

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

**GRUPY KAPITAŁOWEJ TEN SQUARE GAMES S.A.
ORAZ SPÓŁKI TEN SQUARE GAMES S.A.
ZA PIERWSZE PÓŁROCZE 2024 ROKU**

Wrocław, 26 sierpnia 2024 r.

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.
za I półrocze 2024 roku

Spis treści

1. PODSTAWOWE INFORMACJE	2
2. WYBRANE DANE FINANSOWE	7
3. PROFIL DZIAŁALNOŚCI.....	12
4. NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY	13
5. ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA	14
6. PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER	19
7. WSKAZANIE CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH ISTOTNY WPŁYW NA SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.....	19
8. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	19
9. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY	20
10. ISTOTNE ZDARZENIA NASTĘPUJĄCE PO ZAKOŃCZENIU OKRESU ŚRÓDROCZNEGO, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ODZWIERCIEDLONE W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA DANY OKRES ŚRÓDROCZNY	20
11. 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	21
12. SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ BIZNESU	21
13. UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY	22
14. 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	22
15. 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.....	22
16. SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI	22
17. KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA, GWARANCJE	23
18. NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH	23
19. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY).....	23
20. WSKAZANIE ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ, DOTYCZĄCYCH ZOBOWIĄZAŃ ORAZ WIERZYTELNOŚCI EMITENTA LUB JEGO JEDNOSTKI ZALEŻNEJ, ZE WSKAZANIEM PRZEDMIOTU POSTĘPOWANIA, WARTOŚCI PRZEDMIOTU SPORU, DATY WSZCZĘCIA POSTĘPOWANIA, STRON WSZCZĘTEGO POSTĘPOWANIA ORAZ STANOWISKA EMITENTA	23
21. INFORMACJE O ZAWARCIU PRZEZ EMITENTA LUB JEDNOSTKĘ OD NIEGO ZALEŻNĄ JEDNEJ LUB WIELU TRANSAKCJI Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI, JEŻELI ZOSTAŁY ZAWARTE NA WARUNKACH INNYCH NIŻ RYNKOWE	23
22. INSTRUMENTY FINANSOWE W ZAKRESIE RYZYKA I ZARZĄDZANIA RYZYKIEM.....	23

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”, „TSG”) 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. 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

Skład organów Spółki na dzień 30.06.2024 roku

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 Biłos - 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.

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

Akcjonariusz	liczba akcji na 26.08.2024	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	133 880	2,07%	133 880	2,07%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	4 012 584	61,96%	4 012 584	61,96%
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 Powowiczem oraz Arkadiuszem Pernałem, założycielami Spółki.

Akcjonariusz	liczba akcji na 27.05.2024 oraz 30.06.2024	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy	1 996 730	27,22%	1 996 730	27,22%
akcje własne nabyte przez Spółkę	992 702	13,53%	992 702	13,53%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	4 345 390	59,25%	4 345 390	59,25%
RAZEM	7 334 822	100,00%	7 334 822	100,00%

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

Wykaz akcji posiadanych przez członków Zarządu lub Rady Nadzorczej Emitenta

Akcjonariusz	liczba akcji na 26.08.2024	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu - Andrzej Ilczuk	14 888	0,23%	14 888	0,23%
Członek Zarządu - Janusz Dziemidowicz	88 249	1,36%	88 249	1,36%
Członek Zarządu - Magdalena Jurewicz	19 424	0,30%	19 424	0,30%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Marszałek	44 000	0,68%	44 000	0,68%
Członek Rady Nadzorczej - Rafał Olesiński	669	0,01%	669	0,01%
Członek Rady Nadzorczej - Kinga Stanisławska	105	0,00%	105	0,00%
RAZEM ZARZĄD + RADA NADZORCZA	167 335	2,58%	167 335	2,58%
<i>pozostali</i>	6 308 665	97,42%	6 308 665	97,42%
RAZEM	6 476 000	100,00%	6 476 000	100,00%

Akcjonariusz	liczba akcji na 27.05.2024 oraz 30.06.2024	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu - Andrzej Ilczuk	14 888	0,20%	14 888	0,20%
Członek Zarządu - Janusz Dziemidowicz	88 249	1,20%	88 249	1,20%
Członek Zarządu - Magdalena Jurewicz	19 424	0,26%	19 424	0,26%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Marszałek	44 000	0,60%	44 000	0,60%
Członek Rady Nadzorczej - Rafał Olesiński	669	0,01%	669	0,01%
Członek Rady Nadzorczej - Kinga Stanisławska	105	0,00%	105	0,00%
RAZEM ZARZĄD + RADA NADZORCZA	167 335	2,28%	167 335	2,28%
<i>pozostali</i>	7 167 487	97,72%	7 167 487	97,72%
RAZEM	7 334 822	100,00%	7 334 822	100,00%

Akcjonariusz	liczba akcji na 31.12.2023	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu - Andrzej Ilczuk	10 388	0,14%	10 388	0,14%
Członek Zarządu - Janusz Dziemidowicz	84 249	1,15%	84 249	1,15%
Członek Zarządu - Magdalena Jurewicz	19 500	0,27%	19 500	0,27%
Członek Rady Nadzorczej - Arkadiusz Pernal	661 552	9,02%	661 552	9,02%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Marszałek	44 000	0,60%	44 000	0,60%
Członek Rady Nadzorczej - Rafał Olesiński	669	0,01%	669	0,01%
Członek Rady Nadzorczej - Kinga Stanisławska	105	0,00%	105	0,00%
RAZEM ZARZĄD + RADA NADZORCZA	820 463	11,19%	820 463	11,19%
<i>Pozostali</i>	6 514 359	88,81%	6 514 359	88,81%
RAZEM	7 334 822	100,00%	7 334 822	100,00%

Serie akcji

seria akcji	liczba akcji na 26.08.2024	wartość nominalna akcji	razem wartość nominalna akcji
A	6 476 000	0,1 PLN	647 600,00

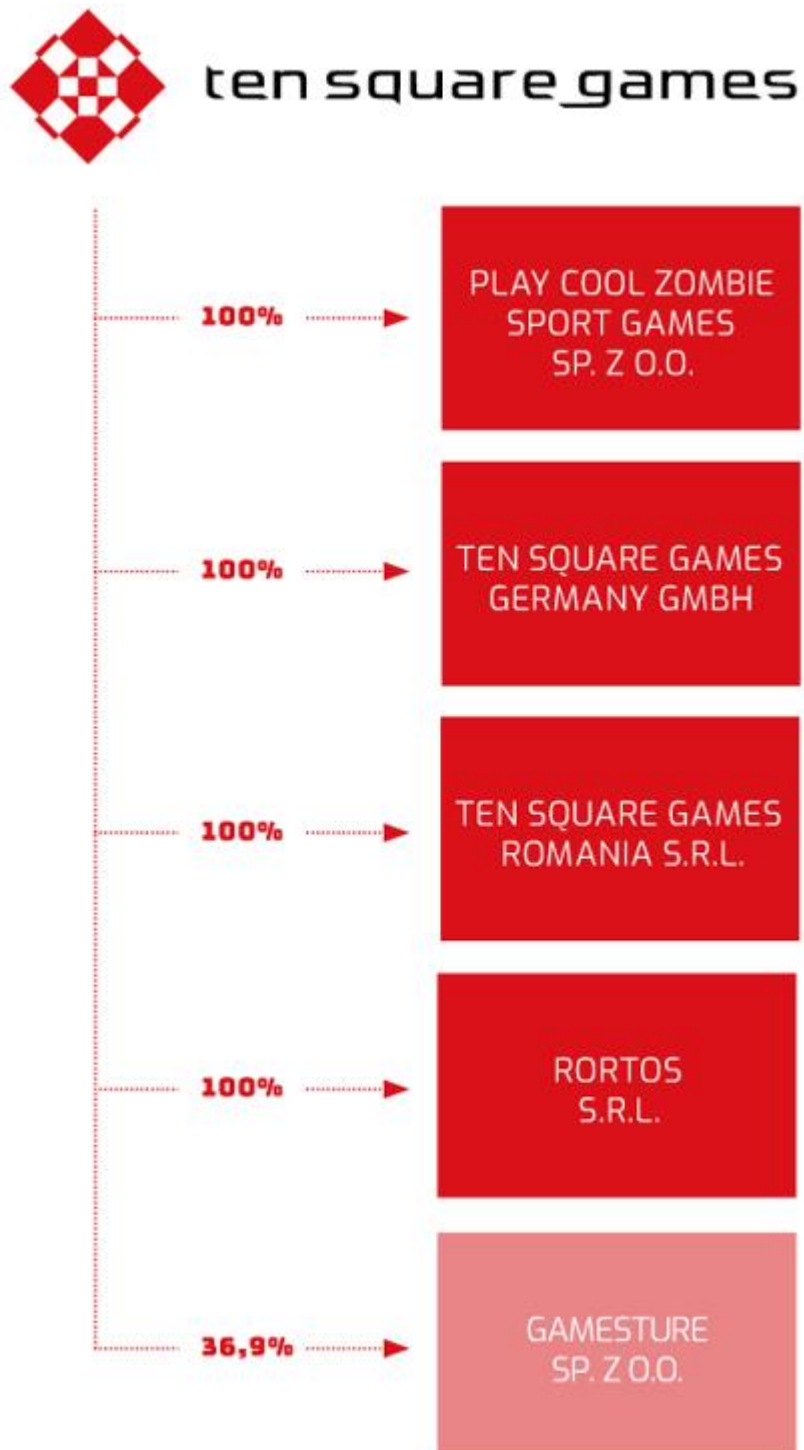
seria akcji	liczba akcji na 31.12.2023, 27.05.2024, 30.06.2024	wartość nominalna akcji	razem wartość nominalna akcji
A	7 225 000	0,1 PLN	722 500,00
B	109 822	0,1 PLN	10 982,20

Opis zmian w akcjonariacie

Zmiany w strukturze akcjonariatu pomiędzy 31.12.2023 roku a 26.08.2024 roku wynikają z transakcji opisanych w:

- 1) Otrzymanych w dniu 31 stycznia 2024 roku zawiadomieniach dotyczących zmiany stanu posiadania akcji Spółki, złożonych przez Zarząd Spółki, tj. Andrzeja Ilczuka, Janusza Dziemidowicza, Magdaleny Jurewicz, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 3/2024. Zawiadomienia były związane z przyznaniem akcji w ramach programu motywacyjnego.
- 2) Otrzymanych w dniu 1 lutego 2024 roku zawiadomieniach dotyczących zmiany stanu posiadania akcji Spółki, złożonych przez akcjonariuszy większościowych i/lub Członków Rady Nadzorczej, tj. Macieja Popowicza i Arkadiusza Pernała, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 4/2024 i 5/2024. Zawiadomienia były związane z przekazaniem akcji ww. osób do fundacji rodzinnych.
- 3) Skupie akcji własnych, który miał miejsce w dniach 12-22 lutego 2024 r., a którego rozliczenie nastąpiło w dniu 27.02.2024r. Podczas skupu Spółka nabyła 954.166 akcji własnych, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 9/2024.
- 4) Otrzymanych w dniu 28 lutego 2024 roku zawiadomieniach dotyczących zmiany stanu posiadania akcji Spółki, złożonych przez akcjonariuszy większościowych, Członków Rady Nadzorczej, Członków Zarządu, Członków rodzin ww. osób, a także całościowo przez członków Porozumienia Akcjonariuszy, o czym Spółka informowała w raportach bieżących nr 10/2024 i 11/2024. Zawiadomienia były związane z rozliczeniem programu skupu akcji własnych Spółki.
- 5) Umorzenia akcji własnych, co Krajowy Rejestr Sądowy zarejestrował w dniu 3 lipca 2024 roku, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 23/2024.
- 6) Otrzymanych w dniu 4 i 5 lipca 2024 roku zawiadomieniach dotyczących zmiany stanu posiadania złożonych przez Porozumienie Akcjonariuszy oraz TFI Allianz S.A., o czym Spółka informowała w raportach bieżących nr 25/2024 oraz 27/2024. Zawiadomienia dotyczyły przekroczenia ustawowych progów procentowych, a związane były z umorzeniem akcji.

Stan Grupy Kapitałowej na dzień 30.06.2024 oraz 26.08.2024 roku:



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 dnia 7 grudnia 2020 roku (data umowy spółki) oraz wpisana do rejestru handlowego w dniu 25 stycznia 2021 roku.

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

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

Ten Square Games S.A. nabyło 24,8% udziałów spółki Gamesture Sp. z o.o. w dniu 11 marca 2022 roku. W dniu 31 stycznia 2023 roku Jednostka Dominująca nabyła kolejne 12% udziałów w kapitale zakładowym Gamesture Sp. z o.o. Łączny udział Ten Square Games S.A. w kapitale Gamesture Sp. z o.o. wynosi obecnie 36.9%.

2. WYBRANE DANE FINANSOWE

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

Pod pojęciem „Płatności” Grupa wykazuje przychody niepominiejszone o przychód odroczone w czasie. Kwota przychodu odroczonego w czasie wynika z szacunku niewykorzystania wirtualnej waluty (consumable) oraz dóbr trwałych (durable) przez aktywnych graczy dokonanego na dzień bilansowy. Kwota tak odroczonego przychodu jest wykazywana w sprawozdaniu finansowym w pozycji bilansowej „zobowiązania z tytułu umów z klientami”.

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

- zdarzenia nadzwyczajne i jednorazowe;
- koszty przeprowadzenia programu motywacyjnego zgodnie z obowiązującymi Spółkę standardami sprawozdawczości finansowej;
- wpływ niegotówkowych korekt przychodu (i związanego z tym przychodem kosztu prowizji dystrybutorów), związanych np. z odroczeniem w czasie przychodów z wirtualnej waluty lub trwałych wirtualnych dóbr (durables);
- wpływ ewentualnych jednorazowych odpisów aktualizujących.

DANE SKONSOLIDOWANE

Wyszczególnienie	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2024 - 30.06.2024	za okres 01.01.2023 - 30.06.2023	za okres 01.01.2024 - 30.06.2024	za okres 01.01.2023 - 30.06.2023
SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW				
Płatności	195 890 694	224 819 608	45 440 788	48 736 095
Przychody	198 117 155	222 382 118	45 957 261	48 207 700
Koszt własny sprzedaży	35 253 141	38 228 369	8 177 675	8 287 095
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	42 386 807	-4 774 948	9 832 473	-1 035 107
Zysk (strata) brutto	43 986 789	-5 972 881	10 203 621	-1 294 793
Zysk (strata) netto	39 963 187	-5 281 127	9 270 265	-1 144 836
EBITDA	51 321 122	36 931 492	11 904 967	8 005 960
EBITDA skorygowana	54 832 872	49 573 175	12 719 588	10 746 407
RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH				
Przeplwy pieniężne netto z działalności operacyjnej	59 273 727	58 519 693	13 749 734	12 685 821
Przeplwy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-13 946 772	-24 227 780	-3 235 234	-5 252 066
Przeplwy pieniężne netto z działalności finansowej	-115 093 618	-55 744 195	-26 698 281	-12 084 152

Wyszczególnienie	PLN		EUR	
	30.06.2024	31.12.2023	30.06.2024	31.12.2023
SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ				
Aktywa trwałe	212 420 191	215 778 681	49 251 146	49 627 112
Aktywa obrotowe	158 747 862	242 324 613	36 806 831	55 732 432
Kapitał własny	217 607 423	291 010 934	50 453 843	66 929 838
Zobowiązania długoterminowe	24 222 240	29 464 924	5 616 100	6 776 661
Zobowiązania krótkoterminowe	129 338 390	137 627 436	29 988 034	31 653 045

	2024	2023
Kurs EUR/PLN		
- dla danych bilansowych	4,3130	4,3480
- dla danych rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych	4,3109	4,6130

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.

KOMENTARZ DO SPRAWOZDANIA Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

Pierwsza połowa 2024 roku przyniosła spadki w poziomie płatności dwóch głównych tytułów Grupy - Fishing Clash i Hunting Clash, przy wzroście wpływów z Wings of Heroes. W rezultacie całkowity poziom płatności Grupy wyniósł 195,6 mln PLN i był niższy o 12,9% w stosunku do analogicznego okresu poprzedniego roku oraz o 10,5% w stosunku do drugiego półrocza 2023 roku. Wśród głównych czynników, które wpłynęły na działalność Grupy, Zarząd Ten Square Games identyfikuje następujące:

1. Koniunktura gospodarcza, która wpływa na poziom wydatków ponoszonych przez konsumentów na rozrywkę;
2. Utrzymujący się na niższym poziomie kurs USD/PLN niż w roku poprzednim;
3. Zmniejszona aktywność graczy w raportowanym okresie po intensywnym czwartym kwartale 2023 roku;

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.
za I półrocze 2024 roku

4. Ograniczenie nakładów na działania marketingowe i ich intensywności w trakcie 2023 roku, co wpływa krótkoterminowo na ilość i jakość pozyskanego ruchu, a długoterminowo przekłada się na spadek przychodów w kolejnych okresach;
5. Duże zmiany wprowadzone w systemie rywalizacji w grze Hunting Clash, które w dłuższym terminie powinny przynieść poprawę monetyzacji tego produktu;
6. Rywalizacja o uwagę i czas gracza z innymi podmiotami oferującymi atrakcyjny sposób spędzania wolnego czasu.

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH PŁATNOŚCI NA GRY PO KWARTAŁACH

Gra	1Q2023	2Q 2023	3Q 2023	4Q 2023	1Q2024	2Q2024
Fishing Clash	72 557 817	63 193 703	69 737 485	68 742 753	61 219 111	59 597 431
Hunting Clash	32 395 570	24 412 492	27 311 328	26 377 409	23 732 405	22 109 844
Let's Fish	2 172 122	1 852 363	1 614 321	1 890 369	1 732 040	1 763 927
Wild Hunt	2 352 751	1 998 176	1 812 965	1 966 785	2 209 336	2 033 024
Airline Commander	2 627 214	2 311 324	2 502 013	2 024 181	2 204 710	1 900 010
Real Flight Simulator	4 321 619	4 284 991	4 741 534	4 831 211	4 959 726	4 760 818
Wings of Heroes	5 769 225	2 071 904	1 757 393	1 927 802	2 922 235	3 494 706
Pozostałe	1 396 720	1 101 617	922 288	702 749	681 137	570 234
RAZEM PŁATNOŚCI	123 593 038	101 226 570	110 399 327	108 463 259	99 660 700	96 229 994
Przychód odroczoney w czasie (consumable)	-201 742	-1 276 770	-565 728	1 187 383	-2 725 192	-1 355 271
Przychód odroczoney w czasie (durable)	-5 941 631	4 982 653	-4 261 715	-1 528 267	3 182 710	3 124 214
RAZEM PRZYCHODY	117 449 665	104 932 453	105 571 884	108 122 375	100 118 218	97 998 937

Koszt wytworzenia sprzedanych usług poniesiony w pierwszym półroczu 2024 roku jest o 7,8% niższy od kosztów z pierwszego półrocza 2023 roku. W tej linii największą składową kosztów jest amortyzacja i bieżący koszt zespołów growych. Grupa w kwietniu 2023 roku ograniczyła liczebność załogi, co również częściowo przełożyło się na spadek kosztów wytworzenia. Dodatkowo, duża część kosztu amortyzacji 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
Koszty sprzedaży	69 004 470	59 814 327	56 408 680	54 346 624	54 950 259	51 954 122
marketing:	27 154 208	21 239 048	19 844 010	18 636 326	19 807 135	19 357 945
- Fishing Clash	11 180 883	11 575 445	10 919 991	10 088 652	11 245 527	10 498 662
- Hunting Clash	11 236 075	9 174 676	8 551 009	7 858 634	7 728 250	7 716 786
- Airline Commander	0	22 751	0	0	0	0
-Wings of Heroes	4 587 053	363 022	373 010	689 040	833 358	1 130 706
- pozostałe tytuły	150 197	103 154	0	0	0	11 791
Prowizje	33 624 212	30 509 186	29 578 780	29 923 776	28 370 749	26 426 711
revenue share	351 645	311 614	266 734	340 298	337 715	344 101
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	6 131 380	5 531 739	5 379 572	3 831 549	4 599 678	4 165 443
usługi badania rynku gier mobilnych	291 446	297 964	262 054	223 063	187 284	156 227
Pozostałe	1 451 579	1 924 776	1 077 530	1 391 612	1 647 698	1 503 695

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.
za I półrocze 2024 roku

Na poziom kosztów sprzedaży wpływa głównie poziom nakładów marketingowych (w tym w największym zakresie marketing dla gry 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.

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

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 przelożyło się na spadek kosztu utrzymania biura w stosunku do 2023 roku.

W pierwszym półroczu 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 w wysokości 1,2 mln PLN dotyczy faktycznego przyznania pierwszej transzy akcji, co miało miejsce w styczniu 2024 roku. Pozostały koszt, tj. 0,5 mln PLN dotyczy potencjalnego przyznania akcji za osiągnięty wynik EBITDA w 2024 roku. W związku z tym ten koszt podlega oszacowaniu w trakcie 2024 roku, a jego finalna wartość będzie znana wraz z zamknięciem 2024 roku.

W trakcie 2023 roku Jednostka Dominująca dokonywała kilku odpisów aktualizujących wartości aktywów, co istotnie zaburzało poziom zysku operacyjnego, w pierwszej połowie 2024 roku takie transakcje nie miały miejsca. Grupa przez 6 miesięcy 2024 roku osiągnęła zysk operacyjny równy 42,4 mln PLN, a skorygowana EBITDA wyniosła 54,8 mln PLN. Na ten słabszy odczyt w porównaniu do poprzednich okresów składa się głównie spadek płatności. Po stronie kosztowej, Grupa osiągnęła już niemal wszystkie efektywności kosztowe, jakie zostały rozpoznane wraz ze zmianą strategii w 2023 roku. Grupa intensywnie pracuje nad poprawą poziomu płatności, co zostało opisane szerzej w kolejnych notach niniejszego sprawozdania.

UZGODNIENIE WYNIKU NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ DO SKORYGOWANEJ EBITDY

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

Dodatkowo, dzięki restrukturyzacji działalności przeprowadzonej w 2023 roku w spółce stowarzyszonej Gamesture Sp. z o.o., również ona poprawia swoje wyniki. W pierwszym kwartale 2024 roku udział Ten Square Games w stracie netto Gamesture Sp. z o.o. wyniósł ok. 242 tys. PLN, a w drugim kwartale 2024 roku Grupa odnotowała udział w zysku w wysokości 46 tys. PLN. Dla porównania, w pierwszym półroczu 2023 roku przypisana strata wyniosła 1,8 mln PLN, a w drugim półroczu 2023 roku 4 mln PLN.

W pierwszym półroczu 2023 roku nietypowy wpływ na podatek (wykazana ujemna kwota) miało zmniejszenie rezerwy na odroczonego podatku wynikający głównie ze zmniejszenia się przejściowej różnicy podatkowej na kapitalizowanych kosztach gier (koszt podatkowy w momencie zapłaty wynagrodzenia, koszt bilansowy w momencie wykazania amortyzacji zakończonych gier). Wraz ze spisaniem kosztów produkcji tych gier ta różnica przestała istnieć. W 2024 roku nie wystąpiły takie wydarzenia, stąd podatek dochodowy wykazany w sprawozdaniu wyniósł 4 mln PLN (9% podstawy opodatkowania), co odpowiada standardowemu poziomowi efektywnej stawki podatkowej dla Grupy.

Grupa zamyka pierwsze półrocze 2024 roku z zyskiem netto równym niemal 40 mln PLN w porównaniu do straty netto na poziomie 5,3 mln PLN w porównywalnym okresie 2023 roku. Pozytywny wpływ na ten wynik miał brak zdarzeń o charakterze jednorazowym, które w analogicznym okresie 2023 roku obciążały wynik Grupy kwotą odpisów aktualizujących w wysokości 31,7 mln PLN.

KOMENTARZ DO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Po stronie aktywów największa zmiana między 30.06.2024 roku, a 31.12.2023 roku, odpowiadająca w 78% za spadek sumy bilansowej to spadek wartości środków pieniężnych z kwoty 162,8 mln PLN do kwoty 95 mln PLN. Spadek gotówki jest ściśle związany z przeprowadzonym w lutym skupem akcji własnych za kwotę 114,6 mln PLN, który został już częściowo odbudowany z bieżących przepływów operacyjnych. Z pozostałych zmian wpływających na spadek sumy bilansowej należy wymienić spadek należności (-6,4 mln PLN), co jest związane ze spadkiem płatności oraz spadek należności z tyt. CIT (-6,8 mln PLN), co wynika z faktu otrzymania w drugim kwartale 2024 roku nadpłaty podatku za 2023 rok.

Omawiając strukturę pasywów, największa zmiana to wspomniany powyżej skup akcji własnych, który w połączeniu z wydaniem akcji własnych spowodował ruch na kapitałach (pozycja „akcje własne”) na kwotę -106,2 mln PLN. W trakcie drugiego kwartału

2024 roku Grupa wypłaciła także earnout od zakupu Rortosa za 2023 rok, co istotnie wpłynęło na spadek pozycji „pozostałych zobowiązań” (łącznie zobowiązania krótko- i długoterminowe spadły o 13 mln PLN, z czego 11 mln PLN dotyczy płatności earnout).

Z drugiej strony wzrosła wartość zobowiązań leasingowych długoterminowych, co ma związek z aneksowaniem umów na kolejne 3 lata (+5,5 mln PLN).

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

KOMENTARZ DO RACHUNKU PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH

Grupa posiada wysoką zdolność generowania gotówki. Poziom przepływów operacyjnych wygenerowany w pierwszym półroczu 2024 roku wyniósł 59,3 mln PLN, podczas gdy skorygowana EBITDA za ten sam okres wyniosła 54,8 mln PLN. Grupa jest w stanie na bieżąco finansować swoją działalność oraz planować dalsze inwestycje.

Po stronie działalności inwestycyjnej, Jednostka Dominująca wpłaciła w trakcie pierwszego półrocza 2024 roku dodatkowe środki (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 wpływ gotówki związany jest z przeprowadzeniem skupu akcji własnych na rekordową kwotę 114,6 mln PLN. Pozycja „inne wpływy finansowe” (1,4 mln PLN) to zwrot części kaucji związany z aneksowaniem umów leasingowych.



3. PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Działalność Grupy i Jednostki Dominującej skupia się na projektowaniu, produkcji, dystrybucji oraz rozwijaniu gier na urządzenia mobilne. Produkty Grupy oferowane są poprzez najistotniejsze platformy mobilne – *iOS* oraz *Android* oraz poprzez portale internetowe.

Portfolio gier Grupy rozwijane jest w 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 Grupy na podstawie umów licencyjnych (licencje).

4. NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY

<i>Najważniejsze produkcje Grupy</i>		
<i>Nazwa</i>	<i>Opis</i>	<i>Ikony</i>
<p>Fishing Clash Gra mobilna Data premiery: soft launch: 06.2016 global launch: 10.2017</p>	<p>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 pozycję najważniejszej, mobilnej gry wędkarskiej na świecie generując w pierwszym półroczu 2024 roku 120,8 mln PLN płatności. Fishing Clash jest największą grą Grupy, a w trakcie 2020 roku tytuł trafił do pierwszej pięćdziesiątki najwięcej zarabiających gier w sklepie Google Play.</p>	
<p>Hunting Clash Gra mobilna Data premiery: soft launch: 11.2019 global launch: 08.2020</p>	<p>Produkt kierowany do szerokiego grona graczy, skupiający się na kolekcjonowaniu i rywalizacji. Gra charakteryzuje się zaawansowaną grafiką 3D oraz realistycznie zaanimowanymi zwierzętami. Gracz Hunting Clash ma okazję zostać najlepszym myśliwym na świecie dzięki polowaniu na wiele znanych gatunków zwierząt oraz kolekcjonowaniu różnych rodzajów broni, zwiedzając przy tym przepiękne scenerie terenów łowieckich inspirowanych rzeczywistymi miejscami. Gra od swojej premiery w trzecim kwartale 2020 roku znalazła się w gronie 200 najlepiej zarabiających gier na platformie Android w USA, generując przy tym w pierwszej połowie 2024 roku 45,8 mln PLN płatności.</p>	
<p>Wings of Heroes Gra mobilna Data premiery: soft launch: 5.2022 global launch: 10.2022</p>	<p>Gra samolotowa osadzona w czasie II wojny światowej, w której gracze mają szansę wziąć udział w bitwach 5 na 5 rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Gracze korzystają z najbardziej kultowych samolotów danej epoki i odkrywają lokacje inspirowane prawdziwymi miejscami, w których toczyły się historyczne bitwy. Gracze Wings of Heroes mogą poczuć prawdziwą akcję, rywalizując między sobą. Gra jest w początkowej fazie swojego rozwoju i została wydana w październiku 2022 roku. Wstępne wyniki gry są obiecujące, a Wings of Heroes jest intensywnie rozwijane, aby stać się najlepszą grą w swojej kategorii dostępną na rynku. W pierwszej połowie 2024 roku gra wygenerowała 6,4 mln PLN.</p>	

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

Pierwsza połowa 2024 roku przyniosła spadki w poziomie płatności dwóch głównych tytułów Grupy - Fishing Clash i Hunting Clash. To głównie wynik słabszych wyników odnotowanych w pierwszym kwartale 2024 roku. W drugim kwartale 2024 roku dynamika spadku wpływów odnotowana w głównych grach Grupy istotnie się zmniejszyła. To efekt intensywnych działań zaradczych realizowanych od początku 2024 roku. Jednocześnie, pozytywny wpływ na tą pozycję miały płatności z gry Wings of Heroes oraz Real Flight Simulator. W rezultacie całkowity poziom płatności Grupy w okresie styczeń – czerwiec 2024 roku wyniósł 198,1 mln PLN i był niższy o 10,9% w stosunku do analogicznego okresu 2023 roku. Wśród głównych czynników, które wpłynęły na działalność Grupy, Zarząd Ten Square Games identyfikuje następujące czynniki:

1. Koniunktura gospodarcza, która wpływa na poziom wydatków ponoszonych przez konsumentów na rozrywkę;
2. Utrzymujący się na niższym poziomie kurs USD/PLN niż w roku poprzednim;
3. Zmniejszona aktywność graczy w raportowanym okresie (w szczególności w pierwszym kwartale 2024 roku) po intensywnym czwartym kwartale 2023 roku;
4. Ograniczenie nakładów na działania marketingowe i ich intensywności w trakcie 2023 roku, co wpływa krótkoterminowo na ilość i jakość pozyskanego ruchu, a długoterminowo przekłada się na spadek przychodów w kolejnych okresach;
5. Duże zmiany wprowadzone w systemie rywalizacji w grze Hunting Clash, które w dłuższym terminie powinny przynieść poprawę monetyzacji tego produktu;
6. Rywalizacja o uwagę i czas gracza z innymi podmiotami oferującymi atrakcyjny sposób spędzania wolnego czasu;
7. Pojawienie się na rynku nowych konkurentów.

Zarząd Ten Square Games S.A. w pierwszym półroczu 2024 roku skupił się na działaniach, których celem jest odwrócenie trendu spadkowego widocznego w przychodach Grupy. W tym czasie zespoły produktowe koncentrowały się na poprawie funkcjonowania i odświeżeniu systemów technologicznych odpowiedzialnych za funkcjonowanie gry i doświadczenia użytkowników.

W głównym projekcie Grupy, grze Fishing Clash, znalazły się projekty mające na celu skrócenie czasu ładowania się gry i liczby błędów wpływających na poziom doświadczenia graczy. Dodatkowo, zespół pracował nad nowym trybem rozgrywki (Arena), który został wprowadzony do gry w pierwszych dniach sierpnia 2024 roku.

W tym samym czasie, drugi pod względem wielkości projekt Grupy – Hunting Clash – przeszedł największą aktualizację od momentu uruchomienia gry. Była to przebudowa systemu odpowiedzialnego za system rywalizacji w grze. Zmiana ta została dobrze przyjęta przez graczy. Pierwsze wyniki pokazują, że wpłynęła ona pozytywnie zarówno na monetyzację produktu, jak i poziom zaangażowania graczy. Jej wymiernym efektem jest wzrost średniej liczby polowań na gracza oraz liczba zużywanych przez graczy wzmocnień (buffs). Dodatkowo, pozytywny wpływ na wskaźniki gry miała wprowadzona w czerwcu 2024 roku funkcjonalność gromadzenia trofeów.

Trzeci projekt Grupy – Wings of Heroes – systematycznie poprawia wyniki. Poziom płatności w grze wzrósł trzeci kwartał z rzędu. W drugim kwartale 2024 roku płatności wyniosły 3,5mln PLN, a w pierwszym półroczu 2024 roku 6,4 mln PLN. Zarząd Jednostki Dominującej jest zadowolony z postępów w rozwoju tego tytułu i planuje jego dalsze skalowanie w kolejnych miesiącach 2024 roku. Największym wyzwaniem dla zespołu pozostaje przyspieszenie dynamiki wzrostów płatności w grze.

Dodatkowo warto zwrócić uwagę na kolejny kwartał z rzędu poprawy wyników gry Real Flight Simulator z portfolio Rortosa. W pierwszym półroczu 2024 roku wyniosły one 9,7 mln PLN i wzrosły o 12,9% w stosunku do pierwszego półrocza 2023 roku. Wyniki odnotowane przez grę w tym czasie były najlepszymi w jej historii.

Zarząd Jednostki Dominującej jest również zadowolony z rozwoju TSG Store, którego rosnący udział w płatnościach Grupy pozwala podnosić efektywność finansową Grupy i obniżać koszty prowizji. W lipcu 2024 roku udział TSG Store w całkowitych płatnościach Grupy wyniósł 12,7%.

W pierwszym półroczu 2024 roku Ten Square Games S.A. prowadził również intensywne prace nad rozwojem prototypów nowych projektów. Pierwszy z nich, pod nazwą Trophy Hunter (nazwa prototypowa Hunting Next), po pierwszych testach

rynkowych z czerwca 2024 roku został już wzbogacony o nowe treści i jest w trakcie kolejnych testów rozgrywki przed planowanym testem potencjału monetyzacyjnego.

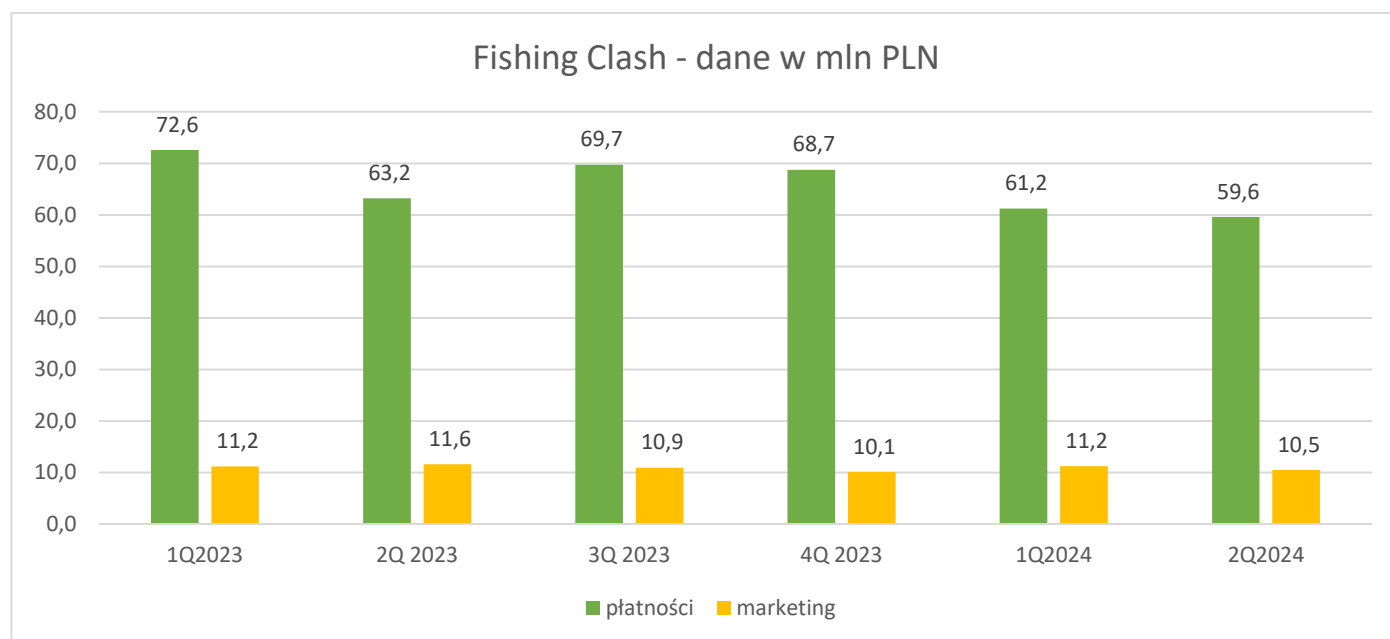
Drugi prototyp, o projektowej nazwie Fishing Next przechodzi nadal testy wewnętrzne. Ma on obecnie bardziej rozbudowany format, z większą ilością kontentu i łowisk, niż Trophy Hunter w momencie „technical launch”. Jego test rynkowy został przesunięty w czasie ze względu na chęć uwzględniania w budowie gry wniosków zgromadzonych po pierwszych testach rynkowych prototypu myśliwskiego - Trophy Hunter.

W pierwszym półroczu 2024 roku znormalizowana (adjusted) EBITDA wyniosła 54,8 mln PLN, co oznacza wzrost o 10,6% w porównaniu z analogicznym okresem 2023 roku. Największy wpływ na ten wynik miał wzrost wskaźnika EBITDA do 27,3 mln PLN w drugim kwartale 2024 roku, co oznaczało istotną poprawę w stosunku do drugiego kwartału 2023 roku. Był to również wynik zbliżony do tego odnotowanego w pierwszym kwartale 2024 roku (27,5 mln PLN).

W drugim kwartale 2024 roku po raz pierwszy od czasu inwestycji w Gamesture Sp. z o.o., Ten Square Games S.A. odnotowało udział w zysku Gamesture Sp. z o.o. w wysokości 46 tys. PLN. To efekt przeprowadzonych działań restrukturyzacyjnych w 2023 roku. W pierwszym kwartale 2024 roku udział Ten Square Games w stracie netto Gamesture Sp. z o.o. wyniósł ok. 242 tys. PLN. Dla porównania, w pierwszym półroczu 2023 roku przypisana strata wyniosła 1,8 mln PLN, a w drugim półroczu 2023 roku 4 mln PLN.

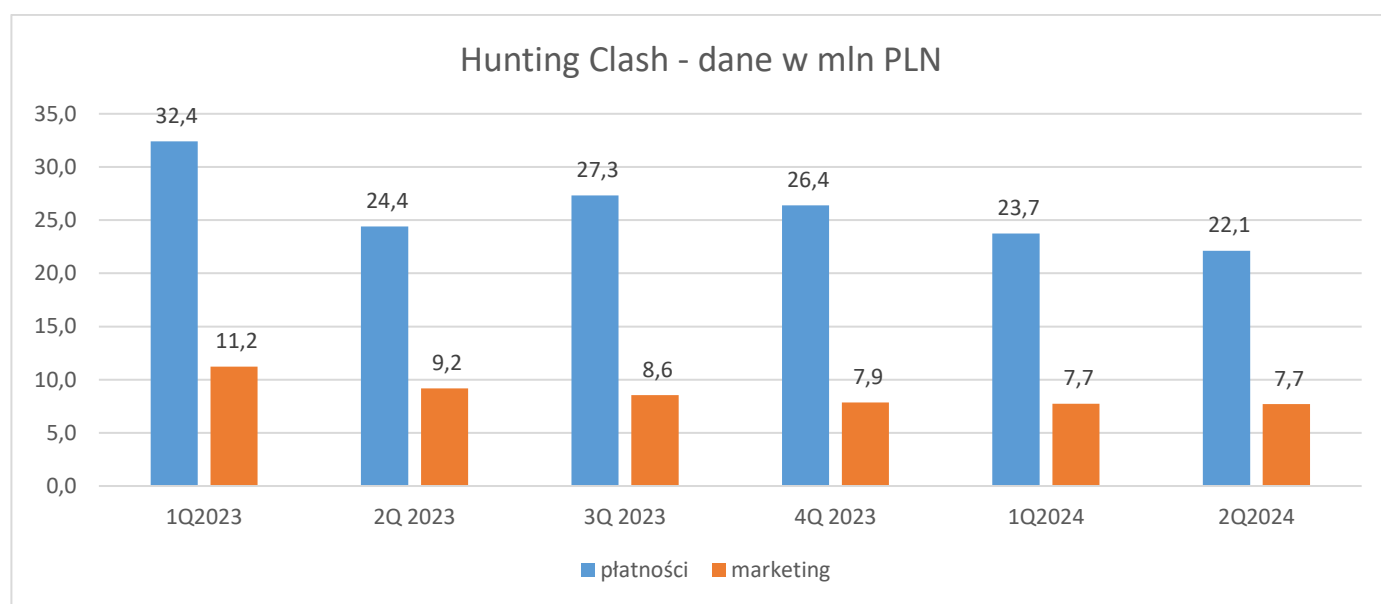
W dniach 12-22 lutego 2024 roku Ten Square Games S.A. zgodnie z upoważnieniem Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 19 grudnia 2023 roku nabyło 954 166 akcji własnych po jednolitej cenie 120 zł za jedną akcję własną. W dniu 23 maja 2024 roku Walne Zgromadzenie podjęło decyzję o umorzeniu 90% nabytych akcji własnych i wprowadzeniu stosownych zmian w Statucie Spółki. W dniu 3 lipca 2024 roku sąd zarejestrował zmiany w Statucie Spółki, a jej kapitał zakładowy został obniżony o 858.822 umorzonych akcji. Obecnie kapitał zakładowy Spółki wynosi 647.600 zł i dzieli się na 6.476.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, uprawniających do wykonywania 6.476.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu.

Kwartalna analiza płatności i kosztów marketingowych kluczowych gier:

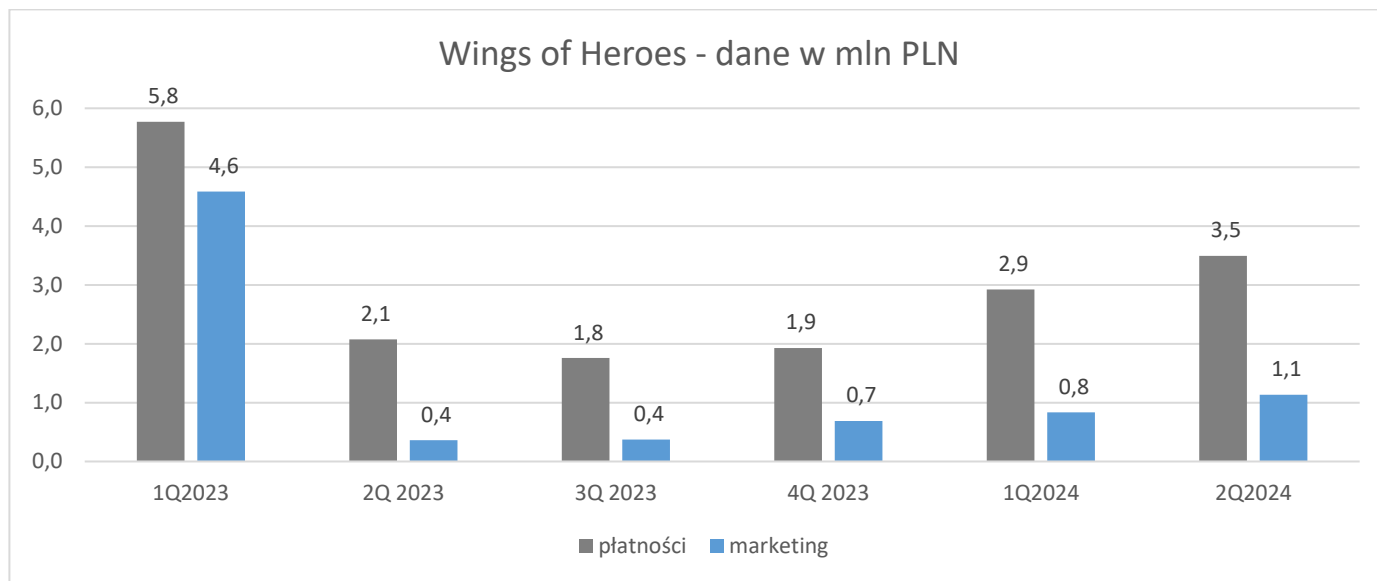


Poziom płatności w Fishing Clash w pierwszym półroczu 2024 roku wyniósł 120,8 mln PLN i był niższy o 11% w stosunku do analogicznego okresu 2023 roku. W drugim kwartale 2024 roku płatności w grze wyniosły 59,6 mln PLN i były niższe o 2,6% niż

w pierwszym kwartale 2024 roku. Mniejsza dynamika spadku płatności to efekt działań nastawionych na odwrócenie negatywnego trendu w płatnościach gry. W ich centralnym punkcie znajduje się strategia ukierunkowana na zmniejszenie odpływu graczy z gry i zainteresowanie nią nowych graczy (anti-churn strategy). W pierwszej połowie 2024 roku w ramach tej strategii wprowadzono m.in. kilkadziesiąt poprawek natury technicznej do gry oraz zmiany w grze na podstawie opinii zebranych od graczy. Dodatkowo, w pierwszym kwartale 2024 roku do gry wprowadzony został nowy tryb rozgrywki „Clan Games”. W trakcie drugiego kwartału 2024 roku trwały prace nad jego dalszym rozwinięciem. W rezultacie, na początku sierpnia 2024 roku do gry wprowadzony został kolejny tryb – Arena, która wprowadziła do gry nowy poziom emocji podczas rozgrywek klanowych. W samym drugim kwartale 2024 roku w grze pojawiły się 3 nowe łowiska: Wodospady Wiktorii, Wyspy Andamańskie oraz Dubaj. W kolejnych kwartałach 2024 roku działania zespołu Fishing Clash będą skupione na poprawie doświadczenia użytkowników w grze zgodnie z anti-churn strategy. Planowane aktualizacje w grze mają na celu poprawę funkcjonalności związanych z rywalizacją w grze oraz jeszcze większy nacisk na aspekty społeczne Fishing Clash. W lipcu 2024 roku poziom płatności wyniósł 19,8 mln PLN.



W pierwszym półroczu 2024 roku Hunting Clash odnotował płatności w wysokości 45,8 mln PLN. To wartość niższa niż w analogicznym okresie 2023 roku. Warto jednak pamiętać, że w tym czasie zespół Hunting Clash wprowadził największą aktualizację w grze od czasu jej premiery, zmieniając główny system odpowiedzialny za rywalizację w grze. W samym drugim kwartale 2024 roku płatności wyniosły 22,1 mln PLN i były niższe o 6,8% w stosunku do tych odnotowanych w pierwszym kwartale 2024 roku. Dzięki wdrożonym w grze zmianom możliwe jest wprowadzenie do gry nowych systemów monetyzacyjnych, nad którymi prace będą się toczyć w przyszłości. Dodatkowo, zespół pracował nad poprawą funkcjonowania gry od strony technologicznej oraz poprawą doświadczenia graczy. Widać już również pierwsze pozytywne efekty zmian wprowadzonych w LiveOps w Hunting Clash. W kolejnych miesiącach zespół planuje dalsze zmiany wspierające poprawę doświadczenia z gry. Pierwsze z nich zostały już wprowadzone w lipcu 2024 roku i wiążą się z inną wizualizacją postępu gracza w grze oraz z wprowadzeniem czasowych rankingów. W pierwszym kwartale 2024 roku w grze pojawiła się funkcjonalność „power score” oraz nowy tryb – tzw. „mini-monopoly”. W drugim kwartale 2024 roku w gra została wzbogacona o funkcjonalność związaną z gromadzeniem materiałów, które docelowo będą zamieniane na trofea. Funkcjonalność ta szybko zyskała popularność wśród graczy i przekłada się na ich większe zaangażowanie. Oprócz tego gracze mogli poznać 3 nowe lokacje: Radżastan, Kordobę, Park Naradowy Bayanaul. W lipcu 2024 roku poziom płatności w grze wyniósł 8,3 mln PLN i był wyższy o 12.5% niż w czerwcu br. To drugi najlepszy miesiąc pod względem wysokości płatności w Hunting Clash w 2024 roku.



W pierwszym półroczu 2024 roku poziom płatności Wings of Heroes wyniósł 6,4 mln PLN, a w samym drugim kwartale 2024 roku było to 3,5 mln PLN. Był to trzeci z rzędu kwartał, w którym rosły płatności w grze. To wynik systematycznego rozwoju tytułu po gruntownej przebudowie wybranych mechanik w drugim kwartale 2023 roku, co umożliwiło m.in. wprowadzenie do gry głównego narzędzia monetyzacyjnego - wydarzeń (LiveOps).

W pierwszym półroczu 2024 roku do gry zostały wprowadzone ligi, które wzmacniają aspekt społecznościowy oraz motywują graczy do większej rywalizacji. Dodatkowo, wprowadzony został system wzmocnień („power-up”), a także nowe treści – samoloty oraz mapy. Wraz z kolejną aktualizacją gry wprowadzono do niej dużą funkcjonalność – eskadry, znaną w innych grach jako klany. Ich wprowadzenie poprawiło zaangażowanie graczy, którzy grają teraz częściej i dłużej. Gracze otrzymali również możliwość zmiany barw samolotu – możliwość zindywidualizowania wyglądu samolotu szybko zyskała popularność. Zespół odpowiedzialny za rozwój Wings of Heroes pracował w drugim kwartale 2024 roku nad poprawą systemu doboru graczy do rozgrywanych bitew m.in. wprowadzając system promowanego trybu rozgrywki. Kolejną wprowadzoną zmianą jest możliwość zamiany zbędnych części zapasowych do samolotów na inne przydatne dla gracza przedmioty. Dodatkowo, wprowadzono szereg usprawnień technicznych oraz poprawiono wygląd ofert w grze. W celu zwiększenia przychodów zdecydowano się na dodanie trzech nowych miejsc w grze oferujących korzyści w zamian za obejrzenie reklam.

Plany na najbliższe miesiące skupione są wokół prac nad aspektem społecznościowym gry. Wiąże się to m.in. z dalszym rozwojem gry w oparciu o eskadry i wprowadzeniem rywalizacji między nimi. Prace nad tą funkcjonalnością już się toczą. Wśród innych planowanych zmian jest m.in. wprowadzenie koła fortuny (przełom sierpnia i września br.) oraz nowych trybów rozgrywki.

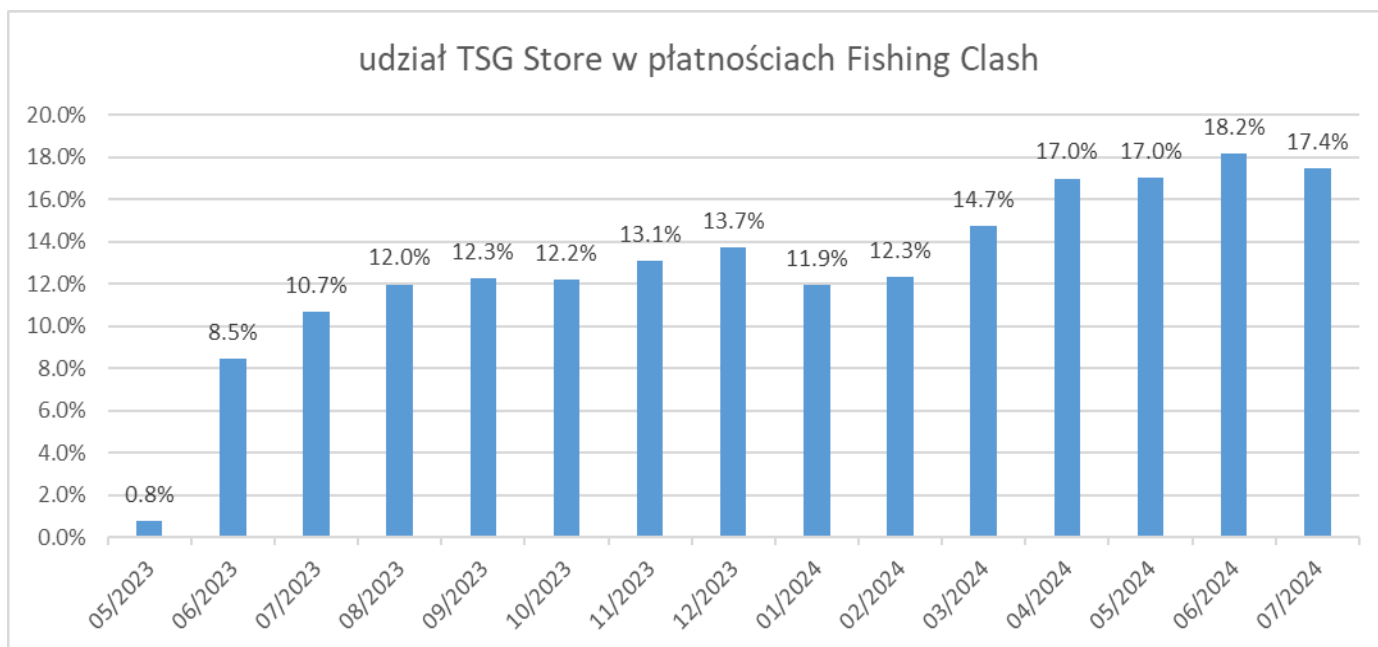
W lipcu 2024 roku poziom płatności w Wings of Heroes wyniósł 1,6 mln PLN i był wyższy o 27,1% niż w czerwcu br. Był to również najwyższy wynik uzyskany przez grę w 2024 roku.

W rezultacie podjętych działań poziom płatności Grupy Ten Square Games w lipcu 2024 roku wzrósł o 8,4% m/m i wyniósł 33,4 mln PLN. Wpływ na to miały wyższe wpływy w dwóch głównych tytułach Grupy, a także systematyczny wzrost płatności w Wings of Heroes oraz Real Flight Simulator.

Istotne znaczenie dla poprawy efektywności biznesowej i wyników finansowych Grupy miało również uruchomienie w 2023 roku TSG Store – czyli własnego sklepu, w którym gracze mogą nabywać produkty bez pośrednictwa największych platform. Sprzedaż generowana przez TSG Store wiąże się z niższą prowizją niż ta, którą obciążana jest Grupa w przypadku, gdy gracze dokonują zakupu przez platformy Google lub Apple.

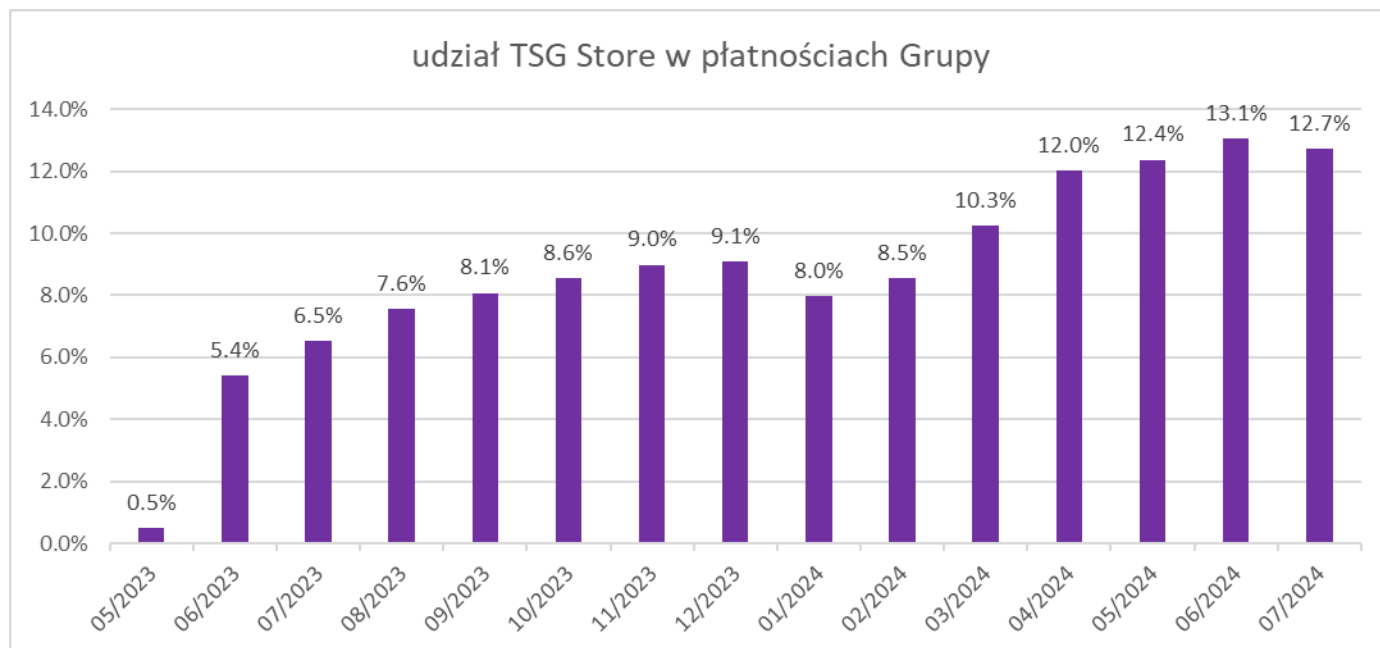
Pierwszym tytułem, dla którego uruchomiona została możliwość sprzedaży przedmiotów przez TSG Store była gra Fishing Clash. Od momentu uruchomienia tej funkcjonalności udział płatności generowanych przez TSG Store systematycznie rośnie sięgając obecnie blisko 17,5%. Zespół odpowiedzialny za rozwój TSG Store testuje kolejne rozwiązania ułatwiające graczom zakupy w sklepie i korzystanie z nich podczas rozgrywki. Wyzwaniem dla rozwoju tej formy sprzedaży pozostają praktyki dużych platform nakładające ograniczenia na studia gamingowe w zakresie promowania własnych kanałów sprzedaży.

Na wykresie poniżej przedstawiono udział płatności generowanych przez sklep w całkowitej kwocie płatności dla gry Fishing Clash od momentu uruchomienia sklepu w 2023 roku.



Do oferty TSG Store włączone są obecnie jedynie dwa tytuły Grupy – Fishing Clash i Hunting Clash. Włączenie oferty Hunting Clash nastąpiło później i trwają jeszcze prace nad efektywniejszą integracją ofert oraz strategią marketingową. Widać już efekty tych prac, gdyż od początku 2024 wartość zakupów dokonywanych przez graczy Hunting Clash systematycznie rośnie w każdym kolejnym miesiącu. W lipcu br. aby ułatwić graczom Hunting Clash korzystanie z oferty TSG Store wprowadzono specjalne kupony, które można w łatwy sposób zamienić na przedmioty w grze. Zespół odpowiedzialny za rozwój TSG Store testuje również dedykowane rozwiązanie dla graczy Fishing Clash, które w jeszcze większym stopniu ułatwi korzystanie graczom z zakupów w TSG Store. Obecnie nie toczą się prace nad włączeniem innych tytułów do oferty TSG Store.

Poniżej Grupa prezentuje udział sklepy w całkowitych płatnościach Grupy od momentu uruchomienia sklepu w 2023 roku.



6. PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER

okres	1Q2023	Q2023	Q3023	Q4023	1Q2024	2Q2024
Fishing Clash – MAU* (średnia w okresie)	2 488 370	2 336 456	2 652 322	2 610 637	2 425 073	2 901 837
Hunting Clash – MAU (średnia w okresie)	1 374 262	1 097 983	2 045 553	2 626 980	3 529 644	2 937 882
Wings of Heroes - MAU (średnia w okresie)	647 832	326 576	286 786	275 390	341 010	250 631
Evergreen - MAU (średnia w okresie)	788 326	808 083	926 249	1 008 430	922 365	789 687

* MAU - średnia miesięczna liczba aktywnych graczy

**Evergreen – Let’s Fish i Wild Hunt

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

W lutym 2024 roku Jednostka Dominująca przeprowadziła skup akcji własnych, co zostało szerzej opisane w notcie „Skup i umorzenie akcji własnych” będącej częścią śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego. W okresie od 1 stycznia 2024 roku do 30 czerwca 2024 roku nie wystąpiły inne, nietypowe zdarzenia.

8. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Grupa nieustannie prowadzi prace rozwojowe związane z poprawą funkcjonowania jej gier. Jednym z projektów w tym obszarze jest wprowadzenie własnej platformy do sprzedaży produktów w grach wydawanych przez Grupę Ten Square Games. Pozwala to Spółce ograniczyć koszty prowizji oraz zwiększać lojalność i zaangażowanie graczy poprzez tworzenie atrakcyjnych cenowo dedykowanych ofert pomimo wyzwań związanych z możliwością promowania tych ofert.

Podobnie do lat ubiegłych, nieustannie trwają też prace nad udoskonaleniem zaplecza biznesowego Grupy, ze szczególnym naciskiem na obszar Business Development – ciągle doskonalone modele predykcyjne i analityczne, które są kluczowe dla planowania i weryfikacji efektów podejmowanych działań, w tym w zakresie marketingu. Najnowszy system analityczny wprowadzony w Grupie Ten Square Games ma na celu wspomóc podejmowanie decyzji o dalszym rozwoju produktu i lepsze zrozumienie skutków wprowadzanych zmian w grze na poziom jej przychodów w przyszłości.

Dodatkowo, zespół Ten Square Games przygotował w oparciu o rozwiązania sztucznej inteligencji własne narzędzie wykorzystywane w dziale lokalizacji gier. Pozwala ono już obecnie ograniczyć koszty lokalizacji o około 10% miesięcznie.

Grupa prowadzi obecnie także projekty rozwojowe związane z nowymi grami. Ich szerszy opis został zawarty w nocie 5.

W ocenie Zarządu, obecnie prowadzone projekty rozwojowe nastawione są na konsekwentną realizację strategii i niosą ze sobą szanse na poprawę parametrów głównych tytułów Grupy, a docelowo wzrost poziomu płatności całej Grupy i poprawę efektywności finansowej Grupy.

9. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY

W perspektywie kolejnych kwartałów 2024 roku Grupa zamierza kontynuować rozwój swojej działalności w głównych obszarach i skupić się na poprawie wyników swoich gier. Opracowany plan działań do końca 2024 roku zakłada wyeliminowanie największych przeszkód blokujących, w opinii Zarządu, pełne wykorzystanie potencjału głównych gier Grupy oraz wzmocnienie jej przewag konkurencyjnych, co powinno doprowadzić do odwrócenia negatywnego trendu w płatnościach Grupy. Działania podejmowane przez zespoły robocze będą opierać się na danych i wnioskach z testów przeprowadzonych w produktach Grupy i zakładają dużo większy stopień zautomatyzowania działalności operacyjnej poszczególnych zespołów produktowych oraz zespołów wsparcia produktu w oparciu o najnowsze technologie. Ich głównym celem jest poprawa monetyzacji i jakości głównych produktów Grupy. Dlatego dużo projektów wewnętrznych koncentruje się wokół poprawy doświadczenia graczy z wydarzeń w grach (LiveOps). Zmiana strategii w tym obszarze została wsparta zmianami organizacyjnymi. W celu podniesienia jakości głównych projektów na większą skalę niż dotychczas prowadzone są i będą testy nowych rozwiązań oraz działania mające na celu eliminację błędów technicznych oraz szybsze ładowanie się gier.

Najważniejszym projektem rozwojowym z perspektywy Grupy jest test rynkowy dwóch prototypów gier rozwijanych przez Ten Square Games.

Jeden z nich – Trophy Hunter – jest już po pierwszym etapie testów rynkowych i jest ciągle rozbudowywany o nowe treści. W kolejnym etapie testowi w tym prototypie poddany zostanie potencjał monetyzacyjny produktu.

Drugi prototyp o kodowej nazwie Fishing Next jest nadal w fazie testów wewnętrznych. W tym przypadku test rynkowy został przesunięty w czasie, aby testowi poddać bardziej rozbudowany projekt niż w przypadku pierwszego z prototypów. Obecnie zespół finalizuje testy wewnętrzne i tzw. „technical launch” nastąpi w ciągu najbliższych kilku tygodni. W mechanice prototypu uwzględnione zostaną już wnioski z pierwszych testów rynkowych Trophy Hunter. Oba prototypy charakteryzują się inną specyfiką rozgrywki niż obecne projekty, różni je również co do zasady model biznesowy. Oba prototypy skierowane są do szerszej grupy odbiorców niż obecne projekty rozwijane w ramach Grupy. Grupa zakłada, że w przypadku satysfakcjonujących wyników testów prototypów, mają one szansę wejść w intensywną fazę produkcyjną najwcześniej pod koniec 2024 roku. Szybkie przetestowanie potencjału prototypów nowych projektów na rynku, bez ponoszenia istotnych kosztów ani budowania nowych, dużych zespołów w fazie koncepcyjnej sprzyja również utrzymaniu dyscypliny kosztowej.

Także Rortos, należący do Grupy Ten Square Games, rozpoczął prace nad nową grą. Obecnie są one na bardzo wstępnym etapie i ich celem jest weryfikacja czy na rynku jest przestrzeń na tego typu produkt.

Ten Square Games zamierza nadal rozwijać własny sklep – TSG Store i zwiększać udział płatności generowanych przez tę platformę. Zarząd Jednostki Dominującej jest zadowolony z rozwoju sklepu i oczekuje dalszego wzrostu udziału płatności z tego kanału sprzedaży w całkowitym poziomie płatności Grupy w przyszłości.

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

W dniu 3 lipca 2024 roku Krajowy Rejestr Sądowy zarejestrował umorzenie akcji Spółki, co zostało szerzej opisane w nocie „Skup i umorzenie akcji” będącej częścią śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego. Poza umorzeniem akcji nie wystąpiły istotne zdarzenia po dacie bilansu.

11. WSKAZANIE CZYNNIKÓW, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPLYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ NIEGO WYNIKI W PERSPEKTYWIE CO NAJMNIEJ KOLEJNEGO KWARTAŁU ORAZ OPIS PODSTAWOWYCH ZAGROŻEŃ I RYZYK ZWIĄZANYCH Z POZOSTAŁYMI MIESIĄCAMI ROKU OBROTOWEGO

W perspektywie kolejnych kwartałów 2024 roku Grupa zamierza kontynuować rozwój swojej działalności w dotychczasowych obszarach.

Na wyniki w następnych kwartałach br. największy wpływ będzie miało odwrócenie trendu spadkowego w płatnościach Grupy. Kluczowe dla poprawy wyników Grupy jest utrzymanie wzrostów w jej największych tytułach oraz zwiększenie skali wpływów Wings of Heroes.

Na wyniki Grupy istotny wpływ mogą mieć gwałtowne zmiany na rynku reklamowym – wzrost cen pozyskania użytkowników czy zmiany zasad współpracy z największymi platformami internetowymi mogą negatywnie wpłynąć na poziom kosztów Grupy i/lub możliwość pozyskiwania nowych użytkowników. Dodatkowo, pojawienie się na rynku konkurencyjnych tytułów może również wpłynąć negatywnie na wyniki Grupy.

Zwiększający się udział sprzedaży poprzez własny sklep internetowy (TSG Store) może przyczynić się do obniżenia kosztów sprzedaży Grupy (niższe koszty prowizji) i poprawy wyników finansowych. Tempo rozwoju tej formy sprzedaży jest jednak zależne od polityki największych platform sprzedażowych. Grupa dba również o zdolność do szybkiej adaptacji swojej działalności do bieżącej sytuacji rynkowej oraz uzyskiwanych wyników finansowych, aby zapewnić sobie przewagę konkurencyjną na dynamicznie zmieniającym się rynku gier mobilnych. Dlatego też Grupa kontynuuje działalność w rygorze dyscypliny kosztowej i rozwija wewnętrznie projekty wnoszące wartość dodaną do jej działalności.

Czynnikiem mogącym mieć wpływ na wyniki Grupy w kolejnych latach będą wyniki testów nowych prototypów gier i decyzja o ich dalszym rozwoju lub zaprzestaniu prac nad nimi. Rozwój nowych projektów w dłuższym terminie daje Grupie szanse na wzrost skali działalności.

Grupa nie wyklucza kolejnych przejęć, inwestycji czy umów wydawniczych zawieranych z innymi podmiotami produkującymi gry w podobnym modelu rozgrywki.

Czynniki zewnętrzne, które mogą wpłynąć na wzrost wyników Grupy, to poprawa sytuacji na rynku marketingowym, stabilizacja zachowań graczy oraz odwrócenie negatywnego trendu w branży gamingowej. Dodatkowym pozytywnym czynnikiem byłyby również potencjalny koniec wojny na Ukrainie. Ponadto, zmiany na rynku internetowym w wyniku wprowadzonych przepisów prawa dotyczących zasad funkcjonowania dużych platform internetowych („Akt o rynkach cyfrowych”), które są dla Ten Square Games głównymi kontrahentami w zakresie sprzedaży przedmiotów w aplikacjach gier Grupy, mogą ograniczyć koszty prowizji z tytułu sprzedaży i mieć pozytywny wpływ na wyniki finansowe Grupy.

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

Wśród czynników ryzyka Grupa identyfikuje także potencjalne zmiany polityk głównych sieci reklamowych, takich jak Google i Apple, które mogą wpłynąć na sposób pozyskiwania graczy. Dodatkowo, pojawienie się na rynku konkurencyjnych produktów zawsze może stanowić wyzwanie dla Grupy i spowodować spadek przychodów.

12. SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ BIZNESU

Ten Square Games sfinalizowało w trakcie pierwszego półrocza 2024 roku prace nad stworzeniem kompleksowej strategii działań ESG zgodnej z najnowszymi wymogami regulacyjnymi. Kolejnym etapem będzie przyjęcie tej strategii przez Zarząd Jednostki Dominującej oraz realizacja zadań z niej wynikających. Grupa w swoich działaniach biznesowych uwzględnia interesy społeczne i ochronę środowiska, a także relacje z różnymi grupami interesariuszy. TSG systematycznie przeznaczająca część przychodów, aby wspomóc rozwiązywanie istotnych problemów globalnych, zgodnie z wartością “Bądź Częścią Zmiany”. Ambicją Zarządu i jej zespołu jest, aby jej działalność biznesowa miała pozytywny wpływ na środowisko i budowanie długoterminowej wartości dla wszystkich interesariuszy. Grupa współpracuje z globalnymi organizacjami, takimi jak Fair Play Alliance i Tech To The Rescue, aby w oferowanych produktach stosować bardziej zrównoważone rozwiązania i dzielić się zasobami z organizacjami pozarządowymi.

W pierwszej połowie 2024 roku głównymi działaniami realizowanymi przez Grupę były obchody Dnia Ziemi w Fishing Clash i Hunting Clash. W rezultacie podjętych działań z graczami, Ten Square Games przeznaczyło na rzecz Global Nature Fund 10 tys. EUR (fizycznie płatność miała miejsce w lipcu 2024 roku, stąd nie jest uwzględniona w tabeli poniżej).

Największy produkt Grupy Fishing Clash zaangażowany jest w działania na rzecz „Make Green Tuesday Moves”. W ramach gry co miesiąc organizowane są specjalne eventy ekologiczne oraz w marketplace Planet Play paczki z produktami z gry, które gracze mogą nabyć w atrakcyjnych cenach. Ten Square Games dzieli się zyskami z tej sprzedaży z Planet Play po równo.

Dodatkowo, w ramach świętowania akcji „2 godziny dla rodziny, 2 godziny dla człowieka. Be Human” Ten Square Games przekazała środki na spełnienie marzenia chorego dziecka znajdującego się pod opieką Fundacji „Mam marzenie”. Dzięki tej inicjatywie udało się umeblować pokój chorego dziecka.

Wydatki związane ze wspieraniem kultury, sportu, instytucji charytatywnych, mediów, organizacji społecznych oraz związków zawodowych poniesione w pierwszym półroczu 2024 i 2023 roku prezentuje poniższa tabela:

typ wydatków	01.01.2024 - 30.06.2024	01.01.2023 - 30.06.2023
działalność środowiskowa	0	359 135
działalność sponsoringowa	37 500	172 137
działalność charytatywna	2 000	39 230
działalność sportowa	4 444	11 944
działalność edukacyjna	0	5 691
RAZEM	43 944	588 137

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

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

Programy motywacyjne istniejące w Spółce w 2023 i 2024 roku opierają się na rozdysponowaniu akcji własnych skupionych z rynku, stąd nie wpływają bezpośrednio na proporcje akcji posiadanych przez akcjonariuszy. Szerszy opis istniejących programów motywacyjnych zawarty jest w nocie „programy motywacyjne” będącej częścią śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

14. 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 30.06.2024 r. oraz na dzień 26.08.2024 r. nie występują inne istotne informacje o powyższym charakterze.

15. 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.

16. SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI

Istotna sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

17. KREDYTY, POŻYCZKI, PORECZENIA, GWARANCJE

Spółka Ten Square Games S.A. ani żadna z jej spółek zależnych nie była na dzień 30 czerwca 2024 roku, oraz na dzień opublikowania sprawozdania finansowego, stroną umów kredytowych lub pożyczkowych (za wyjątkiem umów zawieranych pomiędzy członkami grupy kapitałowej). Jednostka Dominująca oraz spółki zależne nie udzielały także poręczeń bądź gwarancji w okresie objętym sprawozdaniem.

18. NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH

W lutym 2024 roku Jednostka Dominująca przeprowadziła skup akcji własnych, co zostało szerzej opisane w notcie „Skup i umorzenie akcji własnych” będącej częścią śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

19. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

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

20. WSKAZANIE ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ, DOTYCZĄCYCH ZOBOWIĄZAŃ ORAZ WIERZYTELNOŚCI EMITENTA LUB JEGO JEDNOSTKI ZALEŻNEJ, ZE WSKAZANIEM PRZEDMIOTU POSTĘPOWANIA, WARTOŚCI PRZEDMIOTU SPORU, DATY WSZCZĘCIA POSTĘPOWANIA, STRON WSZCZĘTEGO POSTĘPOWANIA ORAZ STANOWISKA EMITENTA

Nie wystąpiło w okresie sprawozdawczym.

21. INFORMACJE O ZAWARCIU PRZEZ EMITENTA LUB JEDNOSTKĘ OD NIEGO ZALEŻNĄ JEDNEJ LUB WIELU TRANSAKCJI Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI, JEŻELI ZOSTAŁY ZAWARTE NA WARUNKACH INNYCH NIŻ RYNKOWE

Wszelkie dokonywane przez Emitenta lub Jednostkę od niego zależną transakcje z podmiotami zależnymi są dokonywane na warunkach rynkowych. Zestawienie transakcji między podmiotami powiązаныmi zostało wykazane w raporcie półrocznym w notcie do skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

22. INSTRUMENTY FINANSOWE W ZAKRESIE RYZYKA I ZARZĄDZANIA RYZYKIEM

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.

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.
za I półrocze 2024 roku

funkcja	imię i nazwisko	data	podpis
Prezes Zarządu	Andrzej Ilczuk	26.08.2024	
Członek Zarządu	Janusz Dziemidowicz	26.08.2024	
Członek Zarządu	Magdalena Jurewicz	26.08.2024	