

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI TRUE
GAMES SYNDICATE S.A.
ZA OKRES OD DNIA 01.01.2022 R. DO DNIA 31.12.2022 R.**

Warszawa, dnia 17 marca 2023 r.

INFORMACJE OGÓLNE

Firma TRUE GAMES SYNDICATE SPÓŁKA AKCYJNA

Skrót firmy	TRUE GAMES SYNDICATE S.A.
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa
Adres poczty elektronicznej	kontakt@truegamesyndicate.pl
Strona internetowa	www.truegamesyndicate.pl
Telefon	-
Faks	-
NIP	6751414604
REGON	120921780
Sąd rejestrowy	SĄD REJONOWY DLA M.ST. WARSZAWY W WARSZAWIE, XIII WYDZIAŁ GOSPODARCZY KRAJOWEGO REJESTRU SĄDOWEGO
KRS	0000399586

TRUE GAMES SYNDICATE S.A. (dalej również jako „Spółka” lub „Emitent”) została utworzona na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 7 września 2011 r. przed notariuszem Jarosławem Górką z Kancelarii Notarialnej w Wieliczce, Rep. A 2929/2011. Czas trwania Spółki jest nieograniczony. Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (tj. Dz. U. z 2020 r., poz. 1526 ze zm.).

1. Organy Spółki w okresie od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.:

Zarząd:

- 1) Patryk Jasiński – Prezes Zarządu – w okresie od 01 stycznia 2022 roku do 01 lutego 2022 roku;
- 2) Szymon Westfal – Prezes Zarządu w okresie od 02 lutego 2022 roku do 10 listopada 2022 roku;
- 3) Paweł Hekman – Członek Zarządu w okresie od 04 listopada 2022 roku do 13 listopada 2022 roku;
- 4) Paweł Hekman – Prezes Zarządu w okresie od 14 listopada 2022 roku 31 grudnia 2022 roku.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. skład Zarządu przedstawiał się zatem następująco:
Paweł Hekman – Prezes Zarządu.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu rocznego skład Zarządu przedstawia się następująco:
Paweł Hekman – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

- 1) Marcin Kraszewski – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2022 roku do 31 grudnia 2022 roku;
- 2) Wojciech Iwaniuk – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2022 roku do 31 grudnia 2022 roku;
- 3) Mateusz Wcześniak Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2022 roku do 23 czerwca 2022 roku;
- 4) Wojciech Sosnowski – Przewodniczący Rady Nadzorczej w okresie od 1 stycznia 2022 roku do 31 grudnia 2022 roku;
- 5) Dariusz Wais – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2022 roku do 19 grudnia 2022 roku;
- 6) Piotr Ptaszyński – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2022 roku do 31 grudnia 2022 roku;
- 7) Karol Wenus – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2022 roku do 31 grudnia 2022 roku;
- 8) Krzysztof Miłaszewski – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 28 lipca 2022 roku do 31 grudnia 2022 roku.

Na dzień 31 grudnia 2022 roku skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Marcin Kraszewski – Członek Rady Nadzorczej;
- 2) Wojciech Iwaniuk – Członek Rady Nadzorczej;
- 3) Krzysztof Miłaszewski – Członek Rady Nadzorczej;
- 4) Wojciech Sosnowski –Przewodniczący Rady Nadzorczej;
- 5) Piotr Ptaszyński – Członek Rady Nadzorczej
- 6) Karol Wenus – Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu rocznego skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Marcin Kraszewski – Członek Rady Nadzorczej;
- 2) Wojciech Iwaniuk – Członek Rady Nadzorczej;
- 3) Krzysztof Miłaszewski – Członek Rady Nadzorczej;
- 4) Wojciech Sosnowski –Przewodniczący Rady Nadzorczej;
- 5) Piotr Ptaszyński – Członek Rady Nadzorczej
- 6) Karol Wenus – Członek Rady Nadzorczej.

2. Akcjonariat

Wartość kapitału zakładowego Spółki na dzień bilansowy wynosiła 1.900.623,60 złotych. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się 19.006.236 akcji o wartości 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, w tym:

- a) 600.000 (sześćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A
- b) 1.400.000 (jeden milion czterysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B
- c) 179.000 (sto siedemdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C
- d) 626.718 (sześćset dwadzieścia sześć tysięcy siedemset osiemnaście) akcji zwykłych na okaziciela serii D
- e) 1.450.000 (jeden milion czterysta pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E
- f) 3.150.000 (trzy miliony, sto pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F
- g) 7.300.000 (siedem milionów trzysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G

- h) 4.300.518 (cztery miliony trzysta tysięcy pięćset osiemnaście tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii H.

Na dzień 31 grudnia 2022 roku struktura akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

L.p.	Imię i nazwisko (firma)	Ilość akcji	Udział % w kapitale	Ilość posiadanych głosów na WZ	Udział % w głosach na WZ
1.	Movie Games S.A.	5 183 000	27,27%	5 183 000	27,27%
2.	Pozostali	13 823 236	72,73%	13 823 236	72,73%
Razem		19 006 236	100%	19 006 236	100%

Do emisji akcji serii G doszło w związku z połączeniem Emitenta ze spółką True Games S.A. Połączenie zostało przeprowadzone na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) KSH poprzez przeniesienie całego majątku spółki przejmowanej True Games S.A. w zamian za 7.300.000 (siedem milionów trzysta tysięcy) sztuk nowo emitowanych akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, o wartości emisyjnej w przybliżeniu 2,05 zł (dwa złote i pięć groszy) każda akcja w kapitale zakładowym Emitenta. Nadwyżka wartości emisyjnej nad nominalną akcji Spółki, tj. kwota 14.235.000,00 zł została przekazana na kapitał zapasowy Spółki.

Do emisji akcji serii H doszło w związku z podjęciem przez Zarząd Emitenta uchwały w sprawie ustalania parametrów emisji akcji serii H emitowanych na podstawie uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 28 lipca 2022 r. w sprawie "podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii H w trybie subskrypcji zamkniętej (tj. z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy). Skutecznie objęte i w pełni pokryte wkładami pieniężnymi zostało 4.300.518 akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda, to jest o łącznej wartości nominalnej 430.051,80. Łączna kwota pozyskana w drodze emisji wyniosła 645.077,70 zł, z czego na kapitał zakładowy przeznaczone zostało 430.051,80 zł, zaś kwota 215.025,90 zł przeznaczona została na kapitał zapasowy.

3. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki w okresie od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.

Aktem notarialnym z dnia 15 lutego 2021 r. sporządzonym przed notariuszem Grażyną Płaczek, prowadzącą Kancelarię Notarialną w Krakowie, Rep. A. 1629/2021 Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki przyjęło poniższy przedmiot działalności:

- 1) PKD 58.21.Z – DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA W ZAKRESIE GIER KOMPUTEROWYCH

- 2) PKD 62.01.Z – DZIAŁALNOŚĆ ZWIĄZANA Z OPROGRAMOWANIEM
- 3) PKD 47.91.Z – SPRZEDAŻ DETALICZNA PROWADZONA PRZEZ DOMEK SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ LUB INTERNET
- 4) PKD 58.19.Z – POZOSTAŁA DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA
- 5) PKD 18.20.Z – REPRODUKCJA ZAPISANYCH NOŚNIKÓW INFORMACJI
- 6) PKD 32.40.Z – PRODUKCJA GIER I ZABAWEK
- 7) PKD 47.65.Z – SPRZEDAŻ DETALICZNA GIER I ZABAWEK PROWADZONA W WYSPECJALIZOWANYCH SKLEPACH
- 8) PKD 77.40.Z – DZIERŻAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ I PODOBNYCH PRODUKTÓW, Z WYŁĄCZENIEM PRAC CHRONIONYCH PRAWEM AUTORSKIM
- 9) PKD 63.12.Z – DZIAŁALNOŚĆ PORTALI INTERNETOWYCH
- 10) PKD 63.11.Z – PRZETWARZANIE DANYCH; ZARZĄDZANIE STRONAMI INTERNETOWYMI (HOSTING) I PODOBNA DZIAŁALNOŚĆ

4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2022.

Działalność Spółki

W dniu 12 stycznia 2022 roku odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta, podczas którego podjęta została uchwała nr 3 w sprawie połączenia Emitenta ze spółką True Games spółka akcyjna z siedzibą w Warszawie, wyrażenia zgody na proponowane zmiany statutu Spółki oraz w sprawie ubiegania się o wprowadzenie akcji serii G do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu. Połączenie zostało przeprowadzone na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) KSH poprzez przeniesienie całego majątku spółki przejmowanej True Games S.A. w zamian za 7.300.000 (siedem milionów trzysta tysięcy) sztuk nowo emitowanych akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, o wartości emisyjnej w przybliżeniu 2,05 zł (dwa złote i pięć groszy) każda akcja w kapitale zakładowym Emitenta. Planowane jest wprowadzenie Akcji serii G do Alternatywnego Systemu Obrotu w ramach rynku akcji NewConnect. Na skutek połączenia spółek doszło do podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta z kwoty 740.571,80 zł do kwoty 1.470.571,80 zł, tj. o kwotę 730.000,00 zł.

Połączenie spółek zostało wpisane do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 14.03.2022 roku.

Nadwyżka wartości emisyjnej nad nominalną akcji Spółki, tj. kwota 14.235.000,00 zł została przekazana na kapitał zapasowy Spółki. Łącznie kapitał własny zwiększył się o kwotę 14.965.000,00 zł zgodnie w wyceną spółki True Games S.A. przygotowaną do planu połączenia. Wartość godziwa przejętej spółki wynosi 15.000.000,00, zł zaś wartość firmy wynosi 15.503.102,02 zł.

Zawarcie umowy na produkcję gry ze spółką Pyramid Games S.A.

W dniu 16 marca 2022 r., pomiędzy Emitentem a Pyramid Games S.A. z siedzibą w Lublinie (dalej: Pyramid Games), została zawarta umowa (dalej: Umowa) na produkcję gry typu symulator o roboczym tytule "District" (dalej: Gra). Na podstawie Umowy Pyramid Games zobowiązany jest do stworzenia Gry w wersji na PC, natomiast Spółka zobowiązana jest do komercjalizacji Gry. Wysokość wynagrodzenia oraz pozostałe zapisy Umowy (w tym dotyczące kar umownych) nie odbiegają od stosowanych

powszechnie standardów rynkowych. Właścicielem autorskich praw majątkowych do Gry będzie Emitent. Planowany termin ukończenia Gry to 2024 rok.

Spółka może wypowiedzieć Umowę w terminie 3 miesięcy od:

- 1) opóźnienia w realizacji harmonogramu wynikającego z winy Pyramid Games przekraczającego 45 dni kalendarzowych;
- 2) bezskutecznego upływu terminu wyznaczonego przez Spółkę do dokonania poprawek lub uzupełnień w Grze, jeżeli do momentu upłynięcia terminu nie było kontaktu z Wykonawcą i nie zostały podjęte osobne ustalenia w tej kwestii;
- 3) nieuzyskania wystarczającego poziomu wishlisty po publikacji teasera na minimalnym poziomie 6.000 w ciągu 30 dni od publikacji trailera oraz nieotrzymaniu pozytywnego feedbacku od graczy. Realizacja współpracy/produkcji Gry postępuje zgodnie z przewidzianym harmonogramem. Obecnie trwają prace nad pre-produkcją.

Zmiany w składzie Zarządu

W dniu 24 stycznia 2022 roku Pan Patryk Jasiński złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Emitenta ze skutkiem na dzień 01 lutego 2022 roku. Następnie Rada Nadzorcza w dniu 01 lutego 2022 roku podjęła uchwałę nr 3 w sprawie powołania Pana Szymona Westfal do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu.

Zawarcie umowy z firma audytorską

W dniu 16 lutego 2022 roku Emitent zawarł umowę z firmą audytorską Eureka Auditing sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, KRS: 0000183841 na przeprowadzenie badania sprawozdań finansowych Emitenta za rok obrotowy 2021 i 2022.

Zawarcie umowy koprodukcyjnej

W dniu 29 kwietnia 2022 roku Zarząd Spółki, w wykonaniu umowy o współpracy z Inwestorem z dnia 01 grudnia 2021 roku, zawarł z Inwestorem umowę koprodukcyjną w przedmiocie częściowego sfinansowania kosztu wykonania, a następnie wydania gry pod tytułem District. W ramach umowy zawarty został zapis o wstępnym opracowaniu preprodukcji gry, która zostanie opublikowana na platformie dystrybucji gier Steam, dzięki czemu Spółka i Inwestor dokonają analizy popytu, pozwalającego na podjęcie decyzji o produkcji pełnej wersji gry. W zamian za wkład finansowy Inwestor ma zagwarantowane prawo do pobierania wynagrodzenia prowizyjnego uzależnionego od przychodów generowanych przez grę. Inwestor nie ma gwarancji zwrotu wniesionego wkładu. Według najlepszej wiedzy Emitenta warunki Umowy są rynkowe. Wysokość wynagrodzenia prowizyjnego oraz pozostałe zapisy umowy (w tym dotyczące kar umownych) nie odbiegają od stosowanych powszechnie standardów rynkowych. Właścicielem autorskich praw majątkowych do gry pozostaje Emitent.

Zapowiedź gry

W dniu 23 czerwca 2022 roku Spółka dokonała prezentacji zapowiedzi gry „Prison King” (poprzednia robocza nazwa „Project Castle”) poprzez opublikowanie karty produktu i trailera gry na platformie Steam. Emitent określił termin premiery w/w gry na Q3/Q4 2023 roku.

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

W dniu 22 czerwca 2022 roku Pan Mateusz Wcześniak złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Emitenta ze skutkiem na dzień koniec 23 czerwca 2022 roku. Następnie w dniu 28 lipca 2022 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie powołania Pana Krzysztofa Miłaszewskiego do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej

Przyjęcie Strategii Spółki

W dniu 28 czerwca 2022 roku Emitent przyjął Strategię Rozwoju True Games Syndicate S.A. na lata 2022 r. – 2024 r. co do zakresu prowadzenia swojej działalności w branży gamingowej.

Głównymi filarami realizacji strategii są:

- produkcja gier tzw. „symulatorów” stanowiących rodzaj gry komputerowej, której zadaniem jest imitacja wrażenia różnych doznań, jakie człowiek doznaje w codziennej rzeczywistości. Gry będą opierały się na tematyce „ulicznej”,
- wydawanie gier na rynku globalnym, na platformach cyfrowych.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki

W dniu 30 czerwca 2022 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, podczas którego zostało zatwierdzone sprawozdanie finansowe Spółki za 2021 rok, sprawozdanie Zarządu z działalności za 2021 rok, a także została podjęta uchwała w sprawie pokrycia straty oraz udzielenia absolutorium członkom Zarządu i Rady Nadzorczej. Ponadto podjęte zostały uchwały w sprawie zatwierdzenia sprawozdania finansowego i sprawozdania Zarządu z działalności za 2021 rok spółki True Games S.A., pokrycia straty netto oraz udzielenia absolutorium członkom Zarządu i Rady Nadzorczej True Games S.A. (spółki przejętej przez True Games Syndicate S.A.).

Podwyższenie kapitału zakładowego

W dniu 28 lipca 2022 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii H w trybie subskrypcji zamkniętej (tj. z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy), ustalenia dnia 11.08.2022 roku jako dzień prawa poboru akcji serii H, wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect oraz zmiany Statutu Spółki. Na mocy w/w uchwały dokonano podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 1.470.571,80 zł do kwoty nie mniejszej niż 1.470.571,90 zł i nie większej niż 3.676.429,50 zł, tj. o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł i nie większą niż 2.205.857,70 zł, poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii H w liczbie nie mniejszej niż 1 i nie większej niż 22 058 577. Cena emisyjna jednej akcji serii H została ustalona na poziomie 0,15 zł.

Informacja o przyjęciu uchwały Zarządu Emitenta w sprawie ustalenia parametrów emisji akcji serii H

W dniu 5 sierpnia 2022 roku Zarząd Emitenta podjął uchwałę w sprawie ustalenia parametrów emisji akcji serii H ("Uchwała"), emitowanych na podstawie uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 28 lipca 2022 r. w sprawie "podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii H w trybie subskrypcji zamkniętej (tj. z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy), ustalenia dnia 11.08.2022 roku jako dzień prawa poboru akcji serii H, wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect oraz zmiany Statutu Spółki. Na podstawie Uchwały przyjęto cenę emisyjną serii H na poziomie 0,15 zł (piętnaście groszy) każda akcja, co przy średnim kursie 4,7230 EUR/PLN opublikowanym przez NBP w dniu poprzedzającym dzień ustalenia ceny emisyjnej (tj. w dniu 4 sierpnia 2022 r.) implikuje maksymalną wartość wpływów brutto Spółki z oferty publicznej akcji serii H na terytorium Unii Europejskiej w wysokości 700.568,82 EUR.

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

W dniu 28 lipca 2022 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie powołania Pana Krzysztofa Miłaszewskiego do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. W dniu 19 grudnia 2022 roku Spółka otrzymała od Pana Dariusza Wais rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Emitenta ze skutkiem na koniec dnia 19 grudnia 2022 roku. Jako powód rezygnacji zostały wskazane względy osobiste.

Zmiana adresu siedziby

Dnia 1 września 2022 roku Zarząd podjął uchwałę o zmianie adresu siedziby Spółki, zgodnie z którą dotychczasowy adres siedziby (ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa) uległ zmianie na adres: ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa.

Zmiany Zarządu

Rada Nadzorcza Emitenta podjęła w dniu 4 listopada 2022 r. uchwałę w sprawie powołania z dniem 4 listopada 2022 roku Pana Pawła Hekmana na Członka Zarządu Spółki. W dniu 10 listopada 2022 roku Pana Szymon Westfal złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Emitenta z końcem dnia 10 listopada 2022 roku. Jako powód rezygnacji Pan Westfal wskazał przyczyny osobiste i zdrowotne. Rada Nadzorcza Emitenta podjęła w dniu 14 listopada 2022 roku uchwałę w sprawie powierzenia z dniem 14 listopada 2022 roku Panu Pawłowi Hekmanowi funkcji Prezesa Zarządu Spółki.

Sytuacja z Flint Arts Sp. z o.o.

W związku z komunikatem dotyczącym projektu Night Club Manager: Violet Vibe wydanym na platformie Facebooku w dniu 28 października 2022 roku przez Flint Arts sp. z o.o. („Flint Arts”), Emitent informował, iż prowadził rozmowy z Flint Arts w celu wyjaśnienia wszelkich okoliczności związanych z ww. komunikatem. Flint Arts nie wykonał prac nad projektem w należyty sposób, ponadto nie przekazał wersji demo gry, co w ocenie Emitenta wiązało się z bezzasadnością wystawionych faktur przez partnera z tytułu realizacji kamieni milowych określonych w umowie.

Zmiana Statutu Spółki

W dniu 25 października Zarząd Emitenta przekazał do informacji publicznej podsumowanie subskrypcji akcji serii H, na podstawie złożonych zapisów, skutecznie objęte i w pełni pokryte wkładami pieniężnymi zostało 4.300.518 akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda, to jest o łącznej wartości nominalnej 430.051,80. Łączna kwota pozyskana w drodze emisji wyniosła 645.077,70 zł, z czego na kapitał zakładowy przeznaczone zostaje 430.051,80 zł, zaś kwota 215.025,90 zł przeznaczona zostaje na kapitał zapasowy. Liczba osób, którym przydzielono instrumenty finansowe w ramach przeprowadzonej subskrypcji lub sprzedaży w poszczególnych transzach wynosi 163. W związku z powyższym Zarząd w dniu 17 października 2022 dookreślił § 7 ust. 1 Statutu Spółki, który otrzymał następujące brzmienie:

„§7

1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 1.900.623,60 zł (jeden milion dziewięćset tysięcy sześćset dwadzieścia trzy złote 60/100) i dzieli się na 19.006.236 (dziewięćnaście milionów sześć tysięcy dwieście trzydzieści sześć) akcji o wartości nominalnej po 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, w tym:
 - a) 600.000 (sześćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A
 - b) 1.400.000 (jeden milion czterysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B
 - c) 179.000 (sto siedemdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C

- d) 626.718 (sześćset dwadzieścia sześć tysięcy siedemset osiemnaście) akcji zwykłych na okaziciela serii D
- e) 1.450.000 (jeden milion czterysta pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E
- f) 3.150.000 (trzy miliony, sto pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F
- g) 7.300.000 (siedem milionów trzysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G
- h) 4.300.518 (cztery miliony trzysta tysięcy pięćset osiemnaście) akcji zwykłych na okaziciela serii H."

Rozwiązanie umowy z Autoryzowanym Doradcą

W dniu 19.12.2022 roku Emitent wypowiedział umowę z dnia 27.09.2021 roku z EQ1 sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej: "EQ1") w zakresie pełnienia przez EQ1 funkcji Autoryzowanego Doradcy dla Spółki, za jednomiesięcznym okresem wypowiedzenia na koniec miesiąca kalendarzowego. Zakończenie obowiązywania umowy nastąpiło dnia 31.01.2023 roku.

Zawarcie umowy z Autoryzowanym Doradcą w zakresie wprowadzenia akcji serii H do obrotu w ASO oraz współdziałania przy wypełnianiu obowiązków

Zarząd True Games Syndicate S.A. w dniu 19 grudnia 2022 roku przekazał do informacji publicznej, że podpisana została umowa na świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze spółką INC S.A. z siedzibą w Poznaniu w zakresie:

1. wprowadzenia do obrotu w ASO na rynku NewConnect wyemitowanych i dotychczas niewprowadzonych akcji serii H Emitenta,
2. bieżącego współdziałania z Emitentem w zakresie wypełniania obowiązków informacyjnych.

Umowa weszła w życie z chwilą jej podpisania, z zastrzeżeniem, iż bieżące współdziałanie Autoryzowanego Doradcy z Emitentem w zakresie wypełniania obowiązków informacyjnych wejdzie w życie z dniem 01 lutego 2022 roku.

5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu roku obrotowego do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.

Odstąpienie przez Spółkę od umowy z Flint Arts Sp. z o.o. na produkcję gry NightClub Manager: Violet Vibe

Zarząd True Games Syndicate S.A. ("Spółka") poinformował że w dniu 8 lutego 2023 roku Spółka, korzystając z uprawnienia umownego, złożyła oświadczenie o odstąpieniu od umowy o wykonanie dzieła i przeniesienie autorskich praw majątkowych z dnia 17 marca 2021 roku obejmującej produkcję gry pod tytułem: NightClub Manager: Violet Vibe "Umowa" zawartej z Flint Arts Sp. z o.o. "Flint Arts". Zgodnie z postanowieniami Umowy w przypadku wskazanego wyżej odstąpienia od Umowy Spółka zachowuje całość autorskich praw majątkowych do wszystkich elementów gry.

Skorzystanie przez Spółkę z prawa do odstąpienia od Umowy zostało spowodowane tym, że opóźnienia ze strony Flint Arts w realizacji harmonogramu ustalonego Umową przekraczają określone Umową okresy. Opóźnienia te wynikają z winy Flint Arts, gdyż Flint Arts nie wykonało przedmiotu Umowy w terminach i na zasadach określonych w harmonogramie stanowiącym załącznik do Umowy. Flint Arts zaprzestało wykonywania Umowy żądając od Spółki zapłaty za nieprawidłowo wykonane i nieodebrane przez Spółkę dwa kamienie milowe w stosunku do których Spółka zgłosiła liczne błędy, podczas gdy w Umowie strony uzgodniły, iż zapłata dla Flint Arts należy się w przypadku prawidłowego wykonania

kamieni milowych oraz ich odebrania przez Spółkę. Takie stanowisko Flint Arts spowodowało, że Flint Arts nie zrealizowało przedmiotu Umowy zgodnie z jej postanowieniami. Mimo podejmowanych przez Spółkę kilkukrotnych prób rozwiązania zaistniałej sytuacji korespondencja pisemna, mailowa, rozmowy telefoniczne Flint Arts nie dokończyło realizacji Umowy przekraczając określone w harmonogramie terminy.

Wraz z odstąpieniem od Umowy Spółka wezwała Flint Arts do zapłaty na rzecz Spółki kar umownych związanych z nieprawidłowym wykonaniem Umowy oraz ze zwłoką w jej realizacji, w łącznej kwocie 90.000,00 złotych. Spółka wskazuje, że realizacja NightClub Manager: Violet Vibe jest obecnie zawieszona. Spółka jest w trakcie zmiany swojej strategii działania która to zostanie opublikowana w odrębnym raporcie bieżącym oraz budowania wewnętrznego zespołu. Po realizacji tych działań Zarząd Spółki biorąc pod uwagę istniejące trendy rynkowe podejmie decyzję co do kontynuowania realizacji tej gry.

Odstąpienie przez Spółkę od umowy z Flint Arts Sp. z o.o. na produkcję gry Prison King

Zarząd True Games Syndicate S.A. "Spółka" przekazał do informacji publicznej, że w dniu 8 lutego 2023 roku Spółka, korzystając z uprawnienia ustawowego określonego w Kodeksie Cywilnym, złożyła oświadczenie o odstąpieniu od umowy o wykonanie dzieła i przeniesienie autorskich praw majątkowych z dnia 17 sierpnia 2021 roku obejmującej produkcję gry „Prison King” wcześniej zwana jako „Projekt Castle”; dalej jako "Umowa" zawartej z Flint Arts Sp. z o.o. "Flint Arts".

Przyczyną odstąpienia od Umowy jest okoliczność, że Flint Arts opóźnia się z wykonaniem Umowy tak dalece, że nie jest prawdopodobne, żeby zdołało ją ukończyć w czasie umówionym tj. zgodnym z ustalonym przez Strony harmonogramem stanowiącym załącznik do Umowy. Skorzystanie przez Spółkę ze wskazanego wyżej ustawowego prawa do odstąpienia od Umowy powoduje, że Umowa uznawana jest za niezawartą, co oznacza, że strony obowiązane są zwrócić sobie wszystko to co dotychczas świadczyły. W związku z powyższym wraz z odstąpieniem od Umowy Spółka wezwała Flint Arts do zapłaty na rzecz Spółki kwoty w wysokości 413.280,00 zł tytułem zwrotu całości uiszczonych przez Spółkę na rzecz Flint Arts wynagrodzenia na podstawie Umowy. Spółka wskazuje, że ze względu na skutek odstąpienia od Umowy realizacja gry Prison King została anulowana.

Zawarcie przez Spółkę umowy z Movie Games S.A. na wykonanie dodatku Narcos do gry Drug Dealer Simulator

Zarząd True Games Syndicate S.A. ("Spółka") poinformowała, że w dniu 8 lutego 2023 Spółka zawarła z Movie Games S.A. "Movie Games" umowę o dzieło wraz z przeniesieniem praw autorskich na mocy której Spółka wykona dodatek „Narcos” do gry Drug Dealer Simulator na platformę PC "Umowa". Warunkiem wejścia w życie wskazanej wyżej Umowy jest finalizacja przez Movie Games aneksu do umowy na udzielenie licencji do marki "Narcos", umożliwiającego wykorzystanie tej marki do wyprodukowania dodatku „Narcos” do pierwszej części gry Drug Dealer Simulator oraz w którym jako podwykonawca zostanie wskazana Spółka. Zgodnie z Umową udział Spółki w zysku ze sprzedaży dodatku, po odliczeniu kosztów dystrybucji dodatku na platformach dystrybucji _Steam, Epic i GOG_ oraz opłat licencyjnych uiszczanych przez Movie Games na rzecz licencjodawcy marki „Narcos”, wyniesie 20%. Marketing gry będzie prowadzony przez Movie Games.

Umowa weszła w życie w dniu 17 lutego 2023 roku.

6. Przewidywany rozwój jednostki

True Games Syndicate S.A. jest spółką prowadzącą działalność na rynku gier wideo oraz specjalizującą się w produkcji gier na różne platformy, tj. gier na komputery PC oraz gier na konsole (Nintendo Switch,

PlayStation 4 oraz Xbox One). Spółka jest producentem gier sprzedawanych w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, w szczególności Steam, Playstation Store, Xbox Store oraz Nintendo Store, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie. Zaktualizowana strategia rozwoju nakreślona przez nowy Zarząd Spółki na lata 2023 i 2024 zakłada podtrzymanie koncepcji produkcji gier wideo opartych na portfolio realistycznych produkcji bazujących na grach symulacyjnych z widoku FPP (perspektywa pierwszej osoby).

Jednocześnie dojdzie do zacieśnienia relacji z kluczowym partnerem Emitenta - spółką Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie. Relacja ta skutkować będzie wsparciem w postaci zlecenia produkcji a także w sytuacjach, kiedy okaże się to niezbędne również kofinansowaniem tychże produkcji. Emitent będzie w takiej sytuacji dzielił się zyskami na podstawie: umowy koinwestycyjnej, umowy wydawniczej i ewentualnego udzielania licencji. Ponadto nowa strategia Emitenta zakłada rozbudowę własnego zespołu, w celu uniezależnienia się od zewnętrznych deweloperów. Spółka zakłada wyprodukowanie dodatku „Narcos” do pierwszej części gry Drug Dealer Simulator wersji demo gry oraz premierę pełnej wersji w 2023 roku. Dynamiczne ukończenie gry będzie, zaś możliwe dzięki wykorzystaniu wielu powstałych już assetów.

7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w okresie sprawozdawczym nie prowadziła działalności w ramach badań oraz rozwoju.

8. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Spółka nie osiągnęła przychodów ze sprzedaży produktów w 2022 roku.

Usługi obce wyniosły w 2022 r roku 225.989,22 zł

Strata netto Spółki za rok 2022 r. wyniosła 2.707.202,58 zł.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 14.932.488,92 zł.

Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowi wartość firmy w kwocie 13.177.636,70 zł, pozostała wartość to zaliczki na wartości niematerialne i prawne w 1 194 577,25 zł.

Poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2022 roku wynosił 1.437.825,82 zł.

Wartość kapitałów własnych na dzień 31 grudnia 2022 roku wyniosła 13.183.050,25 zł.

9. Informacje dotyczące nabyciu udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia

Spółka nie nabywała akcji własnych w roku obrotowym 2022.

10. Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

11. Czynniki ryzyka dla Spółki:

Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Emitenta. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Emitent. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Emitent. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką wzrostu. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obarczony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź ulegnie załamaniu. Należy wziąć pod uwagę, iż Emitent nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmienią swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałooby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Poziom zainteresowania produktami Spółki zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych. Ze względu na mocno konkurencyjny charakter branży Spółki o uwagę użytkowników zabiegają producenci różnorodnych gier i platform. Sam rynek cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje zatem realne ryzyko wydania przez Spółkę produktu, który nie spotka się zainteresowaniem odbiorców, gdyż z różnych względów nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być np. tematyka gry nieodpowiadająca obecnym zainteresowaniom potencjalnych graczy, zbyt słaba jakość gry bądź niedostosowanie do różnych platform.

Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek Spółki skorelowany jest z rozwojem rynku nowych technologii i nośników i charakteryzuje się dużą dynamiką wprowadzania nowych rozwiązań elektronicznych, artystycznych i funkcjonalnych, a

także brakiem standaryzacji. Dynamiczny rozwój nowych technologii takich jak np. rzeczywistość wirtualna i rozszerzona wymusza nieustanne dostosowywanie produkowanych gier do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie należy wykluczać sytuacji, w której gry zaproponowane przez Spółkę nie będą spełniały oczekiwań użytkowników, związanych z najnowszymi dostępnymi dla nich technologiami, a cały projekt okaże się nierentowny i w konsekwencji niekorzystnie wpłynie na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry.

Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy korzystanych instrumentów finansowych. Spółka prowadzi działalność mając na uwadze optymalne rozwiązania prowadzących do możliwej redukcji kosztu przewalutowania. Spółka podejmuje działania mające na celu redukcję ryzyka związanego z wahaniami kursu poprzez posiadanie jak największej części aktywów w walicy, w które spółka się rozlicza. Ponadto Spółka w celu redukcji kosztów przewalutowania korzysta z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

12. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:

- a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;
- b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

W okresie od 01 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

13. Informacje Dodatkowe:

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczął się konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy, nie wiadomo jak konflikt ten wpłynie na działalność gospodarczą jednostki. Kierownictwo na bieżąco obserwuje sytuację gospodarczą na rynkach światowych i stara się ocenić wpływ tych zmian na działalność Spółki. Kierownictwo Spółki nie stwierdziło negatywnego wpływu tej sytuacji na działalność Spółki, jednak nie można wykluczyć takiego wpływu w przyszłości.

Wpływ COVID-2019 na działalność Spółki

Wprowadzony 20 marca 2020 roku stan epidemii (Pandemia COVID-19 wywołany przez koronawirusa SARS-CoV-2) w Polsce nie miał istotnego wpływu na parametry finansowe Spółki osiągnięte za rok 2021. Zagrożenie związane z rozprzestrzenianiem się koronawirusa znalazło natomiast odzwierciedlenie w zmianie zasad organizacji pracy przez m.in. wprowadzenie możliwości pracy zdalnej, zabezpieczenie środków dezynfekcji dla pracowników czy reorganizację przestrzeni, aby zapewnić warunki pracy zgodne z zaleceniami GIS. Do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego sytuacja związana z epidemią koronawirusa nie miała istotnego wpływu na działalność Spółki ani nie wywołała konieczności korekt w sprawozdaniu finansowym za 2022 rok, a jedynie konieczność stosownego ujawnienia.

Paweł Hekman – Prezes Zarządu