



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SIMTERACT S.A. Z SIEDZIBĄ W KRAKOWIE

01.01.2022 – 31.12.2022

SPIIS TREŚCI

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE I PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI.	2
2. UCHWAŁY ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.	7
3. UCHWAŁY ZARZĄDU.	8
4. UCHWAŁY RADY NADZORCZEJ.	8
5. OKOLICZNOŚCI I ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W 2022 R.	10
6. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA INICJATYWY W OBSZARZE BADAŃ I ROZWOJU.	15
7. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.	15
8. POZOSTAŁE OBSZARY.	15
9. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI.	17
10. WNIOSKI ZARZĄDU DO ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.	17

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE I PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI.

Firma:	Simteract S.A.
Siedziba i kraj siedziby:	Kraków, Polska
Adres siedziby:	ul. Niwy 21/2, 30-705 Kraków
tel.:	+48 502 900 107
e-mail:	contact@simteract.com
Strona internetowa:	www.simteract.com
NIP:	9462665230
REGON:	366109153
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie, XI 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 simulation.

Dzięki doświadczeniu 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. Głównym akcjonariuszem oraz liderem zarządzającym Spółką jest Marcin Jaśkiewicz, Prezes Zarządu Simteract S.A.

Spółka działa w trzech lokalizacjach: Kraków (siedziba rejestrowa Spółki i głównie gaming), Warszawa (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 simulation. Gry Spółki są 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 SEGMENTIE 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 produkcję dwóch gier jednocześnie.

W ramach ścieżki Prodigy Track Spółka skupia się na sprawdzonych rozwiązaniach i od najwcześniejszych etapów produkcji współpracuje z międzynarodowymi wydawcami (często w ramach work-for-hire).

W ramach ścieżki North Star Track spółka poszukuje innowacyjnych rozwiązań, które pozwolą na zwiększanie przychodów dzięki nowoczesnemu i nowatorskiemu podejściu, działając z potencjalnymi wydawcami na późniejszych etapach.

Realizacja tego celu zakłada:

- Realizację gry *Taxi Life: A City Driving Simulator* (wcześniejsza nazwa: *Urban Venture*), we współpracy z wydawcą Nacon SAS (francuska Grupa Bigben Interactive S.A.), i wydanie gry w 2023 roku (North Star Track),
- Współpraca z Astragon nad niezapowiedzianym jeszcze projektem (Prodigy Track),
- Zakończenie produkcji i wsparcia post-produkcyjnego gry *Train Life: A Railway Simulator* na głównych platformach. Gra została wydana 31 sierpnia 2021 r. w trybie wczesnego dostępu, a w pełnej wersji 25 sierpnia 2022 na PC i 22 września 2022 na konsole Xbox i PlayStation. 9 marca 2023 gra zostanie wydana również na Nintendo Switch. Projekt powstawał we współpracy z Nacon SAS (francuska Grupa Bigben Interactive S.A.).
- Utrzymanie obecnego zespołu (ok. 60 osób) oraz jego rozbudowa zgodnie z potrzebami produkcyjnymi,
- Dalsze tworzenie co najmniej dwóch gier równocześnie, co pozwoli Spółce zbudować solidną bazę w celu przygotowania do kolejnych faz rozwoju.

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

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 trzynaście 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 8 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 oraz Astragon Entertainment (wydawcy gier wideo).

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 of Game Department w Alvernia Studios Sp. z o.o., a następnie CEO w Alvernia Action Sp. z o.o., spółce córce Alvernia 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.

■ Grzegorz Ociepka (powołany do Rady Nadzorczej w dniu 24.08.2022 r.)

Jeden z założycieli Simteract S.A., do 28.07.2022 r. pełnił funkcję Head of Operations oraz Członka Zarządu w Spółce. 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, Giant Mechanical Man, Dracula czy Hiszpanka. Przez kilka lat współpracował z Alvernia Studios – 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, akcjonariusz i były 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 NYA.

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
Way 7 Wylon i Wylon sp.j.	97 500	7,97	97 500	7,97
Pozostali Akcjonariusze	255 500	20,87	255 500	20,87
Ogółem:	1 224 000	100,00	1 224 000	100,00

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
Way 7 Wylon i Wylon sp.j.	97 500	7,97	97 500	7,97
Pozostali Akcjonariusze	255 500	20,87	255 500	20,87
Program motywacyjny (akcje serii D i E)	136 000	10,00	136 000	10,00
Ogółem:	1 360 000	100,00	1 360 000	100,00

2. UCHWAŁY ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.

Uchwała nr 1 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie wyboru Przewodniczącego Zgromadzenia.

Uchwała nr 2 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie przyjęcia porządku obrad.

Uchwała nr 3 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za poprzedni rok obrotowy (2021).

Uchwała nr 4 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za poprzedni rok obrotowy (2021).

Uchwała nr 5 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Zarządu Spółki.

Uchwała nr 6 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Zarządu Spółki.

Uchwała nr 7 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

Uchwała nr 8 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

Uchwała nr 9 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

Uchwała nr 10 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

Uchwała nr 11 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

Uchwała nr 12 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.

Uchwała nr 13 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 22 czerwca 2022 roku w sprawie podziału zysku za poprzedni rok obrotowy (2021).

Uchwała nr 1 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki pod firmą SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 24 sierpnia 2022 roku w sprawie wyboru Przewodniczącego Zgromadzenia.

Uchwała nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki pod firmą SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 24 sierpnia 2022 roku w sprawie przyjęcia porządku obrad.

Uchwała nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki pod firmą SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 24 sierpnia 2022 roku w sprawie powołania członka Rady Nadzorczej.

Uchwała nr 1 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki pod firmą SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 14 listopada 2022 roku w sprawie wyboru Przewodniczącego Zgromadzenia.

Uchwała nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki pod firmą SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 14 listopada 2022 roku w sprawie przyjęcia porządku obrad.

Uchwała nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki pod firmą SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 14 listopada 2022 roku w sprawie zmiany statutu poprzez zmianę siedziby Spółki.

Uchwała nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki pod firmą SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 14 listopada 2022 roku w sprawie upoważnienia Zarządu Spółki do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego, wyłączenia przez Zarząd prawa poboru akcji emitowanych w ramach kapitału docelowego w całości lub części za zgodą Rady Nadzorczej oraz w sprawie zmiany statutu Spółki.

3. UCHWAŁY ZARZĄDU.

Uchwała nr 1/06/2022 z dnia 30 czerwca 2022 roku Zarządu Spółki pod firmą SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie w sprawie prezentacji kosztów prac rozwojowych.

4. UCHWAŁY RADY NADZORCZEJ.

Uchwała 1/02/2022 Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 3 lutego 2022 roku w sprawie przyjęcia i zatwierdzenia budżetu na rok 2022. **Uchwała 2/02/2022** Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 3 lutego 2022 roku w przedmiocie ustalenia miesięcznego wynagrodzenia z tytułu powołania na Prezesa Zarządu – Marcina Jaśkiewicza.

Uchwała 3/02/2022 Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 3 lutego 2022 roku w przedmiocie ustalenia miesięcznego wynagrodzenia z tytułu powołania na Członka Zarządu Grzegorza Ociepki.

Uchwała 4/02/2022 Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 3 lutego 2022 roku w przedmiocie wyrażenia zgody na zawarcie umowy o współpracy pomiędzy Spółką a Marcinem Jaśkiewiczem.

Uchwała 5/02/2022 Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 3 lutego 2022 roku w przedmiocie wyrażenia zgody na zawarcie umowy o współpracy pomiędzy Spółką a Grzegorzem Ociepką

Uchwała 6/02/2022 Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 3 lutego 2022 roku w przedmiocie wyrażenia zgody na zaciągnięcie kredytu obrotowego przez Spółkę.

Uchwała 7/02/2022 Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 3 lutego 2022 roku w przedmiocie wyrażenia zgody na podjęcie przez Artura Barutowicza działalności w zakresie tworzenia gry wideo o roboczym tytule „Space Shooter” – zręcznościowa gra akcji w kosmosie, z zastrzeżeniem, iż działalność ta nie wpływa na realizację przedmiotu umowy.

Uchwała 8/02/2022 Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 3 lutego 2022 roku w przedmiocie wyrażenia zgody na podjęcie działalności konkurencyjnej przez Łukasza Kościelnego.

Uchwała 9/02/2022 Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 3 lutego 2022 roku w przedmiocie wyrażenia zgody na zawarcie umowy z Evolve PR Inc. Z siedzibą w Kanadzie.

Uchwała 10/02/2022 Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 3 lutego 2022 roku w przedmiocie wyrażenia zgody na nawiązanie współpracy z Intelicar spółki z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Rzeszowie.

Uchwała 01/04/2022 Rady Nadzorczej SIMTERACT Spółka Akcyjna z dnia 1 kwietnia 2022 roku w sprawie wyrażenia zgody na zawarcie umowy pożyczki.

Uchwała 1/05/2022 ZD Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 19 maja 2022 roku w sprawie przyjęcia przez Radę Nadzorczą pisemnego sprawozdania z wyników oceny sprawozdania zarządu z działalności Spółki oraz finansowego Spółki.

Uchwała 2/05/2022 ZD Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 19 maja 2022 roku w sprawie aktualizacji imiennej listy osób uprawnionych do uczestniczenia w Programie ESOP i objęcia warrantów subskrypcyjnych serii A i B.

Uchwała 3/05/2022 ZD Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 19 maja 2022 roku w sprawie zatwierdzenia rozliczeń delegacji członków Zarządu oraz w sprawie upoważnienia przewodniczącego Rady Nadzorczej do podpisywania rozliczeń delegacji członków Zarządu.

Uchwała 1/06/2022 ZD Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 27 czerwca 2022 roku w sprawie zmiany Regulaminu Programu ESOP dla Pracowników i Współpracowników Simteract Spółki akcyjnej.

Uchwała 2/06/2022 ZD Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 27 czerwca 2022 roku w sprawie zmiany sposobu nabywania przez Marcina Gomołę prawa do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii A i B w ramach Programu ESOP dla Pracowników i Współpracowników Simteract Spółki akcyjnej.

Uchwała 3/06/2022 ZD Rady Nadzorczej Spółki SIMTERACT Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 27 czerwca 2022 roku w sprawie akceptacji przyznania warrantów subskrypcyjnych serii A i B w ramach Programu ESOP.

5. OKOLICZNOŚCI I ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W 2022 R.

KOMENTARZ DO WYNIKÓW FINANSOWYCH OSIĄGNIĘTYCH W 2022 R.

W 2022 r. Spółka wygenerowała 8 748 825,29 zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi przy 5 324 439,90 zł w analogicznym okresie 2021 r., co oznacza wzrost o 64,31% r/r.

Przychody ze sprzedaży produktów i usług na poziomie 5 089 891,17 zł przy 3 945 530,71 zł w takim samym okresie rok wcześniej, co oznacza wzrost o 29,00% r/r.

W 2022 r. Spółka osiągnęła zysk netto 113 701,03 zł, podczas gdy w analogicznym okresie 2021 roku osiągnęła zysk w wysokości 305 293,44 zł.

W 2022 r. Spółka osiągnęła pozostałe przychody operacyjne w wysokości 395 936,33 zł przy 2 134 664,68 zł w analogicznym okresie 2021 roku. Przychody te w głównej mierze wynikają z realizacji projektu „Technologia generowania realistycznych wizualizacji tras kolejowych na potrzeby profesjonalnych symulatorów szkoleniowych” w ramach konkursu Szybka Ścieżka wdrażanego przez NCBR.

Na osiągnięte wyniki finansowe w omawianym okresie główny wpływ miały tworzone przez Spółkę gry, tj. *Train Life: A Railway Simulator*, *Taxi Life: A City Driving Simulator* (wcześniej *Urban Venture*) oraz niezapowiedziany jeszcze projekt realizowany w ramach *Prodigy Track*.

Wyniki uzyskiwane przez Spółkę są zgodne z założeniami Zarządu. Działalność w 2022 r. pozbawiona była istotnych niepowodzeń. Płatności za kamienie milowe obecnych oraz nowo podpisanych umów z wydawcami, zapewniają Spółce finansowanie bieżącej działalności w najbliższych kwartałach.

MAJĄTEK TRWAŁY SPÓŁKI

Na dzień 31.12.2022 r. Spółka posiadała aktywa trwałe o wartości 2 168 644,21 zł (słownie: dwa miliony sto sześćdziesiąt osiem tysięcy sześćset czterdzieści cztery złote 21/100).

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 6 508 138,98 zł (słownie: sześć milionów pięćset osiem tysięcy sto trzydzieści osiem złotych 98/100).

MOŻLIWOŚCI PŁATNICZE SPÓŁKI

Źródłem środków finansowych Spółki są środki własne pochodzące z działalności operacyjnej, środki pochodzące z kredytu obrotowego w Alior Bank, a także dotacji z projektu Szybka Ścieżka.

Na dzień 31.12.2022 r. środki pieniężne w kasie i na rachunkach Spółki wynosiły 13 022,89 zł (słownie: trzynaście tysięcy dwadzieścia dwa złote 89/100), należności krótkoterminowe wynosiły 1 605 401,32 zł (milion sześćset pięć tysięcy czterysta jeden złotych 32/100) natomiast zobowiązania krótkoterminowe Spółki wynosiły 1 741 806,59 zł (słownie: milion siedemset czterdzieści jeden osiemset sześć złotych 59/100) i zobowiązania długoterminowe wynosiły 0,00 zł (słownie: zero złotych 0/100).

NABYCIE I SPRZEDAŻ NIERUCHOMOŚCI/PRZEDSIĘBIORSTW/UDZIAŁÓW/AKCJI

Nie dotyczy.

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ INSTRUMENTY FINANSOWE

Nie dotyczy.

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ UDZIAŁY WŁASNE

Nie występują.

POSIADANYCH PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁACH (ZAKŁADACH)

Nie występują.

W 2022 ROKU SPÓŁKA SKUPIAŁA SWOJĄ DZIAŁALNOŚĆ WOKÓŁ PIĘCIU GŁÓWNYCH PROJEKTÓW:

- *Taxi Life: A City Driving Simulator* (wcześniej *Urban Venture*) – gra z gatunku premium simulation realizowana przez Spółkę wraz z globalnym wydawcą Nacon SAS (w ramach ścieżki North Star).
- Niezapowiedziany jeszcze projekt w ramach ścieżki Prodigy – niezapowiedziana jeszcze gra z gatunku premium simulation, którą Simteract realizuje z globalnym wydawcą Astragon, będącym częścią Grupy Team17.
- *Train Life: A Railway Simulator* – gra realizowana z globalnym wydawcą Nacon SAS (Grupa Bigben Interactive).
- Projekt w ramach ścieżki North Star – niezapowiedziana jeszcze gra z gatunku rozszerzającego dotychczasowe portfolio gier, którą Simteract chce rozwijać bez wydawcy na początkowym etapie.
- Projekt B+R z grantem NCBR – technologia automatycznego generowania tras kolejowych.

2022 rok to dalszy etap wdrażania strategii Spółki. Dzięki udanej emisji akcji w październiku 2020 roku oraz umowom podpisanym z wydawcami w 2022 roku (francuski Nacon oraz niemiecki Astragon) Spółka realizuje plan dywersyfikacji działalności poprzez produkcję i komercjalizację dwóch tytułów jednocześnie.

■ Taxi Life: A City Driving Simulator (wcześniej: Urban Venture)

W związku z projektem, Spółka w poprzednich raportach bieżących przekazywała informacje o następujących wydarzeniach:

12.07.2022 Zarząd Spółki poinformował, że zawarł umowę ze spółką Nacon SAS („NACON”) dotyczącą wydania gry *Taxi Life*.

To jest kolejna umowa wydawnicza, po *Train Life*, którą Spółka zawarła z NACON jako wydawcą. Zgodnie z Umową NACON zaangażuje się w budżet produkcyjny, marketingowy, Q&A oraz lokalizację gry na planowane rynki. Wraz z zawarciem Umowy został zmieniony tytuł gry na *Taxi Life: A City Driving Simulator*, która nawiązuje do serii *Life*, wydawanej przez NACON. Zgodnie z Umową prawa do gry (IP gry) będą wspólne – Simteract S.A. wraz z wydawcą będzie decydować o kolejnych częściach czy dodatkach.

W *Taxi Life* gracz wcieli się w rolę profesjonalnego kierowcy, który dąży do otwarcia własnej firmy transportu osobistego. Miastem, w którym rozwijać będzie swoje przewozowe imperium, będzie otwarta, wirtualna Barcelona w skali 1:1. Zobaczymy w niej wiernie odtworzone najważniejsze części miasta, w tym ponad 200 najstojniejszych budynków, zabytków, muzeów, parków i rzeźb. W tytule zostaną wykorzystane wszystkie najnowocześniejsze rozwiązania Simteract, w tym Traffic AI i generator miast. Docelowo gra pojawi się zarówno na komputerach, jak i na konsolach.

Po ogłoszeniu wydawcy, Simteract zaktualizował kalendarz produkcyjny. Wydanie gry planowane jest od razu w pełnej wersji (bez trybu wczesnego dostępu) jednocześnie na PC i konsole w 2023 roku.

07 marca 2021 Spółka przekazała informację o zapowiedzi gry *Taxi Life* (poprzednia nazwa gry to *Urban Venture*) – rozbudowanego symulatora jazdy samochodem.

W I, II i III kwartale 2022 trwały również prace związane z opracowaniem odpowiedniej platformy komunikacyjnej dla gry, co może pozwolić na dotarcie do większej liczby odbiorców. Spółka podpisała umowę marketingową z Evolve PR, agencją wyspecjalizowaną w komunikacji dotyczącej gier wideo. Wraz z Evolve, Spółka przygotowała zapowiedź gry oraz trailer, który został obejrzany ponad 60 tys. razy (m.in. na kanale YouTube znanego portalu IGN). Przedstawiciele spółki byli także obecni na targach gier (SXSW, GDC, PAX East czy Gamescom), na których prezentowali projekt graczom.



Grafika promocyjna *Taxi Life*

■ Train Life: A Railway Simulator

Gra *Train Life: A Railway Simulator* zadebiutowała 25 sierpnia 2022 roku w wersji na PC, a 22 września 2022 roku na konsolach PS4, PS5, Xbox One oraz Xbox S/X. Obecnie gra znajduje się na etapie wsparcia post-produkcyjnego oraz trwają prace nad wydaniem gry na konsolę Nintendo Switch, które zaplanowane jest na 9 marca 2023.

Cena bazowej gry na platformie PC to 19,99€ a na konsolach to 29,99€. Gra została wydana z dodatkiem: *1920 Orient-Express Steam Train*, z którym również sprzedawana jest w pakiecie (PC: 29,99€, konsola: 39,99€, dystrybucja fizyczna: 39,99€).

Na moment publikacji raportu gra posiada 74% pozytywnych opinii na portalu Steam. Szczegółowe dane sprzedażowe dotyczące tytułu znajdują się po stronie wydawcy, który na moment publikacji raportu nie podał ich do publicznej wiadomości.

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 zespół Spółki tworzył wraz z globalnym producentem profesjonalnych symulatorów. W latach 2020-2022 natomiast Spółka realizowała 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).



Grafika promocyjna Train Life: A Railway Simulator

■ Projekt w ramach Prodigy Track

16 grudnia 2022 Spółka przekazała informację o zawarciu istotnej umowy ze spółką Astragon Entertainment GmbH („Astragon”) dotyczącej produkcji niezapowiedzianej jeszcze gry symulacyjnej.

Astragon to wiodący wydawca gier symulacyjnych z ponad 20-letnim doświadczeniem w tym segmencie. W skład portfolio wydawniczego firmy wchodzi tytuły rozpoznawalne na arenie międzynarodowej, takie jak: Construction Simulator, Bus Simulator, Police Simulator: Patrol Officers czy Firefighting Simulator. Od 2022 roku wydawca należy do wywodzącej się z Wielkiej Brytanii grupy Team17 Group PLC.

Według Zarządu umowa dodatkowo umacnia pozycję Emitenta jako jednego z głównych graczy produkcji gier symulacyjnych.

Ścieżka Prodigy zakłada współpracę z topowymi wydawcami już od najwcześniejszych faz produkcyjnych (często w ramach work-for-hire) nad projektami, w których spółka może maksymalnie wykorzystać swój dotychczasowy know-how i technologie.

Ścieżka ta ma dawać stabilność rozwojowi spółki, wyższe budżety produkcyjne i pozwalać jej na stopniowy wzrost na przestrzeni kolejnych lat.

■ Projekt w ramach ścieżki North Star

W ramach ścieżki North Star Track spółka poszukuje innowacyjnych rozwiązań, które pozwolą na zwiększenie przychodów dzięki nowoczesnemu i nowatorskiemu podejściu, działając z potencjalnymi wydawcami na późniejszych etapach.

6. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA INICJATYWY W OBSZARZE BADAŃ I ROZWOJU.

W 2022 r. Spółka kontynuowała prace nad realizacją projektu: „Technologia generowania realistycznych wizualizacji tras kolejowych na potrzeby profesjonalnych symulatorów szkoleniowych”, które zakończyła wraz z końcem listopada 2022 r. 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 było opracowanie unikalnej w skali świata technologii proceduralnego generowania wizualizacji tras kolejowych dla symulatorów oraz gier wideo. Projekt koncentrował się na opracowaniu technologii, która w maksymalnym stopniu zautomatyzuje generowanie środowiska 3D połączeń kolejowych na podstawie danych geoinformacyjnych. Przygotowane środowiska mają być również zoptymalizowane pod oczekiwania użytkowników gier wideo zawierając zestaw potwierdzonych badawczo cech i funkcji.

Projekt czerpał 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.

7. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.

Na dzień 31.12.2022 roku Spółka zatrudnia w rozumieniu kodeksu pracy 36 osoby, co przelicza się na 35,75 pełnych etatów. Oprócz osób zatrudnionych na umowę o pracę Spółka współpracuje dodatkowo z 15 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

W okresie od stycznia do grudnia 2022 roku Spółka zatrudniała średnio 36,60 pracowników na umowę o pracę.

8. 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 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 12 lipca 2022 roku została zawarta ze spółką NACON umowa dotycząca wydania gry Taxi Life. To była kolejna umowa wydawnicza, którą Spółka zawarła z NACON jako wydawcą.

Dnia 25 sierpnia 2022 roku Simteract wraz z NACON wydał pełną wersję Train Life: A Railway Simulator w wersji na PC w sklepie Steam oraz Epic Games Store.

Dnia 22 września 2022 roku Simteract wraz z NACON wydał pełną wersję Train Life: A Railway Simulator w wersji na konsolę PS4, PS5, Xbox One, Xbox S|X oraz w dystrybucji fizycznej.

Dnia 16 grudnia 2022 roku została zawarta istotna umowa ze spółką Astragon Entertainment GmbH dotycząca produkcji niezapowiedzianej jeszcze gry symulacyjnej.

ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

Dnia 9 marca 2023 roku Simteract wraz z NACON, wydawcą gry, wydał grę Train Life: A Railway Simulator na konsolę Nintendo Switch.

Dnia 28 marca 2023 roku Spółka spełniła warunki do uruchomienia pożyczki w kwocie 240.000 EUR od funduszu specjalizującego się w udzielaniu pożyczek spółkom z branży gamingowej i ustanowiła zabezpieczenie o dobrowolnym poddaniu się egzekucji w akcie notarialnym, w trybie art. 777 §1 pkt 5 kodeksu postępowania cywilnego do maksymalnej kwoty 320.000 EUR.

INNE INFORMACJE

Nie dotyczy.

9. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI.

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOTYCZĄCE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO SPÓŁKI ZA OKRES 01.01.2022-31.12.2022

Nie dotyczy.

10. WNIOSKI ZARZĄDU DO ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.

Zarząd Spółki wnosi do Zgromadzenia Wspólników o zatwierdzenie sprawozdania z działalności Zarządu za rok 2022 i udzielenie absolutorium wszystkim osobom pełniącym funkcje w Zarządzie.

Ponadto Zarząd proponuje, aby zysk wykazany w sprawozdaniu finansowym za rok 2022 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



Simteract S.A.
ul. Niwy 21/2
30-705 Kraków
e-mail: contact@simteract.com

www.simteract.com

 **SIMTERACT**