040	100,0%	443 682 194	100,0%
Przychód odroczonej w czasie (consumable)	-7 692 094	N/D	-856 857	N/D
Przychód odroczonej w czasie (durable)	-3 990 825	N/D	-6 748 960	N/D
RAZEM PRZYCHODY	386 453 121	N/D	436 076 377	N/D

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 2024 roku całkowity poziom płatności Grupy TSG wyniósł 398,1 mln PLN i był niższy o 10,3% niż w 2023 roku. To głównie efekt niższych płatności w Fishing Clash i Hunting Clash, które wyniosły odpowiednio 242,6 mln PLN oraz 90,2 mln PLN. Jednocześnie, pozytywnie na poziom płatności Grupy wpłynął rozwój gry Wings of Heroes. W 2024 roku płatności wygenerowane przez grę wyniosły 19,1 mln PLN i wzrosły o 66,1%. Szybkie tempo rozwoju gry oraz możliwość skalowania wydatków marketingowych to dobry prognostyk dla wyników gry w nadchodzących miesiącach. Dodatkowo, Real Flight Simulator – druga gra z portfolio lotniczego, odnotowała rekordowe wyniki z rocznymi płatnościami na poziomie 20,4 mln PLN, co oznacza wzrost o 12,4% w stosunku do 2023 roku.

Warto zauważyć, że oprócz pracy nad głównymi tytułami, w 2024 roku Grupa TSG rozpoczęła pracę nad trzema prototypami gier. Dwa z nich znajdują się obecnie w fazie testów rynkowych.

Pierwszy z nich – Trophy Hunter – to gra w modelu Free-to-Play o tematyce myśliwskiej. Gra jest obecnie testowana w USA, Kanadzie, Niemczech, Polsce i na Filipinach. Od momentu rozpoczęcia testów, prototyp gry został wzbogacony o kolejne lokalizacje, treści i funkcjonalności. Testy samej rozgrywki przyniosły satysfakcjonujące wyniki. Obecnie toczą się testy monetyzacyjne, które są kluczowe w dalszej perspektywie istnienia gry.

Drugi projekt – Real Combat Simulator – to gra nad którą pracował włoski zespół Rortosa. W dniu 27 lutego 2025 roku tytuł został oficjalnie udostępniony w otwartych testach na platformie Google Play. Mają one potrwać około 6 miesięcy, co pozwoli jeszcze lepiej dopasować grę do oczekiwań graczy i zdecyduje o dalszych losach projektu. Tytuł ten, podobnie jak Real Flight Simulator, został zaprojektowany jako gra w modelu subskrypcyjnym. Real Combat Simulator oferuje graczom realistyczną fizykę lotu, immersyjne scenariusze bitewne i strategiczne misje.

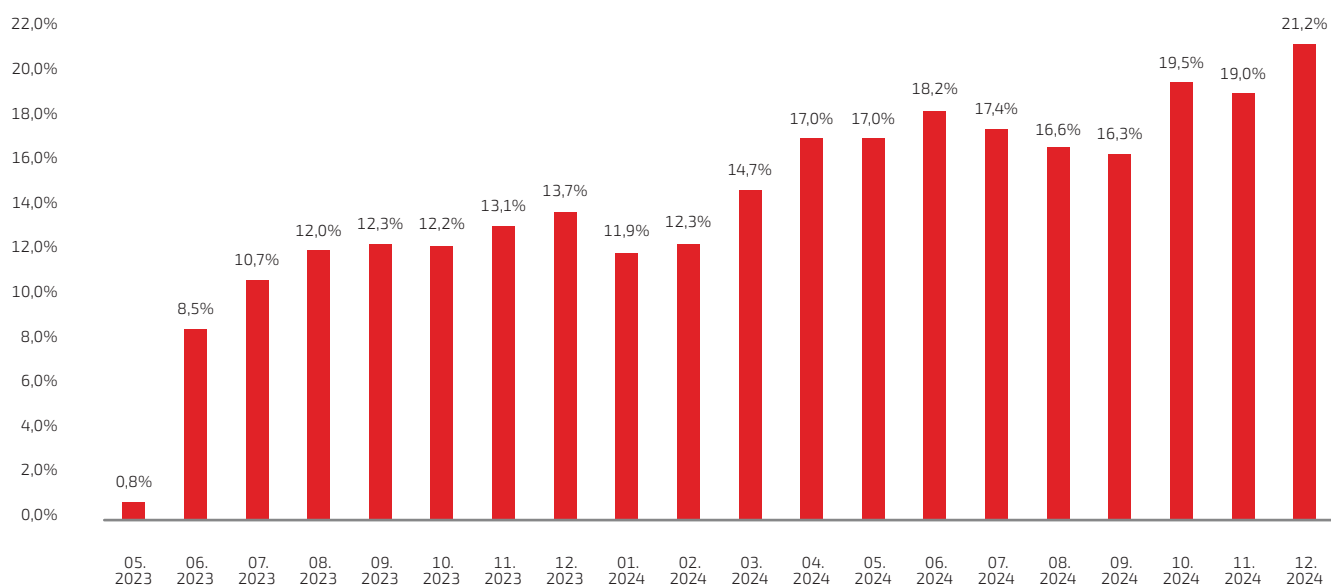
Po analizie wyników testów Spółka zdecydowała się wstrzymać prace nad trzecim z projektów – Fishing Champions. Kluczowe parametry prototypu, które były testowane na przestrzeni kilku miesięcy okazały się niewystarczające, aby uzasadnić dalsze inwestycje w rozwój tego projektu. Intencją Spółki była koncentracja zasobów na projektach o największym potencjale rynkowym i ich szybka rynkowa weryfikacja przy ponoszeniu jak najmniejszego ryzyka finansowego. W związku ze wstrzymaniem prac na prototypem Fishing Champions, Spółka dokonała odpisu w wysokości 1,2 mln PLN w czwartym kwartale 2024 roku.

W 2024 roku Spółka kontynuowała prace związane z rozwojem własnej platformy sprzedaży do użytkowników gier – TSG Store. Platforma dostępna jest obecnie dla graczy Fishing Clash i Hunting Clash. W najbliższym czasie Grupa nie planuje włączyć innych gier do oferty TSG Store. Dynamika sprzedaży w TSG Store powiązana jest z dynamiką rozwoju głównych tytułów. Dzięki rosnącemu udziałowi sprzedaży przez TSG Store Grupa poprawia efektywność finansową, ponosząc niższe koszty prowizji. Zespół odpowiedzialny za obsługę TSG Store cały czas testuje nowych dostawców usług płatności, optymalizując wysokość prowizji w sklepie. Systematyczny rozwój TSG Store we współpracy z produktami przybliży TSG do realizacji celu jakim jest 25% udziału w płatnościach Fishing Clash i Hunting Clash. W ramach działań rozwojowych w 2024 roku w TSG Store pojawiły się unikalne oferty, istotnie rozszerzona została grupa odbiorców oferty sklepu i wprowadzono rozwiązania ułatwiające korzystanie ze sklepu.

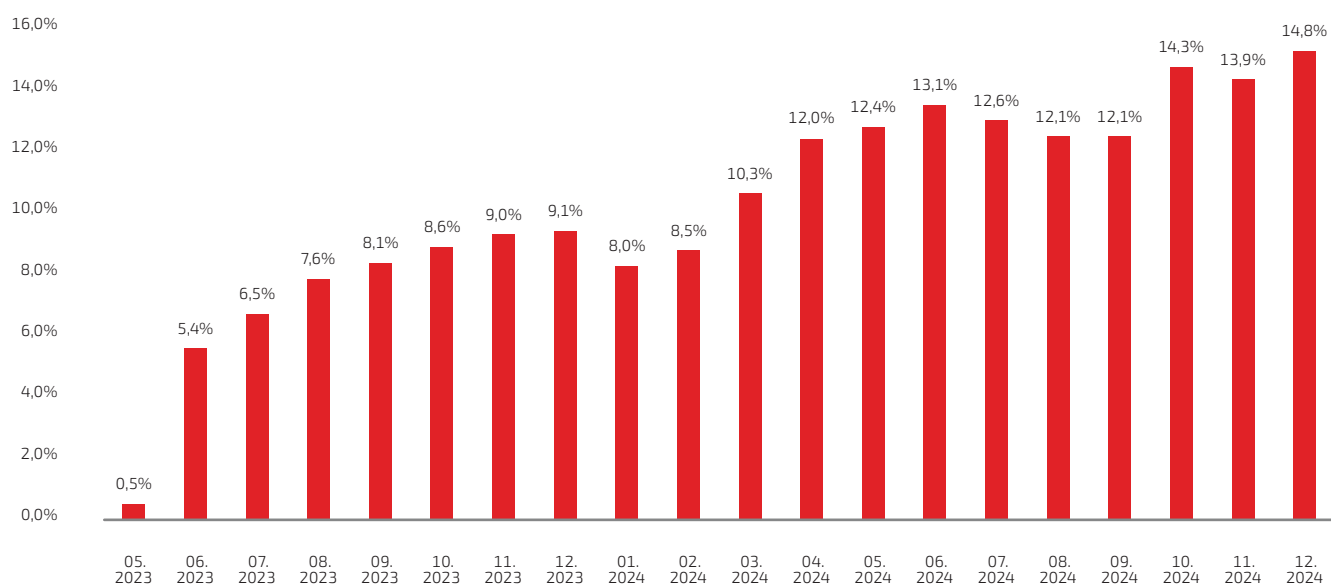
Wzrost udziału płatności przez TSG Store widać szczególnie w przypadku Fishing Clash. W grudniu 2024 roku był on rekordowy i wyniósł 21,2%. W Hunting Clash udział ten jest znacząco niższy, co związane jest głównie z faktem, iż włączenie oferty Hunting Clash do TSG Store nastąpiło później oraz z dużymi zmianami w grze, które miały miejsce w 2024 roku. Całkowity udział TSG Store w płatnościach Grupy wyniósł w grudniu 2024 roku 14,8% i był najwyższy w historii TSG Store.



Udział TSG Store w płatnościach Fishing Clash



Udział TSG Store w płatnościach Grupy

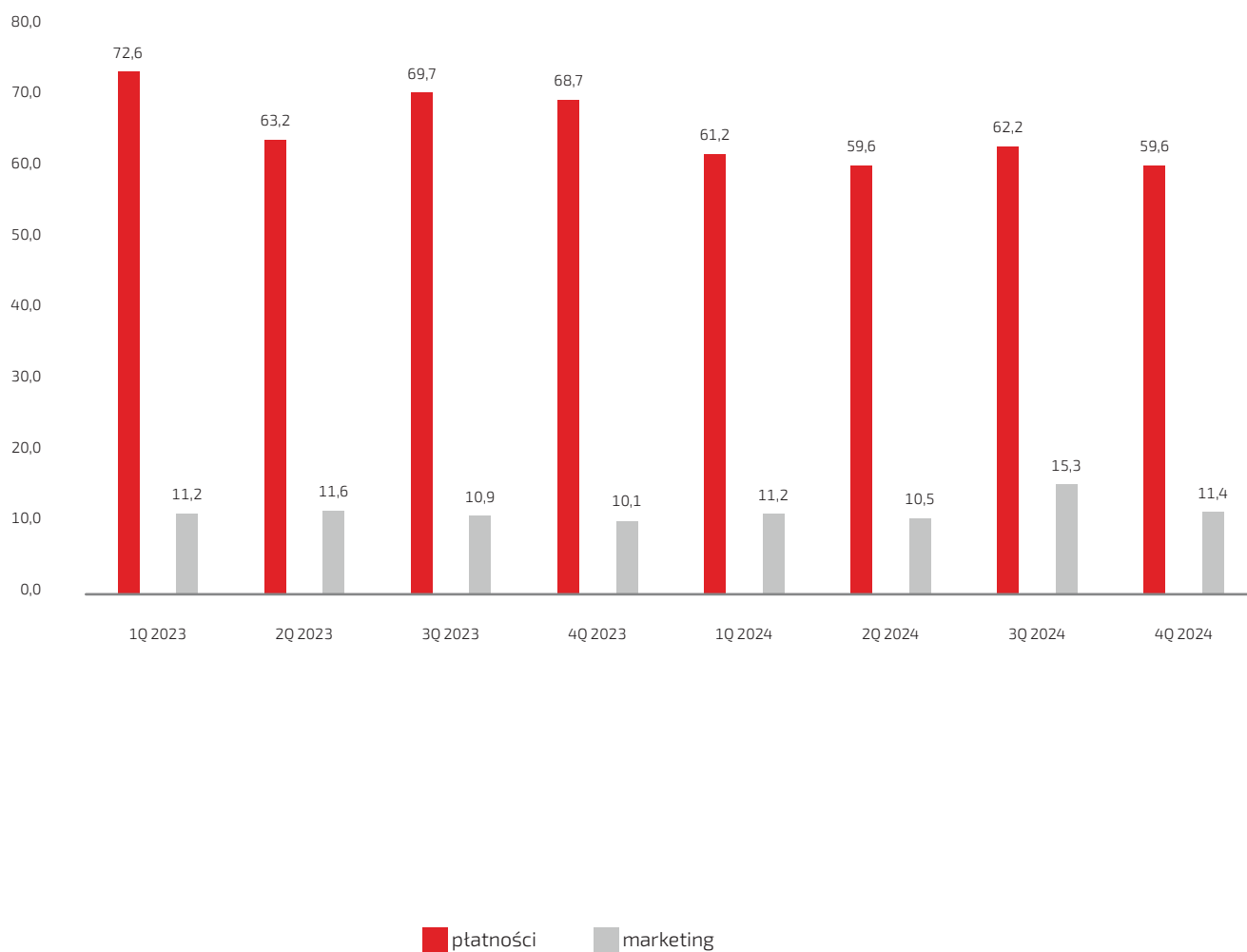


KWARTALNA ANALIZA PŁATNOŚCI I KOSZTÓW MARKETINGOWYCH KLUCZOWYCH GIER

FISHING CLASH



dane w mln PLN



Rok 2024 był pełen wyzwań dla głównego produktu Grupy – gry Fishing Clash. Zespół odpowiedzialny za rozwój gry skupił się przede wszystkim na weryfikacji potrzeb gracza oraz identyfikacji luk w grze. W tym celu w grze pojawiło się sporo nowych funkcjonalności, które były intensywnie testowane. Gra odnotowała jednak niższe płatności niż w 2023 roku. Ich poziom w każdym z kwartałów był porównywalny bez istotnych wahań pomiędzy okresami sprawozdawczymi.

W 2024 roku nakłady na działania marketingowe związane z Fishing Clash były wyższe o 10,5% niż w 2023 roku i wyniosły 48.4 mln PLN. Jednocześnie Fishing Clash kontynuowało partnerstwo 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.

Dzięki tym działaniom udało się utrzymać na zbliżonym poziomie średnią miesięczną liczbę użytkowników w grze. W trzecim kwartale 2024 roku była ona istotnie wyższa dzięki większym nakładom na działania marketingowe. Stabilna liczba graczy w grze to dobry prognostyk w perspektywie dalszego rozwoju gry i jej wyników w przyszłości. Oprócz kampanii marketingowych wpłynęły na to intensywne działania mające na celu powstrzymanie odpływu graczy z gry (anti-churn strategy).

W ostatnim kwartale 2024 roku zespół Fishing Clash skupił się na elementach poprawiających doświadczenie i zaangażowanie użytkownika. W grze pojawiły się nowe łowiska: Bay of Fires w Tasmanii, Karaiby oraz Hokkaido w Japonii. Wraz z ostatnim łowiskiem, które pojawiło się w grze w grudniu 2024 roku do gry wprowadzona została całkiem nowa funkcjonalność – łodzie. Na obecnym etapie jest to funkcjonalność nastawiona przede wszystkim na zwiększenie zaangażowania graczy.

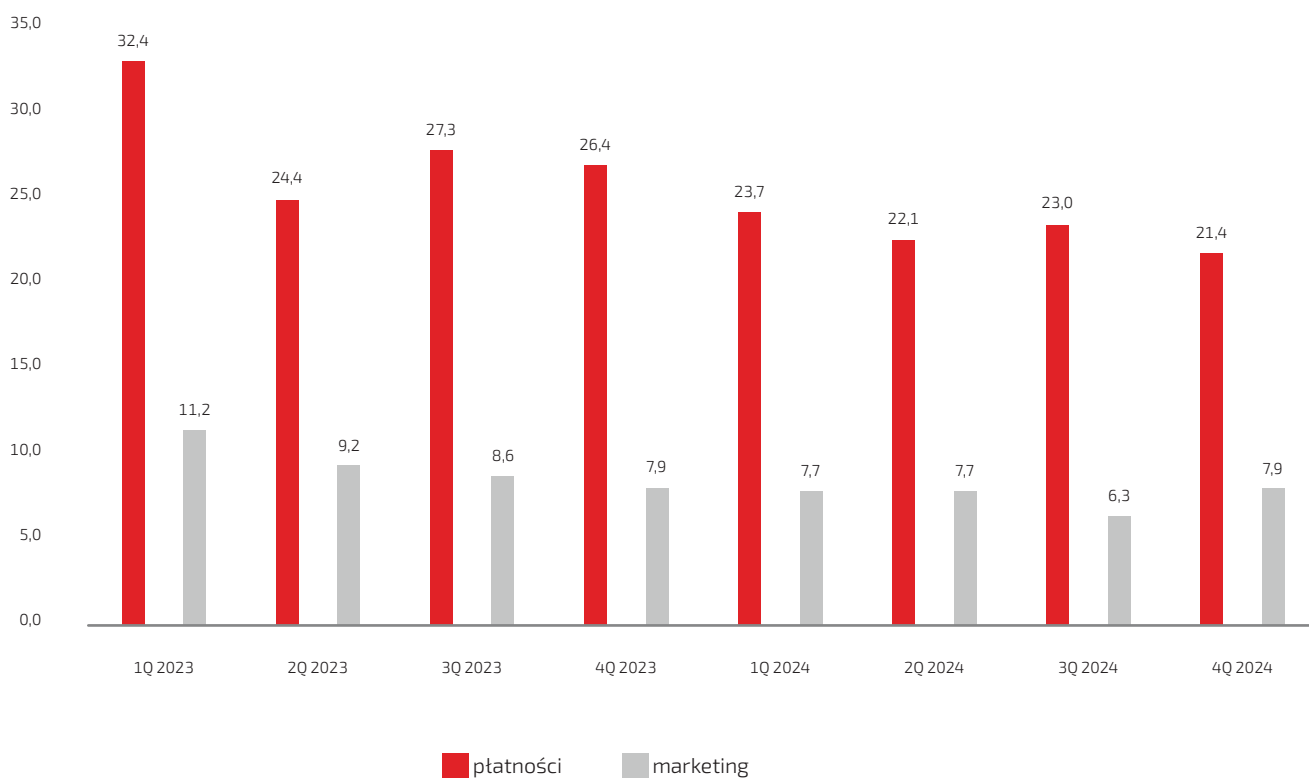
Pierwsze miesiące 2025 roku przyniosły w Fishing Clash mniejszą aktywność graczy. W styczniu poziom płatności wyniósł 17,9 mln PLN, a w lutym 15,8 mln PLN.



HUNTING CLASH



dane w mln PLN



2024 rok był rokiem największych zmian w Hunting Clash od momentu premiery gry. Rozpoczęły się one od zmiany w systemie rywalizacji na początku 2024 roku. Następnie zespół zmierzył się z wyzwaniami w obszarze LiveOps, które wpłynęły na poziom płatności gry. Przez cały rok zespół koncentrował się na działaniach zapobiegających odpływowi graczy z gry, poprawiających jakość gry, ulepszając jej technologiczne aspekty, w tym szybkość ładowania się okien. W czwartym kwartale 2024 roku wraz z każdą nową lokalizacją w grze pojawiały się nowe funkcje lub tryby, które urozmaicały rozgrywkę. W październiku 2024 roku wraz z lokacją Quebec gracze otrzymali możliwość wyboru spośród 3 różnych pozycji, z których myśliwy może oddać strzał. Był to jeden z elementów realizowanej przez zespół strategii nastawionej na większe zaangażowanie graczy i urozmaicenie rozgrywki (anti-churn strategy). W listopadzie wraz z udostępnieniem nowej lokalizacji inspirowanej Epoką Lodowcową w grze przetestowany został nowy tryb rozgrywki z atakującymi bestiami, którego celem jest zwiększenie zaangażowania graczy i przetestowanie nowej mechaniki monetyzacji oraz rozgrywki. W grudniu 2024 roku gracze mogli oddać się rozgrywce w nowej lokacji – Himalaje, w której czekał na nich legendarny Yeti. Rozwiązania przetestowane przez zespół w 2024 roku zbudowały podstawę do wprowadzenia do gry nowego, bardziej dynamicznego trybu rozgrywki, który na początku 2025 roku został rozbudowany o strategiczne misje, które gracze muszą zrealizować.

W 2024 roku poziom płatności z gry był niższy o 18,4% niż w 2023 roku. Podobnie jak w przypadku Fishing Clash zaobserwowano wyłączenie dynamik płatności pomiędzy kwartałami. Niższe były również wydatki na marketing gry, które skurczyły się o 19,8%. Największe spadki wydatków na marketing miały miejsce w pierwszych trzech kwartałach 2024 roku w porównaniu z analogicznym okresem 2023 roku. Pomimo to, w pierwszej połowie 2024 roku średnia miesięczna liczba aktywnych graczy była wyższa niż rok wcześniej.

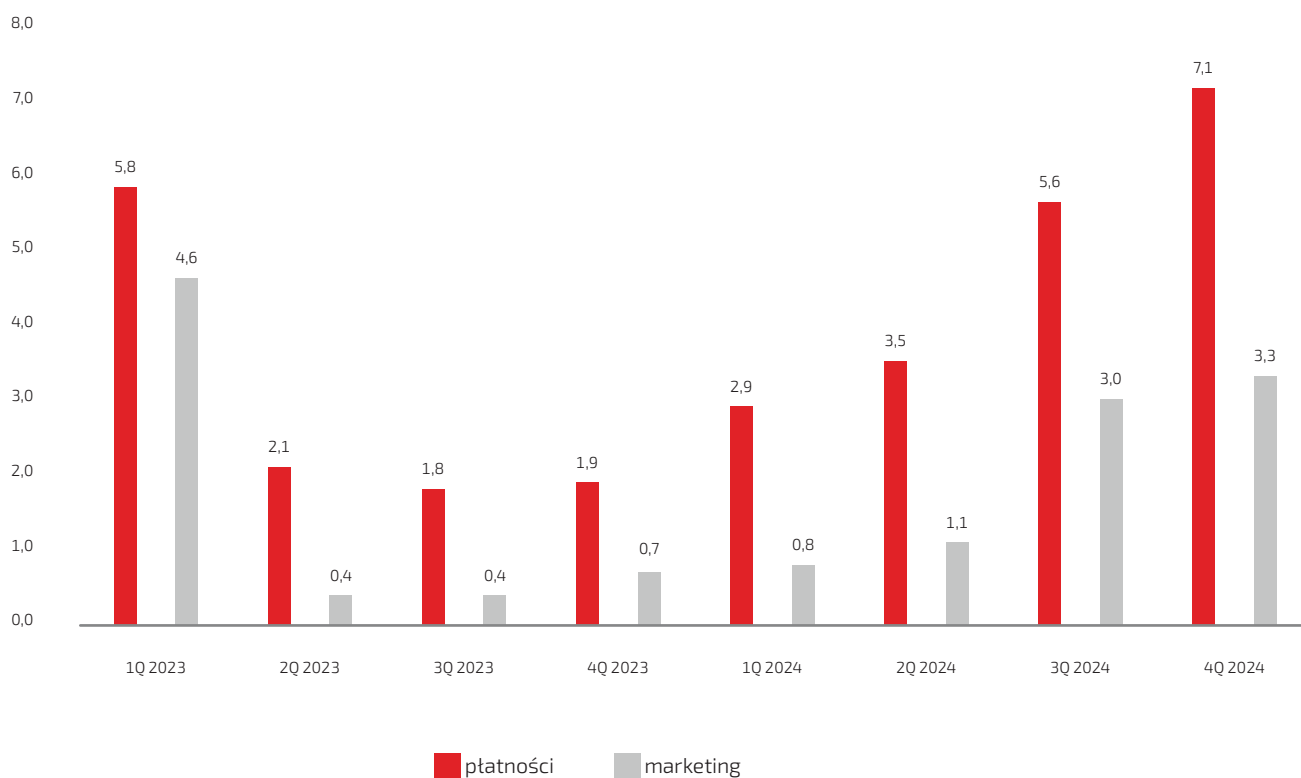
W styczniu i lutym 2025 roku aktywność graczy była niższa niż w ostatnich miesiącach 2024 roku. Poziom płatności wyniósł odpowiednio 6,6 mln PLN oraz 5,8 mln PLN. Zespół wykorzystał ten czas na intensywne prace związane z nowym trybem rozgrywki – Misje z Bestiami, który pojawił się w grze w lutym 2025 roku.



WINGS OF HEROES



dane w mln PLN



Gra Wings of Heroes miała swoją globalną premierę w październiku 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. 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. Ich wprowadzenie miało na celu budować długoterminową retencję graczy. W grze wprowadzone zostały eskadry, możliwość personalizacji wyglądu samolotu, funkcjonalność skupiająca graczy na określonym wydarzeniu. W kolejnej fazie prac zespół Wings of Heroes wprowadził do gry koło fortuny, wojny eskadr, rywalizację o przynależność do najlepszej eskadry w grze. Po rozbudowie warstwy społecznej gry, zespół skupił się w większym stopniu na pracy nad monetyzacją.

Dzięki intensywnej pracy zespołu i wprowadzonym zmianom płatności w Wings of Heroes zwiększyły się w 2024 roku o 66,1% w porównaniu do 2023 roku i wyniosły 19,1 mln PLN. Gra poprawiała poziom płatności w każdym z kwartałów 2024 roku. Wraz z rozbudową głębi monetyzacyjnej gry rozpoczęło się skalowanie budżetu marketingowego. W 2024 roku wydatki na marketing Wings of Heroes wyniosły 8,2 mln PLN i były wyższe o 34,4% niż w 2023 roku.

W styczniu i w lutym 2025 roku poziom płatności w grze wyniósł odpowiednio 2,6 mln PLN oraz 2,4 mln PLN. Podobnie jak w innych tytułach niższy poziom płatności w lutym wynika przede wszystkim ze specyfiki najkrótszego miesiąca w roku kalendarzowym oraz istotnie niższego kursu USD/PLN.





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	2024	2023
Wybrane dane finansowe		
EBIT – GK	76 240 949	3 517 848
EBIT – Jednostka Dominująca	70 741 147	-5 505 657
EBITDA – GK	94 196 249	101 530 925
EBITDA – Jednostka Dominująca	79 548 546	91 463 773
EBITDA skorygowana – GK	109 734 349	118 583 928
EBITDA skorygowana – Jednostka Dominująca	95 052 534	108 380 534
Wskaźniki rentowności – Grupa		
Rentowność EBITDA	24,37%	23,28%
Rentowność EBITDA skorygowana	28,40%	27,19%
Rentowność EBIT	19,73%	0,81%
Rentowność Brutto	19,17%	3,91%
Rentowność Netto	17,36%	3,49%
ROA	16,94%	3,32%
ROE	29,34%	5,23%

WSKAŹNIKI RENTOWNOŚCI	2024	2023
Wskaźniki rentowności – Jednostka Dominująca		
Rentowność EBITDA	23,59%	23,22%
Rentowność EBITDA skorygowana	28,19%	27,52%
Rentowność EBIT	20,98%	-1,40%
Rentowność Brutto	22,48%	4,12%
Rentowność Netto	21,56%	4,23%
ROA	17,04%	3,64%
ROE	27,99%	5,60%

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 powiększonego o amortyzację z wyłączeniem niegotówkowego odroczenia przychodu i kosztu programu motywacyjnego opartego na akcjach (EBITDA skorygowana) – (zysk na działalności operacyjnej okresu + koszt MSOP +/- przychody i koszty odroczone + 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 zadłużenia

W związku z faktem, iż Grupa (w tym Jednostka Dominująca) nie korzystała z finansowania zewnętrznego w latach 2023-2024, nie zostaną zaprezentowane wskaźniki zadłużenia.

Kapitały własne Grupy w 2024 roku stanowiły 58,4% sumy bilansowej, podczas gdy na koniec 2023 roku było to: 63,5%.

Struktura pasywów w przypadku danych jednostkowych była bardzo zbliżona do danych skonsolidowanych.

Wskaźniki płynności

WSKAŹNIKI PŁYNNOŚCI	2024	2023
Wskaźnik płynności bieżącej – Grupa	1,31	1,76
Wskaźnik płynności bieżącej – Jednostka Dominująca	1,27	1,63

Źródło: Grupa

Zasady wyliczania wskaźników:

Wskaźnik płynności bieżącej – aktywa obrotowe ogółem / zobowiązania krótkoterminowe ogółem.

Zarówno w 2024 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

W lutym 2024 roku Jednostka Dominująca przeprowadziła skup akcji własnych, co zostało szerzej opisane w notcie „Skup i umorzenie akcji własnych”.

W październiku 2024 roku Zarząd Jednostki Dominującej zdecydował o zatrzymaniu dalszych prac nad prototypem gry Fishing Champions. Kluczowe parametry prototypu, które były testowane na przestrzeni ostatnich kilku miesięcy okazały się niewystarczające, aby uzasadnić dalsze inwestycje w rozwój tego projektu. Odpis kosztów produkcji tytułu wyniósł 1,2 mln PLN. Poza wyżej wymienionymi wydarzeniami nie wystąpiły inne, nietypowe, istotne wydarzenia.



10.

WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W 2024 roku główne działania badawczo-rozwojowe Grupy koncentrowały się na pracy nad prototypami gier, które stanowią kluczowy element strategii rozwoju Grupy. Testowane i rozwijane koncepcje pozwalają na eksplorowanie nowych segmentów rynku oraz poszerzenie portfolio produktowego Grupy o innowacyjne tytuły.

Najważniejsze projekty rozwojowe obejmowały dwa prototypy – Trophy Hunter oraz Real Combat Simulator. Trophy Hunter to gra myśliwska, która rozwija obecność Grupy w tym segmencie i wprowadza nowe podejście do mechaniki polowań, odpowiadające na zmieniające się oczekiwania graczy. Real Combat Simulator to gra symulacyjna, oparta na sukcesie Real Flight Simulator, która poszerza ofertę Grupy o elementy walki powietrznej i strategicznych misji bojowych. Oba tytuły funkcjonują w różnych modelach monetyzacji, co wymagało testowania odmiennych rozwiązań i mechanik, zarówno pod kątem retencji graczy, jak i strategii monetyzacyjnej.

W przypadku udanej premiery tych tytułów, Grupa może umocnić swoją obecność w dwóch istotnych segmentach rynku – gier myśliwskich i symulacyjnych – oraz zwiększyć swoje zasięgi na nowych rynkach. Praca nad prototypami dostarczyła także cennych informacji na temat zmieniających się oczekiwań graczy, ich zaangażowania oraz preferencji dotyczących modelu rozgrywki i systemów monetyzacji, co może być istotnym wsparciem w dalszym rozwoju portfolio produktowego Grupy.

Jednym z istotnych osiągnięć w obszarze nowych technologii było stworzenie wewnętrznego narzędzia do tłumaczeń – R2D2, opartego na modelu językowym. Dzięki temu rozwiązaniu udało się znacząco obniżyć koszty tłumaczeń w grach, przy jednoczesnym zachowaniu wysokiej jakości lokalizacji treści dla graczy na różnych rynkach.

Dodatkowo, w 2024 roku zespół odpowiedzialny za rozwój wewnętrznych narzędzi stworzył Brandy – system do obsługi sprzedaży pakietów klubu lojalnościowego w Fishing Clash na platformach Google Play i App Store. Jest to przełomowa innowacja dla Grupy, ponieważ po raz pierwszy w grach Ten Square Games S.A. wprowadzono rozwiązanie oparte na rozwiązaniu subskrypcyjnym, co otwiera możliwość wykorzystania tego modelu w innych produktach.

Brandy zarządza pakietami klubu lojalnościowego i dostarcza dane do analiz finansowych w wewnętrznej strukturze danych Grupy. Dzięki temu systemowi analiza danych stała się szybsza i bardziej efektywna, eliminując konieczność ręcznego pobierania informacji z poszczególnych platform dystrybucyjnych.

System ten wprowadza także wysoki poziom automatyzacji. Zamiast każdej gry indywidualnie komunikującej się z platformami przez API i zarządzającej tym procesem we własnym zakresie, Brandy centralizuje te operacje, eliminując potrzebę zarządzania nimi po stronie gry. Dzięki temu proces obsługi klubów lojalnościowych i analizy danych jest bardziej efektywny, skalowalny i może zostać wdrożony w innych tytułach Grupy.

W 2024 roku Grupa opracowała również Sake – innowacyjne narzędzie wspierające rozwój prototypów gier. System rejestruje rozgrywki i zapisuje je w bazie, co umożliwia wykorzystanie nagranych sesji w pojedynkach z innymi graczami. Sake rozwiązuje kluczowe wyzwanie wczesnej fazy rozwoju gier wieloosobowych – w początkowym etapie prototypy mają ograniczoną liczbę graczy, co mogłoby powodować długie czasy oczekiwania na przeciwnika. Dzięki temu narzędziu można uniknąć opóźnień w matchmakingu, co zapewnia płynniejsze doświadczenie rozgrywki. Dodatkowo, narzędzie pozwala testować różne scenariusze rozgrywek i analizować ich wpływ na zachowania użytkowników. Sake poprawia efektywność testowania nowych gier, pozwala na szybsze iteracje mechanik rozgrywki oraz umożliwia lepsze zrozumienie motywacji graczy, co ma kluczowe znaczenie dla dalszego rozwoju produktów Grupy.

Grupa aktywnie analizowała także możliwości zastosowania narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, szczególnie w obszarze tworzenia materiałów marketingowych. Testowane rozwiązania obejmowały m.in. generowanie grafik i tekstów, co pozwoliło na usprawnienie i przyspieszenie pracy zespołów odpowiedzialnych za kampanie promocyjne.

Podobnie jak w latach ubiegłych, kontynuowane były prace nad udoskonaleniem zaplecza analitycznego Grupy, w tym rozwój modeli predykcyjnych i analitycznych, które wspierają podejmowanie decyzji strategicznych dotyczących rozwoju portfolio produktowego oraz działań marketingowych.

Obecnie żaden z procesów realizowanych w Grupie nie opiera się wyłącznie na wykorzystaniu narzędzi AI, jednak Zarząd dostrzega ich rosnący potencjał i planuje dalszą integrację tych technologii w procesach tworzenia gier, marketingu oraz analityki. Realizowane projekty rozwojowe są zgodne ze strategią Grupy i mogą przyczynić się do poszerzenia portfolio produktowego o kolejne rentowne i ponadczasowe tytuły.



11.

PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY

Z myślą o długoterminowym bezpieczeństwie finansowym Grupy oraz zapewnieniu jej możliwości dalszego rozwoju, Ten Square Games koncentruje się na umocnieniu pozycji głównych produktów w segmencie gier wędkarskich i myśliwskich oraz rozbudowie obecności w segmencie symulatorów lotów. Te segmenty zapewniają Grupie stabilność finansową i przewidywalność przychodów. Model biznesowy Grupy, oparty na stałym rozwoju gier z jej portfolio, umożliwi regularne generowanie gotówki, co stanowi kluczową przewagę w dynamicznie zmieniającym się otoczeniu rynkowym.

W czasie, gdy rynek gier mobilnych zmagają się z wieloma wyzwaniami, w tym falą zwolnień, zamykaniem projektów i studiów deweloperskich oraz rosnącą nieprzewidywalnością, strategia TSG zapewnia wysoki poziom bezpieczeństwa finansowego i możliwość dzielenia się wolnymi środkami z akcjonariuszami. W 2024 roku Jednostka Dominująca ponownie podzieliła się wygenerowaną gotówką z akcjonariuszami, przeznaczając blisko 115 mln PLN na skup akcji własnych. Jednocześnie, chcąc wykorzystać zmiany na rynku gier, Spółka zdecydowała się rozpocząć prace nad nowymi projektami w sposób, który istotnie ograniczał ponoszenie dużych nakładów finansowych, a jednocześnie umożliwiał testowanie nowych pomysłów.

W 2025 roku największy nacisk zostanie położony na wdrażanie zmian w głównych projektach Grupy oraz na sfinalizowanie testów i podjęcie decyzji dotyczących dalszego rozwoju Trophy Hunter i Real Combat Simulator. Największy wpływ na wyniki Grupy mają zmiany w Fishing Clash i Hunting Clash. Zarząd Ten Square Games postanowił zmodyfikować dotychczasowy sposób pracy nad tymi kluczowymi projektami, szczególnie w obszarze strategii ich dalszego rozwoju w kontekście zmieniających się warunków rynkowych oraz LiveOps, które są kluczowe dla monetyzacji gry. Od stycznia 2025 roku działania te są wspierane przez specjalistów z doświadczeniem w dynamicznie zmieniającym się rynku gier, którzy odnosili sukcesy w rozwoju podobnych produktów wbrew trendom rynkowym.

Długoterminowa strategia wzrostu największych tytułów Grupy pozostaje niezmienna – dostarczanie angażującej rozrywki, która w efektywny sposób pozwala monetyzować gry. Priorytetem jest zwiększenie liczby płacących graczy (konwersja użytkowników na płacących) oraz podnoszenie poziomu monetyzacji wśród już płacących użytkowników.

Kluczowym obszarem działań w 2025 roku będzie również poprawa efektywności procesu dodawania nowych treści do głównych produktów Grupy. W tym zakresie LiveOps odegra kluczową rolę, a w przypadku tak złożonych i rozwiniętych projektów jak Fishing Clash i Hunting Clash, równie istotne jak nowy content, będzie jego odpowiednie urozmaicenie.

Duży nacisk zostanie również położony na rozwój Wings of Heroes. Tytuł ten, który odnotowywał wzrosty w każdym kwartale 2024 roku, zyskuje coraz większe znaczenie w portfolio Grupy. Ambicją Zarządu jest dalszy rozwój tego projektu, aby stał się trzecim stabilnym filarem Grupy, o skali płatności zbliżonej co najmniej do Hunting Clash. Inwestycje w pogłębienie monetyzacji gry stworzyły przestrzeń na rozwój nowych trybów rozgrywki oraz większe skupienie się na działaniach monetyzacyjnych.

Grupa zamierza wspierać dalszy rozwój Real Flight Simulator, gry działającej w modelu subskrypcyjnym, która w 2024 roku osiągnęła rekordowy poziom płatności i pod tym względem była trzecim najlepiej monetyzowanym tytułem w portfolio Grupy. Dzięki świetnym wynikom Wings of Heroes i Real Flight Simulator, pozycja TSG w segmencie symulatorów lotów znacząco się umocniła.

Rok 2025 będzie również okresem decyzji dotyczących potencjalnej globalnej premiery nowych projektów. Trophy Hunter i Real Combat Simulator przechodzą intensywne testy, które mają zweryfikować ich potencjał monetyzacyjny oraz długoterminową wartość dla Grupy.

Ambicją Grupy jest, aby co najmniej jeden z tych projektów przeszedł do fazy pełnej produkcji i stał się statym elementem portfolio Grupy TSG.

W 2024 roku Grupa istotnie rozwinęła własną platformę sprzedaży – TSG Store. W 2025 roku planowany jest jej dalszy rozwój, aby przyspieszyć realizację celu jakim jest osiągnięcie udziału 25% płatności w każdym z tytułów, którego oferta została włączona do TSG Store.

W perspektywie długoterminowej, wykraczającej poza 2025 rok, Grupa TSG dąży do dalszego rozwoju swojego portfolio poprzez tworzenie nowych gier w segmentach, w których już działa, jak i poprzez potencjalne akwizycje.



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 2024 roku.



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 począwszy od 2022 roku. Jeśli konflikt zbrojny w Ukrainie zostanie zakończony, istnieje szansa, że wpłynie to pozytywnie na wyniki Grupy w kolejnych latach.

14.

CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU PRZEDSIĘBIORSTWA EMITENTA

W 2025 roku kluczowe znaczenie dla wyników Grupy będą miały jej największe i najbardziej rozwinięte projekty – Fishing Clash i Hunting Clash. Ich dalszy rozwój będzie zależał od konsekwentnego wdrażania zmian opracowanych w 2024 roku. W przypadku Fishing Clash priorytetem będzie optymalizacja sposobu wprowadzania nowych treści oraz ich większe urozmaicenie, tak aby zwiększyć zaangażowanie graczy i wydłużyć ich czas spędzony w grze. Dostosowanie treści do oczekiwań użytkowników oraz ich odpowiednie zróżnicowanie będą miały bezpośredni wpływ na utrzymanie aktywności graczy oraz skuteczność monetyzacji.

Hunting Clash przeszedł w 2024 roku znaczące zmiany, obejmujące mechanikę rozgrywki, system rywalizacji oraz ogólną strukturę gry. Dzięki tym modyfikacjom tytuł zyskał większą dynamikę, a także nowe elementy strategiczne, które rozszerzają główny aspekt polowania i wprowadzają efekt zaskoczenia. Kluczowe znaczenie dla wyników gry i całej Grupy będzie miała opinia graczy na temat atrakcyjności tych zmian. Ich pełne efekty będą widoczne w 2025 roku.

Wings of Heroes, jako młodsza gra w portfolio Grupy, w 2024 roku dynamicznie się rozwijało, koncentrując się na budowaniu głębi oraz wzmacnianiu elementów społecznościowych. W 2025 roku priorytetem zespołu stanie się monetyzacja, a jej skuteczne wdrożenie może istotnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy. Kluczowym celem będzie poprawa retencji graczy poprzez optymalizację nowych trybów rozgrywki, usprawnienie sposobu wprowadzania treści oraz dalszą budowę głębi monetyzacyjnej. Efektywne zarządzanie tymi aspektami odegra istotną rolę w długoterminowym rozwoju tytułu.

Na początku 2025 roku do zespołu Ten Square Games dołączyli specjaliści z zakresu LiveOps oraz strategii rozwoju produktu, którzy mają doświadczenie w skalowaniu gier w wymagających warunkach rynkowych. Połączenie ich kompetencji z wynikami analiz i testów przeprowadzonych w 2024 roku będzie kluczowe dla odwrócenia dotychczasowych trendów w płatnościach największych tytułów Grupy. Strategiczne podejście do LiveOps, optymalizacji monetyzacji oraz dostosowywania treści do oczekiwań graczy ma na celu długoterminową poprawę wyników i stabilny rozwój głównych produktów Grupy.

Jednym z istotnych wewnętrznych czynników, które mogą wpłynąć na rozwój Grupy w 2025 roku, będą decyzje dotyczące globalnej premiery dwóch nowych projektów – Trophy Hunter oraz Real Combat Simulator. Oba tytuły były intensywnie rozwijane w 2024 roku i obecnie przechodzą szeroko zakrojone testy rynkowe, które mają na celu zweryfikowanie ich potencjału komercyjnego. W zależności od wyników tych testów, ich globalna premiera może otworzyć nowe źródła przychodów i poszerzyć portfolio Grupy w dwóch kluczowych segmentach – gier myśliwskich oraz symulatorów lotów. Jednocześnie ze względu na zmiany na rynku gier oraz zmieniające się zachowania graczy, nowym tytułom coraz trudniej jest zaistnieć i zdobyć trwałą pozycję. W 2024 roku większość dużych spółek gamingowych skoncentrowała swoje wysiłki na wsparciu rozwoju swoich najsilniejszych tytułów, co przetożyło się na ich dominację w rywalizacji o uwagę użytkowników.

Jednym z kluczowych czynników mogących wpłynąć na wyniki Grupy w 2025 roku jest sytuacja geopolityczna, w tym eskalacja napięć międzynarodowych związanych z trwającymi konfliktami zbrojnymi, szczególnie napaścią Rosji na Ukrainę oraz zmiany polityczne w USA, które mogą wpłynąć zarówno na dynamikę tego konfliktu, jak i na sytuację gospodarczą w Europie i Stanach Zjednoczonych. Dodatkowo, ostatnie decyzje administracji amerykańskiej zwiększają ryzyko wojny handlowej między największymi gospodarkami świata. Może to wpłynąć zarówno na kurs dolara amerykańskiego oraz euro, jak i na zachowania konsumentów, ich siłę nabywczą oraz skłonność do wydatków na gry mobilne. Czynniki te mogą w bezpośredni sposób przetożyć się na poziom płatności w grach Grupy.

Rosnąca konkurencja o uwagę gracza, zarówno ze strony innych podmiotów z rynku gamingowego, jak i alternatywnych form rozrywki jest kolejną zmienną wpływającą na rozwój grupy. Może ona wpłynąć na globalną dynamikę branży i wymusić dostosowanie strategii biznesowej do warunków rynkowych.

Zmiany w zachowaniach konsumentów oraz ewolucja otoczenia konkurencyjnego mogą wpłynąć na konieczność dostosowania strategii monetyzacji, co może przetożyć się na przyszłe wyniki Spółki i sposób projektowania treści w grach. Nowe grupy użytkowników wchodzące na rynek gier mobilnych wraz z rosnącą dostępnością telefonów i Internetu mogą wymagać opracowania bardziej elastycznych rozwiązań biznesowych.

Istotnym czynnikiem dla dalszego rozwoju Grupy jest również możliwość pozyskiwania nowych użytkowników, dlatego zmiany na rynku reklamowym – w tym ceny i podaż reklam wyświetlanych w grach Grupy oraz koszty pozyskania graczy poprzez płatne kampanie marketingowe – będą miały istotny wpływ na działalność Spółki. Zmiany w polityce kluczowych platform dystrybucyjnych (Google Play i Apple App Store) mogą z kolei wpłynąć na koszty dystrybucji oraz możliwości promowania produktów Grupy.

Dynamiczny rozwój technologii, w tym adaptacja AI, może zdefiniować sposób projektowania gier. Wykorzystanie sztucznej inteligencji do analizy zachowań graczy, personalizacji treści oraz automatyzacji procesów twórczych może podnieść efektywność działań i poprawić jakość doświadczeń graczy. Jednocześnie, rozwój AI generuje dodatkowe koszty technologiczne oraz wymaga dostosowania strategii rozwoju produktów, aby skutecznie wykorzystać nowe możliwości bez nadmiernego wzrostu wydatków operacyjnych.

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 począwszy od 2023 roku opierają się na rozdysponowaniu akcji własnych skupionych z rynku, stad nie wpływają bezpośrednio na proporcje akcji posiadanych przez 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 2024 rok.

17.

SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

18.

KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA, GWARANCJE

Jednostka Dominująca udzieliła pożyczki jednostce stowarzyszonej – Gamesture Sp. z o.o. Pożyczka została udzielona na warunkach rynkowych, a okres spłaty został określony na nie dłużej niż 31.03.2027 roku. Saldo pożyczki (wraz z odsetkami) na 31.12.2024 roku wynosi 1,4 mln PLN.

Ten Square Games S.A. ani żadna z jej spółek zależnych, nie była na dzień 31 grudnia 2024 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.

SKUP I UMORZENIE 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 stanowiły 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 miało zostać umorzone (Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło stosowną uchwałę o umorzeniu 858.822 akcji w dniu 23 maja 2024 roku, wpis w KRS został zarejestrowany z datą 3 lipca 2024 r.);
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 stanowiły 13,96% udziału w kapitale.

Na dzień wydania niniejszego sprawozdania Spółka rozdysponowała w ramach rozliczenia programów motywacyjnych 34.064 akcji oraz umorzyła 858.822 akcji (rejestracja w KRS w dniu 3 lipca 2024 r.), co oznacza że obecnie Spółka posiada 131.280 akcji własnych stanowiących 2,03% w kapitale Spółki i tyle samo % 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:

Grupa oraz Jednostka Dominująca nie stosują takich instrumentów finansowych ze względu na fakt, że spodziewane koszty ich stosowania mogłyby być wyższe od prawdopodobnych korzyści.

2. 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:

Grupa oraz Jednostka Dominująca nie stosują 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 styczniu 2024 roku Spółka aneksowała istniejące od 2019 i 2020 roku umowy i tym samym przedłużyła najem powierzchni biurowej w budynku biurowo – usługowym City One zlokalizowanym we Wrocławiu przy ul. Traugutta 45. Umowy zostały zawarte do końca 2027 roku.

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 długu – i krótkoterminowej.

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 Pernał (członkowie zarządu od początku istnienia Spółki w 2011 roku 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 transakcje sprzedaży/nabycia akcji Spółki przez Członków Porozumienia. Na dzień wydania niniejszego Sprawozdania Porozumienie Akcjonariuszy posiada 1.969.176 akcji co stanowi 30,14% 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 31.12.2024 roku oraz 31.12.2023 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

Skonsolidowane środki pieniężne na dzień 31 grudnia 2024 roku wyniosły 143,8 mln PLN, zatem Grupa posiada pełne możliwości rozwijania istniejącego portfela produktów oraz tworzenia nowych bez udziału finansowania zewnętrznego. 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 31.12.2024 roku posiadała aktywne dwa 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.

Drugi program motywacyjny został uchwalony przez Zarząd spółki i jest skierowany 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 31.12.2024 roku oraz na dzień 31.12.2023 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.

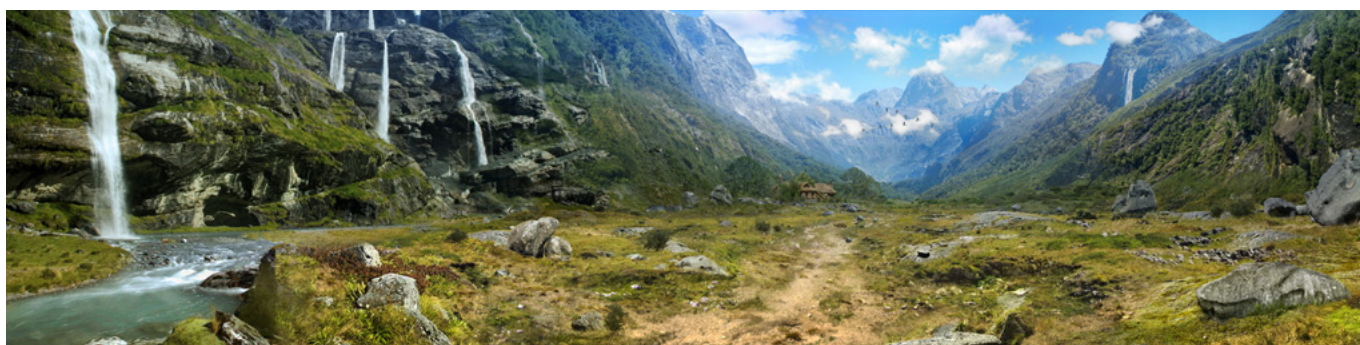
W przypadku członków Zarządu, w wynagrodzeniu gotówkowym stałym zaprezentowano łącznie kwoty wynikające z dwóch stosunków prawnych:

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

OSOBA POWIĄZANA	Wynagrodzenia		Dywidenda netto	
	01.01.2024-31.12.2024	01.01.2023-31.12.2023	01.01.2024-31.12.2024	01.01.2023-31.12.2023
Zarząd (suma wynagrodzenia należnego)	4 740 472	9 427 589	-	834 775
Andrzej Ilczuk	2 174 872	1 165 902	-	60 583
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	834 000	751 935	-	60 583
- wynagrodzenie gotówkowe zmienne należne	613 222	413 967	-	-
- wynagrodzenie gotówkowe zmienne wypłacone	649 888	223 283	-	-
- program motywacyjny oparty na akcjach	727 650	-	-	-
Janusz Dziemidowicz	1 282 800	636 000	-	491 340
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	636 000	636 000	-	491 340
- program motywacyjny oparty na akcjach	646 800	-	-	-

OSOBA POWIĄZANA	Wynagrodzenia		Dywidenda netto	
	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023	01.01.2024- 31.12.2024	01.01.2023- 31.12.2023
Magdalena Jurewicz	1 282 800	636 000	-	113 724
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	636 000	636 000	-	113 724
- program motywacyjny oparty na akcjach	646 800	-	-	-
Maciej Zużatek (do 22.05.2023)	0	6 375 362	-	b/d
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	-	342 194	-	b/d
- program motywacyjny oparty na akcjach	-	6 033 168	-	-
Anna Idzikowska (do 28.02.2023)	0	111 139	-	b/d
- wynagrodzenie gotówkowe stałe	-	106 000	-	b/d
- wynagrodzenie gotówkowe zmienne, należne, wypłacone	-	5 139	-	-
Wojciech Gattner (do 22.05.2023)	0	503 186	-	169 128
- wynagrodzenie gotówkowe stałe wypłacone	-	264 129	-	169 128
- wynagrodzenie gotówkowe zmienne wypłacone	-	306 334	-	-
- wynagrodzenie gotówkowe zmienne należne	-	239 057	-	-
Rada Nadzorcza	372 000	372 000	-	4 119 293
Rafał Olesiński	102 000	102 000	-	3 902
Maciej Marszałek	60 000	60 000	-	256 608
Wiktor Schmidt	48 000	48 000	-	0
Marcin Bitos	54 000	54 000	-	0
Kinga Stanisławska	54 000	54 000	-	612
Arkadiusz Pernal	54 000	54 000	-	3 858 171
Osoby powiązane (Ten Square Games S.A.)	59 000	43 500	-	b/d
Maciej Popowicz (od 1.04.2023)	59 000	43 500	-	b/d
Kluczowy personel (Ten Square Games S.A.)	0	0	-	b/d
Członkowie rodziny kluczowego personelu/Zarządu (Ten Square Games S.A.)	0	0	-	b/d

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi 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 2024 został dokonany przez Radę Nadzorczą Spółki w formie podjętej uchwały w dniu 20 marca 2024 roku po przedstawionej przez Komitet Audytu rekomendacji. Rada Nadzorcza dokonała wyboru firmy audytorskiej UHY ECA Audyt Spółka z o.o. 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 01.01.2024 r. do 30.06.2024 r. oraz od 01.01.2025 r. do 30.06.2025 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 2024 oraz 2025. Powyższa umowa zawiera także usługę oceny rocznego sprawozdania o wynagrodzeniach.

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 zawierała także usługę oceny rocznego sprawozdania o wynagrodzeniach.

WYSZCZEGÓLNIENIE	koszty 2024 roku	koszty 2023 roku
badanie skonsolidowanego i jednostkowego (Ten Square Games S.A) sprawozdania za rok 2024 (2023)	117 000	82 600
przeгляд skonsolidowanego i jednostkowego (Ten Square Games S.A) sprawozdania za pierwsze półrocze 2024 (2023)	56 000	41 400
usługa atestacyjna w zakresie weryfikacji zgodności z Rozporządzeniem ESEF za rok 2024 (2023)	8 000	7 000
usługa atestacyjnej w zakresie oceny sprawozdania o wynagrodzeniach za rok 2024 (2023)	8 000	9 400
RAZEM	189 000	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 2024 roku jak również od dnia 01.01.2025 roku do dnia publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2024 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 2024 roku jak również od dnia 01.01.2025 roku do dnia publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2024 rok, nie miała miejsca emisja papierów wartościowych Emitenta.

31.

ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA PRZEDSIĘBIORSTWEM EMITENTA I JEGO GRUPĄ KAPITAŁOWĄ

W 2024 roku jak również od dnia 01.01.2025 roku do dnia publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2024 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 2024 roku jak również od dnia 1.01.2025 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 2024 roku jak również od dnia 1.01.2025 roku do dnia publikacji jednostkowego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za 2024 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.

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 2024 r. stanowi odrębną część sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.

35.

SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ BIZNESU (ESG)

Emitent nie podlega formalnemu obowiązkowi raportowania ESG za 2024 rok – taki obowiązek potencjalnie pojawi się pierwszy raz za 2025 rok. Jednakże z uwagi na zaawansowane prace w zakresie raportowania ESG, już teraz Emitent postanowił opublikować odrębny raport dotyczący zagadnień ESG. Raport będzie dostępny na stronie www Emitenta po publikacji niniejszego sprawozdania, jednakże nie stanowi on integralnej części tego sprawozdania i nie był audytowany.



ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

Niniejszy raport za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 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, 24 marca 2025 roku