



ten square\_games

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI  
GRUPY KAPITAŁOWEJ TEN SQUARE GAMES S.A.  
ORAZ SPÓŁKI TEN SQUARE GAMES S.A.  
ZA PIERWSZE PÓŁROCZE 2018 ROKU**

Wrocław, 27 sierpnia 2018r.

Spis treści

1. PODSTAWOWE INFORMACJE .....	2
2. WYBRANE DANE FINANSOWE .....	3
3. PROFIL DZIAŁALNOŚCI .....	5
4. NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY .....	5
5. ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA .....	7
6. WSKAZANIE CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH ISTOTNY WPŁYW NA SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE .....	8
7. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU .....	8
8. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY .....	8
9. ISTOTNE ZDARZENIA NASTĘPUJĄCE PO ZAKOŃCZENIU OKRESU ŚRÓDROCZNEGO, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ODZWIERCIEDLONE W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA DANY OKRES ŚRÓDROCZNY .....	8
10. WSKAZANIE CZYNNIKÓW, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ NIEGO WYNIKI W PERSPEKTYWIE CO NAJMNIEJ KOLEJNEGO KWARTAŁU .....	8
11. PARAMETRY JAKOŚCIOWE KLAS GIER .....	9
12. UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY .....	9
13. INNE INFORMACJE ISTOTNE DLA OCENY SYTUACJI KADROWEJ, MAJĄTKOWEJ, FINANSOWEJ, WYNIKU FINANSOWEGO I ICH ZMIAN ORAZ INFORMACJE, KTÓRE SĄ ISTOTNE DLA OCENY MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZOBOWIĄZAŃ PRZEZ EMITENTA .....	10
14. 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 .....	10
15. SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI .....	10
16. KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA .....	10
17. NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH .....	10
18. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY) .....	10
19. INSTRUMENTY FINANSOWE .....	11

## 1. PODSTAWOWE INFORMACJE

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

### Podstawowe dane o Jednostce dominującej:

Nazwa	Ten Square Games S.A.
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Siedziba	ul. Długosza 60, 51-162 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

**Na dzień 30.06.2018 oraz na dzień 27.08.2018 skład organów zarządzających i nadzorujących jest następujący:**

#### Zarząd:

Maciej Popowicz – Prezes Zarządu;  
Arkadiusz Pernal – Wiceprezes Zarządu.

#### Rada Nadzorcza:

Maciej Zużalek – Przewodniczący Rady Nadzorczej;  
Marcin Chruszczyński - Członek Rady Nadzorczej;  
Tomasz Drożdżyński - Członek Rady Nadzorczej;  
Maciej Marszałek - Członek Rady Nadzorczej;  
Rafał Olesiński - Członek Rady Nadzorczej;  
Wiktor Schmidt - Członek Rady Nadzorczej.

**Skład akcjonariatu Jednostki dominującej na dzień 30.06.2018 oraz na dzień 27.08.2018 jest następujący:**

	liczba akcji na 30.06.2018 oraz na 27.08.2018	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu - Maciej Popowicz	2 852 500	39,21%	2 852 500	39,21%
Wiceprezes Zarządu - Arkadiusz Pernal	1 365 000	18,76%	1 365 000	18,76%
NN PTE	565 000	7,77%	565 000	7,77%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Zużalek	75 000	1,03%	75 000	1,03%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Marszałek	52 500	0,72%	52 500	0,72%
Członek Rady Nadzorczej - Rafał Olesiński	669	0,01%	669	0,01%
Pozostali	2 364 331	32,50%	2 364 331	32,50%
<b>RAZEM</b>	<b>7 275 000</b>	<b>100%</b>	<b>7 275 000</b>	<b>100%</b>

\* NN Otwarty Fundusz Emerytalny oraz NN Dobrowolny Fundusz Emerytalny – oba fundusze zarządzane przez NN Powszechne Towarzystwo Emerytalne

**Skład Grupy Kapitałowej na dzień 30.06.2018:**



W dniu 13 lutego 2018 roku została zarejestrowana w Indiach spółka zależna Pangolins Games Private Limited. Brak innych zmian w strukturze Grupy w okresie objętym sprawozdaniem.

**2. WYBRANE DANE FINANSOWE**

dane skonsolidowane w PLN

Wyszczególnienie	01.01.2018 - 30.06.2018		01.01.2017 - 30.06.2017	
	PLN	EUR	PLN	EUR
<b>SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>				
Przychody netto	38 270 510	9 027 128	10 226 462	2 407 699
Koszt własny sprzedaży	3 477 926	820 362	2 719 355	640 240
Koszt sprzedaży	17 729 952	4 182 086	2 625 998	618 260
Koszty ogólnego zarządu	2 055 119	484 755	906 098	213 330
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	15 008 027	3 540 046	3 976 436	936 205
Zysk (strata) brutto	15 531 416	3 663 502	3 584 659	843 966
Zysk (strata) netto	12 526 668	2 954 751	2 975 387	700 520
<b>RACHUNEK PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH</b>				
Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej	11 850 139	2 795 174	2 744 082	646 062
Przeptywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-850 775	-200 678	-16 939	-3 988
Przeptywy pieniężne netto z działalności finansowej	-5 110 193	-1 205 376	-1 431 555	-337 043

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.  
za I półrocze 2018 roku

Wyszczególnienie	30.06.2018		31.12.2017	
	PLN	EUR	PLN	EUR
<b>SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ</b>				
Aktywa trwałe	2 760 754	632 968	2 160 581	518 013
Aktywa obrotowe	22 552 461	5 170 685	12 411 681	2 975 780
Kapitał własny	18 025 998	4 132 887	11 689 465	2 802 624
Zobowiązania długoterminowe	507 053	116 254	285 848	68 534
Zobowiązania krótkoterminowe	6 780 164	1 554 513	2 596 949	622 635

<b>Kurs EUR/PLN</b>	<b>2018</b>	<b>2017</b>
- dla danych bilansowych	4,3616	4,1709
- dla danych rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych	4,2395	4,2474

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 bilansowych i wynikowych), Zarząd Jednostki Dominującej dokonuje analizy łącznej dla danych skonsolidowanych.

Wzrost przychodów (+274%) w pierwszym półroczu 2018 roku jest związany głównie z rosnącymi przychodami gry Fishing Clash, które wyniosły 25,1 mln PLN w okresie styczeń-czerwiec 2018r, w porównaniu do 307 tys. PLN w analogicznym okresie poprzedniego roku. Globalna premiera tej gry miała miejsce w 4 kwartale 2017 roku, dlatego też przychody z tego tytułu wykazane w 1 półroczu 2017 roku były zdecydowanie niższe (gra była uruchomiona testowo na kilku wybranych rynkach przed globalną premierą).

Przychody gry Let's Fish również osiągnęły swoje historycznie maksima w pierwszym półroczu 2018 roku i wyniosły we wskazanym okresie 7,5 mln PLN w porównaniu do 5 mln PLN w pierwszym półroczu 2017 roku (+51%).

Grupa nie odnotowuje istotnej sezonowości sprzedaży. Poziom przychodów jest uzależniony od cyklu życia danej gry (grupy gier).

Koszty wytworzenia sprzedanych usług obejmują głównie wynagrodzenia pracowników i współpracowników Spółki. Wzrost kosztów w 1 półroczu 2018 wynika ze zwiększenia poziomu zatrudnienia w porównywanych okresach.

Kwota kosztów sprzedaży wzrosła proporcjonalnie do przyrostu przychodów ze sprzedaży. W tej pozycji Grupa prezentuje m.in. prowizje dla sklepów mobilnych oraz nakłady marketingowe. Koszty prowizji wyniosły w 1 półroczu 2018 roku 9,1 mln PLN w porównaniu 1 mln PLN, a koszty tzw. revenue share wyniosły 0,8 mln PLN w porównaniu do 0,5 mln PLN. Koszty kampanii marketingowych w pierwszym półroczu 2018 roku wyniosły 6,7 mln PLN (z czego 6,5 mln PLN przypada na reklamę gry Fishing Clash) w porównaniu do 0,3 mln. PLN w analogicznym okresie poprzedniego roku.

Wzrost kosztów ogólnego zarządu w 2018 roku spowodowany był m.in. z ponoszeniem bieżących wydatków związanych z procesem Pierwszej Oferty Publicznej, która zakończyła się debiutem na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie w dniu 11 maja 2018 roku oraz kosztami Rady Nadzorczej, która została utworzona w Jednostce dominującej w 4Q 2017 roku (moment przekształcenia w spółkę akcyjną).

Skonsolidowany zysk netto Grupy za pierwsze półrocze 2018 roku wyniósł 12,5 mln PLN i był wyższy o 9,5 mln PLN, co oznacza wzrost o 321%.

Wzrost przepływów z działalności operacyjnej (+332%) to bezpośrednie przełożenie dobrych wyników finansowych, za które w głównej mierze odpowiada globalny sukces gry Fishing Clash. Działalność inwestycyjna Grupy związana jest głównie z produkcją nowych tytułów – w pierwszym półroczu 2017 roku Grupa nie miała otwartych produkcji, natomiast w 2018 roku

trwały prace nad dwoma tytułami Fishing Battle i MiniGolf. Działalność finansowa to przepływy pieniężne związane z wypłatą dywidendy.

W ujęciu bilansowym, wysoka sprzedaż produktów grupy przełożyła się na wzrost aktywów obrotowych (wzrost gotówki oraz wzrost należności handlowych).

Wzrost zobowiązań krótkoterminowych wynika ze wzrostu bieżących nakładów marketingowych, ponoszonych głównie na grę Fishing Clash.

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

### 3. PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Działalność Grupy jak i Jednostki Dominującej skupia się na projektowaniu, produkcji oraz dystrybucji gier przeglądarkowych oraz z przeznaczeniem na urządzenia mobilne. Produkty Grupy oferowane są na najistotniejszych platformach mobilnych – *iOS* oraz *Android* oraz poprzez portale internetowe. Od początku działalności do dnia 30 czerwca 2018 roku Grupa wyprodukowała ponad 220 gier, które zostały pobrane blisko 340 milionów razy generując w tym czasie 145 mln PLN z tytułu mikropłatności.


Obecne na rynku gry Grupy bazują na modelu *F2P*, w ramach którego pobranie gry jest bezpłatne, a przychody pochodzą z następujących źródeł:



- z tytułu dodatkowych funkcjonalności zakupionych przez graczy (mikropłatności);
- z tytułu reklam wyświetlanych w grach (reklamy);
- przychody z tytułu aktywności użytkowników w grach, które są udostępniane partnerom handlowym Spółki na podstawie umów licencyjnych (licencje).

### 4. NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY

W ramach działalności grupy można wydzielić dwa typy gier w zależności od przeważającego sposobu monetyzacji w grze.

- *Duże F2P* – produkcje o rozbudowanym modelu rozgrywki, monetyzowane głównie poprzez mechanizm mikropłatności wydawane wyłącznie przez Jednostkę Dominującą;
- *Game Factory* – gry o prostej fabule oraz nieskomplikowanym modelu rozgrywki, monetyzowane wyłącznie poprzez wyświetlanie reklam – tym rodzajem produktów zajmują się spółki zależne w Grupie Kapitałowej.

<i>Klasa dużych produkcji istotnych z punktu widzenia Grupy (główne tytuły)</i>		
<i>Nazwa</i>	<i>Opis</i>	<i>Ikony</i>
<p><b><i>Fishing Clash</i></b>  <i>Gra mobilna</i>  <i>Data premiery:</i>  <i>soft launch:</i>  <i>06.2016</i>  <i>hard launch:</i>  <i>10.2017</i></p>	<p>Symulator wędkarski – stricte mobilny. Gracze mają możliwość korzystania z nagród i bonusów oraz wzięcia udziału w sportowej rywalizacji pomiędzy wędkarzami. Wszystko to zostało okraszona doskonałą grafiką 3D.</p>	

<p><b>Let's Fish</b> Gra mobilna Data premiery: hard launch: 01.2014 – Apple 06.2014 – Google Gra przeglądarkowa: Data premiery hard launch: 01.2012</p>	<p>Gra głównie jest stworzona pod przeglądarki. W grze jest dostępne 400 gatunków ryb oraz ponad 40 niesamowitych łowisk. Gracz może zaplanować swoją strategię i przeżyć własną przygodę.</p>	
<p><b>Wild Hunt</b> Gra mobilna Data premiery: soft launch: 04.2016 hard launch: 07.2017</p>	<p>Symulator polowań stworzony z myślą o fanach myślistwa. Gracz ma możliwość wyboru spośród różnych rodzajów broni przeznaczonej do polowania. Gra oferuje możliwość zwiedzania świata wykreowanego dzięki wykorzystaniu grafiki 3D.</p>	

<i>Przykłady gier typu Game Factory</i>		
<i>Nazwy gier</i>	<i>Opis</i>	<i>Ikony</i>
<p><i>Theme Park Craft, Wild West Craft, Dollhouse</i></p>	<p>Gry typu <i>Sandbox</i>, charakteryzujące się otwartym światem oraz opcją interakcji z całym otoczeniem. Oferują możliwość budowania, niszczenia, pływania oraz jeżdżenia.</p>	
<p><i>Army Craft, Gunship Battle, Horror Craft</i></p>	<p>Gry typu <i>Sandbox Survival</i>. Gracz ma możliwość nawiązania interakcji ze światem, w którym jego głównym celem jest przetrwanie.</p>	
<p><i>Parking Princess, USA Parking Ace New York Taxi Driver</i></p>	<p>Gry umożliwiają sprawdzenie zręczności gracza, między innymi w parkowaniu auta. Można również wcielić się w taksówkarza by przewozić pasażerów po ulicach Nowego Jorku.</p>	

<p><i>Job Simulator: Car Mechanic Garage</i></p>	<p>Symulator zarządzania biznesem (gra typu <i>Management</i>). Gracz ma za zadanie poprowadzić warsztat samochodowy i naprawiać auta. W miarę upływu gry możliwe jest rozwijanie umiejętności mechanika. Gra oferuje możliwość diagnozowania usterek, przejazdów testowych czy używania części zamiennych.</p>	
<p><i>Archery Champion, Crossbow Champion, Sniper Academy</i></p>	<p>Gry typu <i>Shooter</i>, (strzelanki), w których gracz ma za zadanie trafić do celu z różnych dostępnych rodzajów broni takich jak broń palna, łuk i kusza.</p>	
<p><i>Pixel Hunting, USA Bowhunting, European Animal Hunting</i></p>	<p>Gry typu <i>Hunting</i> (łowieckie), stwarzające graczom możliwość wcielenia się w rolę myśliwego i odwiedzenia najlepszych terenów łowieckich w USA i Europie. Gracz musi wykazać się umiejętnością koncentracji i precyzją w strzelaniu.</p>	

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

Pierwsze półrocze 2018 zdominowane było przez dynamiczny wzrost popularności gry Fishing Clash, której przychody w analizowanym okresie wzrosły do poziomu 25 mln PLN. Zespół marketingowy koncentrował się na skalowaniu i optymalizacji wydatków marketingowych poświęconych na promocję gry Fishing Clash. Wydatki marketingowe osiągnęły łączny poziom blisko 6,5 miliona PLN w pierwszym półroczu w porównaniu do około 1 mln PLN wydanych w drugim półroczu 2017. Zespół projektowy koncentrował się na rozwoju produktu wprowadzając m. in. ulepszenia takie jak nowe rodzaje ryb, nowe łowiska i poprawą funkcjonalności skupiając się na tzw. live-ops czyli bieżącym zarządzaniu zawartością gry. Globalny sukces gry Fishing Clash przełożył się na osiągnięcie przez Grupę bardzo dobrych wyników finansowych w pierwszym półroczu 2018. Osiągnięty został rekordowy w historii Grupy poziom przychodów - 38 mln PLN i zysku netto – 12,5 mln PLN.

Duże zainteresowanie graczy Fishing Clash przełożyło się na promocję gry (tzw. featuringi) przez platformy dystrybucyjne Google i Apple, co dodatkowo zwiększyło ilość pobrań gry. Najważniejsze featuringi przypadły w okresach 11-18.01.2018, 8-15.03.2018 i 7-15.06.2018.

W drugim kwartale 2018 zespół Mango, pracujący nad nowymi produktami Grupy, uruchomił grę Fishing Battle wchodząc w fazę soft launch. Wyniki tego tytułu będą podlegały analizie, a decyzja o kontynuowaniu, bądź zaprzestaniu produkcji zapadnie do końca drugiego półrocza 2018.



W związku ze zmianami w algorytmach Google Play mającymi na celu wspieranie produkcji o wyższej jakości, spadła ilość pobrań gier z działu Game Factory, co przełożyło się w pierwszym półroczu br. na spadek udziału przychodów z gier Game Factory w całkowitych przychodach Grupy, względem analogicznego okresu roku ubiegłego. Stopniowe przenoszenie zasobów produkcyjnych działu Game Factory do wybranych gier charakteryzujących się wyższą jakością i lepszymi parametrami monetyzacji jest preferowanym kierunkiem dalszego rozwoju tego działu z punktu widzenia Grupy.

W pierwszym półroczu 2018 Jednostka Dominująca debiutowała na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie, co miało wpływ na działalność i wyniki Grupy (m.in. koszty związane z ofertą publiczną, które łącznie w 2018 roku do momentu debiutu, wyniosły ok. 340 tysięcy złotych).

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

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2018 roku nie wystąpiły zdarzenia o nietypowym charakterze, które miałyby istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe.

#### **7. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU**

Jednostka Dominująca prowadzi prace rozwojowe związane z nowymi grami. W pierwszej połowie 2018 roku trwały prace nad dwoma grami zespołu Mango. Soft launch pierwszego tytułu – Fishing Battle miał miejsce w czerwcu 2018 roku. Fishing Battle jest grą multiplayer (rywalizacja PvP – Player versus Player) polegająca na łowieniu ryb na czas. W grze został zaimplementowany autorski silnik bettingowy, którego celem jest uatrakcyjnienie rozgrywki między graczami. Gra pozycjonowana jest jako gra casual i jest kierowana do mniej wymagających graczy. Obecnie Zarząd jest na etapie weryfikacji pierwszych parametrów gry. W momencie zebrania wystarczającej ilości danych będą podejmowane decyzje odnośnie dalszego rozwoju tego produktu. Druga produkcja roboczo nazywana MiniGolf jest jeszcze w fazie produkcji (w grze również będzie wykorzystany silnik bettingowy). Soft launch gry MiniGolf jest planowany na drugą połowę 2018 roku.

Spółki zależne koncentrują się na wydawaniu mniejszych tytułów, których celem jest testowanie nowych pomysłów na rynku, przy jednoczesnym generowaniu przychodów.

#### **8. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY**

Strategia Grupy opiera się na poszukiwaniu i innowacyjnym łączeniu najbardziej efektywnych modeli gier z segmentu *Free 2 Play* z ciekawymi obszarami tematycznymi. Jej realizacja to konsekwentne łączenie doświadczeń zdobytych przy produkcji rozbudowanych gier F2P z ciągłym badaniem rynku i preferencji graczy poprzez niskokosztowe produkcje *Game Factory*, przy jednoczesnym utrzymaniu wysokiej dyscypliny kosztowej.

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

W okresie od 1 lipca 2018 roku do 27 sierpnia 2018 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia nieodzwierciedlone w sprawozdaniu finansowym Grupy.

#### **10. WSKAZANIE CZYNNIKÓW, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ NIEGO WYNIKI W PERSPEKTYWIE CO NAJMNIEJ KOLEJNEGO KWARTAŁU ORAZ OPIS PODSTAWOWYCH ZAGROZEŃ I RYZYK ZWIĄZANYCH Z POZOSTAŁYMI MIESIĄCAMI ROKU OBROTOWEGO**

W perspektywie kolejnych kwartałów 2018 roku Grupa zamierza kontynuować rozwój swojej działalności w dotychczasowych obszarach.

Dalszy rozwój gry Fishing Clash będzie miał kluczowy wpływ na wyniki Grupy w następnych kwartałach. Poprawa wyników zarówno w sferze produktowej jak i marketingowej może istotnie wpłynąć na wynik kolejnego półrocza. W celu

wykorzystania tego potencjału, Grupa prowadzi stale optymalizowane działania live-ops, kontynuuje ciągły rozwój funkcjonalności produktu i podnosi nakłady marketingowe.

Nowe produkcje Fishing Battle (soft launch: czerwiec 2018) i MiniGolf (soft launch: 2 połowa 2018 roku) mogą mieć również wpływ na wyniki Grupy w przyszłości. Jednak ze względu na bardzo wczesny charakter tych projektów trudno jest obecnie przewidzieć czy odniosą sukces rynkowy.

Czynnikami zewnętrznymi mogącymi wpływać na wyniki Grupy to kurs dolara amerykańskiego, pojawienie się na rynku produktów konkurencyjnych do gier Grupy, parametry rynku reklamowego, takie jak ceny i podaż wyświetlanych w grach Grupy reklam oraz ceny reklam kupowanych przez Grupę, czy zmiana polityki kluczowych platform dystrybucyjnych Google Play, Facebook i Apple wpływająca na zakres i możliwość dystrybucji produktów Grupy.

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

## 11. PARAMETRY JAKOŚCIOWE KLAS GIER

Metryka	1 HY 2018	1 HY 2017
MAU - gry typu Evergreen (średnia w okresie)	2 085 594	1 113 320
MAU - gry typu Legacy (średnia w okresie)	519 303	106 539
ilość gier Game Factory (średnia w okresie)	196	107

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

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

W marcu 2018 roku Akcjonariusze Jednostki Dominującej uchwalili program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników Grupy. W wyniku realizacji programu może potencjalnie dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

Na podstawie uchwały w sprawie programu, zostało dokonane warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, o kwotę nie wyższą niż 6.547,50 PLN poprzez emisję nie więcej niż 65.475 akcji zwykłych imiennych serii B o wartości nominalnej 0,10 PLN. Akcje Serii B będą mogły być obejmowane przez posiadaczy imiennych warrantów subskrypcyjnych serii A emitowanych w liczbie nie wyższej niż 65.475 na podstawie Uchwały w Sprawie Programu.

Program motywacyjny obejmuje lata 2018-2020, a warranty mogą być obejmowane w trzech transzach – za rok obrotowy 2018 (transza I), 2019 (transza II) i 2020 (transza III). Warunkiem zaoferowania warrantów jest osiągnięcie przez Grupę Kapitałową określonego poziomu skonsolidowanej, skorygowanej o zdarzenia nadzwyczajne i koszty samego programu, EBITDA. Rada Nadzorcza ustaliła następujące poziomy EBITDA:

- 26 mln PLN za rok obrotowy 2018;
- 31,5 mln PLN za rok obrotowy 2019;
- 35 mln PLN za rok obrotowy 2020.

W przypadku nieosiągnięcia wymaganego poziomu w jednym roku programu, w kolejnym okresie warranty za dany rok mogą zostać przyznane jeżeli skumulowana wartość EBITDA osiągnęła wymagany poziom oraz wartość EBITDA dla kolejnego okresu została osiągnięta.

Uczestnicy programu będą mieli prawo wykonania warrantów nabytych w ramach transzy I i objęcia akcji nie wcześniej niż 1 lipca 2020 roku. Uczestnicy programu będą mieli prawo wykonania warrantów nabytych w ramach transzy II i objęcia akcji nie wcześniej niż 1 stycznia 2021 roku. Uczestnicy programu będą mieli prawo wykonania warrantów nabytych w transzy III i objęcia akcji nie wcześniej niż po upływie 3 (trzech) miesięcy od dnia nabycia warrantów emitowanych w ramach transzy III.

Prawo objęcia Akcji Serii B może być wykonane nie później niż do dnia 31 grudnia 2022 roku. Po upływie terminu, o którym mowa w zdaniu poprzednim niewykonane Warranty wygasają. Warranty wygasają także w przypadku objęcia Akcji Serii B.

Dnia 19 marca 2018 roku Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę w sprawie ustalenia pierwszej listy Uczestników Programu oraz dokonała wstępnej alokacji 48.735 (czterdzieści osiem tysięcy siedemset trzydzieści pięć) Warrantów, po 16.245 (szesnaście tysięcy dwieście czterdzieści pięć) w ramach transzy I, transzy II oraz transzy III.

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

W Grupie Kapitałowej Ten Square Games S.A. na dzień 30.06.2018r. oraz na dzień 27.08.2018r. nie występują inne istotne informacje o powyższym charakterze.

**14. 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 2018 rok.

**15. SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI**

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

**16. KREDYTY, POŻYCZKI, PORECZENIA**

Spółka Ten Square Games S.A. ani żadna z jej spółek zależnych nie była na dzień 30 czerwca 2018 roku, oraz na dzień wydania sprawozdania finansowego, stroną umów kredytowych lub pożyczkowych. Emitent oraz spółki zależne nie udzielały także poręczeń w okresie objętym sprawozdaniem.

**17. NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH**

Nie wystąpiło w okresie sprawozdawczym.

**18. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)**

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

## 19. 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 stosuje 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 stosuje takich instrumentów finansowych ze względu na fakt, że spodziewane koszty ich stosowania mogłyby być wyższe od prawdopodobnych korzyści.

---

Maciej Popowicz – Prezes Zarządu

---

Arkadiusz Pernal – Wiceprezes Zarządu

Wrocław, 27 sierpnia 2018 roku