

List do akcjonariuszy

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

W imieniu spółki SimFabric S.A. (dalej: „Spółka”, „Jednostka dominująca”, „Emitent”) oraz całej Grupy kapitałowej (dalej: „Grupa”, „Grupa kapitałowa” mam przyjemność przedstawić Państwu skonsolidowany raport półroczny Grupy kapitałowej SimFabric S.A. podsumowujący nasze dokonania w pierwszej połowie 2025 roku.

W ciągu pierwszego półrocza 2025 roku Spółka i cała Grupa kapitałowa kontynuowała realizację Strategii Zrównoważonego Rozwoju Grupy kapitałowej, zapoczątkowanej w 2019 roku i aktualnie składającej się z 6 filarów: tworzenia gier własnych, portowaniu gier, usługach badawczo-rozwojowych, tworzeniu gier mobilnych, tworzeniu gier na gogle wirtualnej rzeczywistości oraz tworzenie gier w modelu Play to Earn w oparciu o technologię blockchain i NFT.

Pierwsza połowa roku 2025 była dla Spółki przede wszystkim kontynuacją współpracy z partnerem wydawniczym na rynki azjatyckie. Dzięki dobrej sprzedaży na tych rynkach udało się utrzymać dynamikę ze sprzedaży, która wyniosła 3,673 mln złotych. Udało się również wypracować zysk z działalności operacyjnej w wysokości 0,388 mln zł co jest poprawą wyniku z zeszłego roku o 82%.

Głównym czynnikiem wpływającym na wyższe koszty finansowe, ale również i na zysk netto w pierwszym półroczu był niski kurs USD, który zarówno generował koszt finansowy wynikający z obniżenia wartości należności płatnych w USD, jak również wpływał na wynik ze sprzedaży produktów, która w większości realizowana jest w walutach. Niestety jest to czynnik niezależny od Zarządu i dotyczy aktualnie całej branży gier komputerowych w Polsce.

Ważnym osiągnięciem dla Grupy kapitałowej w 2025 roku była aktualizacja umowy z Epic Games Store, w ramach której Spółka będzie otrzymywała 100% z wpływów ze sprzedaży gier w sklepie Epic Games Store począwszy od dnia 1 czerwca 2025 roku. Spółka szacuje, że w ciągu roku z tytułu aktualizacji Umowy, zwiększą się wpływy z tytułu sprzedaży gier w tym kanale dystrybucji o 12%.

W pierwszym półroczu rozszerzona została również oferta sklepu SimFabric Store o nową grę My Demon Wife VR od spółki stowarzyszonej VRFabric S.A., przeznaczonej na gogle wirtualnej rzeczywistości Oculus Rift oraz Meta Quest 3.

Udało się również rozszerzyć umowę dystrybucyjną z wydawcą azjatyckim na nową grę własną SimFabric – P.U.G.S. Agents na komputery PC.

Spółka w nadchodzącym półroczu skupia się na wzmocnieniu tej współpracy i poprawieniu wyników za cały rok 2025, a także na wygenerowaniu nowych wpływów ze sprzedaży na konsolę Nintendo Switch 2.

W drugiej połowie 2025 roku planujemy uruchomić ponownie granty unijne na usługi badawczo-rozwojowe oraz zwiększyć w ten sposób wpływy z tytułu realizacji usług IT.

Te działania powinny w znaczącym stopniu poprawić wynik finansowy w drugim półroczu oraz wygenerować dodatkowe wpływy w kolejnych latach – na co cały zespół SimFabric i Grupy Kapitałowej SimFabric aktualnie pracuje.

To tylko skrót podejmowanych przez nas działań. Zachęcam do zapoznania się z całą treścią raportu, a także z aktualnymi informacjami na temat SimFabric S.A. prezentowanymi na naszej korporacyjnej stronie internetowej www.simfabric.com.

Z poważaniem,
Julia Leszczyńska
Prezes Zarządu
SimFabric S.A.