



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

**GRUPY KAPITAŁOWEJ TEN SQUARE GAMES S.A. ORAZ SPÓŁKI TEN SQUARE GAMES S.A.
ZA PIERWSZE PÓŁROCZE 2020 ROKU**

Wrocław, 24.08.2020

Spis treści

1. PODSTAWOWE INFORMACJE.....	2
2. WYBRANE DANE FINANSOWE	5
3. PROFIL DZIAŁALNOŚCI.....	9
4. NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY.....	9
5. ZWIĘZŁY OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ DOTYCZĄCYCH EMITENTA ..	10
6. PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER.....	11
7. WSKAZANIE CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W TYM O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH ISTOTNY WPŁYW NA SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.....	11
8. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU.....	12
9. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY	12
10. ISTOTNE ZDARZENIA NASTĘPUJĄCE PO ZAKOŃCZENIU OKRESU ŚRÓDROCZNEGO, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ODZWIERCIEDLONE W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM ZA DANY OKRES ŚRÓDROCZNY ...	12
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	13
12. UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY	13
13. 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.....	14
14. STANOWISKO ZARZĄDU EMITENTA ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIELE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM W STOSUNKU DO WYNIKÓW PROGNOZOWANYCH.....	14
15. SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI.....	14
16. KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA, GWARANCJE.....	15
17. NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH	15
18. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)	15
19. 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	15
20. 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	15
21. INSTRUMENTY FINANSOWE W ZAKRESIE RYZYKA I ZARZĄDZANIA RYZYKIEM.....	15

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 30.06.2020 roku

Zarząd:

Maciej Zużalek – Prezes Zarządu;
Arkadiusz Pernal – Wiceprezes Zarządu;
Magdalena Jurewicz – Członek Zarządu.

20 maja 2020 roku nastąpiła zmiana Prezesa Zarządu zbiegająca się z końcem kadencji Zarządu i powołaniem nowego składu – Pan Maciej Zużalek zastąpił Pana Macieja Popowicza, który pozostał w strukturach zarządczych TSG, utrzymując stanowisko VP of Products.

W dniu 27 lipca 2020 r. Pani Magdalena Jurewicz złożyła rezygnację z funkcji Członka Zarządu z dniem 31 lipca 2020 r.

W dniu 31 lipca 2020 r. Pan Marcin Chruszczyński, decyzją Rady Nadzorczej, został powołany do pełnienia, począwszy od 1 sierpnia 2020 r., funkcji Członka Zarządu.

Rada Nadzorcza:

Rafał Olesiński – Przewodniczący Rady Nadzorczej;
Marcin Biłos - Członek Rady Nadzorczej;
Tomasz Drozdzyński - Członek Rady Nadzorczej;
Maciej Marszałek - Członek Rady Nadzorczej;
Wiktor Schmidt - Członek Rady Nadzorczej;
Kinga Stanisławska - Członek Rady Nadzorczej.

W okresie od 1.01.2020 do 24.08.2020 roku nastąpiły następujące zmiany w składzie organu wynikające z zakończenia kadencji i powołaniem nowego składu Rady Nadzorczej:

- Pan Marcin Chruszczyński był Członkiem Rady Nadzorczej do dnia 20 maja 2020 roku;
- Pani Milena Olszewska-Miszuris była Członkiem Rady Nadzorczej do dnia 20 maja 2020 roku;
- Pan Maciej Zużalek był Przewodniczącym Rady Nadzorczej do dnia 21 kwietnia 2020 roku, a w dniu 20 maja 2020 roku objął stanowisko Prezesa Zarządu Spółki;

- Pan Rafał Olesiński był Wiceprzewodniczącym Rady Nadzorczej do dnia 20 maja 2020 roku, po tym dniu objął funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki;
- Pan Marcin Bilos dołączył do składu Rady Nadzorczej w dniu 20 maja 2020 roku;
- Pani Kinga Stanisławska dołączyła do składu Rady Nadzorczej w dniu 20 maja 2020 roku.

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

Akcjonariusz	liczba akcji na 24.08.2020	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy ¹	3 766 110	52,01%	3 766 110	52,01%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	3 475 135	47,99%	3 475 135	47,99%
RAZEM	7 241 245	100%	7 241 245	100%

Akcjonariusz	liczba akcji na 30.06.2020	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy ¹	3 479 663	48,05%	3 479 663	48,05%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	3 761 582	51,95%	3 761 582	51,95%
RAZEM	7 241 245	100%	7 241 245	100%

Akcjonariusz	liczba akcji na 31.12.2019	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Porozumienie Akcjonariuszy ¹	4 603 750	63,58%	4 603 750	63,58%
pozostali (w tym żaden podmiot nie posiada więcej niż 5% akcji)	2 637 495	36,42%	2 637 495	36,42%
RAZEM	7 241 245	100%	7 241 245	100%

¹ Porozumienie akcjonariuszy Spółki z dnia 21.10.2019 roku dotyczące prowadzenia trwałej polityki wobec Spółki i zgodnego wykonywania praw głosu z akcji Spółki (raport bieżący nr 30/2019). Stronami porozumienia akcjonariuszy są m.in. Maciej Popowicz (Prezes Zarządu do dnia 20 maja 2020 r.) oraz Arkadiusz Pernal Wiceprezes Zarządu.

Zmiany w strukturze akcjonariatu pomiędzy 31.12.2019 a 24.08.2020 roku wynikają z transakcji opisanych w:

- otrzymanych w dniu 31 stycznia 2020 roku zawiadomieniach dotyczących zmiany stanu posiadania akcji Spółki, złożonych przez: Macieja Popowicza; Arkadiusza Pernala; oraz Arkadiusza Pernala w imieniu członków porozumienia akcjonariuszy Spółki zawartego 21 października 2019 r., o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 10/2020;
- otrzymanym w dniu 10 lipca 2020 roku zawiadomieniu dotyczącym zmiany stanu posiadania akcji Spółki, złożonym przez Arkadiusza Pernala w imieniu członków porozumienia akcjonariuszy Spółki zawartego 21 października 2019 r., o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 47/2020; zmiana stanu posiadania akcji Spółki nastąpiła w wyniku zawarcia w dniu 9 lipca 2020 r. Aneksu do Porozumienia Akcjonariuszy, w wyniku którego do Porozumienia dołączyło dwóch akcjonariuszy;
- Raportie bieżącym nr 40/2020, informującym o zawarciu w dniu 16 czerwca 2020 roku umowy sprzedaży przez członków Porozumienia Akcjonariuszy akcji w ramach programu motywacyjnego dla nowego Prezesa Zarządu Pana Macieja Zużalka.

Wykaz akcji posiadanych przez członków Zarządu lub Rady Nadzorczej Emitenta

Akcjonariusz	liczba akcji na 24.08.2020	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu - Maciej Zużalek	194 826	2,69%	194 826	2,69%
Wiceprezes Zarządu - Arkadiusz Pernal	1 014 012	14,00%	1 014 012	14,00%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Marszałek	49 000	0,68%	49 000	0,68%
Członek Rady Nadzorczej - Rafał Olesiński	669	0,01%	669	0,01%
Członek Rady Nadzorczej - Kinga Stanisławska	105	0,00%	105	0,00%
<i>pozostali</i>	<i>5 982 633</i>	<i>82,62%</i>	<i>5 982 633</i>	<i>82,62%</i>
RAZEM	7 241 245	100%	7 241 245	100%

Akcjonariusz	liczba akcji na 31.12.2019	udział w kapitale podstawowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów
Prezes Zarządu - Maciej Popowicz	2 852 500	39,39%	2 852 500	39,39%
Wiceprezes Zarządu - Arkadiusz Pernal	1 365 000	18,85%	1 365 000	18,85%
Członek Zarządu - Magdalena Jurewicz	25 000	0,35%	25 000	0,35%
Przewodniczący Rady Nadzorczej - Maciej Zużalek	75 000	1,04%	75 000	1,04%
Członek Rady Nadzorczej - Maciej Marszałek	52 500	0,73%	52 500	0,73%
Członek Rady Nadzorczej - Rafał Olesiński	669	0,01%	669	0,01%
<i>pozostali</i>	<i>2 870 576</i>	<i>39,64%</i>	<i>2 870 576</i>	<i>39,64%</i>
RAZEM	7 241 245	100%	7 241 245	100%

Zmiany w strukturze akcji posiadanych przez Członków Zarządu oraz Rady Nadzorczej pomiędzy 31.12.2019 a 24.08.2020 roku wynikają ze zmian osobowych w składzie organów, a także:

- 1) otrzymania w dniu 15 stycznia 2020 roku zawiadomienia dotyczącego zmiany stanu posiadania akcji Spółki złożonego przez Macieja Zużalka, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 4/2020;
- 2) otrzymania w dniu 31 stycznia 2020 roku zawiadomień dotyczących zmiany stanu posiadania akcji Spółki złożonych przez: Macieja Popowicza; Arkadiusza Pernala; oraz Arkadiusza Pernala w imieniu członków porozumienia akcjonariuszy Spółki zawartego 21 października 2019 r., o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 10/2020;
- 3) otrzymania w dniu 6 kwietnia 2020 roku zawiadomienia dotyczącego zmiany stanu posiadania akcji Spółki złożonego przez Macieja Marszałka, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 15/2020.

Serie akcji

seria akcji	liczba akcji na 24.08.2020 oraz na 31.12.2019	wartość nominalna akcji	razem wartość nominalna akcji
A	7 225 000	0,1 PLN	722 500,00
B	16 245	0,1 PLN	1 624,50

Skład Grupy Kapitałowej na dzień 30.06.2020 oraz 24.08.2020:



Brak zmian w organizacji Grupy Kapitałowej w okresie między 1.01.2020-24.08.2020. Wszystkie jednostki wskazane na powyższym schemacie Grupy Kapitałowej podlegają konsolidacji.

2. WYBRANE DANE FINANSOWE

DANE SKONSOLIDOWANE W PLN

Wyszczególnienie	01.01.2020 - 30.06.2020		01.01.2019 - 30.06.2019	
	PLN	EUR	PLN	EUR
SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW				
Przychody netto	264 640 047	59 586 168	95 181 244	22 197 118
Koszt własny sprzedaży	10 361 544	2 332 998	4 641 503	1 082 440
Koszty sprzedaży	173 340 064	39 029 128	59 167 783	13 798 457
Koszty ogólnego zarządu	13 125 727	2 955 380	2 977 837	694 458
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	66 977 496	15 080 606	28 425 772	6 629 145
Zysk (strata) brutto	68 005 940	15 312 170	28 618 466	6 674 083
Zysk (strata) netto	60 963 419	13 726 481	23 409 591	5 459 326
SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH				
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	43 693 544	9 838 008	18 236 734	4 252 970
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 807 731	-407 027	-1 891 433	-441 099
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-27 762 020	-6 250 877	-27 310 500	-6 369 053

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.
za I półrocze 2020 roku

Wyszczególnienie	30.06.2020		31.12.2019	
	PLN	EUR	PLN	EUR
SKONSOLIDOWANY BILANS				
Aktywa trwałe	11 604 097	2 598 320	4 936 261	1 159 155
Aktywa obrotowe	158 750 800	35 546 529	101 109 269	23 742 930
Kapitał własny	133 578 178	29 910 026	92 144 636	21 637 815
Zobowiązania długoterminowe	5 867 366	1 313 785	537 405	126 196
Zobowiązania krótkoterminowe	30 909 353	6 921 037	13 363 489	3 138 074

	2020	2019
Kurs EUR/PLN		
- dla danych bilansowych	4,4660	4,2585
- dla danych rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych	4,4413	4,2880

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.

DANE SKONSOLIDOWANE W PLN, BEZ UWZGLĘDNIENIA ZDARZENIA JEDNORAZOWEGO (ROZPOZNAWANEGO W CZASIE KOSZTU PROGRAMU MOTYWACYJNEGO DLA NOWEGO PREZESA ZARZĄDU PANA MACIEJA ZUŻAŁKA)

DANE SKONSOLIDOWANE W PLN

Wyszczególnienie	01.01.2020 - 30.06.2020		01.01.2019 - 30.06.2019	
	PLN	EUR	PLN	EUR
SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW				
Przychody netto	264 640 047	59 586 168	95 181 244	22 197 118
Koszt własny sprzedaży	10 361 544	2 332 998	4 641 503	1 082 440
Koszty sprzedaży	173 340 064	39 029 128	59 167 783	13 798 457
Koszty ogólnego zarządu	7 092 559	1 596 956	2 977 837	694 458
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	73 010 664	16 627 087	28 425 772	6 629 145
Zysk (strata) brutto	74 039 108	16 670 594	28 618 466	6 674 083
Zysk (strata) netto	66 996 587	15 084 905	23 409 591	5 459 326
SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH				
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	43 693 543	9 838 008	18 236 734	4 252 970
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 807 731	-407 027	-1 891 433	-441 099
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-27 762 020	-6 250 877	-27 310 500	-6 369 053

Wyszczególnienie	30.06.2020		31.12.2019	
	PLN	EUR	PLN	EUR
SKONSOLIDOWANY BILANS				
Aktywa trwałe	11 604 097	2 598 320	4 936 261	1 159 155
Aktywa obrotowe	158 750 800	35 546 529	101 109 269	23 742 930
Kapitał własny	133 578 178	29 910 026	92 144 636	21 637 815
Zobowiązania długoterminowe	5 867 366	1 313 785	537 405	126 196
Zobowiązania krótkoterminowe	30 909 353	6 921 037	13 363 489	3 138 074

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. oraz spółki Ten Square Games S.A.
za I półrocze 2020 roku

W raportowanym okresie Grupa rozpoznała część kosztu dedykowanego programu motywacyjnego dla nowego Prezesa Zarządu Pana Macieja Zużalka. Program motywacyjny, o którym mowa, uwzględnia przekazanie po cenie nominalnej równej 0,1 PLN za akcję 144.825 akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy Spółki. Zgodnie z MSSF 2 „Płatności w formie akcji”, każde przekazanie instrumentów kapitałowych jednostki gospodarczej dokonane przez jej akcjonariuszy kontrahentom dostarczającym towary bądź usługi jest płatnością w formie akcji i podlega wycenie zgodnie ze wskazanym standardem. Wartość rynkowa programu wyniosła 72,4 mln PLN, a koszt (niezwiązany z wypływem gotówki) Grupa będzie ponosić proporcjonalnie przez okres 3 lat (12 rozpoczętych kwartałów) począwszy od 20 maja 2020 r. Koszt poniesiony w okresie 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2020 r. wynosi 6 033 168 PLN.

Zarząd, monitorując sytuację TSG oraz aktywnie zarządzając Grupą, nie postrzega tego niegotówkowego kosztu jako mającego istotny wpływ na działalność operacyjną, dlatego też analizuje wyniki finansowe i planuje działania operacyjne i strategiczne nie uwzględniając go. Dlatego też powyższa tabela, zdaniem Zarządu, daje pełniejszy i prawdziwszy obraz wyników finansowych Grupy Kapitałowej w pierwszym półroczu 2020 roku. Kwoty zaznaczone pogrubioną czcionką zostały zmodyfikowane (poprzez odjęcie kosztu programu motywacyjnego dla nowego Prezesa) w porównaniu z danymi wynikającymi ze skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów.

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH PRZYCHODÓW NA GRY PO KWARTAŁACH

gra	1Q 2019	2Q 2019	3Q 2019	4Q 2019	1Q 2020	2Q 2020
Fishing Clash	37 524 342	43 146 664	57 896 490	67 933 223	84 677 795	158 043 812
Let's Fish	4 095 505	3 316 451	3 600 089	4 201 949	3 868 618	4 551 211
Wild Hunt	2 439 365	2 094 188	2 343 769	2 748 995	3 542 576	4 375 098
pozostałe	1 227 884	1 368 393	4 226 738	3 751 825	2 833 114	3 346 062
RAZEM PŁATNOŚCI	45 287 096	49 925 696	68 067 086	78 635 992	94 922 103	170 316 184
przychód odroczone w czasie	16 544	-48 092	-416 592	-334 636	95 569	-693 809
RAZEM PRZYCHODY	45 303 640	49 877 604	67 650 494	78 301 356	95 017 672	169 622 375

* pod pojęciem płatności Grupa wykazuje przychody niepomniejszone o przychód odroczone w czasie (tj. w przypadku mikropłatności są to płatności dokonane przez użytkowników w trakcie wskazanego okresu). Kwota przychodu odroczonego w czasie wynika z szacunku niewykorzystania wirtualnej waluty przez aktywnych graczy dokonanego na dzień bilansowy. Kwota tak odroczonego przychodu jest wykazywana w sprawozdaniu finansowym w pozycji bilansowej „rozliczenia międzyokresowe przychodów”

PODZIAŁ SKONSOLIDOWANYCH KOSZTÓW SPRZEDAŻY PO KWARTAŁACH

Wyszczególnienie	1Q 2019	2Q 2019	3Q 2019	4Q 2019	1Q 2020	2Q 2020
Koszty sprzedaży	29 688 819	29 478 964	41 040 733	36 945 700	48 544 738	124 795 326
marketing:	15 487 704	14 286 418	21 210 446	13 690 173	19 122 999	72 755 975
- Fishing Clash	15 060 121	14 014 231	20 966 520	13 224 531	18 263 312	70 508 454
- Wild Hunt	383 148	222 937	181 426	254 746	325 446	470 675
- pozostałe tytuły, wydarzenia	44 435	49 250	62 501	210 896	534 241	1 776 846
prowizje	12 552 593	14 000 307	18 333 228	21 612 824	27 044 419	49 255 530
revenue share	441 691	331 973	347 491	396 760	417 224	473 283
wynagrodzenia, usługi podwykonawców	892 588	665 773	728 866	926 972	1 559 372	1 683 409
pozostałe	314 243	194 492	420 702	318 971	400 724	627 129

Z uwagi na fakt, że dane jednostkowe dla Ten Square Games S.A. i skonsolidowane dla Grupy Kapitałowej Ten Square Games S.A. są podobne do siebie (zachowane trendy dla poszczególnych pozycji bilansowych i wynikowych), Zarząd Jednostki Dominującej dokonuje analizy łącznej dla danych skonsolidowanych.

Za wzrost przychodów, zarówno w ciągu pierwszego półrocza 2020 roku jak i w perspektywie samego drugiego kwartału, odpowiada w głównej mierze dalszy wzrost popularności gry Fishing Clash.

Płatności dla tego tytułu wzrosły o 162 mln PLN w analizowanym okresie (242,7 mln w pierwszym półroczu 2020 roku w porównaniu do 80,7 mln w analogicznym okresie 2019 roku). Dodatkowo, analizując dynamikę płatności po kwartałach, drugi kwartał 2020 roku był dotychczas najlepszym kwartałem pod tym względem w historii, kiedy to Fishing Clash wygenerował 158 mln PLN w porównaniu do 85 mln PLN w pierwszym kwartale 2020 roku. Gra jest wspierana istotnymi budżetami marketingowymi – w pierwszym półroczu 2020 roku koszty wyniosły 88,7 mln PLN w porównaniu do 29 mln w pierwszym półroczu 2019 roku. W ujęciu kwartalnym, w 2Q 2020 nastąpił gwałtowny wzrost wydatków marketingowych względem poprzedniego kwartału (70,5 mln PLN wobec 18,2 mln PLN). Było to powiązane z przejściowo bardzo korzystną sytuacją na rynku reklamy (spadek popytu ze strony reklamodawców skutkujący możliwością tańszego pozyskania graczy), spowodowaną gwałtownie obniżonymi w związku z pandemią budżetami marketingowymi wielu branż, takich jak np. handel detaliczny czy turystyka. Grupa zdecydowała się skorzystać z sytuacji rynkowej tak, by skokowo zwiększyć bazę użytkowników w grze, pozyskując ich po niższych niż zazwyczaj cenach jednostkowych.

Drugi tytuł grupy, gra Let's Fish, również radził sobie dobrze, generując w pierwszym półroczu 2020 roku płatności na poziomie 8,4 mln PLN – o 1 mln PLN wyższe niż w analogicznym okresie roku 2019.

Kolejna gra, Wild Hunt, wygenerowała w pierwszym półroczu 2020 płatności na poziomie 7,9 mln PLN. To o blisko 75% więcej niż w analogicznym okresie roku 2019 (4,5 mln PLN). Jest to tytuł wspierany niewielkim budżetem marketingowym, który na pierwsze półrocze 2020 roku wyniósł 0,8 mln PLN w porównaniu do 0,6 mln PLN w pierwszym półroczu 2019.

Grupa nie odnotowuje istotnej sezonowości sprzedaży. Poziom przychodów jest uzależniony od cyklu życia danej gry (grupy gier) oraz od wydatków marketingowych.

Koszt własny sprzedaży obejmuje głównie wynagrodzenia pracowników i współpracowników Spółki. Wzrost kosztów w 1 półroczu 2020 wynika ze zwiększenia poziomu zatrudnienia w porównywanym okresie oraz z większej liczby aktywnych projektów. Ponadto na przełomie 3 i 4 kwartału 2019 roku 3 gry przeszły do tzw. *fazy soft launch*, co oznacza, że koszty zespołów tworzących te gry nie są dłużej kapitalizowane, a od razu obciążają wynik finansowy bieżącego okresu.

Wzrost kosztów sprzedaży wynika głównie ze znacznego zwiększenia nakładów marketingowych w porównywanym okresie, co zostało opisane w akapitach powyżej. Kolejny istotny składnik kosztów – prowizje, są w pełni uzależnione od poziomu płatności i wraz z ich wzrostem rośnie proporcjonalnie kwota prowizji.

Wzrost kosztów ogólnego zarządu w pierwszej połowie 2020 roku spowodowany jest rozbudową działów ogólnofirmowych – m.in. finanse, kadry, HR oraz ogólnym wzrostem liczby pracowników i współpracowników co przekłada się na wyższe koszty utrzymania biura. Ponadto w raportowanym okresie Grupa rozpoznała część kosztu dedykowanego programowi motywacyjnego, opisanego szczegółowo powyżej, dla nowego Prezesa Zarządu Pana Macieja Zużalka. Koszt poniesiony w okresie 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2020 r. wyniósł 6 033 168 PLN.

Skonsolidowany zysk netto Grupy za pierwsze półrocze 2020 roku wyniósł 61,0 mln PLN w porównaniu do 23,4 mln zysku osiągniętego w pierwszym półroczu 2019. Po skorygowaniu o koszt niegotówkowego programu motywacyjnego, o którym mowa w poprzednim paragrafie, zysk netto w pierwszym półroczu wyniósłby 67,0 mln PLN.

Wzrost przepływów pieniężnych z działalności operacyjnej w pierwszym półroczu o 140% to bezpośrednie przełożenie dobrych wyników finansowych, za które w głównej mierze odpowiada globalny sukces gry Fishing Clash. Działalność inwestycyjna Grupy związana jest z produkcją nowych tytułów – w pierwszym półroczu 2020 roku Grupa prowadziła pracę nad czterema grami, podobnie jak rok wcześniej, stąd zbliżony poziom nakładów. Działalność finansowa to przepływy pieniężne związane z wypłatą dywidendy.

W ujęciu bilansowym, wysoka sprzedaż produktów grupy przekłada się na wzrost aktywów obrotowych (wzrost gotówki oraz należności handlowych), przy czym w czerwcu 2020 roku Grupa wypłaciła 27,4 mln PLN dywidendy, co jednorazowo istotnie obniżyło poziom gotówki. Dodatkowo, większa liczba nowych projektów przekłada się na wzrost wartości niematerialnych.

Wzrost zobowiązań krótkoterminowych wynika ze wzrostu bieżących nakładów marketingowych, ponoszonych głównie na grę Fishing Clash.

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

3. PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Działalność Grupy i Jednostki Dominującej skupia się na projektowaniu, produkcji, dystrybucji oraz rozwijaniu gier na urządzenia mobilne oraz stacjonarne (gry przeglądarkowe). 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 Spółki na podstawie umów licencyjnych (licencje).

4. NAJWAŻNIEJSZE PRODUKTY

W pierwszej połowie 2020 roku do najważniejszych produktów Grupy generujących przychód należały:

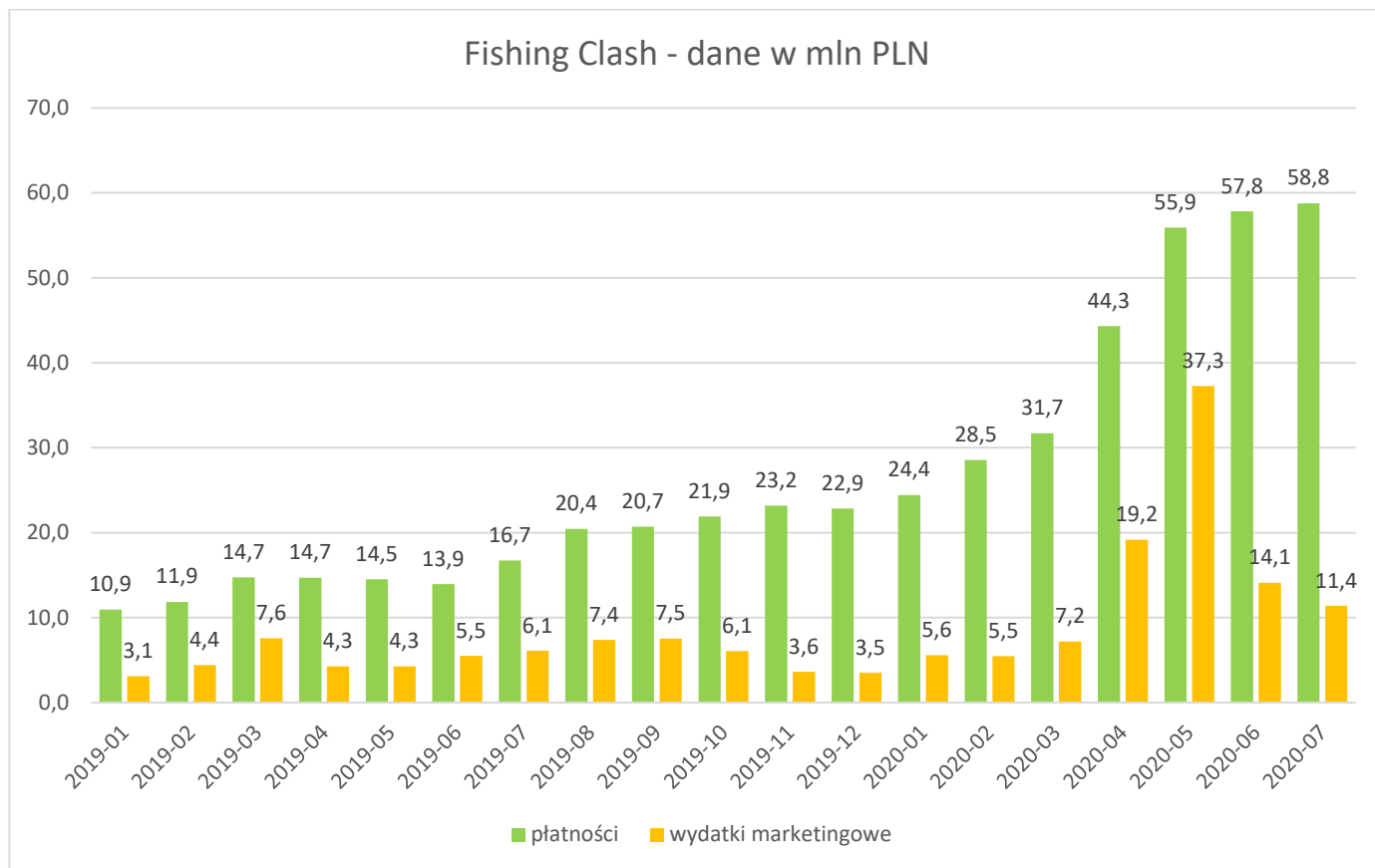
- Fishing Clash – mobilna gra wędkarska w modelu *F2P*;
- Let's Fish – przeglądarkowa gra wędkarska w modelu *F2P*;
- Wild Hunt – mobilna gra myśliwska w modelu *F2P*;

<i>Najważniejsze produkcje Grupy</i>		
<i>Nazwa</i>	<i>Opis</i>	<i>Ikony`</i>
<p>Fishing Clash Gra mobilna Data premiery: soft launch: 06.2016 hard 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 pierwszej połowie 2020 roku ponad 240 mln PLN przychodów. Fishing Clash jest największą grą Grupy.</p>	
<p>Let's Fish Gra mobilna Data premiery: hard launch: 01.2014 – Apple 06.2014 – Google Gra przeglądarkowa: Data premiery hard launch: 01.2012</p>	<p>Przeglądarkowa gra wędkarska o ponad ośmioletniej tradycji. W grze dostępne jest powyżej 400 gatunków ryb oraz więcej niż 40 niesamowitych łowisk. Gracz może zaplanować swoją strategię i przeżyć własną wędkarską przygodę. Mimo wieku gra wciąż generuje istotne przychody (ponad 8 mln PLN w pierwszej połowie 2020 roku).</p>	
<p>Wild Hunt Gra mobilna Data premiery: soft launch: 04.2016 hard launch: 07.2017</p>	<p>Mobilny symulator polowań stworzony z myślą o fanach myślistwa. Gracz ma możliwość wyboru spośród różnych rodzajów broni przeznaczonej do polowania. Gra oferuje możliwość zwiedzania świata wykreowanego dzięki wykorzystaniu grafiki 3D. Gra od swojej premiery w 2017 zbudowała istotną pozycję wśród graczy i wygenerowała w pierwszej połowie 2020 roku prawie 8 mln przychodu.</p>	

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

Pierwsze półrocze 2020 to przeniesienie przychodów Fishing Clash na nowy, dużo wyższy poziom w związku z dalszym rozwojem produktu i gwałtownym skalowaniem budżetów marketingowych. Przychody Fishing Clash w analizowanym okresie wzrosły do poziomu 242 mln PLN w porównaniu do 126 mln PLN w drugim półroczu 2019 roku (+ 93%).

Zespół marketingowy koncentrował się na skalowaniu i optymalizacji wydatków marketingowych poświęconych na promocję Fishing Clash. Wydatki osiągnęły łączny poziom ponad 88 mln PLN w pierwszym półroczu 2020. Tak wysoki poziom wydatków marketingowych związany był z nadzwyczajną sytuacją na rynku User Acquisition w drugim kwartale. W wyniku globalnej pandemii wirusa COVID-19 w drugim kwartale 2020 roku przejściowo gwałtownie spadły przeciętne ceny usług marketingowych. Dodatkowo zaobserwowano poprawę rentowności gry wynikającą z usprawnień w jej mechanice. Biorąc pod uwagę wyżej wymienione okoliczności, Grupa zdecydowała się skorzystać z sytuacji rynkowej tak, by skokowo zwiększyć bazę użytkowników w grze. Monitoring bieżącego performance pozyskiwanych kohort użytkowników wskazywał na lepszą niż w poprzednich miesiącach rentowność pozyskanego ruchu. W związku z tym podjęto decyzję o dynamicznym skalowaniu wydatków marketingowych począwszy od połowy marca 2020 roku, aż do końca drugiego kwartału. Grupa na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji na rynku reklamy oraz zmiany zachowań pozyskanych grup użytkowników.



Zespół projektowy koncentrował się na rozwoju produktu wprowadzając m. in. ulepszenia takie jak nowe rodzaje ryb i nowe łowiska oraz funkcjonalności (VIP tiers, tryb Battle Royale itp.). Sukces gry Fishing Clash oraz dobre wyniki pozostałych produktów Grupy przełożyły się na osiągnięcie bardzo dobrych wyników finansowych Grupy w pierwszym półroczu 2020 (przychody – 264,6 mln PLN, zysk brutto skorygowany o niegotówkowe koszty – 74 mln PLN).

6. PARAMETRY JAKOŚCIOWE GIER

okres	1Q 2019	2Q 2019	3Q 2019	4Q 2019	1Q 2020	2Q 2020
Fishing Clash – MAU (średnia w okresie)	1 991 253	1 435 734	1 984 688	1 854 046	2 894 045	6 914 935
Let's Fish - MAU (średnia w okresie)	499 767	459 712	432 407	384 618	377 988	429 901
Wild Hunt - MAU (średnia w okresie)	843 800	668 371	652 730	802 574	1 293 296	1 203 428

Istotny wpływ na poziom MAU w przypadku gry Fishing Clash mają nakłady marketingowe, które w drugim kwartale 2020 były najwyższe w historii oraz tzw. featuringi platform dystrybucyjnych. MAU Fishing Clash w drugim kwartale 2020 roku wzrosło ponad dwukrotnie w porównaniu do kwartału pierwszego. W okresie globalnego lockdownu, gdy duża część światowej populacji nie opuszczała domu, zdecydowanie wzrósł też tzw organiczny napływ użytkowników, szczególnie do dużych gier mobilnych czyli Fishing Clash i Wild Hunt.

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

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca -2020 roku nie wystąpiły zdarzenia o nietypowym charakterze, które miałyby istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe, za wyjątkiem zdarzenia opisanego poniżej.

W raportowanym okresie Grupa rozpoznała część kosztu dedykowanego programowi motywacyjnego dla nowego Prezesa Zarządu Pana Macieja Zużalka. Program motywacyjny, o którym mowa, uwzględnia przekazanie po cenie nominalnej równej 0,1 PLN za akcję 144.825 akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy Spółki. Zgodnie z MSSF 2 „Płatności w formie akcji”, każde przekazanie instrumentów kapitałowych jednostki gospodarczej dokonane przez jej akcjonariuszy kontrahentom dostarczającym towary bądź usługi jest płatnością w formie akcji i podlega wycenie zgodnie ze wskazanym standardem. Wartość rynkowa programu wyniosła 72,4 mln PLN, a koszt (niezwiązany z wpływem gotówki) Grupa będzie ponosić proporcjonalnie przez okres 36 miesięcy począwszy od 20 maja 2020 r. Koszt poniesiony w okresie 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2020 r. wyniósł 6 033 168 PLN.

8. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Grupa prowadzi prace rozwojowe związane z nowymi grami. W 2020 roku trwały prace nad dwiema nowymi grami dla kobiet (SoliTales i Flip This House) oraz jedną o tematyce myśliwskiej (Hunting Clash). Hunting Clash oraz Flip This House znajdują się obecnie w fazie soft launch – otwartych testów w wybranych krajach, na podstawie których Zarząd podejmie w najbliższych miesiącach decyzję o zakresie dalszych inwestycji w te tytuły. Z kolei SoliTales od lipca 2020 jest już dostępna w ramach otwartych testów w większości krajów świata, w tym w USA.

Kolejna nowa produkcja - Golf Rush - po kilku miesiącach 2019 roku w fazie soft launch została skierowana do dalszych prac rozwojowych. W wyniku przeprowadzonych testów zdecydowano o wprowadzeniu fundamentalnych zmian zarówno koncepcji wizualnej, jak i gameplayowej gry. Powinna ona trafić w nowej formie do fazy soft launch w drugiej połowie 2020 roku.

Nieustannie trwają też prace nad udoskonaleniem zaplecza biznesowego Grupy, ze szczególnym naciskiem na dział Business Intelligence – ciągle doskonalone modele predykcyjne i analityczne są kluczowe dla planowania i weryfikacji dalszego rozwoju portfolio produktowego i podejmowanych działań w zakresie marketingu. W ocenie Zarządu obecnie prowadzone projekty rozwojowe nastawione są na konsekwentną realizację strategii i niosą ze sobą szanse na poszerzenie oferty produktowej Grupy o kolejne zyskowne, ponadczasowe tytuły.

9. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI I GRUPY

Strategia Grupy opiera się na poszukiwaniu i innowacyjnym łączeniu najbardziej efektywnych modeli gier z segmentu free to play z ciekawymi obszarami tematycznymi. Jej realizacja to budowa portfolio ponadczasowych produktów o długim okresie życia i głębokiej monetyzacji. W ocenie Zarządu doświadczenie w wieloletnim utrzymywaniu gier F2P oraz dobrze przemyślany pipeline wydawniczy pozwalają Grupie na konsekwentną realizację swojej strategii.

W porównaniu do lat ubiegłych w najbliższym okresie można się również spodziewać nowego typu działań rozwojowych. Pierwszym z nich jest otwarcie nowego biura projektowego i budowa zespołu deweloperskiego w Warszawie, co pozwoli poszerzyć pipeline nowych produktów i wzmocnić zespół. Biuro rozpoczęło działalność w drugim kwartale 2020 roku. W przyszłości możliwe jest również uruchomienie podobnych inicjatyw w innych miastach regionu.

Dodatkowo Grupa analizuje rynek gier free to play pod kątem przejęć lub wspólnych przedsięwzięć z zewnętrznymi podmiotami – w najbliższych miesiącach możliwe są więc tego typu przedsięwzięcia.

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

W okresie od 1 lipca 2020 roku do 24 sierpnia 2020 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 2020 Grupa zamierza kontynuować rozwój swojej działalności w dotychczasowych obszarach.

Na wyniki w następnych kwartałach kluczowy wpływ będzie miał dalszy rozwój gry Fishing Clash oraz sytuacja na rynku reklamowym. Poprawa wyników zarówno w sferze produktowej jak i marketingowej może istotnie wpłynąć na wyniki kolejnego kwartału. W celu wykorzystania tego potencjału Grupa prowadzi stale optymalizowane działania live-ops, kontynuuje ciągły rozwój funkcjonalności produktu i wzmaga wysiłki marketingowe.

Grupa oczekuje także na certyfikację gry Fishing Clash na rynku chińskim. Decyzja o otrzymaniu licencji jest całkowicie niezależna od Grupy.

Czynniki mogące mieć wpływ na wyniki Grupy w dalszej przyszłości to również decyzje kierunkowe na temat produktów utrzymywanych obecnie w fazie soft launch/global testing. Na ten moment Zarząd Jednostki Dominującej nie posiada wystarczających danych aby stwierdzić, czy i który tytuł może osiągnąć komercyjny sukces. Niemniej jednak, w celu zdobycia większej puli graczy, Grupa planuje otwarcie globalne rynków dla tych tytułów w drugim półroczu 2020 roku.

Bieżącą osią rozwoju Grupy jest wzrost organiczny rozumiany jako produkcja i dystrybucja własnych gier F2P. Grupa pracuje jednak nad innymi możliwymi strategiami rozwoju, tj. nie wyklucza 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 pandemii COVID-19 i jej wpływ na gospodarkę, 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. UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY

W marcu 2018 roku Akcjonariusze Spółki uchwalili program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników Grupy Kapitałowej Ten Square Games. W wyniku realizacji programu może potencjalnie dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

Na podstawie uchwały w sprawie programu, zostało dokonane warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, o kwotę nie wyższą niż 6.547,50 PLN poprzez emisję nie więcej niż 65.475 akcji zwykłych imiennych serii B o wartości nominalnej 0,10 PLN. Akcje Serii B mogły być obejmowane przez posiadaczy imiennych warrantów subskrypcyjnych serii A emitowanych w liczbie nie wyższej niż 65.475 na podstawie Uchwały w Sprawie Programu.

W styczniu 2019 roku Walne Nadzwyczajne Zgromadzenie akcjonariuszy uchwaliło zmianę dotyczącą programu motywacyjnego polegającą na:

- 1) zastąpieniu warunkowego kapitału zakładowego kapitałem docelowym;
- 2) usunięciu warrantów subskrypcyjnych – uczestnicy programu otrzymują, po spełnieniu warunków programu, akcje na okaziciela które mają ograniczoną zbywalność (tzw. lock-up) przez czas określony w regulaminie programu;
- 3) zwiększeniu puli akcji możliwych do przyznania w latach trwania programu (pula programu po zmianach: 101.850 akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 PLN).

Program motywacyjny obejmuje lata 2018-2020, a akcje mogą być obejmowane w trzech transzach – za rok obrotowy 2018 (transza I), 2019 (transza II) i 2020 (transza III). Warunkiem zaoferowania akcji jest osiągnięcie przez Grupę Kapitałową

określonego poziomu skonsolidowanej, skorygowanej o zdarzenia nadzwyczajne i koszty samego programu, EBITDA. Rada Nadzorcza ustaliła następujące poziomy EBITDA:

- 26 mln PLN za rok obrotowy 2018;
- 31,5 mln PLN za rok obrotowy 2019;
- 35 mln PLN za rok obrotowy 2020.

W przypadku nieosiągnięcia wymaganego poziomu w jednym roku programu, w kolejnym okresie akcje za dany rok mogą zostać przyznane jeżeli skumulowana wartość EBITDA osiągnęła wymagany poziom oraz wartość EBITDA dla kolejnego okresu została osiągnięta.

Uczestnicy programu będą mieli prawo sprzedaży akcji nabytych w ramach transzy I nie wcześniej niż 1 lipca 2020 roku. Uczestnicy programu będą mieli prawo sprzedaży akcji nabytych w ramach transzy II nie wcześniej niż 1 stycznia 2021 roku. Uczestnicy programu będą mieli prawo sprzedaży akcji nabytych w transzy III nie wcześniej niż 1 września 2021 roku.

W marcu 2018 roku, w listopadzie 2018 oraz marcu 2019 roku Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwały w sprawie ustalenia listy Uczestników Programu oraz dokonała wstępnej alokacji 62.780 Warrantów (obecnie akcji): 16.245 w ramach transzy I, 26.915 w ramach transzy II oraz 22.220 transzy III.

W maju 2019 roku Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę w przedmiocie spełnienia Kryteriów Uczestnictwa oraz Kryteriów Programu 1 oraz potwierdzenia ilości akcji przyznanych w ramach Transzy I programu motywacyjnego. W związku z tą uchwałą Zarząd Spółki w dniu 12 czerwca 2019 roku podjął uchwałę w sprawie emisji akcji w ramach docelowego podwyższenia kapitału zakładowego. Kapitał został podwyższony o 16.245 akcji, o łącznej wartości 1.624,50 złotych, co zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy we Wrocławiu w dniu 24 lipca 2019 roku.

20 maja 2020 r., uchwałą Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia, ustanowiono w Spółce program motywacyjny na lata 2021-2022. Program będzie oparty o wyniki finansowe Spółki osiągnięte w poszczególnych latach obrotowych, począwszy od roku obrotowego kończącego się w dniu 31 grudnia 2021 roku do roku obrotowego kończącego się w dniu 31 grudnia 2022 roku. Uczestnicy Programu, skierowanego do kluczowych pracowników i współpracowników Spółki, będą mieli prawo objąć łącznie nie więcej niż 100.000 akcji, emitowanych w drodze podwyższenia kapitału zakładowego.

13. 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 30.06.2020 r. oraz na dzień 24.08.2020 r. nie występują inne istotne informacje o powyższym charakterze.

14. 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 2020 rok.

15. SEZONOWOŚĆ LUB CYKLICZNOŚĆ DZIAŁALNOŚCI

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

16. KREDYTY, POŻYCZKI, PORECZENIA, GWARANCJE

Spółka Ten Square Games S.A. ani żadna z jej spółek zależnych nie była na dzień 30 czerwca 2020 roku, oraz na dzień wydania sprawozdania finansowego, stroną umów kredytowych lub pożyczkowych. Emitent oraz spółki zależne nie udzielały także poręczeń i gwarancji w okresie objętym sprawozdaniem.

17. NABYCIE UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH

Nabycie akcji własnych nie wystąpiło w okresie objętym niniejszym Sprawozdaniem.

18. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

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

19. 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.

20. 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 nocy 13 do skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

21. 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.

		data	podpis
Prezes Zarządu	Maciej Zużalek	24.08.2020	
Wiceprezes Zarządu	Arkadiusz Pernal	24.08.2020	
Członek Zarządu	Marcin Chruszczyński	24.08.2020	