



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

01.01.2025 – 31.12.2025



Simteract S.A.
www.simteract.com

31 marca 2026 r.

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 2025 R.	9
6. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA INICJATYWY W OBSZARZE BADAŃ I ROZWOJU.	14
7. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.	14
8. POZOSTAŁE OBSZARY.	14
9. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI.	16
10. WNIOSKI ZARZĄDU DO ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.	16

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 dwóch lokalizacjach: Kraków (siedziba rejestrowa Spółki i głównie gaming) oraz Warszawa (głównie QA).

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 celem Spółki jest dywersyfikacja działalności poprzez równoległą produkcję co najmniej dwóch gier.

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

W ramach ścieżki North Star Track Spółka rozwija innowacyjne rozwiązania, które mają umożliwić zwiększenie przychodów dzięki nowoczesnemu i nowatorskiemu podejściu, przy zaangażowaniu potencjalnych wydawców na późniejszych etapach.

Realizacja powyższych założeń obejmuje w szczególności:

- współpracę z Astragon Entertainment nad grą *Bus Simulator 27*, realizowaną w oparciu o rozpoznawalne IP należące do wydawcy (Prodigy Track),
- dalszą monetyzację gry *Taxi Life: A City Driving Simulator*, wydanej w marcu 2024 r. we współpracy z wydawcą NACON (w ramach North Star Track),
- utrzymanie obecnego zespołu oraz jego dostosowanie do zmieniających się potrzeb produkcyjnych,
- kontynuację równoległej produkcji co najmniej dwóch gier, co pozwoli Spółce budować stabilną bazę kompetencyjną i organizacyjną oraz przygotować się do kolejnych faz rozwoju.

Simteract S.A. planuje w przyszłości przejście na rynek regulowany Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie (GPW).

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 czternaście 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 2015 roku 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 2008 roku. Doświadczenie zawodowe zdobywał pracując w funduszach inwestycyjnych, banku oraz firmach doradztwa biznesowego. Specjalizuje się w prowadzeniu kompleksowego procesu inwestycyjnego obejmującego procesy due diligence, wycenę i dokonywanie inwestycji, aktywne zaangażowanie w rozwój spółek oraz budowę ich wartości. Uczestniczył w procesach pozyskiwania kapitału na rynku publicznym i niepublicznym. Zaangażowany w kilkanaście firm technologicznych z sektora gier wideo, elektroniki, IT, edukacji i rozrywki.

■ 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 S.A. produkującej gry mobilne oraz przeglądarkowe.

■ Piotr Gamracy

Specjalista w dziedzinie zarządzania, który może pochwalić się międzynarodowym doświadczeniem zdobywanym w Polsce, Szwecji i Rumunii. Ukończył studia na kierunku Finanse i Zarządzanie na Wyższej Szkole Zarządzania i Bankowości, oraz przez ostatnie lata pełnił zarządcze funkcje w międzynarodowych organizacjach działających na rynku rozrywki cyfrowej. Od 2021 roku Piotr Gamracy jest związany z Vivid Games, jednym z czołowych studiów produkujących gry w Polsce. Pełni tam rolę Prezesa Zarządu, odpowiadając za strategiczne decyzje i rozwój firmy.

■ Grzegorz Ociepka

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, 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, 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.

■ **Damian Pawlak** (w dniu 11 grudnia 2025 r. został powołany na stanowisko członka Rady Nadzorczej Spółki)

Absolwent Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie na kierunku Finanse oraz Uniwersytetu Łódzkiego na kierunku Zarządzanie Międzynarodowe. Karierę zawodową w obszarze finansów rozpoczął w 2015 roku w międzynarodowych organizacjach Capgemini oraz Adecco, gdzie pełnił funkcje managerskie i liderskie, odpowiadając za zarządzanie zespołami liczącymi od 10 do 30 osób. Od 2021 roku związany z grupą kapitałową Bloober Team. Początkowo pełnił funkcję Managera Finansowego w Feardemic sp. z o.o., wydawcy gier z gatunku horror. W latach 2022–2024 odpowiadał za finanse Draw Distance S.A. jako Dyrektor ds. Finansowych. We wrześniu 2023 roku objął funkcję Prezesa Zarządu Feardemic sp. z o.o., gdzie realizuje strategię rozwoju i ekspansji spółki na rynku gamingowym. Specjalizuje się w zarządzaniu finansami przedsiębiorstw technologicznych, budowaniu strategii rozwoju oraz nadzorze właścicielskim. Autor pracy magisterskiej poświęconej analizie finansowej grupy CD Projekt.

■ **Piotr Kalarus** (w dniu 11 listopada 2025 r. przestał pełnić funkcję Członka Rady Nadzorczej Spółki)

■ **Paweł Szydłowski** (w dniu 21 listopada 2025 r. przestał pełnić funkcję Członka Rady Nadzorczej Spółki)

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	241 500	19,73	241 500	19,73
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
Oldpara Capital ASI Sp. z o.o.	61 210	5,00	61 210	5,00
Pozostali Akcjonariusze	212 790	17,38	212 790	17,38
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	241 500	17,76	241 500	17,76
Leonardo Fund ASI Sp. z o.o.	221 000	16,25	221 000	16,25
Way 7 Wylon i Wylon Sp. j.	97 500	7,17	97 500	7,17
Oldpara Capital ASI Sp. z o.o.	61 210	4,50	61 210	4,50
Pozostali Akcjonariusze	212 790	15,65	212 790	15,65
ESOP (10%)	136 000	10,00	136 000	10,00
Ogółem:	1 360 000	100,00	1 360 000	100,00

2. UCHWAŁY ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.

1. **26.06.2025 Numer uchwały: 1** Uchwała w sprawie wyboru Przewodniczącego Zgromadzenia.
2. **26.06.2025 Numer uchwały: 2** Uchwała w sprawie przyjęcia porządku obrad.
3. **26.06.2025 Numer uchwały: 3** Uchwała w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za poprzedni rok obrotowy (2024).
4. **26.06.2025 Numer uchwały: 4** Uchwała w sprawie zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za poprzedni rok obrotowy (2024).
5. **26.06.2025 Numer uchwały: 5** Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Zarządu Spółki.
6. **26.06.2025 Numer uchwały: 6** Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
7. **26.06.2025 Numer uchwały: 7** Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
8. **26.06.2025 Numer uchwały: 8** Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
9. **26.06.2025 Numer uchwały: 9** Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
10. **26.06.2025 Numer uchwały: 10** Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
11. **26.06.2025 Numer uchwały: 11** Uchwała w sprawie udzielenia absolutorium członkowi Rady Nadzorczej.
12. **26.06.2025 Numer uchwały: 12** Uchwała w sprawie podziału zysku za poprzedni rok obrotowy (2024).
13. **26.06.2025 Numer uchwały: 13** Uchwała w sprawie odstąpienia od głosowania nad uchwałami wskazanymi w pkt 11-14 porządku obrad.
14. **21.11.2025 Numer uchwały: 1** Uchwała w sprawie wyboru Przewodniczącego Zgromadzenia.
15. **21.11.2025 Numer uchwały: 2** Uchwała w sprawie przyjęcia porządku obrad.
16. **21.11.2025 Numer uchwały: 3** Uchwała w sprawie zmiany uchwały nr 7/09/2020 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki pod firmą Simteract Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 02 września 2020 roku w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych serii A z przeznaczeniem dla osób wskazanych przez Zarząd Spółki z wyłączeniem prawa poboru oraz warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii D z wyłączeniem prawa poboru, a także zmiany statusu Spółki.
17. **21.11.2025 Numer uchwały: 4** Uchwała w sprawie zmiany uchwały nr 8/09/2020 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki pod firmą Simteract Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia

02 września 2020 roku w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych serii B z przeznaczeniem dla osób wskazanych przez Zarząd Spółki z wyłączeniem prawa poboru oraz warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii E z wyłączeniem prawa poboru, a także zmiany statusu Spółki.

18. **21.11.2025 Numer uchwały: 5** Uchwała 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.
19. **21.11.2025 Numer uchwały: 6** Uchwała w sprawie zmiany statutu Spółki.
20. **21.11.2025 Numer uchwały: 7** Uchwała w sprawie upoważnienia Rady Nadzorczej do ustalenia jednolitego tekstu zmienionego statutu.

3. UCHWAŁY ZARZĄDU.

Brak.

4. UCHWAŁY RADY NADZORCZEJ.

1. **23.01.2025 Numer uchwały: 1/01/2025** Uchwała w sprawie przyjęcia i zatwierdzenia budżetu na rok 2025.
2. **23.01.2025 Numer uchwały: 2/01/2025** Uchwała w przedmiocie ustalenia miesięcznego wynagrodzenia z tytułu powołania na Prezesa Zarządu – Marcina Jaśkiewicza.
3. **23.01.2025 Numer uchwały: 3/01/2025** Uchwała w sprawie wyrażenia zgody na zawarcie umowy o współpracy pomiędzy Spółką a Marcinem Jaśkiewiczem.
4. **23.01.2025 Numer uchwały: 4/01/2025** Uchwała w sprawie wyrażenia zgody na zaciągnięcie przez Spółkę zobowiązania.
5. **25.02.2025 Numer uchwały: 1/02/2025** Uchwała w sprawie wyboru firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie sprawozdania finansowego.
6. **23.09.2025 Numer uchwały: 1/02/2025** Uchwała w sprawie przyjęcia rekomendacji dotyczących zmiany przez Walne Zgromadzenie uchwały nr 7/09/2020 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki pod firma Simteract Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 02 września 2020 roku w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych serii A z przeznaczeniem dla osób wskazanych przez Zarząd Spółki z wyłączeniem prawa poboru oraz warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii D z wyłączeniem prawa poboru, a także zmiany statutu Spółki oraz uchwały nr 8/09/2020 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki pod firma Simteract Spółka Akcyjna z siedzibą w Lublinie z dnia 02 września 2020 roku w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych serii B z przeznaczeniem dla osób wskazanych przez Zarząd Spółki z wyłączeniem prawa poboru oraz warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii E z wyłączeniem prawa poboru, a także zmiany statutu Spółki.

5. OKOLICZNOŚCI I ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W 2025 R.

KOMENTARZ DO WYNIKÓW FINANSOWYCH OSIĄGNIĘTYCH W 2025 R.

W 2025 r. Spółka wygenerowała 10 013 876,88 zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi przy 9 192 098,40 zł w analogicznym okresie 2024 r., co oznacza wzrost o 8,94% r/r.

Przychody ze sprzedaży produktów i usług na poziomie 7 377 918,97 zł przy 11 731 955,61 zł w takim samym okresie rok wcześniej, co oznacza spadek o 37,11% r/r.

W 2025 r. Spółka osiągnęła zysk netto 593 505,28 zł, podczas gdy w analogicznym okresie 2024 roku osiągnęła zysk w wysokości 316 966,47 zł, co oznacza wzrost o 87,25% r/r.

W 2025 r. pozostałe przychody operacyjne wyniosły 482 483,79 zł przy 252 275,61 zł w analogicznym okresie 2024 roku. Przychody te wynikają z rozliczenia w czasie 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 miała sprzedaż gry Taxi Life: A City Driving Simulator oraz faktury do Astragon w ramach realizacji gry Bus Simulator 27.

Realizowane kontrakty oraz wyniki sprzedażowe gry Taxi Life zapewniają Spółce płynność finansową, finansowanie bieżącej działalności oraz potencjał do realizacji nowego projektu w 2026 r., przy założeniu terminowego regulowania przez Nacon płatności z tytułu kolejnych faktur dotyczących sprzedaży gry Taxi Life.

Wyniki uzyskiwane przez Spółkę są zgodne z założeniami Zarządu. Działalność w 2025 r. pozbawiona była istotnych niepowodzeń.

MAJĄTEK TRWAŁY SPÓŁKI

Na dzień 31.12.2025 r. Spółka posiadała aktywa trwałe o wartości 1 268 166,01 zł (słownie: milion dwieście sześćdziesiąt osiem tysięcy sto sześćdziesiąt sześć złotych 01/100).

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 7 167 980,55 zł (słownie: siedem milionów sto sześćdziesiąt siedem tysięcy dziewięćset osiemdziesiąt złotych 55/100).

MOŻLIWOŚCI PŁATNICZE SPÓŁKI

Źródłem środków finansowych Spółki są środki własne pochodzące z działalności operacyjnej.

Na dzień 31.12.2025 r. środki pieniężne w kasie i na rachunkach Spółki wynosiły 1 798 711,27 zł (słownie: milion siedemset dziewięćdziesiąt osiem złotych siedemset jedynastdzieci złotych 27/100), należności

krótkoterminowe wynosiły 1 204 418,17 zł (słownie: milion dwieście cztery tysiące czterysta osiemnaście złotych 17/100) natomiast zobowiązania krótkoterminowe Spółki wynosiły 2 404 396,71 zł (słownie: dwa miliony czterysta cztery tysiące trzysta dziewięćdziesiąt sześć złotych 71/100) 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

Kredyt w rachunku bieżącym w Alior Bank w kwocie 800 000,00 zł.

Faktoring w Alior Bank z limitem 280 000,00 EUR.

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ UDZIAŁY WŁASNE

Nie występują.

POSIADANYCH PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁACH (ZAKŁADACH)

Nie występują.

W 2025 ROKU SPÓŁKA SKUPIAŁA SWOJĄ DZIAŁALNOŚĆ WOKÓŁ CZTERECH GŁÓWNYCH PROJEKTÓW:

- *Bus Simulator 27* – gra z gatunku premium simulation tworzona w oparciu o rozpoznawalne IP należące do wydawcy; projekt realizowany przez Simteract we współpracy z globalnym wydawcą Astragon Entertainment, należącym do Grupy Team17 (Prodigy Track).
- *Taxi Life: A City Driving Simulator* – gra z gatunku premium simulation wydana w marcu 2024 r. we współpracy z globalnym wydawcą NACON SAS; w IV kwartale 2025 r. Spółka koncentrowała się na jej komercjalizacji (w ramach North Star Track).
- *Projekt w ramach ścieżki North Star* – niezapowiedziany jeszcze tytuł, rozszerzający dotychczasowe portfolio gier, rozwijany na wczesnym etapie bez udziału wydawcy.
- *Projekt DUST* – prace nad narzędziami i procesami produkcyjnymi umożliwiającymi tworzenie gier wideo o tematyce jazdy terenowej z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 5; projekt współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.

2025 rok to dalszy etap wdrażania strategii Spółki przyjętej jesienią 2020 r. Dzięki zawartym umowom (oraz późniejszym aneksom) z wydawcami – francuskim NACON oraz niemieckim Astragon Entertainment – Spółka realizuje plan dywersyfikacji działalności poprzez równoległą produkcję i komercjalizację dwóch tytułów.

■ Bus Simulator 27 - Projekt z Astragon w ramach Prodigy Track

W związku z projektem, Spółka w raportach bieżących w 2025 roku przekazywała informacje o następujących wydarzeniach:

16 lipca 2025 r. Spółka przekazała informację o ujawnieniu nazwy oraz pierwszych informacji o produkowanej grze - *Bus Simulator 27*.

Emitent informował wcześniej o podpisaniu umowy dotyczącej produkcji gry raportem bieżącym nr 15/2022 z dnia 16.12.2022 r. oraz odnosił się do niej w raportach okresowych, jako gry realizowanej w ramach „Prodigy Track”.

W ramach portfolio gier Astragon od 2021 roku wydawał grę *Bus Simulator 21*, na którą składa się kilkanaście wariantów gry oraz dodatków. Astragon, publikując tzw. teaser trailer - przekazał informacje, że obecnie produkowana gra *Bus Simulator 27* ma nowy świat gry oraz że Simteract S.A. jest deweloperem gry. Ponadto, w ramach obecnych działań Astragon, zostały opublikowane strony gry w sklepach Steam, Epic Games Store, PlayStation i Xbox.

Dalsze szczegółowe informacje o grze (w tym data premiery) Astragon planuje przekazać w późniejszych terminach.

16 grudnia 2022 r. 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.

Zarząd uważa, że umowa dodatkowo umacnia pozycję Emitenta jako jednego z głównych graczy produkcji gier symulacyjnych.



Grafika promocyjna *Bus Simulator 27*

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 rozwoju spółki, wyższe budżety produkcyjne i pozwalać jej na stopniowy wzrost na przestrzeni kolejnych lat.

■ Taxi Life: A City Driving Simulator

Spółka w 2025 roku nie przekazywała w raportach bieżących żadnych informacji o wydarzeniach związanych z projektem.

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

03.12.2024 r. Informacja, że Emitent podpisał aneks do umowy z NACON na nowe DLC do gry *Taxi Life: A City Driving Simulator*.

Nowe dodatki wprowadzą do *Taxi Life* ulepszenia, które będą sukcesywnie udostępniane do lata 2025 roku. Trzy większe rozszerzenia dostarczą nowe pojazdy, niektóre z dedykowanymi mechanikami rozgrywki, zapewniając graczom nowe wyzwania. Z kolei trzy mniejsze dodatki w postaci zestawów malowań pozwolą na bardziej indywidualne dostosowanie wizualne samochodów.

12.09.2024 r. Zarząd Spółki poinformował, że w wydaną w marcu 2024 grę *Taxi Life: A City Driving Simulator* zagrało już łącznie około 200 tysięcy graczy. Liczba ta obejmuje zarówno wersje cyfrowe, jak i fizyczne.

Była to informacja jednostkowa, gdyż Spółka nie zakłada regularnych publikacji ilości sprzedanych egzemplarzy gier oraz nie planuje zmiany polityki informacyjnej w tym zakresie.

11.01.2024 r. Zarząd Spółki poinformował, że wraz z NACON, wydawcą gry, ustalił dokładną datę wydania pełnej wersji *Taxi Life: A City Driving Simulator* na wszystkie planowane platformy.

Gra zadebiutowała 7 marca 2024 roku w wersji na PC (Steam oraz Epic Store) w podstawowej cenie 29,99 EUR oraz na Xbox Series S/X i PlayStation 5 w podstawowej cenie 39,99 EUR.

07.11.2023 r. Zarząd Spółki poinformował, że wraz z Nacon, wydawcą gry, ustalił datę wydania pełnej wersji *Taxi Life: A City Driving Simulator* na wszystkie planowane platformy. Gra zadebiutuje w lutym 2024 roku w wersji na PC (Steam oraz Epic Store) oraz konsole obecnej generacji.

12.07.2022 r. 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 zaangażował 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

ne wszystkie najnowocześniejsze rozwiązania Simteract, w tym Traffic AI i generator miast. Docelowo gra pojawi się zarówno na komputerach, jak i na konsolach.

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

■ Projekt w ramach ścieżki North Star

W ramach ścieżki North Star Track Spółka poszukuje innowacyjnych rozwiązań, które umożliwią zwiększenie przychodów dzięki nowoczesnemu i nowatorskiemu podejściu, przy zaangażowaniu potencjalnych wydawców na późniejszych etapach rozwoju projektu.

Spółka pracuje nad niezapowiedzianą jeszcze grą o kodowej nazwie Bronco, która bazuje na dotychczasowych kompetencjach Simteract oraz wykorzystuje doświadczenia, narzędzia i technologie wypracowane we wcześniejszych projektach (m.in. podczas produkcji Taxi Life oraz Neverdark).

■ Projekt DUST w ramach ścieżki SMART

W dniu 30.12.2024 r. Spółka podpisała umowę z Polską Agencją Rozwoju i Przedsiębiorczości („PARP”) dotyczącą dofinansowania projektu Emitenta, pod nazwą: „Projekt DUST – opracowanie narzędzi i procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie gier wideo o tematyce jazdy terenowej z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 5”.

Celem projektu jest opracowanie w ramach prac rozwojowych narzędzi i procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie gier zawierających elementy jazdy off-road w szybszy i stabilniejszy sposób, z realistyczną, wywołującą immersję wizualizacją.

Prace skupią się na trzech kluczowych obszarach: symulacja i destrukcja pojazdów terenowych, symulacja i destrukcja terenu, oraz symulacja wody (zarówno krople na szybach jak i powierzchnia wody w terenie). Realizacja projektu pozwoli na zastosowanie zaawansowanej symulacji terenowej we własnych produkcjach firmy, poprawiając realizm i jakość doświadczeń graczy.

Projekt jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego: „Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki”, Osi priorytetowej: „Wsparcie dla przedsiębiorców”; Działania: „Ścieżka SMART”.

Wartość projektu wynosi **7.351.934,85 zł**, z tego wartość dofinansowania to **4.146.537,32 zł**.

6. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA INICJATYWY W OBSZARZE BADAŃ I ROZWOJU.

W 2025 roku Spółka kontynuowała prace nad projektem „Projekt DUST - opracowanie narzędzi i procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie gier wideo o tematyce jazdy terenowej z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 5”.

Projekt jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego: „Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki”, Osi priorytetowej: „Wsparcie dla przedsiębiorców”; Działania: „Ścieżka SMART”.

Wartość projektu wynosi **7.351.934,85 zł**, z tego wartość dofinansowania to **4.146.537,32 zł**.

Celem projektu jest opracowanie w ramach prac rozwojowych narzędzi i procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie gier zawierających elementy jazdy off-road w szybszy i stabilniejszy sposób, z realistyczną, wywołującą immersję wizualizacją.

Prace skupią się na trzech kluczowych obszarach: symulacja i destrukcja pojazdów terenowych, symulacja i destrukcja terenu, oraz symulacja wody (zarówno krople na szybach jak i powierzchnia wody w terenie). Realizacja projektu pozwoli na zastosowanie zaawansowanej symulacji terenowej we własnych produkcjach firmy, poprawiając realizm i jakość doświadczeń graczy..

7. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.

Na dzień 31.12.2025 roku Spółka zatrudnia w rozumieniu kodeksu pracy 29 osób, co przelicza się na 28 pełnych etatów. Oprócz osób zatrudnionych na umowę o pracę Spółka współpracuje dodatkowo z 22 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

W okresie od stycznia do grudnia 2025 roku Spółka zatrudniała średnio 28,61 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.

ISTOTNE ZDARZENIA JAKIE WYSTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM

Dnia 12.11.2025 roku Zarząd Simteract S.A. z siedzibą w Krakowie (dalej: Emitent) informuje, że do Emitenta wpłynęło oświadczenie Pana Pawła Szydłowskiego o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki, ze skutkiem na dzień 21.11.2025 rok..

Dnia 11.12.2025 roku Zarząd Simteract S.A. z siedzibą w Krakowie (dalej: Emitent) informuje, że w dniu Rada Nadzorcza Spółki, działając na podstawie §19 ust. 5 pkt b) Statutu Spółki, podjęła uchwałę w sprawie powołania w drodze kooptacji Pana Damiana Pawlaka na stanowisko członka Rady Nadzorczej Spółki. Powołanie nastąpiło w związku z wygaśnięciem mandatu dotychczasowego członka Rady Nadzorczej, Pana Piotra Kalarusa, którego mandat wygał z dniem 11 grudnia 2025 r. wskutek złożonej rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej. Nowo powołany członek Rady Nadzorczej będzie pełnił funkcję do końca bieżącej kadencji Rady Nadzorczej, zgodnie ze Statutem Spółki.

ISTOTNE ZDARZENIA PO DACIE BILANSU

W dniu 3 marca 2026 r. Sąd Handlowy w Lille Métropole otworzył postępowania naprawcze (redressement judiciaire) wobec Nacon SAS z siedzibą w Lesquin (Francja), na mocy orzeczenia wydanego po rozprawie w dniu 2 marca 2026 r. W ramach postępowania wyznaczono zarządców sądowych: SELARL FHBX, reprezentowaną przez Maître Hélène Bourbouloux, oraz SELARL BMA, reprezentowaną przez Maître Laurent Miquel, z mandatem asystencyjnym (mandat d'assistance). Otwarcie postępowania naprawczego skutkuje zamrożeniem istniejących zobowiązań Nacon wobec wierzycieli na czas okresu obserwacyjnego. Należności Spółki wobec Nacon w łącznej kwocie 345 743,21 EUR, podlegają zgłoszeniu w ramach postępowania naprawczego. Spółka podejmie działania zmierzające do zgłoszenia wierzytelności (déclaration de créance) do wyznaczonych zarządców sądowych w terminie przewidzianym przepisami prawa francuskiego. Nacon kontynuuje działalność operacyjną w okresie obserwacyjnym i zadeklarował opłacanie kolejnych faktur wystawionych przez Simteract za udział w sprzedaży gry Taxi Life.

Zarząd Spółki Simteract S.A. z siedzibą w Krakowie (dalej: Spółka, Emitent) informuje, iż w dniu 28.01.2026 r. otrzymał od wydawcy NACON informację, że wydaną w marcu 2024 roku grę „Taxi Life: A City Driving Simulator” kupiło już łącznie ponad 500 tysięcy graczy. Liczba ta obejmuje zarówno wersje cyfrowe, jak i fizyczne. Jest to informacja jednostkowa, gdyż Spółka nie zakłada regularnych publikacji ilości sprzedanych egzemplarzy gier oraz nie planuje zmiany polityki informacyjnej w tym zakresie.

INNE INFORMACJE

Nie dotyczy.

9. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI.

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOTYCZĄCE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO SPÓŁKI ZA OKRES 01.01.2025-31.12.2025

Nie dotyczy.

10. WNIOSKI ZARZĄDU DO ZGROMADZENIA WSPÓLNIKÓW.

Zarząd Spółki wnosi do Zgromadzenia Wspólników o zatwierdzenie sprawozdania z działalności Zarządu za rok 2025 i udzielenie absolutorium wszystkim osobom pełniącym funkcje w Zarządzie.

Ponadto Zarząd proponuje, aby zysk wykazany w sprawozdaniu finansowym za rok 2025 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**