



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

01.01.2021 – 31.12.2021

# 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 2021 R.	8
4. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA INICJATYWY W OBSZARZE BADAŃ I ROZWOJU.	13
5. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.	13
6. POZOSTAŁE OBSZARY.	13
7. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI.	15
8. WNIOSKI ZARZĄDU DO ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.	15

## 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 realizacji gry Train Life: A Railway Simulator rozpoczętej w listopadzie 2019 r. z planowanym zakończeniem prac w IIIQ 2022 r., i wydanie pełnej wersji gry we współpracy z Nacon SAS (francuska Grupa Bigben Interactive S.A.),
- kontynuację realizacji gry Urban Venture rozpoczętej w kwietniu 2020 r., w tym pozyskanie wydawcy i wydanie gry w formule early access pod koniec 2022 r.,
- po zakończeniu realizacji gry Train Life: A Railway Simulator 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.

### ■ 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, a od lutego 2021 roku General Manager w Vivid Games.

### ■ Paweł Szydłowski (od 18 maja 2021 r.)

W 2004 r. ukończył studia na kierunku Finance and Banking Stockholm University School of Business (MS) oraz na kierunku Finanse i Bankowość na Akademii Ekonomicznej w Krakowie (mgr). W 2018 r. uzyskał z wyróżnieniem tytuł Master of Business Administration (Executive MBA) Université du Québec à Montréal oraz Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie. Od 2017 – Prezes Zarządu w ABAN Fund Sp. z o.o., inwestor w ABAN Fund Sp. z o.o. Alternatywna Spółka Inwestycyjna spółka komandytowa. Również od 2017 – Członek Rady Inwestycyjnej w projekcie Inkubator Innowacyjności+ w ramach Uniwersytetu Jagiellońskiego. Swoją karierę rozpoczynał jako analityk finansowy, następnie manager i dyrektor inwestycyjny. Od 2010 członek rad nadzorczych kilkunastu spółek start-up działających m. in. w obszarze biotechnologii czy farmacji.

### ■ Łukasz Pleśniarowicz (do 17 maja 2021 r.)

## 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.

**Uchwała nr 1** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie wyboru Przewodniczącego Zgromadzenia.

**Uchwała nr 2** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie przyjęcia porządku obrad.

**Uchwała nr 3** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za poprzedni rok obrotowy (2020).

**Uchwała nr 4** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za poprzedni rok obrotowy (2020).

**Uchwała nr 5** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Zarządu Spółki.

**Uchwała nr 6** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Zarządu Spółki.

**Uchwała nr 7** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

**Uchwała nr 8** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

**Uchwała nr 9** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

**Uchwała nr 10** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

**Uchwała nr 11** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

**Uchwała nr 12** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

**Uchwała nr 13** Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 29 czerwca 2021 roku w sprawie podziału zysku za poprzedni rok obrotowy (2020).



### 3. OKOLICZNOŚCI I ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W 2021 R.

#### KOMENTARZ DO WYNIKÓW FINANSOWYCH OSIĄGNIĘTYCH W 2021 R.

W okresie od 01.01.2021 do 31.12.2021 r. Spółka uzyskała 5 324 439,90 zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi przy 3 491 289,13 zł w analogicznym okresie 2020 r., co oznacza wzrost o 52,51% r/r.

Największy udział w przychodach ogółem miały przychody ze sprzedaży produktów i usług na poziomie 3 945 530,71 zł przy 3 149 686,11 zł w takim samym okresie rok wcześniej, co oznacza wzrost o 25,27% r/r.

Spółka odnotowała zysk netto, który w okresie od 01.01.2021 do 31.12.2021 r. jest na poziomie 305 293,44 zł przy zysku netto na poziomie 539 768,99 zł w analogicznym okresie 2020 r. (spadek o 43,44% 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 realizację zgodną z założeniami Zarządu. Działalność w 2021 r. pozbawiona była istotnych niepowodzeń.

---

#### MAJĄTEK TRWAŁY SPÓŁKI

Na dzień 31.12.2021 r. Spółka posiadała aktywa trwałe o wartości 407 875,74 zł (słownie: czterysta siedem tysięcy osiemset siedemdziesiąt pięć złotych 74/100).

---

#### 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 6 630 538,98 (słownie: sześć milionów sześćset trzydzieści tysięcy pięćset trzydzieści osiem złotych 98/100).

---

#### 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 31.12.2021 r. środki pieniężne w kasie i na rachunkach Spółki wynosiły 3 769 549,84 (słownie: trzy miliony siedemset sześćdziesiąt dziewięć tysięcy pięćset czterdzieści dziewięć złotych 84/100), natomiast zobowiązania krótkoterminowe Spółki wynosiły 719 812,46 zł (słownie: siedemset dziewięćnaście tysięcy osiemset dwanaście złotych 46/100) i zobowiązania długoterminowe wynosiły 13 500 zł (słownie: trzynaście tysięcy pięćset złotych 0/100).

W okresie 01.01.2021-31.12.2021 Spółka terminowo regulowała swoje zobowiązania.

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

Dnia 28.01.2021 r. Spółka kupiła 13 udziałów w Intelicar Sp. z o.o. za kwotę 130 000,00 zł. Udziały te stanowią 11,01% 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 2021 ROKU SPÓŁKA SKUPIAŁA SWOJĄ DZIAŁALNOŚĆ WOKÓŁ CZTERECH GŁÓWNYCH PROJEKTÓW:

- Train Life: A Railway Simulator (wcześniej Projekt #1) – gra realizowana z globalnym wydawcą Nacon SAS (Grupa Bigben Interactive),
- Urban Venture (wcześniej Carpool Simulator) – gra z gatunku premium simulation realizowana przez Spółkę,
- Projekt #3 – niezapowiedziana jeszcze gra z gatunku premium simulation, realizowana przez Spółkę.
- Projekt B+R z grantem NCBR – technologia automatycznego generowania tras kolejowych.

2021 rok to dalszy etap wdrażania obranej na jesieni 2020 roku strategii Spółki. 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.

### ■ Train Life: A Railway Simulator (wcześniej Projekt #1)

Train Life: A Railway Simulator to najbardziej zaawansowany produkcyjnie tytuł realizowany przez Simteract S.A.

**18 marca 2021 roku** wydawca gry – Nacon SAS (spółka notowana na paryskiej giełdzie), należąca do grupy Bigben Interactive podał do publicznej wiadomości pierwsze szczegóły dotyczące gry. Zapowiadając wydanie Train Life: A Railway Simulator, Nacon przekazał informację dotyczącą tematyki gry, tj. symulator pociągu, nazwy oraz wiodących mechanik gry. Gracz, oprócz wyzwań związanych z prowadzeniem pociągu w realistycznie odwzorowanej Europie, będzie również miał możliwość budowania własnej firmy kolejowej: zatrudniania maszynistów, kupowania lokomotyw czy zdobywania kontraktów logistycznych. Train Life jest pierwszą grą w kluczowej symulacyjnej serii Nacon pod marką „LIFE”.

**16 czerwca 2021 roku** Simteract S.A. zawarła aneks do umowy z spółką Nacon SAS – wydawcą gry Train Life: A Railway Simulator, dotyczącą zwiększenia budżetu produkcyjnego gry.

Strony uzgodniły, że w ramach zwiększonego budżetu produkcyjnego Simteract przede wszystkim wykona dodatkowe prace, związane z nadchodzącą premierą gry oraz wprowadzi dodatkowe elementy do gry.

Zgodnie z aneksem wynagrodzenie typu „advance” związane z projektem, płatne po spełnieniu ustalonych kamieni milowych wzrosło o około 30% wartości pierwotnego budżetu deweloperskiego, a wartość całego budżetu deweloperskiego przekroczyła kapitał własny Spółki.

**5 sierpnia 2021 roku** Spółka podała do informacji, że premiera gry w trybie wczesnego dostępu nastąpi 31 sierpnia 2021. Wraz zapowiedzią gry opublikowane zostały również m.in. strona o grze na platformie Steam wraz z materiałami graficznymi, trailerem gry oraz dedykowane grze strony w social media.

Premiera w trybie wczesnego dostępu ogłoszonej na początku 2021 roku gry Train Life: A Railway Simulator otworzyła serię premier symulatorów ‘Life’ wydawanych przez Nacon. W grze stworzonej przez Simteract użytkownik prowadzi własną firmę kolejową, a do jego obowiązków należy prowadzenie pociągów, zarządzanie personelem i taborem

**31 sierpnia 2021** nastąpiła premiera gry Train Life: A Railway Simulator na platformie Steam i Epic Store w specjalnej cenie bazowej 14,99 EUR (53,99 PLN).

**17 grudnia 2021 roku** Spółka przekazała informację dotyczącą zwiększenia budżetu produkcyjnego gry. W ramach zwiększonego budżetu produkcyjnego Simteract S.A. przede wszystkim wykona dodatkowe prace, związane z nadchodzącą premierą gry oraz wprowadzi dodatkowe elementy do gry.

Zgodnie z aneksem wynagrodzenie typu „advance”, płatne po spełnieniu ustalonych kamieni milowych wzrosło o około 25% (w 2021 roku łącznie o około 55%) wartości pierwotnego budżetu deweloperskiego.

Simteract stabilnie buduje grupę fanów wokół swojej pierwszej gry – Train Life: A Railway Simulator. Ocena gry na portalu Steam utrzymuje się na poziomie ponad 80% pozytywnych opinii. Również wprowadzone do gry aktualizacje sprawiły, że gracze mają do dyspozycji setki godzin rozgrywki - według informacji przy recenzjach na portalu Steam, rekordy sięgają niemal 200 godzin spędzonych w Train Life: A Railway Simulator.

Wraz z wydawcą Nacon SAS spółka zaprezentowała też aktualizację harmonogramu dodatków, które pojawią się za darmo jeszcze na etapie wczesnego dostępu.

Produkcja Train Life trwa od listopada 2019 roku, a zakończenie prac planowane jest do 10 miesięcy od startu trybu wczesnego dostępu.

W ramach Train Life wykorzystywane są autorskie komponenty Simteract, takie jak 3D World Generator, City Generator i Road Tool, które umożliwiają połączenie symulacji jazdy (kierowania) pociągiem oraz bogatego świata gry z uwzględnieniem odwzorowania realnego otoczenia.

Dla Simteract tworzenie realistycznej gry związanej z koleją jest efektem spójnej strategii rozwoju i wykorzystaniem budowanego przez lata know how. W 2016 roku do użytku został oddany profesjonalny symulator pociągu, który Spółka tworzyła wraz z globalnym producentem symulatorów. Od 2020 roku natomiast Spółka realizuje projekt badawczo-rozwojowy związany z technologią generowania realistycznych wizualizacji tras kolejowych, na który otrzymała grant w wysokości 3,18 mln zł od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (więcej o projekcie poniżej).

## ■ Urban Venture (wcześniej Carpool Simulator)

W październiku 2020 r. Spółka rozpoczęła prace produkcyjne nad stworzeniem gry Urban Venture – samochodowej gry single player dla fanów gier symulacyjnych.

W 2021 Spółka kontynuowała prace nad grą. Prace były kontynuowane biorąc pod uwagę m.in. wyniki przeprowadzonych w 2020 roku badań na graczach gier symulacyjnych. Badania zostały przeprowadzone przez niezależną firmę Try Evidence, specjalizującą się w analityce gier.

W badaniach wzięło udział 120 ankietowanych – graczy gier symulacyjnych z Polski. Przeprowadzone analizy dotyczyły m.in. kwestii prowadzenia pojazdów i atrakcyjności elementów świata przedstawionego, sprawdzały również potencjał trybów rozgrywki wieloosobowej. Trend wśród badanych graczy (aż 70% respondentów) wskazuje na dużą otwartość na zaangażowanie w proces tworzenia tytułu. Z tej grupy 83% zadeklarowało również zakup gry w modelu Early Access.

Oprócz tego gracze wskazali dodatkowe elementy rozgrywki, które z ich perspektywy mogą być wyjątkowo ważne. Spółka nie publikowała pełnych wyników badań, ze względu na to, że traktowane są one jako wewnętrzny know how i mogą wpływać zarówno na produkcję Urban Venture jak i innych projektów.

W IV kwartale 2021 r. trwały prace związane z opracowaniem odpowiedniej platformy komunikacyjnej dla gry, co może pozwolić na dotarcie do większej liczby odbiorców. Spółka prowadziła rozmowy z zewnętrznymi partnerami agencyjnymi, którzy mogą potencjalnie wesprzeć ten proces w kolejnym roku.



Grafika promocyjna Urban Venture

Fabula gry Urban Venture oparta jest na udziale gracza w symulacji użytkowania pojazdów samochodowych w realistycznie zbudowanym środowisku miejskim. Wykorzystując unikalne kompetencje Spółki gra zaferuje 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. Dzięki temu gracz będzie mógł cieszyć się wyjątkowym realizmem używania pojazdów oraz dynamiczną, bogatą, zmuszającą do pełnej koncentracji scenerią realistycznych interakcji z innymi uczestnikami ruchu miejskiego.

Założeniem jest dostępność gry na wiodących platformach (PC, konsole stacjonarne). Emitent nie podjął dotąd formalnych ustaleń co do wyboru wydawcy gry, zamierza natomiast podjąć współpracę z partnerem z jasną wizją rozwoju tytułu, który ma szansę na bardzo długi cykl życia.

Sinteract planuje, by gra została wyprodukowana w modelu rev-share z budżetem produkcyjnym zapewnionym przede wszystkim przez Spółkę oraz częściowo przez wydawcę, który pokryje również koszty promocyjno-marketingowe. Po zwróceniu wydawcy poniesionych przez niego kosztów, Spółka będzie uczestniczyć w rev-share (podziale przychodów ze sprzedaży gry) w planowanym obecnie podziale 50/50.

### ■ Projekt #3

Projekt #3 to niezapowiedziana jeszcze gra Spółki z gatunku premium simulation, która ma być najambitniejszą produkcją w dotychczasowej historii firmy. Na bazie przeprowadzonych wcześniej badań Spółka podjęła decyzję, który z wstępnie wyselekcjonowanych konceptów przejdzie do dalszych etapów pre-produkcji. W związku z tym przeprowadzone zostały testy technologiczne co pozwoliło na stworzenia dema technologicznego, które następnie zostało zaprezentowane potencjalnym partnerom.

Rozmowy dotyczące projektu wciąż są na wczesnym etapie, natomiast Spółka przewiduje model współpracy oparty o budżet produkcyjny zapewniany przez wydawcę w ramach wynagrodzenia typu „advance” podzielonego na kamienie milowe.

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

W 2021 roku Spółka kontynuowała prace nad realizacją projektu: „Technologia generowania realistycznych wizualizacji tras kolejowych na potrzeby profesjonalnych symulatorów szkoleniowych” oraz wraz z końcem roku zakończyła etap prac badawczych, poprzedzający prace rozwojowe. Realizacja projektu rozpoczęła się w październiku 2020 roku a działania zostały wsparte grantem 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 dla 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 tras dla własnych gier wideo w przyszłości.

Realizacja projektu rozpoczęła się 1 października 2020 roku i planowano, że potrwa on 22 miesiące, jednak ze względu na sytuację związaną z Covid-19, spółka złożyła wniosek do NCBR o wydłużenie projektu o 2 miesiące, a w związku z czym całego projektu do 24 miesięcy. NCBR pozytywnie rozpatrzył ww. wniosek a projekt realizowany jest już według nowego harmonogramu.

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

Na dzień 31.12.2021 roku Spółka zatrudnia w rozumieniu kodeksu pracy 32 osób, co przelicza się na 29,25 pełnych etatów. Oprócz osób zatrudnionych na umowę o pracę Spółka współpracuje dodatkowo z 36 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

W okresie 01.01.2021-31.12.2021 roku Spółka zatrudniała średnio 32 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 wdrażanym 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.

---

## WPŁYW WOJNY NA UKRAINIE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI

W dniu 24 lutego 2022 r. wybuchła wojna na terenie Ukrainy. Zarząd Spółki na bieżąco analizuje sytuację w kraju, monitoruje ryzyko oraz podejmuje niezbędne kroki, włącznie ze zwiększeniem procedur bezpieczeństwa, mające na celu ochronę majątku Spółki. Na moment bieżący, konflikt na Ukrainie nie ma bezpośredniego wpływu na sytuację firmy. Spółka nie zatrudnia pracowników pochodzących z Ukrainy, nie ma rynków zbytu ani na Ukrainie ani w Rosji, surowce i materiały wykorzystywane do produkcji nie pochodzą z tych krajów, współpracujące firmy transportowe również nie zatrudniają pracowników z Ukrainy. Mimo, iż sytuacja jest bardzo dynamiczna oraz nieprzewidywalna, na ten moment, Zarząd Spółki nie przewiduje zagrożenia kontynuacji działalności w okresie 12 miesięcy od dnia bilansowego.

---

## ISTOTNE ZDARZENIA JAKIE WYSTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM

Dnia 09.02.2021 roku Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie uchwałą numer 122/2021 postanowił wprowadzić do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcje Simteract S.A. serii A, B i F.

---

## ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

Nie dotyczy.

---

## INNE INFORMACJE

Nie dotyczy.

## 7. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI.

### OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOTYCZĄCE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO SPÓŁKI ZA OKRES 01.01.2021-31.12.2021.

Nie dotyczy.

## 8. WNIOSKI ZARZĄDU DO ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.

Zarząd Spółki wnosi do Zgromadzenia Wspólników o zatwierdzenie sprawozdania z działalności Zarządu za rok 2021 i udzielenie absolutorium wszystkim osobom pełniącym funkcje w Zarządzie.

Ponadto Zarząd proponuje, aby zysk wykazany w sprawozdaniu finansowym za rok 2021 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)

