



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI  
GRUPY KAPITAŁOWEJ TEN SQUARE GAMES S.A.  
ORAZ SPÓŁKI TEN SQUARE GAMES S.A.  
ZA PIERWSZE PÓLROCZE 2023 ROKU**

Wrocław, 6 września 2023 r.

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.  
za I półrocze 2023 roku

---

Spis treści

1. PODSTAWOWE INFORMACJE .....	2
2. WYBRANE DANE FINANSOWE .....	6
3. PROFIL DZIAŁALNOŚCI.....	12
4. NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY .....	12
5. ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA .....	13
6. PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER .....	16
7. WSKAZANIE CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH ISTOTNY WPŁYW NA SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.....	16
8. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU .....	17
9. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY .....	17
10. ISTOTNE ZDARZENIA NASTĘPUJĄCE PO ZAKOŃCZENIU OKRESU ŚRÓDROCZNEGO, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ODZWIERCIEDLONE W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA DANY OKRES ŚRÓDROCZNY .....	18
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 .....	18
12. SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ BIZNESU .....	18
13. UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY .....	21
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 .....	21
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.....	21
16. SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI .....	21
17. KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA, GWARANCJE .....	22
18. NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH .....	22
19. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY).....	22
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 .....	22
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 .....	22
22. INSTRUMENTY FINANSOWE W ZAKRESIE RYZYKA I ZARZĄDZANIA RYZYKIEM.....	22

## 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 30.06.2023 roku

#### Zarząd:

Andrzej Ilczuk – Prezes Zarządu;

Janusz Dziemidowicz – Członek Zarządu;

Magdalena Jurewicz – Członek Zarządu.

W ciągu okresu sprawozdawczego oraz po nim, do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego nastąpiły następujące zmiany w składzie organu:

- 1) W dniu 13 stycznia 2023 roku. Zarząd Spółki powziął informację o decyzji Członka Zarządu Spółki Pani Anny Idzikowskiej o rezygnacji z pełnienia funkcji w Zarządzie Spółki ze skutkiem na dzień 28.02.2023 roku.
- 2) W dniu 21 kwietnia 2023 roku Prezes Zarządu Maciej Zużalek oraz Członek Zarządu Wojciech Gattner złożyli rezygnację z pełnienia funkcji w Zarządzie Spółki ze skutkiem na koniec dnia 22.05.2023 roku.
- 3) W dniu 17 maja 2023 roku Rada Nadzorcza powołała dotychczasowego Członka Zarządu Pana Andrzeja Ilczuka do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu począwszy od dnia 23.05.2023 roku.

#### 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 22.05.2023, 30.06.2023, 6.09.2023	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy <sup>1</sup>	2 487 288	33,9%	2 487 288	33,9%
akcje własne nabyte przez Spółkę	70 000	1,0%	70 000	1,0%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	4 777 534	65,1%	4 777 534	65,1%
<b>RAZEM</b>	<b>7 334 822</b>	<b>100,0%</b>	<b>7 334 822</b>	<b>100,0%</b>

<sup>1</sup> 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. Maciej Popowicz oraz Arkadiusz Pernal.

Akcjonariusz	liczba akcji na 31.12.2022	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy	2 487 288	33,9%	2 487 288	33,9%
Nationale-Nederlanden OFE/PTE	524 371	7,1%	524 371	7,1%
TFI Allianz Polska S.A	488 915	6,7%	488 915	6,7%
akcje własne nabyte przez Spółkę	70 000	1,0%	70 000	1,0%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	3 764 248	51,3%	3 764 248	51,3%
<b>RAZEM</b>	<b>7 334 822</b>	<b>100,0%</b>	<b>7 334 822</b>	<b>100,0%</b>

**Wykaz akcji posiadanych przez członków Zarządu lub Rady Nadzorczej Emitenta**

Akcjonariusz	liczba akcji na 30.06.2023, 6.09.2023	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%
<b>RAZEM ZARZĄD + RADA NADZORCZA</b>	<b>820 463</b>	<b>11,19%</b>	<b>820 463</b>	<b>11,19%</b>
<i>pozostali</i>	6 514 359	88,81%	6 514 359	88,81%
<b>RAZEM</b>	<b>7 334 822</b>	<b>100,00%</b>	<b>7 334 822</b>	<b>100,00%</b>

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.  
za I półrocze 2023 roku

Akcjonariusz	liczba akcji na 22.05.2023	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu - Maciej Zużalek	194 826	2,7%	194 826	2,7%
Członek Zarządu - Andrzej Ilczuk	10 388	0,1%	10 388	0,1%
Członek Zarządu - Janusz Dziemidowicz	84 249	1,1%	84 249	1,1%
Członek Zarządu - Wojciech Gattner	29 000	0,4%	29 000	0,4%
Członek Zarządu - Magdalena Jurewicz	19 500	0,3%	19 500	0,3%
Członek Rady Nadzorczej - Arkadiusz Pernal	661 552	9,0%	661 552	9,0%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Marszałek	44 000	0,6%	44 000	0,6%
Członek Rady Nadzorczej - Rafał Olesiński	669	0,0%	669	0,0%
Członek Rady Nadzorczej - Kinga Stanisławska	105	0,0%	105	0,0%
<b>RAZEM ZARZĄD + RADA NADZORCZA</b>	<b>1 044 289</b>	<b>14,2%</b>	<b>1 044 289</b>	<b>14,2%</b>
<i>pozostali</i>	6 290 533	85,8%	6 290 533	85,8%
<b>RAZEM</b>	<b>7 334 822</b>	<b>100,0%</b>	<b>7 334 822</b>	<b>100,0%</b>

Akcjonariusz	liczba akcji na 31.12.2022	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu - Maciej Zużalek	194 826	2,7%	194 826	2,7%
Członek Zarządu - Anna Idzikowska	25 000	0,3%	25 000	0,3%
Członek Zarządu - Andrzej Ilczuk	10 388	0,1%	10 388	0,1%
Członek Zarządu - Janusz Dziemidowicz	84 249	1,1%	84 249	1,1%
Członek Zarządu - Wojciech Gattner	29 000	0,4%	29 000	0,4%
Członek Zarządu - Magdalena Jurewicz	19 500	0,3%	19 500	0,3%
Członek Rady Nadzorczej - Arkadiusz Pernal	661 552	9,0%	661 552	9,0%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Marszałek	44 000	0,6%	44 000	0,6%
Członek Rady Nadzorczej - Rafał Olesiński	669	0,0%	669	0,0%
Członek Rady Nadzorczej - Kinga Stanisławska	105	0,0%	105	0,0%
<b>RAZEM ZARZĄD + RADA NADZORCZA</b>	<b>1 069 289</b>	<b>14,6%</b>	<b>1 069 289</b>	<b>14,6%</b>
<i>pozostali</i>	6 265 533	85,4%	6 265 533	85,4%
<b>RAZEM</b>	<b>7 334 822</b>	<b>100,0%</b>	<b>7 334 822</b>	<b>100,0%</b>

#### Serie akcji

seria akcji	liczba akcji na 31.12.2022, 22.05.2023, 30.06.2023, 6.09.2023	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

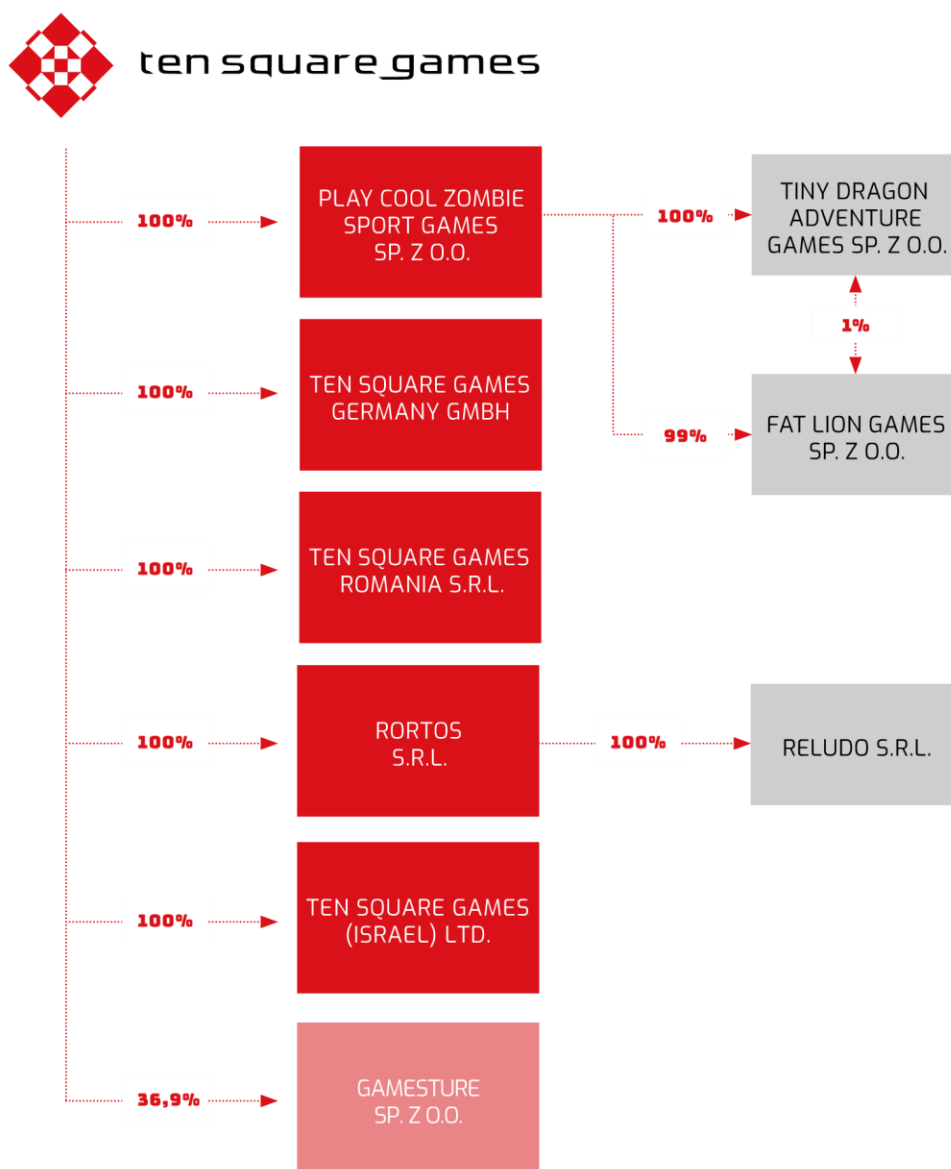
Akcje serii B dotyczą realizowanego w Spółce programu motywacyjnego.

### Opis zmian w akcjonariacie

Zmiany w strukturze akcjonariatu pomiędzy 31.12.2022 roku a 6.09.2023 roku wynikają z transakcji opisanych w:

- 1) Otrzymanym w dniu 19 stycznia 2023 roku zawiadomieniu dotyczącym zmiany stanu posiadania akcji Spółki, złożonym przez TFI Allianz Polska S.A., o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 4/2023.
- 2) Otrzymanym w dniu 15 lutego 2023 roku zawiadomieniu dotyczącym zmiany stanu posiadania akcji Spółki, złożonym przez NN PTE S.A., o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 7/2023.
- 3) Zmianach w składzie Zarządu, które były komunikowane raportami bieżącymi nr 3/2023 i 13/2023.

### Stan Grupy Kapitałowej na dzień 30.06.2023 oraz 6.09.2023 roku:





W dniu 14 października 2015 została zarejestrowana pierwsza spółka zależna Play Cool Zombie Sport Games Sp. z o.o.

W dniu 29 sierpnia 2016 roku została zarejestrowana Tiny Dragon Adventure Games Sp. z o.o.

W dniu 17 listopada 2017 roku została zarejestrowana Fat Lion 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 (Israel) Ltd. została założona w dniu 15 lutego 2022 roku (data umowy spółki) oraz wpisana do rejestru handlowego w dniu 20 lutego 2022 roku.

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 niepominiejsze 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;
- efekt księgowego rozpoznania w czasie programu motywacyjnego Prezesa Zarządu Macieja Zużalka;
- 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 wartość nakładów inwestycyjnych na stworzenie gier mobilnych.

**DANE SKONSOLIDOWANE**

Wyszczególnienie	PLN		EUR	
	za okres 01.01.2023 - 30.06.2023	za okres 01.01.2022 - 30.06.2022	za okres 01.01.2023 - 30.06.2023	za okres 01.01.2022 - 30.06.2022
<b>SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>				
Płatności	224 819 608	266 002 370	48 736 095	57 294 757
Przychody	222 382 118	274 477 494	48 207 700	59 120 230
Koszt własny sprzedaży	38 228 369	33 476 255	8 287 095	7 210 514
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-4 774 948	46 836 287	-1 035 107	10 088 157
Zysk (strata) brutto	-5 972 881	49 264 204	-1 294 793	10 611 111
Zysk (strata) netto	-5 281 127	40 535 066	-1 144 836	8 730 925
EBITDA	36 931 492	61 770 713	8 005 960	13 304 912
EBITDA skorygowana	49 573 175	70 577 833	10 746 407	15 201 894
<b>RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH</b>				
Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej	58 519 693	83 935 055	12 685 821	18 078 931
Przeptywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-24 227 780	-39 131 776	-5 252 066	-8 428 668
Przeptywy pieniężne netto z działalności finansowej	-55 744 195	-93 088 667	-12 084 152	-20 050 545

Wyszczególnienie	PLN		EUR	
	30.06.2023	31.12.2022	30.06.2023	31.12.2022
<b>SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ</b>				
Aktywa trwałe	279 861 069	314 138 189	62 885 888	66 981 852
Aktywa obrotowe	180 652 515	206 569 696	40 593 334	44 045 650
Kapitał własny	277 992 019	342 465 369	62 465 905	73 021 892
Zobowiązania długoterminowe	46 659 137	68 220 992	10 484 493	14 546 364
Zobowiązania krótkoterminowe	135 862 428	110 021 524	30 528 824	23 459 247

	2023	2022
<b>Kurs EUR/PLN</b>		
- dla danych bilansowych	4,4503	4,6899
- dla danych rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych	4,6130	4,6427

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

Początek 2023 roku przyniósł spadki w poziomie płatności dwóch głównych tytułów Grupy - Fishing Clash i Hunting Clash, przy wzroście wpływów z Wings of Heroes. Wśród głównych czynników, które wpłynęły na działalność Grupy, Zarząd Ten Square Games wskazywał trzy główne czynniki:

1. Wybuch wojny na Ukrainie i odcięcie graczy z Rosji i Białorusi w marcu 2022 roku;
2. Utrzymującą się wysoką inflację, która co do zasady ogranicza wydatki na konsumpcję dóbr;
3. Ograniczenie nakładów na działania marketingowe i ich intensywności na przełomie 2022 i 2023 roku, co wpłynęło przede wszystkim na wolumen pozyskanego ruchu. Dodatkowym negatywnym czynnikiem była również jakość pozyskanego ruchu.

Ze względu na zmniejszający się z miesiąca na miesiąc poziom płatności Zarząd Ten Square Games S.A. podjął decyzję o **rewizji strategii Grupy** w kwietniu 2023 roku. Grupa zdecydowała się skupić na trzech głównych produktach, tj. Fishing Clash, Hunting Clash oraz Wings of Heroes oraz dopasować strukturę zatrudnienia do sytuacji rynkowej i planów Grupy. W związku z powyższym Jednostka Dominująca zdecydowała o wstrzymaniu dalszych prac deweloperskich w projektach Undead Clash oraz Fishing Masters. Zamknięcie projektów Undead Clash oraz Fishing Masters skutkowało całkowitym odpisem skapitalizowanych kosztów związanych z produkcją obu gier (łącznie odpis w wysokości 31,7 mln PLN, który obciążył wyniki Grupy w pierwszym półroczu 2023 roku).

W kwietniu 2023 roku w Jednostce Dominującej została przeprowadzona redukcja zatrudnienia (zwolnienia grupowe), która objęła 110 osób (ok. 25% załogi). Z tego tytułu w drugim kwartale 2023 roku utworzona została rezerwa w wysokości 6,4 mln PLN, z czego 3,3 mln PLN przypadło na zamknięte, kapitalizowane projekty – Fishing Masters i Undead Clash, a pozostałe 3,1 mln PLN wprost obciążyło pozostałe koszty operacyjne.

Począwszy od maja 2023 roku, po wprowadzeniu zrewidowanej strategii koncentracji na głównych produktach Grupy, prowadzone są intensywne działania mające przywrócić gry Fishing Clash i Hunting Clash na ścieżkę wzrostu oraz zbudować głębię monetizacyjną w grze Wings of Heroes niezbędną do długoterminowego utrzymania gracza.

### PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH PŁATNOŚCI NA GRY PO KWARTAŁACH

gra	1Q2022	2Q2022	3Q2022	4Q2022	1Q2023	2Q 2023
Fishing Clash	95 826 978	84 385 263	88 773 895	86 980 211	72 557 817	63 193 703
Hunting Clash	32 279 619	24 978 052	32 523 045	32 729 538	32 395 570	24 412 492
Let's Fish	3 099 293	2 394 146	2 380 160	2 490 229	2 172 122	1 852 363
Wild Hunt	2 790 545	2 517 568	2 666 554	2 606 582	2 352 751	1 998 176
Airline Commander	2 879 778	3 048 100	3 717 211	3 046 180	2 627 214	2 311 324
Real Flight Simulator	3 694 286	4 047 377	4 307 017	4 615 007	4 321 619	4 284 991
Wings of Heroes		89 199	673 688	4 496 408	5 769 225	2 071 904
pozostałe	1 980 865	1 991 301	2 444 425	1 605 596	1 396 720	1 101 617
<b>RAZEM PŁATNOŚCI</b>	<b>142 551 364</b>	<b>123 451 006</b>	<b>137 485 995</b>	<b>138 569 751</b>	<b>123 593 038</b>	<b>101 226 570</b>
Przychód odroczone w czasie (consumable)	4 937 513	908 931	1 505 185	-3 855 149	-201 742	-1 276 770
Przychód odroczone w czasie (durable)	2 845 786	-217 105	-6 077 959	-3 547 668	-5 941 631	4 982 653
<b>RAZEM PRZYCHODY</b>	<b>150 334 663</b>	<b>124 142 832</b>	<b>132 913 221</b>	<b>131 166 934</b>	<b>117 449 665</b>	<b>104 932 453</b>

## PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW SPRZEDAŻY PO KWARTAŁACH

Wyszczególnienie	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023	2Q 2023
<b>Koszty sprzedaży</b>	<b>79 870 756</b>	<b>67 589 551</b>	<b>78 366 429</b>	<b>79 303 832</b>	<b>69 004 470</b>	<b>59 814 327</b>
marketing:	30 070 387	24 555 603	32 087 278	32 153 373	27 154 208	21 239 048
- <i>Fishing Clash</i>	16 110 636	13 099 412	18 769 324	15 219 141	11 180 883	11 575 445
- <i>Hunting Clash</i>	13 532 653	10 257 990	12 688 594	14 306 734	11 236 075	9 174 676
- <i>Airline Commander</i>	303 480	815 706	17 986	14 434	0	22 751
- <i>Wings of Heroes</i>	0	76 168	429 284	2 148 811	4 587 053	363 022
- <i>pozostałe tytuły</i>	123 618	306 327	182 090	464 253	150 197	103 154
provizje	41 728 991	35 672 700	38 649 821	38 257 580	33 624 212	30 509 186
revenue share	448 775	406 178	407 005	416 458	351 645	311 614
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	5 857 302	5 193 498	5 472 331	5 932 840	6 131 380	5 531 739
usługi badania rynku gier mobilnych	308 753	366 990	399 507	318 568	291 446	297 964
pozostałe	1 456 548	1 394 582	1 350 487	2 225 014	1 451 579	1 924 776

Spadek płatności w grach Grupy zarówno w pierwszym, jak i w drugim kwartale 2023 roku jest powiązany z ograniczeniem wydatków marketingowych. Zmniejszenie nakładów na marketing w głównych tytułach Grupy wynika przede wszystkim z optymalizacji kampanii marketingowych w celu utrzymania wymaganego poziomu rentowności, a w przypadku gry Wings of Heroes związany jest z zakończeniem pierwszej dużej fazy pozyskania ruchu tuż po globalnej premierze gry, która miała miejsce w październiku 2022 roku (i tym samym przetestowaniu na szerokim rynku wczesnych parametrów gry). Obecnie zespół produkcyjny Wings of Heroes skupia się przede wszystkim na poszerzeniu (budowie) elementów rozgrywki w celu lepszej monetyzacji użytkowników, tym samym intensywne pozyskanie graczy nie jest obecnie pożądane.

Grupa nie odnotowuje istotnej sezonowości sprzedaży. Poziom przychodów jest uzależniony od cyklu życia danej gry, wydatków marketingowych, a także w ostatnich latach, od wprowadzanych bądź znoszonych lockdownów wywołanych pandemią COVID-19.

Koszt wytworzenia sprzedanych usług obejmuje głównie wynagrodzenia pracowników i współpracowników Spółki oraz amortyzację gier. Na poziom tych kosztów największy wpływ ma liczba aktywnych produkcji po fazie soft launchu. Ostatni soft launch gry Grupy miał miejsce w maju 2022 roku (Wings of Heroes), stąd począwszy od trzeciego kwartału 2022 roku poziom kosztów wytworzenia jest relatywnie stały i waha się w przedziale 17,2-19,3 mln PLN.

Wyszczególnienie	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023	2Q 2023
<b>koszty powtarzalne, w tym:</b>	<b>11 030 484</b>	<b>11 763 761</b>	<b>9 196 909</b>	<b>8 134 626</b>	<b>10 573 057</b>	<b>6 512 871</b>
wynagrodzenia, usługi podwykonawców Jednostki Dominującej	5 462 957	4 675 326	3 901 884	4 457 249	4 535 148	3 682 599
koszty utrzymania spółek zależnych	1 702 087	3 362 996	1 967 808	43 979	1 612 988	1 134 552
wynajem biura i utrzymanie biura - Jednostka Dominująca	859 752	1 012 146	1 032 308	1 157 053	1 099 129	986 223
pozostałe	3 005 689	2 713 293	2 294 909	2 476 344	3 325 791	709 497
<b>koszty jednorazowe, w tym:</b>	<b>13 065 319</b>	<b>764 783</b>	<b>6 034 268</b>	<b>5 560 753</b>	<b>6 197 949</b>	<b>1 569 341</b>
koszty programu motywacyjnego	11 304 904	761 432	6 033 168	5 929 836	6 033 168	0
koszty M&A	1 760 415	3 351	1 100	-369 083	164 781	571 870
pozostałe zdarzenia jednorazowe	0	0	0	0	0	997 471
<b>RAZEM KOSZTY OGÓLNEGO ZARZĄDU</b>	<b>24 095 803</b>	<b>12 528 544</b>	<b>15 231 177</b>	<b>13 695 379</b>	<b>16 771 005</b>	<b>8 082 212</b>

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.  
za I półrocze 2023 roku

W zakresie powtarzalnych kosztów ogólnego zarządu, pozycja ta wykazywała trend wzrostowy do pierwszej połowy 2022 roku. W trakcie drugiego kwartału 2022 roku Grupa dokonała zmian organizacyjnych wiążących się także z ograniczeniem poziomu zatrudnienia, co miało swoje odzwierciedlenie w spadku kosztu wynagrodzeń. W 1Q 2023 roku Grupa zaksięgowwała 0,5 mln PLN rezerwy urlopowej, co krótkoterminowo wpłynęło na wzrost kosztów, a także zwyczajowo w marcu każdego roku odbywa się proces podwyżkowy, co także ma swoje odzwierciedlenie w wyższym poziomie kosztów.

Jak wskazano powyżej, w trakcie drugiego kwartału Grupa przeprowadziła proces zwolnień grupowych, czego efektem jest istotny spadek kosztów wynagrodzeń w obrębie kosztów ogólnego zarządu o 19% kwartał do kwartału. Z uwagi na reorganizację prac i zmniejszenie liczby aktywnych biur w różnych lokacjach zmniejszają się także koszty utrzymania spółek zależnych.

Grupa zamyka drugi kwartał 2023 roku z powtarzalnymi kosztami ogólnego zarządu niższymi aż o 38% kwartał do kwartału i o 45% w porównaniu do drugiego kwartału 2022 roku.

W drugim kwartale 2023 roku Grupa poniosła jednorazowe koszty (M&A + pozostałe) związane z wygaszeniem procesów akwizycyjnych, które stanowiły istotny filar poprzedniej strategii rozwoju Grupy oraz z działaniami prawnymi związanymi z utrzymaniem pozycji lidera głównych tytułów Grupy w niszach hobbystycznych. Pierwszy kwartał 2023 roku był ostatnim kwartałem, w którym Grupa rozpoznawała niegotówkowy koszt programu motywacyjnego. Koszt ten był równy w czasie i wyniósł 6 mln PLN na kwartał począwszy od drugiego kwartału 2020 roku do pierwszego kwartału 2023 roku.

#### UZGODNIENIE WYNIKU NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ DO SKORYGOWANEJ EBITDY

Wyszczególnienie	1Q 2022	2Q 2022	3Q 2022	4Q 2022	1Q 2023	2Q 2023
<b>Zysk na działalności operacyjnej (EBIT)</b>	<b>29 391 817</b>	<b>17 444 470</b>	<b>21 635 772</b>	<b>4 219 705</b>	<b>-14 413 939</b>	<b>9 638 991</b>
Amortyzacja (bez części kapitalizowanej)	2 742 054	3 725 224	3 413 622	5 654 094	4 977 704	5 038 746
Odpisy z tytułu trwałej utraty wartości	0	8 467 149	671 272	14 643 822	26 572 925	5 117 065
<b>EBITDA</b>	<b>32 133 872</b>	<b>29 636 841</b>	<b>25 720 667</b>	<b>24 517 621</b>	<b>17 136 690</b>	<b>19 794 802</b>
Niegotówkowy wpływ programu motywacyjnego (bez części kapitalizowanej)	12 303 319	-236 983	6 033 168	5 929 836	6 033 168	0
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie - consumable	-3 456 258	-636 252	-1 053 630	2 698 604	141 218	893 739
wynik (przychód minus prowizje) odroczone w czasie – durable	-1 859 303	-316 187	4 254 570	2 483 367	4 159 142	-3 487 857
koszty potencjalnych i zrealizowanych akwizycji (M&A) oraz przegląd opcji strategicznych	1 760 415	0	0	-370 132	163 381	570 120
darowizny na rzecz OPP - wojna w Ukrainie	1 000 000	0	0	0	0	0
odprawy - zwolnienia grupowe	0	0	0	0	0	3 146 532
pozostałe wydarzenia jednorazowe	248 368	0	24 886	32 299	0	1 022 240
<b>EBITDA skorygowana</b>	<b>42 130 413</b>	<b>28 447 420</b>	<b>34 979 661</b>	<b>35 291 595</b>	<b>27 633 599</b>	<b>21 939 576</b>

Skorygowana EBITDA wyniosła 49,6 mln PLN i była niższa o 21 mln PLN (to jest o 30%) niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. Na spadek wskaźnika EBITDA największy wpływ miała niższa marża operacyjna (tj. przychody minus koszty prowizji i koszty marketingu) głównego tytułu Grupy, tj. gry Fishing Clash.

Na przychody finansowe Grupy w pierwszej połowie 2023 roku składają się odsetki od lokat w wysokości 2,3 mln PLN (0,2 mln PLN w porównywalnym okresie 2022 roku) oraz nadwyżka dodatknych różnic kursowych w wysokości 1,3 mln PLN (6,5 mln PLN rok wcześniej). Koszty finansowe to głównie rozwinięcie dyskonta dotyczącego zobowiązania z tytułu płatności earn-out.

W marcu 2022 roku Ten Square Games S.A. nabyła 24,8% udziałów w Gamesture Sp. z o.o., a w styczniu 2023 roku zwiększyła swoje zaangażowanie do 36,9%. Gamesture Sp. z o.o. generuje obecnie stratę netto, w związku z tym Grupa wykazała 1,8 mln PLN straty z tytułu udziału w jednostkach stowarzyszonych w porównaniu do 1,2 mln PLN w roku poprzednim.

Grupa zamyka pierwsze półrocze 2023 roku ze stratą netto równą -5,3 mln PLN w porównaniu do 40,5 mln PLN zysku netto w porównywalnym okresie poprzedniego roku. Największy wpływ na wynik netto miało zaksięgowanie odpisów gier Fishing Masters i Undead Clash w wysokości 31,7 mln PLN.

## **KOMENTARZ DO RACHUNKU PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH**

Przeływy z działalności operacyjnej w pierwszym półroczu 2023 roku zmniejszyły się o 30% w porównaniu do analogicznego okresu 2022 roku, co wiąże się przede wszystkim ze spadkiem wskaźnika EBITDA skorygowana, jednakże w pierwszym półroczu 2023 roku Grupa otrzymała zwrot CIT dotyczący lat 2019 i 2020 w wysokości 12,5 mln co istotnie poprawiło poziom przepływów operacyjnych. Rozpatrując poziom gotówki z działalności operacyjnej (wyłączający efekt płatności/zwrotów podatków) zmiana w porównywanych okresach wynosi -45% i jest większa niż spadek wskaźnika EBITDA, co można wytłumaczyć płatnościami gotówkowymi nieuwzględnionymi w wyniku EBITDA, np. koszty odpraw związane ze zwolnieniami grupowymi w łącznej wysokości 6,5 mln PLN, z czego 92% zostało wypłacone w drugim kwartale 2023 roku.

Działalność inwestycyjna Grupy związana jest głównie z produkcją nowych tytułów (10,2 mln PLN) oraz nabyciem udziałów w jednostce stowarzyszonej Gamesture Sp. z o.o. (11,8 mln PLN).

Działalność finansowa to głównie przepływy pieniężne związane z wypłatą dywidendy w wysokości 52,3 mln PLN w 2023 roku oraz 72,3 mln w 2022 roku. Dodatkowo w pierwszej połowie 2022 roku Grupa nabyła 70.000 akcji własnych co stanowiło wypływ gotówkowy w wysokości 18,6 mln PLN.

## **KOMENTARZ DO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ**

W ujęciu bilansowym nastąpił spadek zarówno aktywów trwałych, jak aktywów obrotowych. Po stronie aktywów trwałych za największe zmiany odpowiada spisanie produkcji w toku – zmiana netto w pozycji „wartości niematerialne inne niż wartość firmy” o kwotę 31,4 mln PLN w porównaniu do 31.12.2022 roku. A za zmianę w obrębie aktywów obrotowych w największej mierze odpowiada spadek środków pieniężnych o kwotę 21,2 mln PLN. Łącznie suma bilansowa uległa zmniejszeniu o 60,2 mln PLN, tj. o 12%.

Po stronie pasywów Grupa odnotowała spadek kapitału własnego związany z niższym wynikiem finansowym okresu i niekorzystnymi różnicami kursowymi. Ruch między zobowiązaniami długo- i krótkoterminowymi wynika głównie z reklasyfikacji części zobowiązania związanego z nabyciem spółki Rortos tzw. earn-out payment (-15,2 mln PLN). W związku z odpisami kosztów gier w toku spadło także istotnie saldo rezerwy na podatek odroczony (-3,9 mln PLN). Po stronie zobowiązań krótkoterminowych, poza wskazaną powyżej reklasyfikacją części krótkoterminowej zobowiązania z tytułu earn-out payment, zmieniło się istotnie saldo rezerwy na podatek dochodowy (+12,5 mln PLN). Zwiększenie kwoty zobowiązania jest związane z prowadzoną kontrolą podatkową w Jednostce Dominującej, jednakże co warto podkreślić, nie ma to odzwierciedlenia w wyniku – wcześniej Jednostka Dominująca wykazywała tę kwotę jako należność objętą odpisem. W maju 2023 roku Jednostka Dominująca otrzymała zwrot należności od urzędu, stąd odwrócenie odpisu i zaksięgowanie rezerwy do momentu otrzymania protokołu z kontroli.



### 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><b><i>Fishing Clash</i></b> 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 Fishing Clash zbudował pozycję najważniejszej, mobilnej gry wędkarskiej na świecie generując w pierwszym półroczu 2023 roku 135,88 mln PLN płatności. Fishing Clash jest największą grą Grupy, a w trakcie 2020 roku tytuł trafił do pierwszej pięćdziesiątki najczęściej zarabiających gier w sklepie Google Play.</p>	
<p><b><i>Hunting Clash</i></b> 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 sceny 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 2023 roku blisko 57 mln PLN płatności.</p>	

<i>Najważniejsze produkcje Grupy</i>		
<i>Nazwa</i>	<i>Opis</i>	<i>Ikony</i>
<p><b><i>Wings of Heroes</i></b> 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.</p>	

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

Pierwsza połowa 2023 roku przyniosła spadki w poziomie płatności dwóch głównych tytułów Grupy - Fishing Clash i Hunting Clash. Jednocześnie, pozytywny wpływ na tą pozycję miały płatności z gry Wings of Heroes, która miała premierę w październiku 2022 roku. W rezultacie całkowity poziom płatności Grupy wyniósł 224 819,6 mln PLN i był niższy o 15,5% w stosunku do analogicznego okresu 2022 roku. Wśród głównych czynników, które wpłynęły na działalność Grupy, Zarząd Ten Square Games identyfikuje następujące czynniki:

- Wybuch wojny w Ukrainie, której skutki zaczęły być widoczne w wynikach Grupy w końcu pierwszego kwartału 2022 roku. Na początku marca 2022 roku Grupa zablokowała dystrybucję, marketing oraz możliwość płacenia we wszystkich kluczowych grach Grupy na terytorium Rosji i Białorusi. Miało to zarówno bezpośredni, jak i pośredni wpływ na poziom płatności Grupy. Udział rynku rosyjskiego (rynek białoruski jest pomijalny z perspektywy Grupy) w płatnościach 2021 roku wyniósł ok. 5,3% - w tym ok. 6,5% dla gry Fishing Clash i 2,5% dla gry Hunting Clash. Zamknięcie rynku miało bezpośredni wpływ na spadek płatności, ale także pośredni efekt na aktywność graczy wewnątrz tzw. klanów. Wykluczenie rosyjskich użytkowników spowodowało rotacje graczy wewnątrz klanów i tymczasowe zaburzenie ich zaangażowania w grę (np. dobre klany z dużym udziałem rosyjskich graczy automatycznie bardzo osłabiły się w rankingach, demotywuując pozostałych graczy do rozgrywki). W 2022 roku wpływ zablokowania dostępu do gier Grupy graczom z Rosji i Białorusi widoczny był od marca 2022 roku i nie objął pełnego pierwszego kwartału. W 2023 roku skutki tej decyzji wpłynęły na poziom płatności w całym pierwszym kwartale 2023 roku.
- Utrzymująca się wysoka inflacja, która co do zasady ogranicza wydatki na konsumpcję dóbr.
- Ograniczenie nakładów na działania marketingowe i ich intensywności na przełomie 2022 i 2023 roku, co wpłynęło przede wszystkim na ilość pozyskanego ruchu. Dodatkowym negatywnym czynnikiem była również jakość pozyskanego ruchu.

W związku ze spadkiem wpływów w głównych tytułach Grupy, Zarząd Ten Square Games w dniu 17 kwietnia 2023 roku podjął decyzję o zmianie priorytetów strategicznych. Grupa koncentruje się obecnie na poprawie wyników i rozwoju głównych produktów – Fishing Clash, Hunting Clash oraz na budowie głębi monetyzacyjnej najnowszej produkcji - Wings of Heroes. Zarząd Spółki podjął również decyzję o dopasowaniu struktury zatrudnienia Spółki do sytuacji rynkowej i planów na najbliższą

przyszłość. W związku z tym Spółka zdecydowała o wstrzymaniu dalszych prac deweloperskich w projektach Undead Clash oraz Fishing Masters. Projekt Fishing Masters realizowany był w segmencie idle RPG, poza głównym obszarem działalności Spółki, stąd decyzja o jego zakończeniu. Projekt Undead Clash był próbą wyjścia poza niszę hobbystyczno-symulacyjną, w której specjalizuje się Spółka.

W związku z zamknięciem powyższych projektów zdecydowano o całkowitym odpisie skapitalizowanych kosztów związanych z produkcją obu gier. Koszt odpisów wykazany w pierwszym półroczu 2023 roku wyniósł 31,7 mln PLN (w tym w pierwszym kwartale 2023 roku 26,6 mln PLN, a w drugim kwartale 2023 roku 5,1 mln PLN) i istotnie wpłynął zarówno na poziom straty operacyjnej, która wyniosła 4,8 mln PLN, jak i straty netto w wysokości 5,3 mln PLN. W samym drugim kwartale 2023 roku Spółka odnotowała zysk operacyjny na poziomie 9,6 mln PLN.

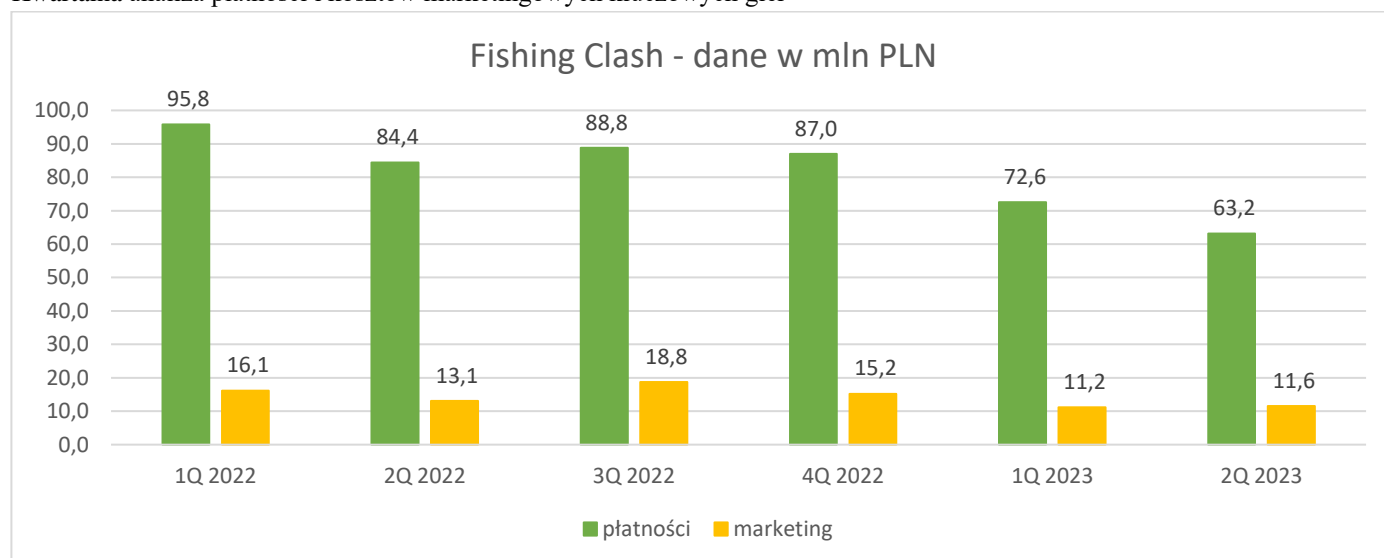
W związku z zamknięciem projektów i decyzją o dopasowaniu struktury do potrzeb i planów Spółki, Ten Square Games zredukowała w kwietniu 2023 roku zatrudnienie o 110 osób (ok. 25% załogi). Z tego tytułu została utworzona rezerwa w wysokości 6,4 mln PLN, z czego 3,3 mln PLN przypadło na zamknięte, kapitałizowane projekty – Fishing Masters i Undead Clash, a pozostałe 3,1 mln PLN wprost obciążało pozostałe koszty operacyjne.

W pierwszym półroczu 2023 roku znormalizowana (adjusted) EBITDA wyniosła 49,6 mln PLN, co oznacza spadek o 29,8% w porównaniu z analogicznym okresem 2022 roku. Największy wpływ na ten wynik miało zmniejszenie się wskaźnika EBITDA do 27,6 mln PLN w pierwszym kwartale 2023 roku. W drugim kwartale 2023 roku, dzięki podjętym przez Zarząd działaniom, dynamika spadku była już niższa. Największy wpływ na poziom powtarzalnej EBITDA zarówno w pierwszym, jak i w drugim kwartale 2023 roku, miała niższa marża operacyjna (przychody minus prowizje minus marketing) w grze Fishing Clash.

31 stycznia 2023 roku Grupa sfinalizowała transakcję zakupu kolejnych 12% udziałów w Gamesture Sp. z o.o. Wartość tej transakcji wyniosła ok. 2,7 mln USD. Po tej transakcji udział Ten Square Games w Gamesture Sp. z o.o. wzrósł do 36,9%. Na dzień 31 czerwca 2023 roku Grupa rozpoznała stratę w wysokości 1,8 mln PLN wynikającą z bieżących wyników tej spółki. Z perspektywy Grupy jest to inwestycja długoterminowa, która zapewnia Grupie Ten Square Games dalsze perspektywy wzrostu i dywersyfikacji portfela produktów. Gamesture Sp. z o.o. na przełomie sierpnia i września zakończyła soft launch zapowiadanej wcześniej gry Hero Legacy, która będzie teraz organicznie rozwijana przez zespół produktowy. Ponadto, Gamesture jest obecnie w trakcie soft launchu najnowszej produkcji studia Stick Together.

W pierwszym półroczu 2023 roku Walne Zgromadzenie Ten Square Games poparło wnioszek Zarządu Spółki dotyczący wypłaty dywidendy w wysokości 52,3 mln PLN.

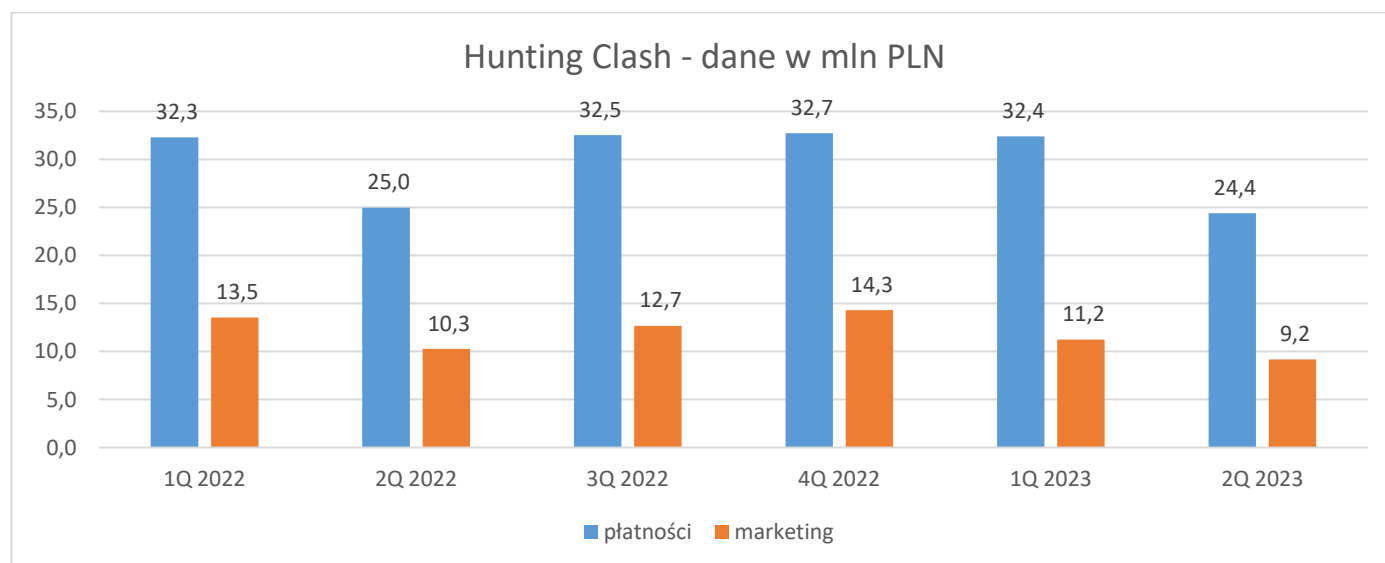
#### Kwartalna analiza płatności i kosztów marketingowych kluczowych gier





W drugim kwartale 2023 roku Fishing Clash odnotował spadek płatności zarówno w stosunku do poprzedniego kwartału, jak i analogicznego okresu 2022 roku. Jednym z głównych powodów tych spadków było ograniczenie wydatków marketingowych od czwartego kwartału 2022 roku, co zmniejszyło napływ nowych graczy do gry. Mniejsza aktywność marketingowa wpłynęła również na jakość ruchu dostarczanego przez algorytmy największych platform. Wraz ze zmianą strategii Spółka podjęła działania zmierzające do poprawy wyników jej największych produktów. Pierwsze efekty tych działań widoczne są w rosnącym poziomie płatności Fishing Clash zarówno w lipcu 2023 r., jak i w sierpniu 2023 roku. Ważnym elementem poprawy wyników w lipcu było wprowadzenie nowego łowiska dla graczy oraz efektywne połączenie nowych funkcjonalności z wydarzeniami w grze (LiveOps), które poprawiły monetyzację. W lipcu br. spółka uruchomiła sklep online, w którym gracze Fishing Clash mogą nabyć wirtualne przedmioty w grze bezpośrednio od spółki. To działanie ma na celu obniżyć koszty prowizji w grze. Dzięki współpracy z Major League Fishing w dniach 1-6 sierpnia 2023 roku gracze Fishing Clash mieli szansę zmierzyć się z wyzwaniami, które pokonywali profesjonalni wędkarze uczestniczący w siódmym etapie turnieju wędkarskiego w Bay City, w stanie Michigan, na wodach zatoki Saginaw. Oprócz aspektów marketingowych, współpraca ta przyniosła zarówno wzrost liczby zarejestrowanych graczy, jak i wyższe wpływy. Dodatkowo, to partnerstwo zainspirowało zespół do przetestowania nowych formatów wydarzeń w grze. Podjęte działania rozwojowe zaowocowały wzrostem poziomu płatności zarówno w lipcu 2023 r. – 8,0% m/m, jak i w sierpniu o 14,5% m/m.

W drugim kwartale 2023 roku Hunting Clash odnotował płatności w wysokości 24,4 mln PLN. Niższy poziom płatności wynika m.in. z mniejszej liczby nowych lokacji (jedna) w grze w stosunku do pierwszego kwartału 2023 roku (trzy lokacje). Istotny wpływ na te wyniki miało również ograniczenie wydatków marketingowych. Podobnie jak w przypadku Fishing Clash, zespół produktowy skupił się w tym czasie przede wszystkim na rozwoju systemów i rozwiązań wspierających efektywniejszą monetyzację gry oraz na nowych funkcjonalnościach zwiększających zaangażowanie graczy. Dzięki temu udało się zwiększyć liczbę płacących graczy w grze. Efekty tych działań widoczne są w rosnącym poziomie płatności zarówno w lipcu (wzrost o 25% w stosunku do czerwca 2023 r.), jak i w sierpniu 2023 r. – wzrost o 10,1% w stosunku do lipca 2023 r. Wśród nowych funkcjonalności, które pojawiły się w grze warto wymienić dwie: Hunt multiplier oraz Hunt box. Pierwsza z nich jest adresowana dla zaawansowanych graczy, druga natomiast do graczy, którzy rozpoczynają zakupy w grze. Obie funkcjonalności zwiększają zaangażowanie graczy, poprawiają retencję oraz pomagają graczom osiągać lepsze wyniki. Stworzenie każdego z tych rozwiązań oraz przetestowanie jego kolejnych wersji przed wprowadzeniem do gry finalnego rozwiązania zajęło około 2 miesiące. Zespół marketingowy w przypadku obu gier skupia się przede wszystkim na rentowności kampanii reklamowych.

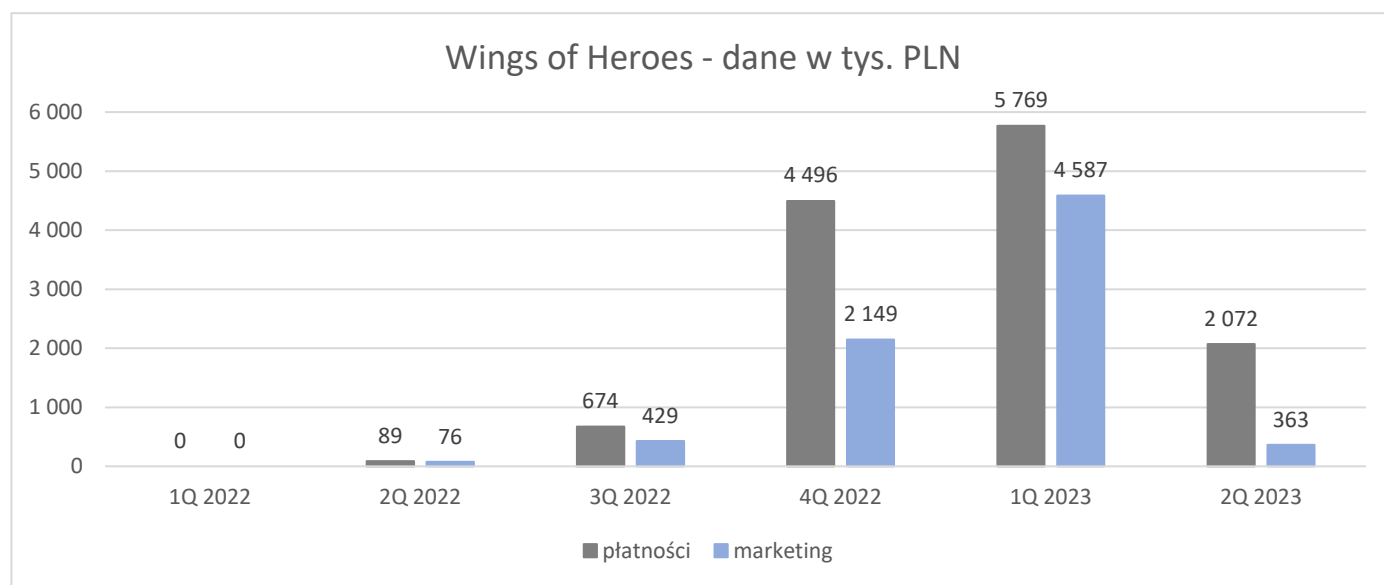


Dla Wings of Heroes drugi kwartał 2023 roku był okresem oceny i weryfikacji podstawowych mechanik gry, a także momentem określenia dalszego kierunku rozwoju produktu. Wiązało się to z gruntowną przebudową wybranych mechanik gry. W drugim

kwartale 2023 roku istotnie ograniczono wydatki marketingowe w Wings of Heroes, co przełożyło się na poziom płatności osiągniętych przez grę oraz wskaźniki zaangażowania. Decyzja o ograniczeniu nakładów na marketing wynika z braku możliwości wydłużenia na obecnym etapie rozwoju gry czasu trwania rozgrywki. Dlatego też priorytetem zespołu w drugim kwartale 2023 roku była przebudowa systemu przygotowująca grę do dalszych zmian, dodanie nowych funkcjonalności, jak i wprowadzenie do gry wydarzeń dla graczy, które zwiększą ich zaangażowanie w grę i pozwolą ją skuteczniej monetyzować. Gra została również istotnie poprawiona pod kątem technicznym, co przełożyło się na większy komfort graczy podczas rozgrywek. Drugi kwartał to także wprowadzenie do gry zmian poprawiających ekonomię tytułu m.in. nowy system ofert, który jest nadal testowany. W tym czasie wprowadzono do gry kolejną, bardziej zaawansowaną wersję systemu umożliwiającego organizowanie wydarzeń w grze. Dzięki temu w drugim kwartale 2023 roku udało się wprowadzić takich wydarzeń w grze sześć. Wnioski z wprowadzenia kolejnej wersji systemu posłużą do wdrożenia ostatecznego systemu do organizacji LiveOps na wzór tego funkcjonującego w Fishing Clash i Hunting Clash. To kolejny krok w kierunku lepszej monetyzacji gry oraz zbudowania lepszego systemu progresji w grze. Dodatkowo, zespół Wings of Heroes uporządkował proces zakupu produktów w grze, dzięki czemu gracze mogą obecnie znaleźć i nabyć wszystkie niezbędne przedmioty, aby pokonywać kolejne poziomy w grze w jednym miejscu w grze.

Dzięki intensywnej pracy zespołu i wprowadzonym zmianom w grze udało się ustabilizować miesięczne wpływy z gry pomimo radykalnego ograniczenia wydatków reklamowych. Pozytywne efekty prac widoczne są w rosnących płatnościach z gry w lipcu 2023 roku (wzrost o 25,3% w stosunku do czerwca 2023 roku) oraz w utrzymaniu ich na zbliżonym poziomie w sierpniu 2023 roku.

W rezultacie podjętych działań poziom płatności grupy Ten Square Games w lipcu 2023 roku wzrósł o 12,5% m/m oraz o 11,0% w sierpniu 2023 r. w stosunku do lipca 2023 r. Istotnie poprawiła się rentowność działalności. Adjusted EBITDA wzrosła w lipcu 2023 r. o 42,2% m/m, a w sierpniu 2023 r. ukształtowała się na poziomie 12,0 mln PLN (wzrost o 23,6% m/m) i był to najwyższy odczyt tego wskaźnika dla bieżącego roku.



## 6. PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER

okres	1Q2022	2Q2022	3Q2022	4Q2022	1Q2023	Q2023
Fishing Clash – MAU* (średnia w okresie)	2 227 455	1 835 612	2 540 524	2 232 582	2 488 370	2 336 456
Hunting Clash – MAU (średnia w okresie)	1 494 746	1 257 463	1 273 923	1 458 084	1 374 262	1 097 983
Evergreen** - MAU (średnia w okresie)	763 829	674 729	771 631	744 403	788 326	808 083

\* 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 dniu 17.04.2023 roku Zarząd Jednostki Dominującej podjął decyzję o skupieniu się na rozwoju głównych produktów Grupy - Fishing Clash, Hunting Clash oraz Wings of Heroes i dopasowaniu struktury zatrudnienia do obecnej sytuacji rynkowej i planów Spółki. W związku z powyższym Spółka zdecydowała o wstrzymaniu dalszych prac deweloperskich w projektach Undead Clash oraz Fishing Masters. Zamknięcie projektów Undead Clash oraz Fishing Masters przez Zarząd skutkowało całkowitym odpisem skapitalizowanych kosztów związanych z produkcją obu gier.

W dniu 20.04.2023 roku w Jednostce Dominującej zostały przeprowadzone zwolnienia grupowe. Jednostka Dominująca rozwiązała umowy ze 105 osobami, w tym 43 zatrudnionymi na podstawie umowy o pracę oraz podjęła decyzję o nieprzedłużaniu wybranych umów z kolejnymi 5 osobami. W zależności od długości trwania stosunku pracy, umowy te zostały rozwiązane z końcem maja, czerwca lub lipca, jednakże od dnia 21.04.2023 roku wszystkie osoby objęte procesem zwolnień grupowych zwolnione zostały z obowiązku świadczenia pracy/usług.

Jednostka Dominująca utworzyła w kwietniu 2023 roku rezerwę związaną ze zwolnieniami grupowymi w wysokości 6,4 mln PLN, z czego 3,3 mln PLN przypada na zamknięte, kapitalizowane projekty – Fishing Masters i Undead Clash.

W okresie od 1 stycznia 2023 roku do 30 czerwca 2023 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 realizowanych w tym obszarze w pierwszej połowie 2023 roku była praca nad własną platformą do sprzedaży produktów w grach z portfolio Grupy. Wraz z końcem lipca 2023 roku taka platforma została udostępniona graczom flagowego tytułu Ten Square Games – Fishing Clash. W trzecim kwartale 2023 roku planowane jest udostępnienie jej także graczom Hunting Clash. Wprowadzenie własnej platformy do sprzedaży produktów w grach wydawanych przez Grupę Ten Square Games pozwoli Spółce ograniczyć koszty prowizji oraz zwiększyć lojalność i zaangażowanie graczy poprzez tworzenie atrakcyjnych cenowo dedykowanych ofert. Dodatkowo, własna platforma sprzedaży umożliwi Ten Square Games cross promocję pomiędzy grami, a także zaoferowanie szerszego wachlarza metod płatności graczom.

Podobnie do lat ubiegłych, nieustannie trwają też prace nad udoskonaleniem zaplecza biznesowego Grupy, ze szczególnym naciskiem na dział Business Intelligence i Research & Development – ciągle doskonalone modele predyktywne i analityczne są kluczowe dla planowania i weryfikacji efektów podejmowanych działań, w tym w zakresie marketingu.

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 i poprawę wyników finansowych.

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

W kwietniu 2023 roku Zarząd Ten Square Games podjął decyzję o rewizji strategii Grupy Ten Square Games. W obliczu zmian na rynku gier mobilnych Zarząd Spółki podjął decyzję, że najlepszym rozwiązaniem dla Grupy będzie koncentracja wokół jej najsilniejszych projektów, które są liderami w swoich kategoriach i dalsze umocnienie pozycji Grupy w tych kategoriach.

W konsekwencji zakończono prace nad projektami, które nie wspierały najważniejszych produktów Grupy stanowiących o jej sukcesie finansowym. Grupa zrezygnowała z eksperymentowania z otwieraniem kolejnych studiów deweloperskich, czy projektów, które wykraczały poza jej specjalizację i unikalne kompetencje, aby nie odciągać uwagi organizacji, jej zespołów i zasobów od rozwoju Fishing Clash, Hunting Clash i Wings of Heroes.

Ambicją Ten Square Games jest powrót jej kluczowych produktów – Fishing Clash i Hunting Clash na ścieżkę wzrostu oraz przyspieszenie procesu skalowania Wings of Heroes. To w opinii Zarządu największe silniki wzrostu wartości w najbliższym czasie. W przypadku dwóch pierwszych gier Grupa skupia się przede wszystkim na poprawie technicznej działania gier oraz jakości jej odbioru przez graczy. Zespół Ten Square Games koncentruje się na rozwoju funkcjonalnościach poprawiających *first user experience* oraz zbudowaniu dodatkowych opcji monetyzacyjnych dla stałych graczy. W przypadku produktów o tak silnej pozycji na rynku i wpływie na wyniki Grupy, nawet minimalna poprawa przekłada się na materialny wzrost wyników Grupy.

W przypadku najnowszej produkcji - Wings of Heroes, główny nacisk został położony na budowę głębi monetizacyjnej i wydłużenie czasu trwania rozgrywki dla gracza. Ambicją Zarządu Ten Square Games jest efektywne wykorzystanie wiedzy i zasobów Grupy, aby udział Rortosa w niszy symulatorów lotów (obecnie około 40%) zwiększyć do poziomów jakie w swoich kategoriach zajmują Fishing Clash i Hunting Clash (około 90%).

Do czasu poprawy parametrów najważniejszych produktów Grupy, Spółka nie będzie rozpoczynała prac nad nowymi projektami.

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

W okresie od 1 lipca 2023 roku do 6 września 2023 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia nieodzwierciedlone w sprawozdaniu finansowym Grupy.

#### **11. WSKAZANIE CZYNNIKÓW, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPŁYW 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 2023 roku Grupa zamierza kontynuować rozwój swojej działalności w dotychczasowych obszarach.

Na wyniki w następnych kwartałach kluczowy wpływ będzie miała poprawa kluczowych parametrów w grach Fishing Clash i Hunting Clash oraz sytuacja na rynku reklamowym. Ewentualna poprawa wyników zarówno w sferze produktowej, jak i marketingowej może istotnie wpłynąć na wyniki kolejnego kwartału. Zwiększający się udział sprzedaży poprzez własny sklep internetowy (TSG Store) może przyczynić się do poprawy wyniku poprzez niższe koszty prowizji pośredników.

Czynnikiem mogącym mieć wpływ na wyniki Grupy w przyszłości będą wyniki nowych gier, w tym w szczególności Wings of Heroes. W krótkoterminowej perspektywie, gra tuż po soft launchu/global launchu często generuje stratę (wydatki marketingowe wyższe niż pierwsze płatności), natomiast w dłuższej perspektywie dobry tytuł powinien przyczynić się do wzrostu wyników Grupy.

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

Czynniki zewnętrzne mogące wpływać na wyniki Grupy to okres trwania (powrót?) pandemii COVID-19, wojna w Ukrainie, potencjalnie wysoka inflacja i spowolnienie gospodarcze, kurs dolara amerykańskiego, pojawienie się na rynku produktów konkurencyjnych do gier Grupy, parametry rynku reklamowego takie jak ceny i podaż wyświetlanych w grach Grupy reklam oraz ceny reklam kupowanych przez Grupę czy zmiana polityki kluczowych platform dystrybucyjnych Google Play, Facebook i Apple wpływająca na zakres i możliwość dystrybucji produktów Grupy.

#### **12. SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ BIZNESU**

Ten Square Games pracuje obecnie nad stworzeniem kompleksowej strategii działań ESG zgodnej z najnowszymi wymogami regulacyjnymi. Spółka w swoich działaniach biznesowych uwzględnia interesy społeczne i ochronę środowiska, a także relacje z różnymi grupami interesariuszy. Spółka systematycznie przeznaczająca część przychodów, aby wspomóc rozwiązywanie istotnych problemów globalnych, zgodnie z wartością "Bądź Częścią Zmiany". Ambicją Zarządu spółki i jej zespołu jest aby jej działalność biznesowa miała pozytywny wpływ na środowisko i budowanie długoterminowej wartości dla wszystkich interesariuszy. Spółka 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.

## **PIERWSZY FILAR – ŚRODOWISKO**

### **1. Kompensacja śladu węglowego**

We współpracy z firmą Planetly, przeanalizowaliśmy i obliczyliśmy ślad węglowy spółki za rok 2021 i 2022. Największy wpływ na nasz ślad węglowy miały podróże służbowe oraz usługi, m.in. usługi marketingowe, reklamowe, badawczo-rozwojowe, szkoleniowe, HR czy finansowe. Mimo to w 2022 roku udało nam się obniżyć nasz ślad węglowy o 13%w stosunku do 2021. Ślad węglowy Ten Square Games S.A. wyniósł w 2022 r. 8,600 T CO<sup>2</sup>E.

Celem środowiskowym Ten Square Games jest zmniejszenie śladu węglowego w czterech obszarach działalności firmy:

1. redukcja emisji CO<sub>2</sub> w procesach i rozwiązaniach we wszystkich biurach Ten Square Games;
2. redukcja emisji CO<sub>2</sub> podczas podróży służbowych;
3. kompensowanie wpływu na środowisko wywieranego przez pracowników i kontrahentów podczas wykonywania obowiązków zawodowych;
4. kompensowanie wpływu na środowisko naturalne wywieranego przez graczy podczas korzystania z produktów Ten Square Games.

### **2. Światowy Dzień Wody**

Spółka Ten Square Games wsparła produkcję filmu „Do ostatniej kropli” autorstwa wielokrotnie nagradzanej dziennikarki i dokumentalistki Ewy Ewart. Dokument ma na celu podniesienie świadomości na temat nadchodzącego kryzysu wody pitnej, a tym samym wywarcie nacisku na decydentów, aby podjęli działania mające na celu jego uniknięcie. Produkcja, wspierana przez Open Eyes Economy Summit, miała swoją premierę w Światowy Dzień Wody (22 marca 2023 roku) w jednej z największych polskich stacji telewizyjnych i była projektem otwierającym późniejsze wydarzenia w grach Ten Square Games z okazji Dnia Ziemi.

### **3. Gren Game Jam**

W 2023 roku Ten Square Games po raz drugi zaproszono do wzięcia udziału w Green Game Jam - inicjatywy ONZ Playing For The Planet, w ramach której światowi producenci gier są zapraszani do wspólnego przedsięwzięcia na rzecz planety z okazji Światowego Dnia Ziemi oraz Światowego Dnia Ochrony Środowiska. Zespół Fishing Clash przygotowały na tą okazję tydzień wyzwań w grze podczas którego gracze ratowali zagrożone gatunki w trzech różnych ekosystemach – Amazonce, Himalajach i Oceanie Indyjskim. Waluta zgromadzona podczas tych wydarzeń przez graczy została przeliczona na realne środki, którymi Ten Square Games zasililo wybrane projekty organizacji Milkywire działającej na rzecz ochrony środowiska.

### **4. Dzień Ziemi w Fishing Clash**

W ramach działań z zakresu odpowiedzialnego biznesu spółka Ten Square Games nawiązała współpracę z PlanetPlay, platformą non-profit działającą na rzecz ochrony klimatu oraz nowozelandzką organizacją pozarządową WAI Wanaka. W ramach tej współpracy zespół Fishing Clash stworzył w grze wydarzenie poświęcone oczyszczeniu wirtualnych dróg wodnych Nowej Zelandii. Celem tego wydarzenia w grze było podniesienie świadomości graczy na temat globalnych problemów związanych z wodą. Podczas wydarzenia gracze mieli za zadanie wyłowić śmieci z nowozelandzkiego łowiska, stopniowo przywracając mu pierwotny wygląd. Dzięki ich zaangażowaniu Ten Square Games przekazała 30 000 dolarów na rozwój projektu Teeny Tiny Truth, który monitoruje ilość mikro plastiku w drogach wodnych Nowej Zelandii.

### **5. Dzień Ziemi w Hunting Clash**

Tradycyjnie z okazji Światowego Dnia Ziemi gracze Hunting Clash zostali zaproszeni do uczestniczenia w dedykowanym wydarzeniu w grze o charakterze ekologicznym, którego celem było podniesienie świadomości ekologicznej. Ten Square Games nawiązało współpracę z PlanetPlay, aby zebrać fundusze na projekt PlanetPlay Hongera w Kenii, który przynosi korzyści zarówno w zakresie poprawy zdrowia lokalnej społeczności, jak i przyczynia się do redukcji emisji dwutlenku węgla. Gracze rozpoczynali grę w skażonej lokalizacji (Tanzania), która została przez nich oczyszczona w trakcie gry oraz przywrócona do pięknego, pierwotnego stanu. Dzięki zaangażowaniu graczy Ten Square Games przekazała 15 000 USD na projekt Hongera. Wydarzenie zjednoczyło graczy Hunting Clash w słusznym celu podczas grania w ich ulubioną grę.

## **DRUGI FILAR – SPOŁECZEŃSTWO**

### **1. Pomoc organizacjom lokalnym**

Ten Square Games stale wspiera lokalne inicjatywy i organizacje, które pomagają w wyrównywaniu szans dzieci i młodzieży, m.in. poprzez działalność edukacyjną, zapewnienie posiłków czy organizację czasu wolnego dla dzieci narażonych na wykluczenie.

### **2. Równość wynagrodzeń**

Kontynuujemy proces poprzez półroczne benchmarki wynagrodzeń (głównie raporty Mercer oraz KornFerry) oraz proces kalibracji pracowników (w ramach istniejących ścieżek rozwojowych - junior, mid, senior, expert. Następnie przeprowadzamy przegląd wynagrodzeń na tych samych poziomach stanowisk. Aktualnie 26% osób na stanowiskach liderekich to kobiety. Celem Spółki jest niwelowanie lub utrzymanie luki płacowej pomiędzy pracownikami różnych płci zatrudnionych w Ten Square Games na poziomie niższym niż w całej polskiej gospodarce.

### **3. Różnorodność i inkluzywność**

W trosce o to, aby budować środowisko pracy równych szans została powołana grupa wolontariuszy Diversity & Inclusion, która pracuje nad stworzeniem planu działań spółki w tym obszarze. W ramach aktywności grupy znalazło się 5 obszarów: równość płci, LGBTQ, zdrowie psychiczne, dywersyfikacja kulturowa oraz osoby pełniące obowiązki opiekuńcze. Grupa przeprowadziła ankietę wśród pracowników i przeanalizowała bieżące potrzeby, tworzy ścieżki realizacji poszczególnych celów i określa czas działań. Równocześnie prowadzone są prace nad stworzeniem polityki spółki w zakresie diversity&inclusion.

### **4. Zdrowie psychiczne pracowników**

Od 2020 roku zapewniamy miesięczne dofinansowanie do terapii dostępne dla wszystkich członków zespołu. Na pakiet opieki psychologicznej składa się sponsoring edukacji i usług terapeutycznych.

## **TRZECI FILAR – ŁAD KORPORACYJNY**

Ten Square Games stosuje dokładne i przejrzyste metody księgowania, unika konfliktu interesów przy wyborze członków Zarządu, nie korzysta z żadnych korzyści majątkowych w celu uzyskania uprzywilejowanego traktowania oraz nie angażuje się w żadne nielegalne praktyki, lecz zapewnia przejrzystość swoich działań. Jako Spółka notowana na GPW, Ten Square Games stosuje w swojej działalności Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW. Obecnie Spółka w 81% realizuje wskazane w dokumencie zasady. Jej ambicją jest większa zgodność ze wskazanymi zasadami, a planem minimum co najmniej utrzymanie tego wyniku w przyszłości.

Dodatkowo, zespół zakończył prace nad Code of Conduct - dokumentem dla graczy, który ma pomóc im ochronić się przed negatywnymi skutkami zbyt długiej aktywności w internecie. Dokument jest poddany wewnętrznej walidacji przed jego przekazaniem użytkownikom..

Zespół korzystając ze wsparcia ekspertów zewnętrznych rozpoczął prace nad kompleksową strategią działań ESG obejmującą długofalowy plan redukcji CO2 oraz analizę zagrożeń i szans dla spółki związanych ze zmianami klimatu.

Spółka jest członkiem organizacji działających na rzecz ochrony klimatu: United Nations Global Compact, Leaders for Climate Action, Fair Play Alliance oraz Playing for the Planet.

Po raz trzeci z rzędu spółka ukończyła raport środowiskowy dla CDP - organizacji, która prowadzi globalny system ujawniania informacji dla inwestorów, firm, miast, stanów i regionów.

Wydatki związane ze wspieraniem kultury, sportu, instytucji charytatywnych, mediów, organizacji społecznych oraz związków zawodowych poniesione w pierwszym półroczu 2023 roku i opisane powyżej prezentują poniższe tabele:

typ wydatków	01.01.2023 - 30.06.2023	01.01.2022 - 30.06.2022
działalność środowiskowa	359 135	789 162
działalność sponsoringowa	172 137	19 680
działalność charytatywna	39 230	1 116 828
w tym wsparcie Ukrainy	0	1 000 000
działalność sportowa	11 944	8 774
działalność edukacyjna	5 691	7 500
<b>RAZEM</b>	<b>588 137</b>	<b>1 941 944</b>

organizacja	01.01.2023 - 30.06.2023	01.01.2022 - 30.06.2022
Sphaira Innovation AG	152 510	0
Milkywire AB	118 836	0
Tech to the Rescue Foundation	71 204	67 751
DevGAMM LLC	57 972	0
Fundacja Gospodarki i Administracji Publicznej	30 000	0
Polskie Centrum Pomocy Międzynarodowej	0	500 000
Polska Misja Medyczna	0	500 000
Planetly GmbH	0	494 159
Ecosia GmbH	0	295 033
Pozostałe	157 615	85 001
<b>RAZEM</b>	<b>588 137</b>	<b>1 941 944</b>

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

W Grupie Kapitałowej Ten Square Games S.A. na dzień 30.06.2023 r. oraz na dzień 6.09.2023 r. nie występują umowy, w wyniku których w przyszłości mogą nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

**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 30.06.2023 r. oraz na dzień 6.09.2023 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 2023 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 2023 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 styczniu 2022 roku Jednostka Dominująca przeprowadziła skup akcji własnych. Łączna liczba nabytych wyniosła 70.000 akcji i odpowiada 70.000 głosom na Walnym Zgromadzeniu Spółki; co stanowi 0,96 % udziału w kapitale zakładowym Spółki i 0,96 % w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. Średnia jednostkowa cena nabycia akcji własnych wyniosła 266,04 zł. Akcje zostały nabyte za łączną kwotę 18.623.013,60 zł.

Nabyte w ramach transakcji akcje mogą zostać (i) umorzone (umorzenie dobrowolne), (ii) wymienione na akcje lub udziały w toku dokonywanych przez Spółkę przejęć (iii) rozdysponowane przez Zarząd Spółki w inny dopuszczalny prawem sposób, z uwzględnieniem potrzeb wynikających z prowadzonej działalności.

Na dzień publikacji niniejszego raportu Jednostka Dominująca zdecydowała o przeznaczeniu 8.500 akcji własnych na program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników Grupy Kapitałowej. Dla pozostałych akcji, tj. 61.500 akcji nie zdecydowano o ich dalszym przeznaczeniu.

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

2. Instrumenty finansowe w zakresie przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń:

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

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.  
za I półrocze 2023 roku

---

funkcja	imię i nazwisko	data	podpis
Prezes Zarządu	Andrzej Ilczuk	6.09.2023	
Członek Zarządu	Janusz Dziemidowicz	6.09.2023	
Członek Zarządu	Magdalena Jurewicz	6.09.2023	