



# SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SIMTERACT S.A. Z SIEDZIBĄ W LUBLINIE

01.01.2020 – 31.12.2020

# SPIIS TREŚCI

|   |    |
|---|----|
| 1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE I PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI.   | 2  |
| 2. UCHWAŁY ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.   | 7  |
| 3. OKOLICZNOŚCI I ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W 2020 R. | 7  |
| 4. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA INICJATYWY W OBSZARZE BADAŃ I ROZWOJU.  | 11 |
| 5. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.   | 11 |
| 6. POZOSTAŁE OBSZARY.   | 11 |
| 7. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI.   | 13 |
| 8. WNIOSKI ZARZĄDU DO ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.  | 13 |

## 1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE I PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI.

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Firma:                    | Simteract S.A.   |
| Siedziba i kraj siedziby: | Lublin, Polska   |
| Adres siedziby:           | ul. Bohdana Dobrzańskiego 3, 20-262 Lublin   |
| tel.:                     | +48 502 900 107  |
| e-mail:                   | contact@simteract.com  |
| Strona internetowa:       | www.simteract.com  |
| NIP:                      | 9462665230   |
| REGON:                    | 366109153  |
| Sąd rejestrowy:           | Sąd Rejonowy Lublin Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku VI Wydział Gospodarczy KRS |
| KRS:                      | 0000847596   |

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

### PROFIL DZIAŁALNOŚCI

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

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

Większość kluczowych członków zespołu pracuje wspólnie od 2014 roku, rozpoczynając współpracę przy produkcji profesjonalnych symulacji treningowych. Spółka działa (w tym w formie spółki z ograniczoną odpowiedzialnością) od 2016 r. Głównymi akcjonariuszami oraz liderami zarządzającymi Spółką i jej projektami są Marcin Jaśkiewicz i Grzegorz Ociepka, tworzący Zarząd.

Spółka działa w trzech lokalizacjach: Lublin (siedziba rejestrowa Spółki), Kraków (głównie gaming) oraz Rzeszów (głównie działalność symulatorowa).

## MODEL BIZNESOWY

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

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

## DZIAŁALNOŚĆ W SEGMENTCIE SYMULATOROWYM

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

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

## STRATEGIA ROZWOJU SPÓŁKI

Strategicznym, średnioterminowym celem Spółki jest dywersyfikacja działalności poprzez wyprodukowanie i komercjalizację do końca roku 2023 trzech nowych gier w segmencie premium indie simulation.

Realizacja tego celu zakłada:

- kontynuację Projektu #1 rozpoczętego w listopadzie 2019 r. z planowanym zakończeniem prac w 2021 r., i następnie wydaniem gry we współpracy z Nacon SAS (francuska Grupa Bigben Interactive S.A.),
- jednoczesną rozbudowę obecnie istniejącego zespołu deweloperskiego (z ok. 40 do ok. 50 osób) połączoną z wprowadzeniem systemu motywacyjnego opartego o akcje Spółki i otwarciem biura w Warszawie w związku z pozyskiwaniem talentów w tym regionie,
- realizację kolejnej gry, tj. Carpool Simulator, w tym pozyskanie wydawcy i wydanie gry w 2022 r.,
- po zakończeniu Projektu #1 rozpoczęcie realizacji następnej gry – najbardziej ambitnego w historii Spółki, z budżetem produkcyjnym powyżej 1,2 mln EUR (Projekt #3),
- jednoczesne tworzenie dwóch gier, z częstotliwością jednej premiery rocznie, co pozwoli Spółce zbudować solidną bazę w celu przygotowania do kolejnych faz rozwoju.

Simteract S.A. planuje przejść na główny rynek GPW (rynek regulowany) w 2023 r.

## ZARZĄD

### ■ Marcin Jaśkiewicz – Head of Business, Prezes Zarządu

Prezes Zarządu Simteract S.A. odpowiedzialny za współpracę z kluczowymi partnerami, globalny rozwój biznesowy oraz rozwój strategiczny. Posiada dziesięć lat doświadczenia biznesowego jako zarządzający innowacyjnymi spółkami z dziedziny nowych mediów i technologii (ISTV Media Sp. z o.o., Webshake Sp. z o.o., Coddee Sp. z o.o. i obecnie Simteract S.A.). Od 6 lat związany bezpośrednio z branżą symulacyjną i gier wideo, gdzie budował relacje z dużymi przedsiębiorstwami wysokich technologii oraz międzynarodowymi wydawcami gier wideo. Dzięki jego działaniom biznesowym spółka podjęła współpracę z takimi partnerami jak Aptiv (branża automotive) czy Bigben Interactive/Nacon SAS (wydawca gier wideo).

### ■ Grzegorz Ociepka – Head of Operations, Członek Zarządu

W branży technologii wizualnych od 2001 roku. Wieloletnie doświadczenie jako specjalista od VFX, a później jako VFX Technical Director nadzorował międzynarodowe produkcje. Współtwórca efektów specjalnych do takich filmów jak Arbitrage, Vamps, GiantMechanical Man, Dracula czy Hiszpanka. Przez kilka lat współpracował z AlverniaStudios – jednym z największych i najnowocześniejszych ośrodków efektów specjalnych w Europie oraz Platige Image – polskim studio tworzącym animacje i efekty specjalne rozpoznawalnego na całym świecie. Specjalizuje się w symulacjach i grafice 3D realtime na potrzeby gier wideo.

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

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

## RADA NADZORCZA

### ■ Dominik Majewski

Absolwent Akademii Ekonomicznej w Krakowie na kierunku Informatyka i Ekonometria. Menadżer inwestycyjny związany z rynkiem Venture Capital od ponad 10 lat. Doświadczenie zawodowe zdobywał pracując w funduszach seed i Venture Capital, banku oraz firmach doradztwa biznesowego. Członek zarządu Leonardo Fund ASI Sp. z o.o. odpowiedzialny za działania strategiczne i operacyjne. Specjalizuje się w prowadzeniu kompleksowego procesu inwestycyjnego obejmującego procesy due diligence, wycenę i dokonywanie inwestycji, aktywne zaangażowanie w nadzór oraz budowę wartości spółek i wyjścia z inwestycji. Współtwórca kilkunastu firm technologicznych z sektora gier wideo, elektroniki, IT, edukacji i rozrywki, które odniosły sukces na rynkach światowych. Mentor i juror wydarzeń startupowych. Uczestniczył w procesach pozyskiwania kapitału na rynku publicznym i niepublicznym. Zasiadał w radach nadzorczych kilkunastu spółek, w tym spółek notowanych na GPW.

## ■ Piotr Kalarus

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

## ■ Łukasz Pleśniarowicz

W branży gier video od 2010 roku. Doświadczenie jako projektant gier i business developer. Współtwórca gier na PC i konsole z różnorodnych gatunków: przygodowej gry akcji (ReefShot), action-tower-defence (ZAMB! EndlessExtermination, ZAMB! Redux), symulatora (Cityconomy), symulacji sportowej (w produkcji Heavy Duty Challenge).

Ponadto projektant profesjonalnych symulatorów szkoleniowych VR dla służb publicznych i operatorów infrastruktury krytycznej, z doświadczeniem w realizacji projektów badawczo-rozwojowych:

- „Symulator katastrof zbiorowych – badania i przygotowanie do wdrożenia” (Program Szybka Ścieżka),
- „Bioadaptowalny symulator szkoleniowy dla operatorów infrastruktury krytycznej – badania i przygotowanie do wdrożenia” (Program Operacyjny Inteligentny Rozwój).

## ■ Marek Wylon

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

## ■ Piotr Gamracy

Absolwent studiów licencjackich w Wyższej Szkole Zarządzania i Bankowości na kierunku Finanse i Zarządzanie w specjalności audyt i rewizja finansowa. W latach 2007 – 2009 Project Manager w Veneo Sp. z o.o. zarządzał projektami IT, następnie do 2012 r. początkowo jako Business Development Manager w Sointeractive S.A., a następnie wiceprezes tej spółki zarządzał agencją interaktywną, studiem filmowym oraz studiem motioncapture. W latach 2012 – 2015 Head o Game Department w Alwernia Studios Sp. z o.o., a następnie CEO w Alwernia Action Sp. z o.o., spółce córce Alwernia Studios. Członek Zarządu w Netent Poland Sp. z o.o. w latach 2016 – 2019 odpowiedzialny za odtworzenie i zarządzanie oddziałem szwedzkiej firmy produkującej gry kasynowe. Na przełomie 2019 i 2020 r. jako Head of Production związany z Super Hippo Studios RO SRL zarządzał studiem zajmującym się produkcją i publishingiem gier mobilnych. Obecnie wicedyrektor działu parku technologicznego w KPT Sp. z o.o. odpowiedzialny za zarządzanie obszarami: Digital Dragons Conference, Digital Dragons Incubator, Digital Dragons Academy.

## AKCJONARIAT

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

| Akcjonariusze                         | Liczba akcji     | % akcji       | Liczba głosów    | % głosów      |
|---------------------------------------|------------------|---------------|------------------|---------------|
| Marcin Jaśkiewicz                     | 390 000          | 31,86         | 390 000          | 31,86         |
| Grzegorz Ociepka                      | 260 000          | 21,24         | 260 000          | 21,24         |
| Leonardo Fund ASI Sp. z o.o.          | 221 000          | 18,06         | 221 000          | 18,06         |
| Pozostali dotychczasowi Akcjonariusze | 183 000          | 14,96         | 183 000          | 14,96         |
| Nowi akcjonariusze (akcje serii F)    | 170 000          | 13,89         | 170 000          | 13,89         |
| <b>Ogółem:</b>                        | <b>1 224 000</b> | <b>100,00</b> | <b>1 224 000</b> | <b>100,00</b> |

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

| Akcjonariusze                           | Liczba akcji     | % akcji       | Liczba głosów    | % głosów      |
|---|------------------|---------------|------------------|---------------|
| Marcin Jaśkiewicz                       | 390 000          | 28,68         | 390 000          | 28,68         |
| Grzegorz Ociepka                        | 260 000          | 19,12         | 260 000          | 19,12         |
| Leonardo Fund ASI Sp. z o.o.            | 221 000          | 16,25         | 221 000          | 16,25         |
| Pozostali dotychczasowi Akcjonariusze   | 183 000          | 13,46         | 183 000          | 13,46         |
| Nowi akcjonariusze (akcje serii F)      | 170 000          | 12,50         | 170 000          | 12,50         |
| Program motywacyjny (akcje serii D i E) | 136 000          | 10,00         | 136 000          | 10,00         |
| <b>Ogółem:</b>                          | <b>1 360 000</b> | <b>100,00</b> | <b>1 360 000</b> | <b>100,00</b> |



## 2. UCHWAŁY ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.

**Uchwałą nr 1** z dnia 06.05.2020 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników Spółka Simteract Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością została przekształcona w Simteract Spółka Akcyjna.

**Uchwałą nr 2** z dnia 06.05.2020 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników przyjęto Statut Simteract Spółka Akcyjna.

**Uchwałą nr 4** z dnia 02.09.2020 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki wybrano Trigon Dom Aukcyjny do prowadzenia rejestru akcjonariuszy Spółki.

**Uchwałą nr 6** z dnia 02.09.2020 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki podwyższono kapitał zakładowy Spółki z kwoty 102 000,00 zł (słownie: sto dwa tysiące złotych 00/100) o kwotę 3 400,00 złotych do kwoty 105 400,00 złotych, w drodze emisji akcji zwykłych, na okaziciela serii C.

**Uchwałą nr 7** z dnia 02.09.2020 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki wyemitowano 68 000 warrantów subskrypcyjnych oznaczonych jako seria A uprawnionych do objęcia akcji serii D o jednostkowej wartości nominalnej 0,10 zł wyemitowanych na podstawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki.

**Uchwałą nr 8** z dnia 02.09.2020 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki wyemitowano 68 000 warrantów subskrypcyjnych oznaczonych jako seria B uprawnionych do objęcia akcji serii E o jednostkowej wartości nominalnej 0,10 zł wyemitowanych na podstawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki.

**Uchwałą nr 9** z dnia 02.09.2020 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki podwyższa się kapitał zakładowy Spółki z kwoty 105 400,00 złotych o kwotę nie niższą niż 1,00 złoty i nie wyższą niż 17 000,00 do kwoty nie niższej niż 105 401,00 (sto pięć tysięcy czterysta jeden) złotych i nie wyższej niż 122 400 (sto dwadzieścia dwa tysiące czterysta) złotych w drodze emisji akcji zwykłych, na okaziciela serii F w liczbie nie niższej niż 1 nie wyższej niż 17 000 sztuk.

**Uchwałą nr 10** z dnia 02.09.2020 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników przyjęto nowe brzmienie Statutu Simteract Spółka Akcyjna.

## 3. OKOLICZNOŚCI I ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W 2020 R.

### KOMENTARZ DO WYNIKÓW FINANSOWYCH OSIĄGNIĘTYCH W 2020 R.

W okresie od 01.01.2020 do 31.12.2020 r. Spółka uzyskała 3 491 289,13 zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi przy 2 416 589,61 zł w analogicznym okresie 2019 r., co oznacza wzrost o 44,47% r/r.



Największy udział w przychodach ogółem miały przychody ze sprzedaży produktów i usług na poziomie 3 149 686,11 zł przy 1 228 131,13 zł w takim samym okresie rok wcześniej, co oznacza wzrost o 156,46% r/r.

Spółka odnotowała zysk netto, który w okresie od 01.01.2020 do 31.12.2020 r. jest na poziomie 539 768,99 zł przy zysku netto na poziomie 461 860,04 zł w analogicznym okresie 2019 r. (wzrost o 16,87% r/r).

Na osiągnięte wyniki finansowe w omawianym okresie główny wpływ miała realizacja kontraktu z Nacon SAS (Grupa Bigben Interactive), związanego z produkcją gry typu premium indie simulation.

Wyniki uzyskiwane przez Spółkę pokazują dynamiczny wzrost zgodny z założeniami Zarządu. Działalność w 2020 r. pozbawiona była istotnych niepowodzeń.

---

## MAJĄTEK TRWAŁY SPÓŁKI

Na dzień 31.12.2020 r. Spółka posiadała aktywa trwałe o wartości 528 761,77 zł (słownie: pięćset dwadzieścia osiem tysięcy siedemset sześćdziesiąt jeden złotych 77/100).

---

## WIELKOŚĆ I RODZAJ KAPITAŁÓW WŁASNYCH

Spółka posiada kapitał zakładowy w wysokości 122 400,00 zł (słownie: sto dwadzieścia dwa tysiące czterysta złotych 00/100) oraz kapitał zapasowy w wysokości 5 663 076,55 (słownie: pięć milionów sześćset sześćdziesiąt trzy tysiące siedemdziesiąt sześć złotych 55/100).

---

## MOŻLIWOŚCI PŁATNICZE SPÓŁKI

Źródłem środków finansowych Spółki są środki własne pochodzące z działalności operacyjnej, środki z emisji akcji serii F, a także dotacji z projektu Szybka Ścieżka.

Na dzień 31.12.2020 r. zobowiązania, które posiadała Spółka wynosiły 564 608,09 zł (słownie: pięćset sześćdziesiąt cztery tysiące sześćset osiem złotych 09/100) i składają się na nie bieżące zobowiązania krótkoterminowe.

W okresie 01.01.2020-31.12.2020 Spółka terminowo regulowała swoje zobowiązania.

---

## NABYCIE I SPRZEDAŻ NIERUCHOMOŚCI/PRZEDSIĘBIORSTW/UDZIAŁÓW/AKCJI

Dnia 07.09.2020 r. Spółka kupiła 150 udziałów w Coddee Sp. z o.o. za kwotę 7 500,00 zł. Udziały te stanowią 100% kapitału zakładowego w Coddee Sp. z o.o.

Dnia 20.10.2020 r. Spółka kupiła 5 udziałów w Intelicar Sp. z o.o. za kwotę 50 000,00 zł. Udziały te stanowią 4,76% kapitału zakładowego w Intelicar Sp. z o.o.

---

## POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ INSTRUMENTY FINANSOWE

Nie dotyczy.

## POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ UDZIAŁY WŁASNE

Nie występują.

## POSIADANYCH PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁACH (ZAKŁADACH)

Nie występują.

## W 2020 ROKU SPÓŁKA SKUPIAŁA SWOJĄ DZIAŁALNOŚĆ WOKÓŁ TRZECH GŁÓWNYCH PROJEKTÓW:

- Projekt #1 (roboczy tytuł) – gra realizowana z globalnym wydawcą Nacon SAS (Grupa Bigben Interactive),
- Carpool Simulator – gra z gatunku premium indie simulation realizowana przez Emitenta,
- Projekt B+R z grantem NCBR – technologia automatycznego generowania tras kolejowych.

Dzięki udanej emisji akcji w październiku 2020 roku, z której Simteract S.A. pozyskała ponad 4,3 mln zł, Spółka była w stanie rozpocząć realizację planu dywersyfikacji działalności poprzez produkcję i komercjalizację dwóch tytułów jednocześnie (jednego z wydawcą, jednego własnego) z jedną premierą rocznie.

### ■ Projekt #1

Projekt #1 (robocza nazwa) to najbardziej zaawansowany produkcyjnie tytuł realizowany przez Simteract S.A. Oficjalna nazwa gry nie jest jeszcze ujawniona, decyzja o ujawnieniu nazwy należy do wydawcy – spółki Nacon SAS (spółka notowana na paryskiej giełdzie), należącej do grupy Bigben Interactive. Nacon jest jednym z światowych topowych wydawców gier, który posiada szerokie doświadczenie w licznych segmentach gier, między innymi w symulatorach.

Współpraca z wydawcą rozpoczęła się w listopadzie 2019 r. i Spółka planuje zakończenie prac w zakresie Projektu #1 w 2021 r. Budżet produkcyjny gry pokrywany jest w całości przez wydawcę. Spółka na bieżąco uzyskuje od wydawcy przychody dla etapu pre-launch, określone po ukończeniu milowych kroków produkcji gry. Spółka będzie również w niewielkim stopniu partycypować w przychodach ze sprzedaży gry. Koncepcja gry w pełni wpisuje się w obszar dotychczasowych zainteresowań i kompetencji Emitenta, to jest syntezę realistycznych treści symulacyjnych oraz bogatego świata gry z uwzględnieniem odwzorowań realnych przestrzeni. Podobnie, jak ma to miejsce w odniesieniu do wskazanej poniżej gry Carpool Simulator, nowa gra uwzględni będzie komponenty Traffic AI oraz City Generator and Road Tool. Emitent liczy, że projekt gry znajdzie uznanie wśród tego samego grona odbiorców co podobne, obecne już na rynku gry wideo oraz zostanie pozytywnie odebrany przez użytkowników - oferując nowatorską propozycję rozgrywki i koncepcji środowiska gry, a renoma i podejmowane działania wydawcy (współpraca na etapie produkcyjnym, możliwości marketingowe i dystrybucyjne) również powinny przyczynić się do sukcesu gry.



## ■ Carpool Simulator

W październiku 2020 r., działając w swoim standardowym 20-miesięcznym cyklu produkcyjnym, Spółka rozpoczęła prace produkcyjne nad stworzeniem gry Carpool Simulator – samochodowej gry single player dla fanów gier symulacyjnych. Wcześniej przeprowadzono prace pre-produkcyjne, polegające na opracowaniu dema technologicznego, szczegółowego zakresu mechanik gry i harmonogramu produkcyjnego.

Fabularna gra oparta jest na udziale gracza w symulacji użytkownika pojazdów samochodowych w realistycznie zbudowanym środowisku miejskim. Gracz wcieli się w niezależnego kierowcę pracującego dla jednej z wiodących, światowych korporacji oferujących przewozy samochodami prywatnymi (tzw. ride hailing – usługi transportu samochodowego zamawiane za pomocą aplikacji mobilnej). Areną gry będą wirtualne odpowiedniki realnie istniejących miast (na początek np. Londyn, Paryż czy Berlin) lub interesujące lokalacje wygenerowane specjalnie na potrzeby gry.



Carpool Simulator

Użytkownik dysponuje na początku podstawowymi pojazdami a następnie ma możliwość ich dostosowywania, modernizacji czy zakupu nowych, korzystając z wirtualnego garażu/warsztatu. Planowana jest implementacja do świata gry możliwości używania realnie istniejących marek i modeli pojazdów (po uzyskaniu stosownych licencji). Gra oferować będzie zróżnicowaną trudność i czas trwania kolejnych zadań, początkowo proponując graczowi zadania bezpośredniej obsługi przewozu pasażerskiego, zbliżone do warunków pracy wiodących, światowych korporacji oferujących przewozy samochodami prywatnymi (ride hailing). Następnie użytkownik zdobywa możliwości realizacji coraz bardziej złożonych zadań, łącznie z zarządzaniem flotą wirtualnych podwykonawców usług przewozowych. Wykorzystując unikalne kompetencje Spółki gra zaoferuje zaawansowany realizm zarówno symulacji kierowania pojazdem, jak i unikalną jakość świata gry, wykorzystującego komponenty Traffic AI, CGS (City Games Simulation) oraz City Generator – autorskich technologii Sinteract S.A.. Dzięki temu gracz będzie mógł cieszyć się wyjątkowym realizmem używania pojazdów oraz dynamiczną, bogatą, zmuszającą do pełnej koncentracji scenariem realistycznych interakcji z innymi uczestnikami ruchu miejskiego.

## 4. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA INICJATYWY W OBSZARZE BADAŃ I ROZWOJU.

W IV kw. 2020 r. Spółka rozpoczęła realizację projektu „Technologia generowania realistycznych wizualizacji tras kolejowych na potrzeby profesjonalnych symulatorów szkoleniowych”, w wysokości 3,18 mln zł w ramach konkursu Szybka Ścieżka realizowanego przez NCBR.

Celem projektu jest opracowanie unikalnej w skali świata technologii proceduralnego generowanie wizualizacji tras kolejowych na symulatorów oraz gier wideo. Projekt koncentruje się na opracowaniu technologii, która w maksymalnym stopniu zautomatyzuje generowanie środowiska 3D połączeń kolejowych na podstawie danych geoinformacyjnych. Przygotowywane środowiska będą zmaksymalizowane również pod oczekiwania użytkowników gier wideo zawierając zestaw potwierdzonych badawczo cech i funkcji.

Projekt czerpie z doświadczenia Spółki zdobytego w trakcie prac nad symulatorem kolejowym oraz podczas tworzenia automatycznych generatorów.

Spółka planuje wykorzystanie technologii zarówno w branży profesjonalnych symulatorów, jak również do tworzenia własnych gier wideo w przyszłości.

Realizacja projektu rozpoczęła się, zgodnie z planem, 1 października 2020 roku i będzie trwała 22 miesiące.

## 5. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.

Na dzień 31.12.2020 roku Spółka zatrudnia w rozumieniu kodeksu pracy 18 osób, co przelicza się na 16 pełnych etatów. Oprócz osób zatrudnionych na umowę o pracę Spółka współpracuje dodatkowo z 23 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

W okresie 01.01.2020-31.12.2020 Spółka zatrudniała średnio 8,5 pracowników na umowę o pracę.

## 6. POZOSTAŁE OBSZARY.

### ISTOTNE CZYNNIKI RYZYKA

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

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

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



## WPŁYW COVID-19 NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI

W związku z utrzymującą się pandemią związaną z COVID-19 pojawiło się nowe ryzyko dla działalności Simteract S.A.. Zgodnie z aktualną na dzień publikacji niniejszego raportu oceną Spółki, skutki pandemii związanej z COVID-19 nie będą miały znaczącego wpływu na działalność i wyniki Spółki w 2021 roku. Zgodnie ze strategią Spółki wpływy ze sprzedaży gier pojawią się dopiero w 2022 roku, a utrzymująca się pandemia w kolejnych latach może przełożyć się na niższe budżety gospodarstw domowych co niewątpliwie wpłynie na wolumen sprzedaży gier. Spółka będzie monitorowała sytuację na rynku i dostosowywała swoją strategię do warunków rynkowych. Simteract S.A. podejmuje czynności mających na celu zminimalizowanie zagrożenia dla swoich pracowników w związku z rozprzestrzenianiem się COVID-19. Pracownicy Spółki w większości nadal realizują swoje obowiązki w formie pracy zdalnej.

## ISTOTNE ZDARZENIA JAKIE WYSTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM

**Dnia 06.05.2020 roku** Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki Simteract Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością podjęło uchwałę o przekształceniu w Simteract Spółka Akcyjna. Postanowieniem Sądu Rejonowego Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku z dnia 26.06.2020 roku przekształcona Spółka wpisana została do rejestru.

**Dnia 02.09.2020 roku** Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 102 000,00 zł o kwotę 3 400,00 złotych do kwoty 105 400,00 złotych, w drodze emisji akcji zwykłych, na okaziciela serii C. Postanowieniem Sądu Rejonowego Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku z dnia 30.12.2020 roku kapitał Spółki został podwyższony o kwotę 3 400,00 złotych.

**Dnia 02.09.2020 roku** Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 105 400,00 złotych o kwotę nie niższą niż 1,00 złoty i nie wyższą niż 17 000,00 do kwoty nie niższej niż 105 401,00 złotych i nie wyższej niż 122 400 złotych w drodze emisji akcji zwykłych, na okaziciela serii F. Postanowieniem Sądu Rejonowego Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku z dnia 30.12.2020 roku kapitał Spółki został podwyższony o kwotę 17 000,00 złotych.

**Dnia 24.09.2020 roku** Spółce, w ramach konkursu Szybka Ścieżka, została przyznana dotacja w wysokości 3,18 mln zł i tym samym Spółka rozpoczęła realizację projektu „Technologia generowania realistycznych wizualizacji tras kolejowych na potrzeby profesjonalnych symulatorów szkoleniowych”.

## ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

**Dnia 28.01.2021 roku** Spółka kupiła 13 udziałów w Intelicar Sp. z o.o. za kwotę 130 000,00 zł. Suma udziałów jakie posiada Spółka w Intelicar Sp. z o.o. stanowią 15,25% kapitału zakładowego.

**Dnia 18.02.2021 roku** Spółka wprowadziła akcje do obrotu na NewConnect.

## INNE INFORMACJE

Nie dotyczy.

## 7. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI:

### OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOTYCZĄCE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO SPÓŁKI ZA OKRES 01.01.2020-31.12.2020.

Nie dotyczy.

## 8. WNIOSKI ZARZĄDU DO ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.

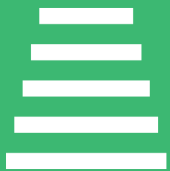
Zarząd Spółki wnosi do Zgromadzenia Wspólników o zatwierdzenie sprawozdania z działalności Zarządu za rok 2020 i udzielenie absolutorium wszystkim osobom pełniącym funkcje w Zarządzie.

Ponadto Zarząd proponuje, aby zysk wykazany w sprawozdaniu finansowym za rok 2020 został przeznaczony na zasilenie kapitału zapasowego Spółki tworzonego z zysku, który będzie mógł być przeznaczony do podziału między wspólników.

Zarząd Spółki:

Prezes Zarządu Marcin Jaśkiewicz .....

Członek Zarządu Grzegorz Ociepka .....



Simteract S.A.  
ul. Niwy 21/3  
30-705 Kraków  
e-mail: [contact@simteract.com](mailto:contact@simteract.com)

[www.simteract.com](http://www.simteract.com)

 **SIMTERACT**