



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SIMTERACT S.A. Z SIEDZIBĄ W KRAKOWIE

01.01.2024 – 31.12.2024

SPIIS TREŚCI

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE I PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI.	2
2. UCHWAŁY ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.	7
3. UCHWAŁY ZARZĄDU.	7
4. UCHWAŁY RADY NADZORCZEJ.	7
5. OKOLICZNOŚCI I ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W 2024 R.	8
6. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA INICJATYWY W OBSZARZE BADAŃ I ROZWOJU.	13
7. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.	13
8. POZOSTAŁE OBSZARY.	13
9. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI.	15
10. WNIOSKI ZARZĄDU DO ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.	15

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE I PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI.

Firma:	Simteract S.A.
Siedziba i kraj siedziby:	Kraków, Polska
Adres siedziby:	ul. Niwy 21/2, 30-705 Kraków
tel.:	+48 502 900 107
e-mail:	contact@simteract.com
Strona internetowa:	www.simteract.com
NIP:	9462665230
REGON:	366109153
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy KRS
KRS:	0000847596

Spółka powstała w wyniku przekształcenia Spółki Simteract Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w Spółkę Simteract Spółka Akcyjna w wyniku podjęcia przez nadzwyczajne zgromadzenie wspólników Simteract Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością dnia 6 maja 2020 roku uchwały o przekształceniu Spółki pod firmą Simteract Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w Spółkę Simteract Spółka Akcyjna.

PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Simteract to innowacyjna spółka technologiczna, która specjalizuje się w produkcji gier wideo z gatunku premium simulation.

Dzięki doświadczeniu Spółki zdobytemu w produktach informatycznych w branży symulacyjnej (serious gaming) i współpracy z klientami na całym świecie, rozwiązania proponowane przez Simteract cechują się najwyższą jakością oraz dopasowaniem do rynku i potrzeb odbiorców.

Większość kluczowych członków zespołu pracuje wspólnie od 2014 roku, rozpoczynając współpracę przy produkcji profesjonalnych symulacji treningowych. Spółka działa (w tym w formie spółki z ograniczoną odpowiedzialnością) od 2016 r. Głównym akcjonariuszem oraz liderem zarządzającym Spółką jest Marcin Jaśkiewicz, Prezes Zarządu Simteract S.A.

Spółka działa w dwóch lokalizacjach: Kraków (siedziba rejestrowa Spółki i głównie gaming) oraz Warszawa (głównie QA).

MODEL BIZNESOWY

Simteract to firma technologiczna, działająca w dwóch segmentach: przede wszystkim produkcji gier wideo i ich komponentów (gaming) we współpracy z międzynarodowymi wydawcami oraz – w drugiej kolejności – produkcji aplikacji i zaawansowanego oprogramowania w zakresie symulatorów treningowych.

Dzięki doświadczeniu, know-how i technologii wypracowanej na przestrzeni lat Spółka chce być jednym z głównych graczy na globalnym rynku gier w segmencie premium simulation. Gry Spółki są ciągle doskonalone i wzbogacane o nowe elementy (w tym dodatki do gier DLC), przez co Spółka chce posiadać w swoim portfolio projekty, które zachowają długą żywotność (ciągłość produktów), a przez to zapewnią stałe przychody dla Spółki.

DZIAŁALNOŚĆ W SEGMENTIE SYMULATOROWYM

Historycznie działalność Spółki, jako software house była skupiona na systemach symulatorowych, w zakresie których Spółka uzyskała unikalne kompetencje.

Spółka jest autorem kilku zaawansowanych rozwiązań symulatorowych. Posiada w swoim portfolio symulacje ruchu drogowego i kierowania pojazdem, miast i ruchu miejskiego, symulator lokomotywy, symulacje warunków pogodowych, warunków klimatycznych, itp. Rozwiązania symulatorowe są wykorzystywane w celach szkoleniowych, mogą być użyte w rozwiązaniach wirtualnej rzeczywistości (VR) czy rozszerzonej rzeczywistości (AR).

STRATEGIA ROZWOJU SPÓŁKI

Strategicznym celem Spółki jest dywersyfikacja działalności poprzez produkcję dwóch gier jednocześnie.

W ramach ścieżki Prodigy Track Spółka skupia się na sprawdzonych rozwiązaniach i od najwcześniejszych etapów produkcji współpracuje z międzynarodowymi wydawcami (często w ramach work-for-hire).

W ramach ścieżki North Star Track spółka poszukuje innowacyjnych rozwiązań, które pozwolą na zwiększanie przychodów dzięki nowoczesnemu i nowatorskiemu podejściu, działając z potencjalnymi wydawcami na późniejszych etapach.

Realizacja tego celu zakłada:

- Realizację gry *Taxi Life: A City Driving Simulator* we współpracy z wydawcą Nacon SAS (francuska Grupa Bigben Interactive S.A.). Po wydaniu gry w marcu 2024 roku jej dalsze wsparcie (North Star Track),
- Współpraca z Astragon nad niezapowiedzianym jeszcze projektem (Prodigy Track),
- Utrzymanie obecnego zespołu (ok. 55-60 osób) oraz jego rozbudowa zgodnie z potrzebami produkcyjnymi,
- Dalsze tworzenie co najmniej dwóch gier równocześnie, co pozwoli Spółce zbudować solidną bazę w celu przygotowania do kolejnych faz rozwoju.

Simteract S.A. planuje w przyszłości przejść na główny rynek GPW (rynek regulowany).

ZARZĄD

■ Marcin Jaśkiewicz – Head of Business, Prezes Zarządu

Prezes Zarządu Simteract S.A. odpowiedzialny za współpracę z kluczowymi partnerami, globalny rozwój biznesowy oraz rozwój strategiczny. Posiada trzynaście lat doświadczenia biznesowego jako zarządzający innowacyjnymi spółkami z dziedziny nowych mediów i technologii (ISTV Media Sp. z o.o., Webshake Sp. z o.o., Coddee Sp. z o.o. i obecnie Simteract S.A.). Od 9 lat związany bezpośrednio z branżą symulacyjną i gier wideo, gdzie budował relacje z dużymi przedsiębiorstwami wysokich technologii oraz międzynarodowymi wydawcami gier wideo. Dzięki jego działaniom biznesowym spółka podjęła współpracę z takimi partnerami jak Aptiv (branża automotive) czy Bigben Interactive/Nacon SAS oraz Astragon Entertainment (wydawcy gier wideo).

RADA NADZORCZA

■ Dominik Majewski

Absolwent Akademii Ekonomicznej w Krakowie na kierunku Informatyka i ekonometria. Menadżer inwestycyjny związany z rynkiem Venture Capital od 2008 roku. Doświadczenie zawodowe zdobywał pracując w funduszach inwestycyjnych, banku oraz firmach doradztwa biznesowego. Specjalizuje się w prowadzeniu kompleksowego procesu inwestycyjnego obejmującego procesy due diligence, wycenę i dokonywanie inwestycji, aktywne zaangażowanie w rozwój spółek oraz budowę ich wartości. Uczestniczył w procesach pozyskiwania kapitału na rynku publicznym i niepublicznym. Zaangażowany w kilka firm technologicznych z sektora gier wideo, elektroniki, IT, edukacji i rozrywki.

■ Piotr Kalarus

Absolwent Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Prezes Zarządu Leonardo Fund ASI Sp. z o.o. Aktywnie obecny na rynku inwestycyjnym od ponad 9 lat. Posiada 13 letnie doświadczenie pracy w branży farmaceutycznej w obszarze badań i rozwoju. Aktualnie zasiada w zarządach i radach nadzorczych spółek technologicznych z obszar nowych technologii, głównie w obszarach medycznych.

■ Marek Wylon

Absolwent studiów wyższych w Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie kierunek: informatyka. Pan Marek Wylon związany jest z branżą gamingową od 1995 r. początkowo jako prezes spółki TopWare w Krakowie, następnie od 1997 r. związany ze spółką Ganymede Technologies s.c., od 2004 r. prezes zarządu spółki Ganymede Sp. z o.o., obecnie prezes zarządu spółki GameDesire Group S.A. produkującej gry mobilne oraz przeglądarkowe.

■ Piotr Gamracy

Specjalista w dziedzinie zarządzania, który może pochwalić się międzynarodowym doświadczeniem zdobywanym w Polsce, Szwecji i Rumunii. Ukończył studia na kierunku Finanse i Zarządzanie na Wyższej Szkole Zarządzania i Bankowości, oraz przez ostatnie lata pełnił zarządcze funkcje w międzynarodowych organizacjach działających na rynku rozrywki cyfrowej. Od 2021 roku Piotr Gamracy jest związany z Vivid Games, jednym z czołowych studiów produkujących gry w Polsce. Pełni tam rolę Prezesa Zarządu, odpowiadając za strategiczne decyzje i rozwój firmy.

■ Paweł Szydłowski

W 2004 r. ukończył studia na kierunku Finance and Banking Stockholm University School of Business (MS) oraz na kierunku Finanse i Bankowość na Akademii Ekonomicznej w Krakowie (mgr). W 2018 r. uzyskał z wyróżnieniem tytuł Master of Business Administration (Executive MBA) Université du Québec à Montréal oraz Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie. Od 2017 – Prezes Zarządu w TERRA SEED Sp. z o.o. (poprzednio: ABAN Fund Sp. z o.o.), inwestor w TERRA SEED Sp. z o.o. Alternatywna Spółka Inwestycyjna spółka komandytowa. Również od 2017 – Członek Rady Inwestycyjnej w projekcie Inkubator Innowacyjności+ w ramach Uniwersytetu Jagiellońskiego. Swoją karierę rozpoczynał jako analityk finansowy, następnie manager i dyrektor inwestycyjny. Od 2010 członek rad nadzorczych kilkunastu spółek start-up działających m. in. w obszarze biotechnologii czy farmacji.

■ Grzegorz Ociepka

Jeden z założycieli Simteract S.A., do 28.07.2022 r. pełnił funkcję Head of Operations oraz Członka Zarządu w Spółce. W branży technologii wizualnych od 2001 roku. Wieloletnie doświadczenie jako specjalista od VFX, a później jako VFX Technical Director nadzorował międzynarodowe produkcje. Współtwórca efektów specjalnych do takich filmów jak Arbitrage, Vamps, Giant Mechanical Man, Dracula czy Hiszpanka. Przez kilka lat współpracował z AlverniaStudios – jednym z największych i najnowocześniejszych ośrodków efektów specjalnych w Europie oraz Platige Image – polskim studio tworzącym animacje i efekty specjalne rozpoznawalnego na całym świecie. Specjalizuje się w symulacjach i grafice 3D realtime na potrzeby gier wideo.

Współtwórca, akcjonariusz i były członek zarządu Simteract S.A. odpowiedzialny za strategię rozwoju zasobów technologicznych Spółki oraz ich efektywne wykorzystanie i utrzymanie.

Wcześniej Dyrektor Technologiczny w CODDEE, spółce zajmującej się tworzeniem grafiki dla zaawansowanych symulatorów nauki jazdy, gdzie nadzorował pracę kilkunastoosobowego zespołu programistów i grafików. W ramach pracy w Coddee brał udział w projekcie przygotowania systemu wizualnego dla symulatora kolejowego TDS 6000 amerykańskiej firmy NYA.

AKCJONARIAT

Akcjonariat Spółki bez uwzględnienia późniejszego obejmowania akcji serii D i akcji serii E (program motywacyjny dla wybranych pracowników Spółki).

Akcjonariusze	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów	% głosów
Marcin Jaśkiewicz	390 000	31,86	390 000	31,86
Grzegorz Ociepka	241 500	19,73	241 500	19,73
Leonardo Fund ASI Sp. z o.o.	221 000	18,06	221 000	18,06
Way 7 Wylon i Wylon Sp. j.	97 500	7,97	97 500	7,97
Oldpara Capital ASI Sp. z o.o.	61 210	5,00	61 210	5,00
Pozostali Akcjonariusze	212 790	17,38	212 790	17,38
Ogółem:	1 224 000	100,00	1 224 000	100,00

Akcjonariat Spółki w momencie późniejszego objęcia wszystkich akcji serii D i akcji serii E (program motywacyjny dla wybranych pracowników Spółki).

Akcjonariusze	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów	% głosów
Marcin Jaśkiewicz	390 000	28,68	390 000	28,68
Grzegorz Ociepka	241 500	17,76	241 500	17,76
Leonardo Fund ASI Sp. z o.o.	221 000	16,25	221 000	16,25
Way 7 Wylon i Wylon Sp. j.	97 500	7,17	97 500	7,17
Oldpara Capital ASI Sp. z o.o.	61 210	4,50	61 210	4,50
Pozostali Akcjonariusze	212 790	15,65	212 790	15,65
ESOP (10%)	136 000	10,00	136 000	10,00
Ogółem:	1 360 000	100,00	1 360 000	100,00

2. UCHWAŁY ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.

1. 27.06.2024 r. Numer uchwały: 1. Uchwała w sprawie wyboru Przewodniczącego Zgromadzenia.
2. 27.06.2024 r. Numer uchwały: 2. Uchwała w sprawie przyjęcia porządku obrad
3. 27.06.2024 r. Numer uchwały: 3. Uchwała w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za poprzedni rok obrotowy (2023).
4. 27.06.2024 r. Numer uchwały: 4. Uchwała w sprawie zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za poprzedni rok obrotowy (2023).
5. 27.06.2024 r. Numer uchwały: 5. Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Zarządu Spółki.
6. 27.06.2024 r. Numer uchwały: 6. Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej
7. 27.06.2024 r. Numer uchwały: 7. Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
8. 27.06.2024 r. Numer uchwały: 8. Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
9. 27.06.2024 r. Numer uchwały: 9. Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
10. 27.06.2024 r. Numer uchwały :10. Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
11. 27.06.2024 r. Numer uchwały:11. Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
12. 27.06.2024 r. Numer uchwały: 12. Uchwała w sprawie podziału zysku za poprzedni rok obrotowy (2023).

3. UCHWAŁY ZARZĄDU.

Brak.

4. UCHWAŁY RADY NADZORCZEJ.

1. 31.01.2024 r. Numer uchwały: 1/01/2024. Uchwała w sprawie przyjęcia i zatwierdzenia budżetu na rok 2024.
2. 31.01.2024 r. Numer uchwały: 2/01/2024. Uchwała w przedmiocie ustalenia miesięcznego wynagrodzenia z tytułu powołania na Prezesa Zarządu – Marcina Jaśkiewicza.
3. 31.01.2024 r. Numer uchwały: 3/01/2024. Uchwała w sprawie wyrażenia zgody na zawarcie umowy o współpracy pomiędzy Spółką a Marcinem Jaśkiewiczem.

4. 31.01.2024 r. Numer uchwały: 4/01/2024. Uchwała w sprawie wyrażenia zgody na zaciągnięcie przez Spółkę zobowiązania.

5. 31.01.2024 r. Numer uchwały: 5/01/2024. Uchwała w sprawie wyrażenia zgody na zaciągnięcie przez Spółkę pożyczki.

6. 31.01.2024 r. Numer uchwały: 6/01/2024. Uchwała w sprawie wyrażenia zgody na zaciągnięcie przez Spółkę pożyczki.

7. 01.05.2024 r. Numer uchwały: 01/05/2024. Uchwała w sprawie wyrażenia zgody na zaciągnięcie przez Spółkę zobowiązań.

8. 17.05.2024 r. Numer uchwały: 1/05/2024 r. Uchwała w sprawie przyjęcia Sprawozdania Rady Nadzorczej.

9. 01.09.2024 r. Numer uchwały: 01/09/2024. Uchwała w sprawie wyrażenia zgody na zawarcia przez Spółkę Umowy.

10. 18.09.2024 r. Numer uchwały: 1/09/2024. Uchwała w sprawie wyrażenia zgody na zawarcia przez Spółkę Umowy.

5. OKOLICZNOŚCI I ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W 2024 R.

KOMENTARZ DO WYNIKÓW FINANSOWYCH OSIĄGNIĘTYCH W 2024 R.

W 2024 r. Spółka wygenerowała 9 192 098,40 zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi przy 8 337 262,20 zł w analogicznym okresie 2023 r., co oznacza wzrost o 10,25% r/r.

Przychody ze sprzedaży produktów i usług na poziomie 11 731 955,61 zł przy 6 970 883,71 zł w takim samym okresie rok wcześniej, co oznacza wzrost o 68,30% r/r.

W 2024 r. Spółka osiągnęła zysk netto 316 966,47 zł, podczas gdy w analogicznym okresie 2023 roku osiągnęła zysk w wysokości 229 174,07 zł, co oznacza wzrost o 38,31% r/r.

W 2024 r. pozostałe przychody operacyjne wyniosły 252 275,61 zł przy 227 276,49 zł w analogicznym okresie 2023 roku. Przychody te wynikają z rozliczania w czasie projektu „Technologia generowania realistycznych wizualizacji tras kolejowych na potrzeby profesjonalnych symulatorów szkoleniowych” w ramach konkursu Szybka Ścieżka wdrażanego przez NCBR.

Na osiągnięte wyniki finansowe w omawianym okresie główny wpływ miała sprzedaż gry *Taxi Life: A City Driving Simulator* oraz faktury do Astragon w ramach realizacji niezapowiedzianej jeszcze gry w ramach *Prodigy Track*.

Realizowane kontrakty oraz wyniki sprzedażowe gry *Taxi Life* zapewniają Spółce płynność finansową i finansowanie bieżącej działalności, a także możliwość realizacji nowego projektu przez minimum 12 kolejnych miesięcy. W związku ze sposobem rozliczania sprzedaży gry z Nacon SAS, Spółka wystawiła faktury za sprzedaż gry *Taxi Life* do końca sierpnia 2024 r. (najlepsza wiedza Spółki). Dzięki wpływom ze sprzedaży *Taxi Life* Spółka spłaciła wszystkie zobowiązania finansowe do Fingames.

Wyniki uzyskiwane przez Spółkę są zgodne z założeniami Zarządu. Działalność w 2024 r. pozbawiona była istotnych niepowodzeń.

MAJĄTEK TRWAŁY SPÓŁKI

Na dzień 31.12.2024 r. Spółka posiadała aktywa trwałe o wartości 1 783 058,22 zł (słownie: milion siedemset osiemdziesiąt trzy tysiące pięćdziesiąt osiem złotych 22/100).

WIELKOŚĆ I RODZAJ KAPITAŁÓW WŁASNYCH

Spółka posiada kapitał zakładowy w wysokości 122 400,00 zł (słownie: sto dwadzieścia dwa tysiące czterysta złotych 00/100) oraz kapitał zapasowy w wysokości 6 851 014,08 zł (słownie: sześć milionów osiemset pięćdziesiąt jeden tysięcy czternaście złotych 08/100).

MOŻLIWOŚCI PŁATNICZE SPÓŁKI

Źródłem środków finansowych Spółki są środki własne pochodzące z działalności operacyjnej.

Na dzień 31.12.2024 r. środki pieniężne w kasie i na rachunkach Spółki wynosiły 762 719,59 zł (słownie: siedemście sześćdziesiąt dwa tysiące siedemset dziewiętnaście złotych 59/100), należności krótkoterminowe wynosiły 1 314 688,18 zł (milion trzysta czternaście tysięcy sześćset osiemdziesiąt osiem złotych 18/100) natomiast zobowiązania krótkoterminowe Spółki wynosiły 2 618 144,92 zł (słownie: dwa miliony sześćset osiemnaście tysięcy sto czterdzieści cztery złote 92/100) i zobowiązania długoterminowe wynosiły 0,00 zł (słownie: zero złotych 0/100).

NABYCIE I SPRZEDAŻ NIERUCHOMOŚCI/PRZEDSIĘBIORSTW/UDZIAŁÓW/AKCJI

Nie dotyczy.

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ INSTRUMENTY FINANSOWE

Kredyt w rachunku bieżącym w Alior Bank w kwocie 800 000,00 zł.
Faktoring w Alior Bank z limitem 280 000,00 EUR.

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ UDZIAŁY WŁASNE

Nie występują.

POSIADANYCH PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁACH (ZAKŁADACH)

Nie występują.

W 2024 ROKU SPÓŁKA SKUPIAŁA SWOJĄ DZIAŁALNOŚĆ WOKÓŁ CZTERECH GŁÓWNYCH PROJEKTÓW:

- *Taxi Life: A City Driving Simulator* – gra z gatunku premium simulation realizowana przez Spółkę wraz z globalnym wydawcą Nacon SAS (w ramach ścieżki North Star),
- Niezapowiedziany jeszcze projekt w ramach ścieżki Prodigy – gra z gatunku premium simulation, którą Simteract realizuje z globalnym wydawcą Astragon, będącym częścią Grupy Team17.
- Projekt w ramach ścieżki North Star - niezapowiedziana jeszcze gra rozszerzająca dotychczasowe portfolio gier, którą Simteract chce rozwijać bez wydawcy na początkowym etapie.
- Projekt DUST – opracowanie narzędzi i procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie gier wideo o tematyce jazdy terenowej z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 5 współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

2024 rok to dalszy etap wdrażania strategii Spółki. Dzięki umowom podpisanym z wydawcami w 2022 roku (francuski Nacon oraz niemiecki Astragon) Spółka realizuje plan dywersyfikacji działalności poprzez produkcję i komercjalizację dwóch tytułów jednocześnie.

■ Taxi Life: A City Driving Simulator

W związku z projektem, Spółka w raportach bieżących w 2024 roku przekazywała informacje o następujących wydarzeniach:

03.12.2024 Informacja, że Emitent podpisał aneks z NACON na nowe DLC do gry *Taxi Life: A City Driving Simulator*.

Nowe dodatki wprowadzą do *Taxi Life* ulepszenia, które będą sukcesywnie udostępniane do lata 2025 roku. Trzy większe rozszerzenia dostarczą nowe pojazdy, niektóre z dedykowanymi mechanikami rozgrywki, zapewniając graczom nowe wyzwania. Z kolei trzy mniejsze dodatki w postaci zestawów malowań pozwolą na bardziej indywidualne dostosowanie wizualne samochodów.



Grafika promocyjna Taxi Life

12.09.2024 Zarząd Spółki poinformował, że w wydaną w marcu 2024 grę *Taxi Life: A City Driving Simulator* zagrało już łącznie około 200 tysięcy graczy. Liczba ta obejmuje zarówno wersje cyfrowe, jak i fizyczne.

Była to informacja jednostkowa, gdyż Spółka nie zakłada regularnych publikacji ilości sprzedanych egzemplarzy gier oraz nie planuje zmiany polityki informacyjnej w tym zakresie.

11.01.2024 Zarząd Spółki poinformował, że wraz z NACON, wydawcą gry, ustalił dokładną datę wydania pełnej wersji *Taxi Life: A City Driving Simulator* na wszystkie planowane platformy.

Gra zadebiutowała 7 marca 2024 roku w wersji na PC (Steam oraz Epic Store) w podstawowej cenie 29,99 EUR oraz na Xbox Series S/X i PlayStation 5 w podstawowej cenie 39,99 EUR.

W związku z projektem, Spółka w poprzednich raportach bieżących przekazywała informacje o następujących wydarzeniach:

07.11.2023 Zarząd Spółki poinformował, że wraz z Nacón, wydawcą gry, ustalił datę wydania pełnej wersji *Taxi Life: A City Driving Simulator* na wszystkie planowane platformy. Gra zadebiutuje w lutym 2024 roku w wersji na PC (Steam oraz Epic Store) oraz konsole obecnej generacji.

12.07.2022 Zarząd Spółki poinformował, że zawarł umowę ze spółką Nacón SAS („NACON”) dotyczącą wydania gry *Taxi Life*.

To jest kolejna umowa wydawnicza, po *Train Life*, którą Spółka zawarła z NACON jako wydawcą. Zgodnie z Umową NACON zaangażował się w budżet produkcyjny, marketingowy, Q&A oraz lokalizację gry na planowane rynki. Wraz z zawarciem Umowy został zmieniony tytuł gry na *Taxi Life: A City Driving Simulator*, która nawiązuje do serii *Life*, wydawanej przez NACON. Zgodnie z Umową prawa do gry (IP gry) będą wspólne – Simteract S.A. wraz z wydawcą będzie decydować o kolejnych częściach czy dodatkach.

W *Taxi Life* gracz wcieli się w rolę profesjonalnego kierowcy, który dąży do otwarcia własnej firmy transportu osobistego. Miastem, w którym rozwijać będzie swoje przewozowe imperium, będzie otwarta, wirtualna Barcelona w skali 1:1. Zobaczymy w niej wiernie odtworzone najważniejsze części miasta, w tym ponad 200 najstojniejszych budynków, zabytków, muzeów, parków i rzeźb. W tytule zostaną wykorzystane wszystkie najnowocześniejsze rozwiązania Simteract, w tym *Traffic AI* i generator miast. Docelowo gra pojawi się zarówno na komputerach, jak i na konsolach.

07 marca 2021 Spółka przekazała informację o zapowiedzi gry *Taxi Life* (poprzednia nazwa gry to *Urban Venture*) – rozbudowanego symulatora jazdy samochodem.

■ Projekt w ramach Prodigy Track

W związku z projektem, Spółka w poprzednich raportach bieżących przekazywała informacje o następujących wydarzeniach:

16 grudnia 2022 Spółka przekazała informację o zawarciu istotnej umowy ze spółką Astragon Entertainment GmbH („Astragon”) dotyczącej produkcji niezapowiedzianej jeszcze gry symulacyjnej.

Astragon to wiodący wydawca gier symulacyjnych z ponad 20-letnim doświadczeniem w tym segmencie. W skład portfolio wydawniczego firmy wchodzi tytuły rozpoznawalne na arenie międzynarodowej, takie jak: *Construction Simulator*, *Bus Simulator*, *Police Simulator: Patrol Officers* czy *Firefighting Simulator*. Od 2022 roku wydawca należy do wywodzącej się z Wielkiej Brytanii grupy Team17 Group PLC.

Zarząd wierzy, że umowa dodatkowo umacnia pozycję Emitenta jako jednego z głównych graczy produkcji gier symulacyjnych.

Ścieżka Prodigy zakłada współpracę z topowymi wydawcami już od najwcześniejszych faz produkcyjnych (często w ramach work-for-hire) nad projektami, w których spółka może maksymalnie wykorzystać swój dotychczasowy know-how i technologie.

Ścieżka ta ma dawać stabilność rozwoju spółki, wyższe budżety produkcyjne i pozwalać jej na stopniowy wzrost na przestrzeni kolejnych lat.

■ Projekt w ramach ścieżki North Star

W ramach ścieżki North Star Track spółka poszukuje innowacyjnych rozwiązań, które pozwolą na zwiększanie przychodów dzięki nowoczesnemu i nowatorskiemu podejściu, działając z potencjalnymi wydawcami na późniejszych etapach.

■ Projekt DUST w ramach ścieżki SMART

W dniu 30.12.2024 r. Spółka podpisała umowę z Polską Agencję Rozwoju i Przedsiębiorczości („PARP”) dotyczącą dofinansowania projektu Emitenta, pod nazwą „Projekt DUST – opracowanie narzędzi i procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie gier wideo o tematyce jazdy terenowej z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 5”.

Celem projektu jest opracowanie w ramach prac rozwojowych narzędzi i procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie gier zawierających elementy jazdy off-road w szybszy i stabilniejszy sposób, z realistyczną, wywołującą immersję wizualizacją.

Prace skupią się na trzech kluczowych obszarach: symulacja i destrukcja pojazdów terenowych, symulacja i destrukcja terenu, oraz symulacja wody (zarówno krople na szybach jak i powierzchnia wody w terenie). Realizacja projektu pozwoli na zastosowanie zaawansowanej symulacji terenowej we własnych produkcjach firmy, poprawiając realizm i jakość doświadczeń graczy.

Projekt jest współfinansowany jest ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego: „Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki”, Osi priorytetowej: „Wsparcie dla przedsiębiorców”; Działania: „Ścieżka SMART”.

Wartość projektu wynosi 7.351.934,85 zł, z tego wartość dofinansowania to 4.146.537,32 zł.

6. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA INICJATYWY W OBSZARZE BADAŃ I ROZWOJU.

W październiku 2024 roku Spółka rozpoczęła prace nad projektem pod nazwą „Projekt DUST - opracowanie narzędzi i procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie gier wideo o tematyce jazdy terenowej z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 5”.

Projekt jest współfinansowany jest ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego: „Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki”, Osi priorytetowej: „Wsparcie dla przedsiębiorców”; Działania: „Ścieżka SMART”.

Wartość projektu wynosi **7.351.934,85 zł**, z tego wartość dofinansowania to **4.146.537,32 zł**.

Celem projektu jest opracowanie w ramach prac rozwojowych narzędzi i procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie gier zawierających elementy jazdy off-road w szybszy i stabilniejszy sposób, z realistyczną, wywołującą immersję wizualizacją.

Prace skupią się na trzech kluczowych obszarach: symulacja i destrukcja pojazdów terenowych, symulacja i destrukcja terenu, oraz symulacja wody (zarówno krople na szybach jak i powierzchnia wody w terenie). Realizacja projektu pozwoli na zastosowanie zaawansowanej symulacji terenowej we własnych produkcjach firmy, poprawiając realizm i jakość doświadczeń graczy.

7. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.

Na dzień 31.12.2024 roku Spółka zatrudnia w rozumieniu kodeksu pracy 29 osób, co przelicza się na 28,5 pełnych etatów. Oprócz osób zatrudnionych na umowę o pracę Spółka współpracuje dodatkowo z 22 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

W okresie od stycznia do grudnia 2024 roku Spółka zatrudniała średnio 29,25 pracowników na umowę o pracę.

8. POZOSTAŁE OBSZARY.

ISTOTNE CZYNNIKI RYZYKA

Realizacja przyszłych przychodów i zysków Spółki jest ściśle związana z wieloma czynnikami, mającymi wpływ na jej działalność. Najważniejsze z nich to:

- wzrost konkurencji
- nieosiągnięcie założonych przez Spółkę celów strategicznych związanych z wdrażanym produktem
- ryzyko zmiany przepisów prawnych
- utrata płynności finansowej
- niepozyskanie nowych klientów

Spółka minimalizuje wystąpienie powyższych ryzyk poprzez zatrudnianie najwyższej klasy specjalistów z poszczególnych obszarów związanych z rozwojem produktu, a także sprzedaży i budowania marki, oraz poprzez bieżącą kontrolę działania pracowników i współpracowników pracujących przy rozwoju i komercjalizacji projektów Spółki.

WPŁYW WOJNY NA UKRAINIE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI

W dniu 24 lutego 2022 r. wybuchła wojna na terenie Ukrainy. Zarząd Spółki na bieżąco analizuje sytuację w kraju, monitoruje ryzyko oraz podejmuje niezbędne kroki, włącznie ze zwiększeniem procedur bezpieczeństwa, mające na celu ochronę majątku Spółki. Na moment bieżący, konflikt na Ukrainie nie ma bezpośredniego wpływu na sytuację firmy. Spółka nie zatrudnia pracowników pochodzących z Ukrainy, nie ma rynków zbytu ani na Ukrainie ani w Rosji, surowce i materiały wykorzystywane do produkcji nie pochodzą z tych krajów, współpracujące firmy transportowe również nie zatrudniają pracowników z Ukrainy. Mimo, iż sytuacja jest bardzo dynamiczna oraz nieprzewidywalna, na ten moment, Zarząd Spółki nie przewiduje zagrożenia kontynuacji działalności.

ISTOTNE ZDARZENIA JAKIE WYSTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM

Dnia 17.01.2024 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie od Oldpara Capital ASI Sp. z o.o. o zwiększeniu posiadanego udziału w ogólnej liczbie głosów w Simteract S.A. powyżej progu 5%.

Dnia 28.02.2024 roku Spółka spłaciła pożyczkę z dnia 6.11.2023 w kwocie 100 000,00 EUR do funduszu Fingames specjalizującego się w udzielaniu pożyczek spółkom z branży gamingowej.

Dnia 03.04.2024 roku Spółka spłaciła pożyczkę z dnia 17.03.2023 w kwocie 120 000,00 EUR oraz dnia 03.09.2024 w kwocie kwota 120 000,00 EUR do funduszu Fingames specjalizującego się w udzielaniu pożyczek spółkom z branży gamingowej.

Dnia 07.03.2024 roku Simteract wraz z NACON, wydawcą gry, wydał grę *Taxi Life: A City Driving Simulator* na PC i konsole obecnych generacji.

Dnia 03.12.2024 roku Spółka podpisała aneks do umowy z NACON na nowe DLC do gry „Taxi Life: A City Driving Simulator”. Nowe dodatki wprowadzą do „Taxi Life” ulepszenia, które będą sukcesywnie udostępniane do lata 2025 roku.

Dnia 20.12.2024 roku Spółka spłaciła pożyczkę z dnia 15.03.2024 w kwocie 300 000,00 EUR do funduszu Fingames specjalizującego się w udzielaniu pożyczek spółkom z branży gamingowej.

Dnia 30.12.2024 roku Spółka podpisała umowę z Polską Agencję Rozwoju i Przedsiębiorczości („PARP”) dotyczącą dofinansowania projektu Emitenta, pod nazwą „Projekt DUST – opracowanie narzędzi i procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie gier wideo o tematyce jazdy terenowej z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 5”.

ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

Nie dotyczy.

INNE INFORMACJE

Nie dotyczy.

9. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI.

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOTYCZĄCE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO SPÓŁKI ZA OKRES 01.01.2024-31.12.2024

Nie dotyczy.

10. WNIOSKI ZARZĄDU DO ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.

Zarząd Spółki wnosi do Zgromadzenia Wspólników o zatwierdzenie sprawozdania z działalności Zarządu za rok 2024 i udzielenie absolutorium wszystkim osobom pełniącym funkcje w Zarządzie.

Ponadto Zarząd proponuje, aby zysk wykazany w sprawozdaniu finansowym za rok 2024 został przeznaczony na zasilenie kapitału zapasowego Spółki tworzonego z zysku, który będzie mógł być przeznaczony do podziału między wspólników.

Zarząd Spółki:

Prezes Zarządu Marcin Jaśkiewicz



Simteract S.A.
ul. Niwy 21/2
30-705 Kraków
e-mail: contact@simteract.com

www.simteract.com

 **SIMTERACT**