

Výročná správa

20
18



PIXELFEDERATION®
players to players

Obsah

Príhovor generálneho riaditeľa	4
Profil spoločnosti	5
Kľúčové informácie o spoločnosti	6
Finančný prehľad	12
Účtovná závierka	14



Príhovor generálneho riaditeľa

Milí kolegovia, spoločníci, hráči,

najdôležitejšou udalosťou roku 2018 v PIXEL FEDERATION, boli významné zmeny vo vlastníckej štruktúre. Svoje podiely v spoločnosti predali jeden zo štvorice zakladateľov Filip Fischer a prvý finančný investor, Martin Blaškovič pričom návratnosť investície predávajúcich spoločníkov bola v tisíckach percent. Aktuálne vlastnia viac ako 60 % podielov spoločnosti dvaja zo zakladateľov, Šimon Šicko a Marián Fridrich, ktorí sú zároveň konateľmi zamestnaneckej akciovej spoločnosti, keďže časť podielov dostali v rámci zmeny vlastníckej štruktúry kľúčoví zamestnanci firmy. Zvyšných, takmer 40% podielov, kontroluje finančný investor Peter Lukeš. Dňa 3. decembra 2018 bol celý proces zmeny vlastníckej štruktúry ukončený. Dohodu o exite vnímam ako win-win situáciu pre všetky zúčastnené strany. Pevne verím, že exit dvoch spoločníkov sa spojí so zdravým prenastavením vnútro-firmných pomerov, ktoré môžu do budúcnosti pomôcť ešte výraznejšiemu rastu firmy. Nová vlastnícka štruktúra prináša názorovú jednotu v napredovaní firmy a je prísľubom ďalšieho dynamického rastu, expanzie, schopnosti priťahovať stále viac aj talent zo zahraničia, a verím, že je pred nami obdobie dosahovania ďalších excelentných výsledkov. Táto transformácia by nebola možná bez tvrdej práce Mariána Fridricha a bezprecedentnej podpory Petra Lukeša.

V roku 2018 sme zamestnávali viac ako 200 profesionálov s rôznorodými zručnosťami - grafickí dizajnéri, programátori, herní dizajnéri, marketingoví odborníci, analytici. Aktívne sme sa angažovali v zlepšovaní vzdelávacieho systému v krajine, v zdieľaní vedomostí a kultivácii herného prostredia. V roku 2018 sme pri obrate prevyšujúcom 33 mil. EUR dosiahli EBITDA prekračujúcu 6,5 mil. EUR.

Čiastkové zmeny sa udiali aj vo vedení firmy, keď sa pozmenil C level board a pridali sa nové pozície.

Firma si vybrala zmenu herného enginu a postupne všetky staré hry refaktoruje do UNITY, čo umožní profesionálnejšie využitie herných produkčných procesov.

Na základe predchádzajúcich skúseností sme sa v roku 2018 zamerali na Mobilné „free to play hry“. Vrátili sme sa k stratégii X+1, kedy X je produkcia nových projektov v oblasti s naším know-how a komfortnej zóne (transport simulácie a story puzzle hry) a +1 sú nové segmenty a inovácie. Nové hry budú dokončené a vydané v roku 2019. Prvou hrou z premennej X je Trainstation 2. Trainstation 2 je logickým vyústením našej snahy zúročiť rokmi budované skúsenosti z tvorby a servisovania Trainstation. Cieľom bude priniesť AAA zážitok nielen z hrania, ale aj z grafického prevedenia. Druhou hrou z rovnice je Steam Cats. Steam Cats je prvým projektom ktorý vyšiel z pitchovacieho procesu MEGA, v ktorom umožňujeme našim zamestnancom realizovať ich nápady. Hrou Steam Cats skúmame možnosti nového mobilného segmentu idle hier. Obidve hry budú vydané v roku 2019.

Zásadne sme pracovali aj na firemnej kultúre v zadefinovaných oblastiach GAMES (G - get shit done, A - asshole, don't be, M - master your craft, E - enjoy work, S - speak your mind).

Ďalšou veľkou výzvou bolo vzdelávanie našich zamestnancov a nábor nových ľudí. Na prehriatom slovenskom pracovnom trhu sa čoraz ťažšie hľadajú skúsení ľudia, a preto sme sa rozhodli robiť nábor aj v zahraničí, a tým začať transformáciu na internacionálnu firmu.

Som veľmi rád, že sa nám podarilo hospodársky rásť a inovovať aj v roku 2018. Na záver by som chcel poďakovať všetkým kolegyniam a kolegom za ich tvrdú a poctivú prácu, spoločníkom za podporu a všetkým našim hráčom za to že sa hrajú naše hry.

PLAY LONG AND PROSPER!



Šimon Šicko
Chief Executive Officer
konateľ

Profil spoločnosti

Základné údaje a história

Einsteinova 19
851 01 Bratislava

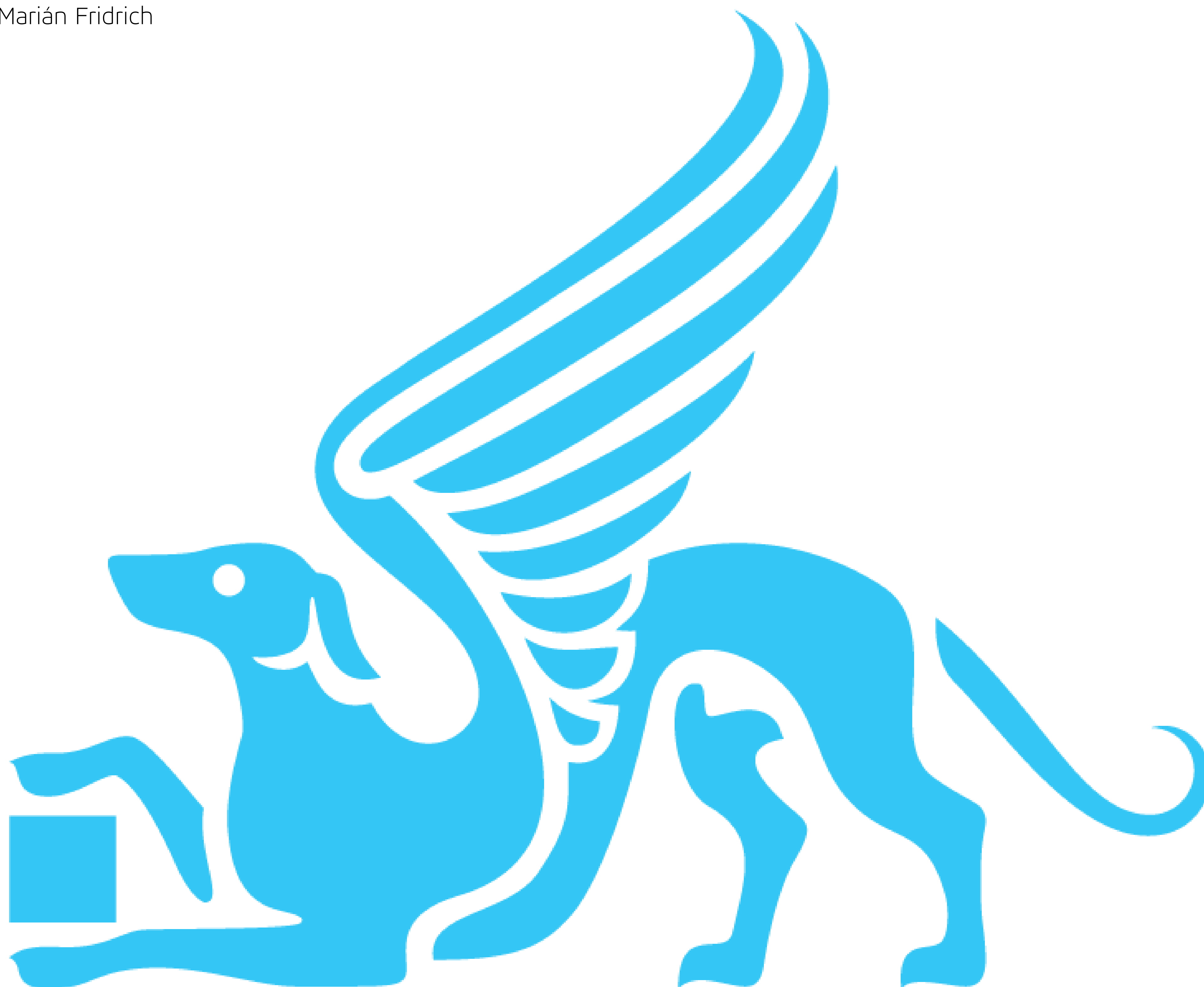
IČO: 36816388
DIČ: 2022424998
IČ DPH: SK2022424998

PIXEL FEDERATION s.r.o. bola založená spoločenskou zmluvou zo dňa 30.7.2007 v zmysle ust. § 105 – 153 Zák. č. 513/1991 Zb. v znení neskorších predpisov a zaregistrovaná na Obchodnom registri Okresného súdu Bratislava I, Oddiel: Sro, Vložka číslo: 47333/B dňa 10.8.2007.

Spoločnosť založili štyria zakladatelia. Činnosť spoločnosti bola zo začiatku orientovaná na výrobu atypických koncepčných a technických riešení, programov a aplikácií pre iné podnikateľské subjekty. V roku 2009 sa vedenie spoločnosti rozhodlo, že spoločnosť sa ďalej bude orientovať iba na vývoj a poskytovanie hier konečným užívateľom vo vlastnej produkcii.

Konatelia

Mgr. art. Šimon Šicko
Marián Fridrich



Kľúčové informácie o spoločnosti

Podnikateľské zameranie spoločnosti

PIXEL FEDERATION, s.r.o. je herné štúdio, ktoré sa snaží prinášať zábavu a radosť ľuďom po celom svete prostredníctvom svojich hier, a v roku 2017 oslávilo svoje 10. výročie. Hlavnou myšlienkou spoločnosti je slogan „Players to Players“. PIXEL FEDERATION patrí medzi najlepších herných vývojárov v oblasti EMEA, zaradila sa aj medzi najúspešnejších vývojárov na Facebooku. Snažíme sa vytvárať hry s kreatívnym game designom, ktoré by pritiahli množstvo hráčov.

Z hľadiska dlhodobej vízie vedenie spoločnosti zostáva pri rozhodnutí optimalizácie vývoja a produkcie hier a orientovania sa na kvalitu produktov tak, aby bolo možné čo najlepšie sústrediť vstupy do silných produktov generujúcich maximálny zisk. Prioritou pre spoločnosť sú hráči, a veríme, že prvotriednym servisom a kvalitnou zábavou dokážeme posunúť herný priemysel vpred. Nezabúdame však ani na našich zamestnancov a preto jedným z našich cieľov je tiež vytvoriť im kreatívne prostredie, v ktorom budú chcieť tráviť čas a kam ich baví chodiť. PIXEL FEDERATION je herný developer a zároveň aj publisher a venuje sa výlučne tvorbe hier, pričom sa snaží rozširovať svoje pôsobenie na stále väčšie množstvo platforiem. Spoločnosť sa snaží zamerať na stabilný a dlhodobý ekonomický rast. Venujeme sa optimalizácii už vydaných hier ako aj vývoju hier nových.

Naším poslaním aj naďalej zostáva tvoriť hry, aké chceme sami hrať, hry ktoré sa dajú hrať kdekoľvek a kedykoľvek.

Hry

Sme herné štúdio a dávame priestor tvorbe hier, ktoré by sme sami radi hrali ako hráči. Sme momentálne najväčšou slovenskou vývojárskou spoločnosťou v oblasti hier. Väčšina hier, ktoré máme momentálne vydané, sú social games, dostupné na viacerých webových a mobilných platformách vo viac ako 200 krajinách sveta. Zameriavame sa na tvorbu komplexných hier, ktoré prinášajú radosť a výzvy pre našich hráčov a zároveň umožňujú hrať sa spoločne s priateľmi. Neustále sa snažíme optimalizovať analýzu hier a hráčskeho správania tak, aby sme hry urobili atraktívnejšími a tiež sa snažíme o vylepšenie ARM modelu (akvizícia, retencia, monetizácia). Spoločnosť má momentálne vydané štyri väčšie free to play hry. Ďalšie dve hry sú vo vývoji.

11

ROKOV VÝVOJA HIER

201

ZAMESTNANCOV

80M

HRÁČOV PO CELOM SVETE

4 FREE TO PLAY HRY

MAU: 1,2 M



MAU: 860 K



MAU: 760 K



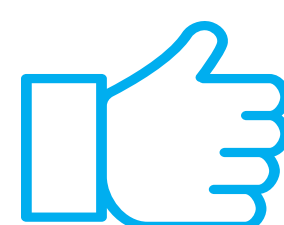
MAU: 19 K



PREKLADY DO
16+ JAZYKOV



DELOITTE TECHNOLOGY
FAST 50 2018 CE CENA



2 496 426 SLEDOVATEĽOV
NA SOCIÁLNYCH SIEŤACH

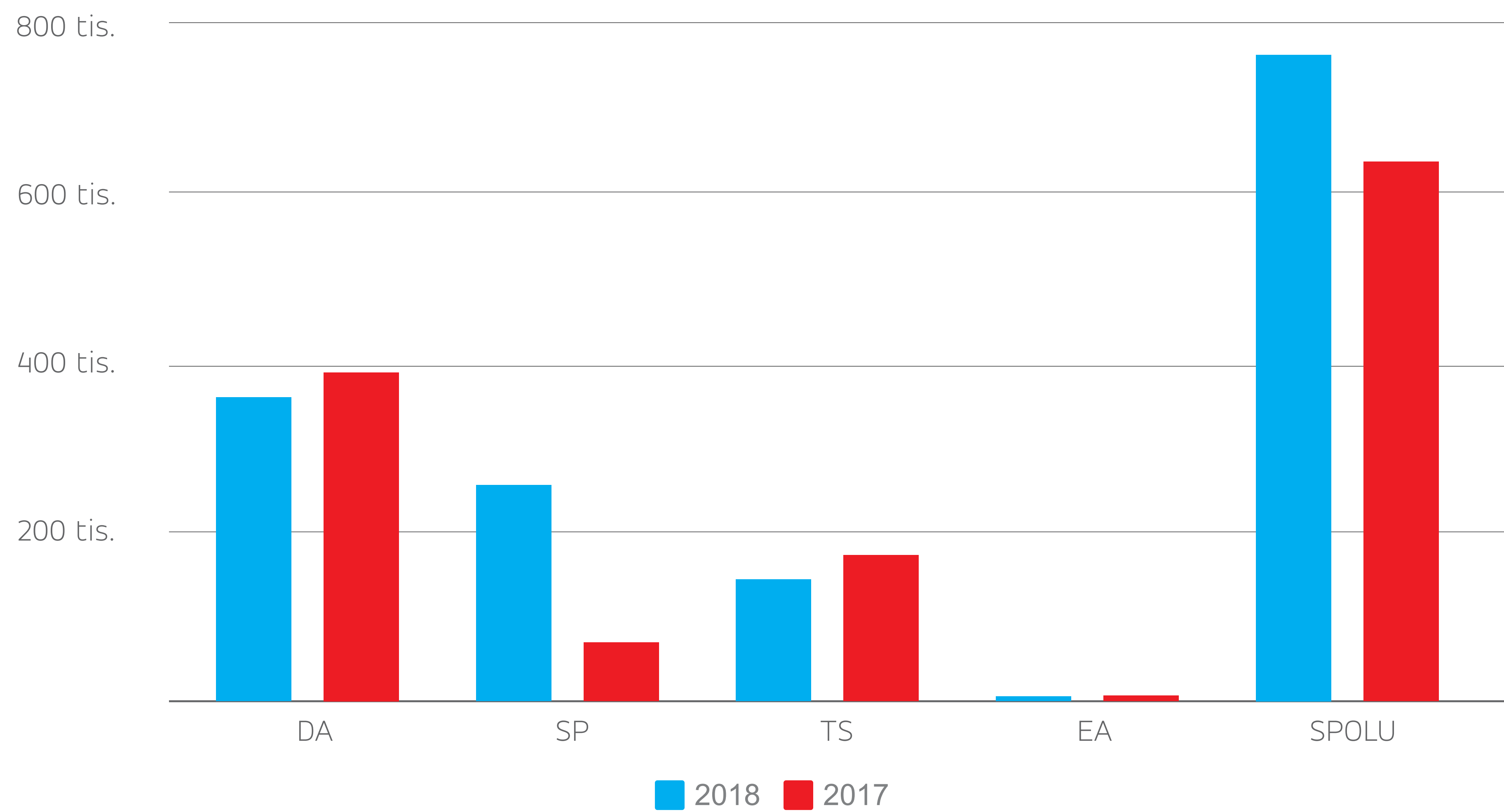


27 435 ROKOV STRÁVENÝCH
HRANÍM NAŠICH HIER

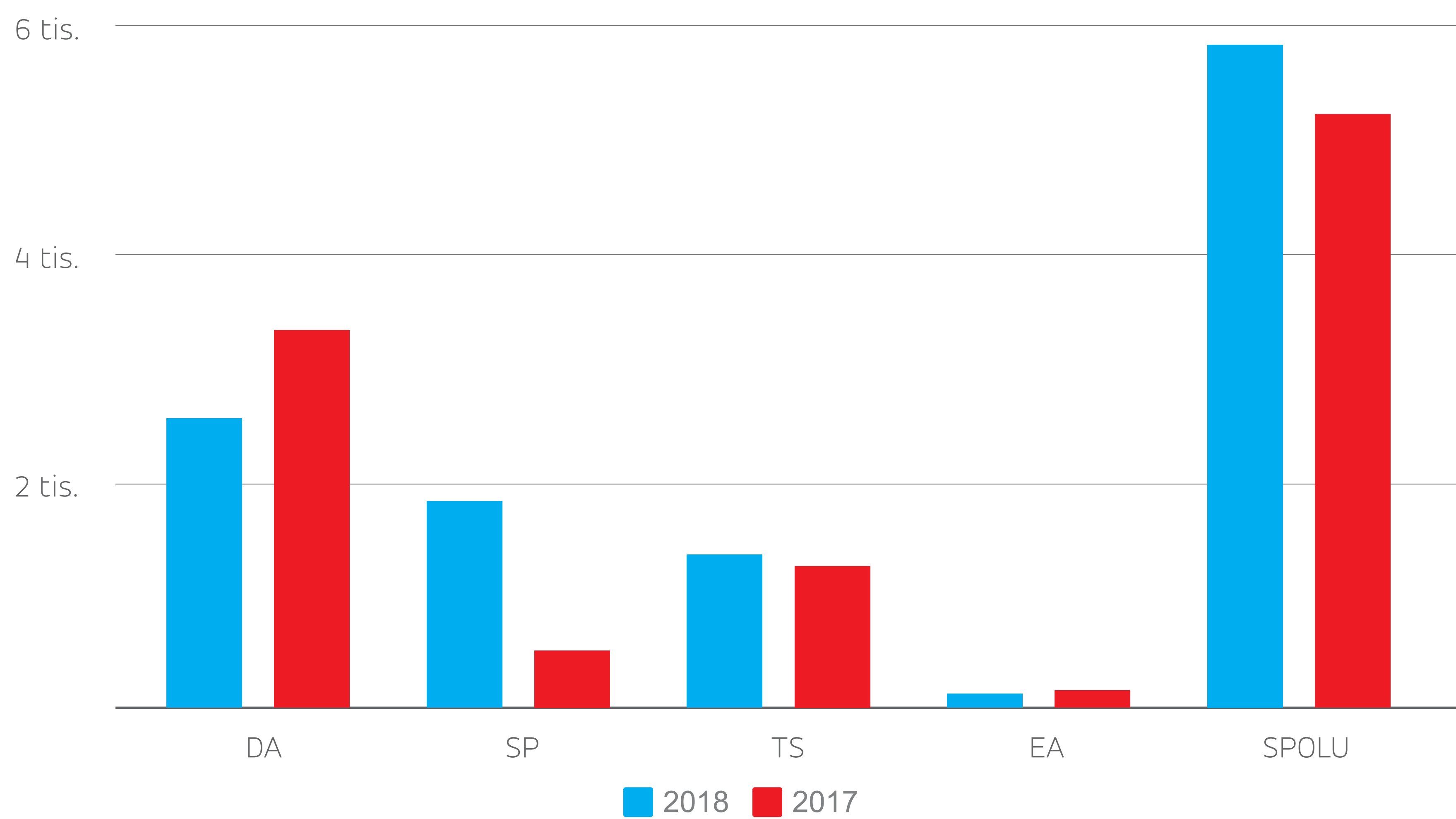
NOVÉ HRY VO VÝVOJI



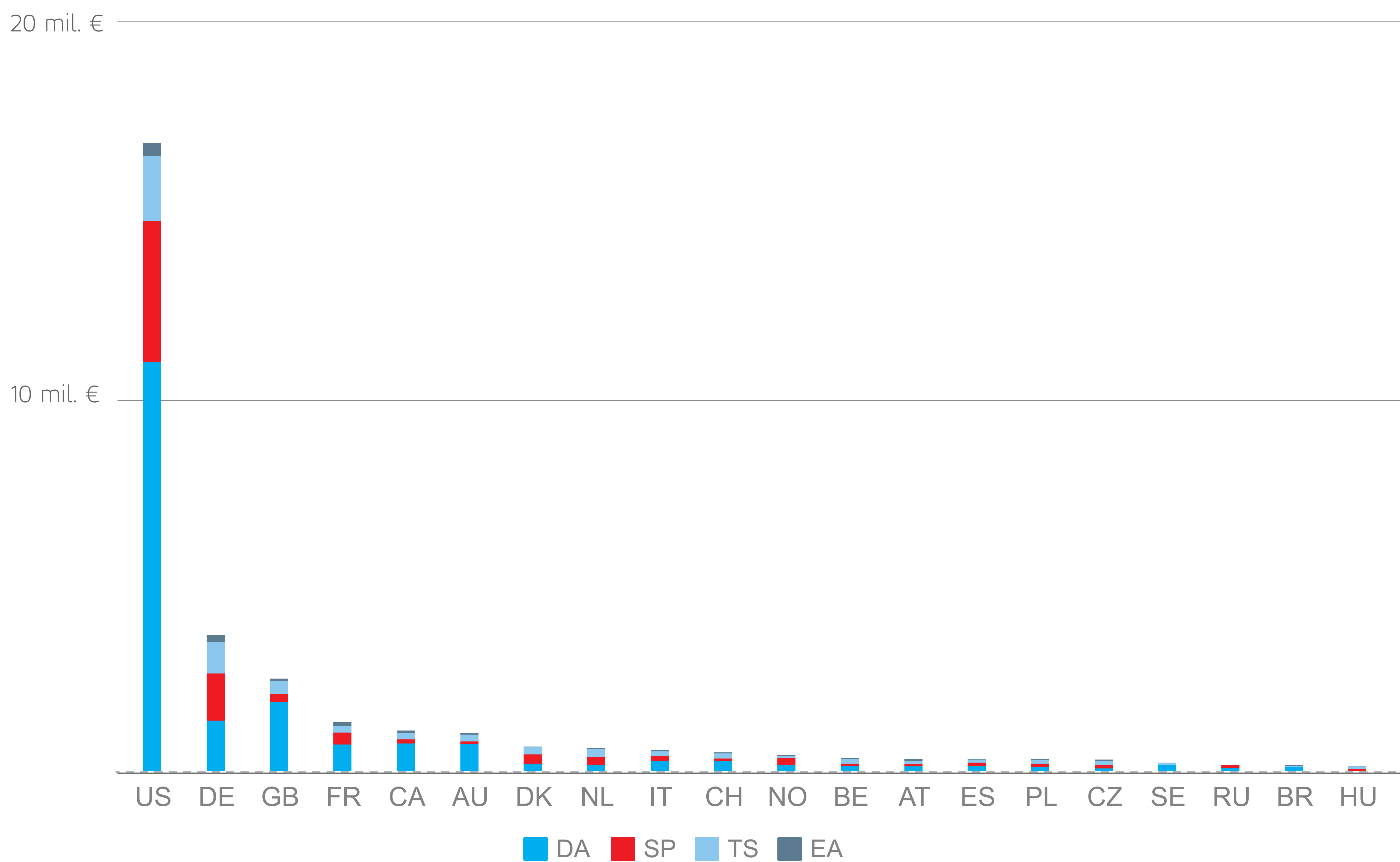
Vybrané operatívne ukazovatele



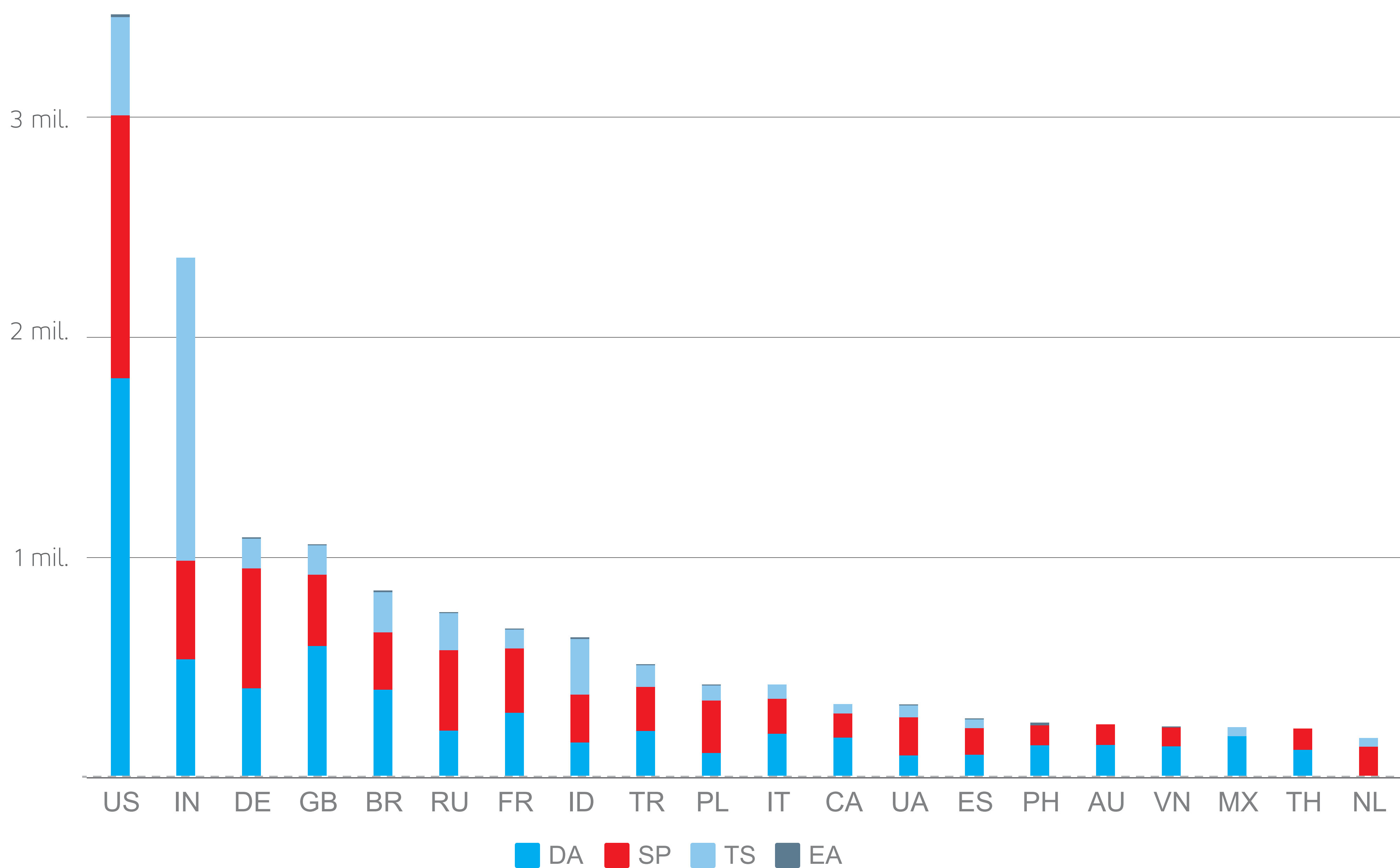
* DAU-počet aktívnych užívateľov denne



* DPU-počet platiacich užívateľov denne



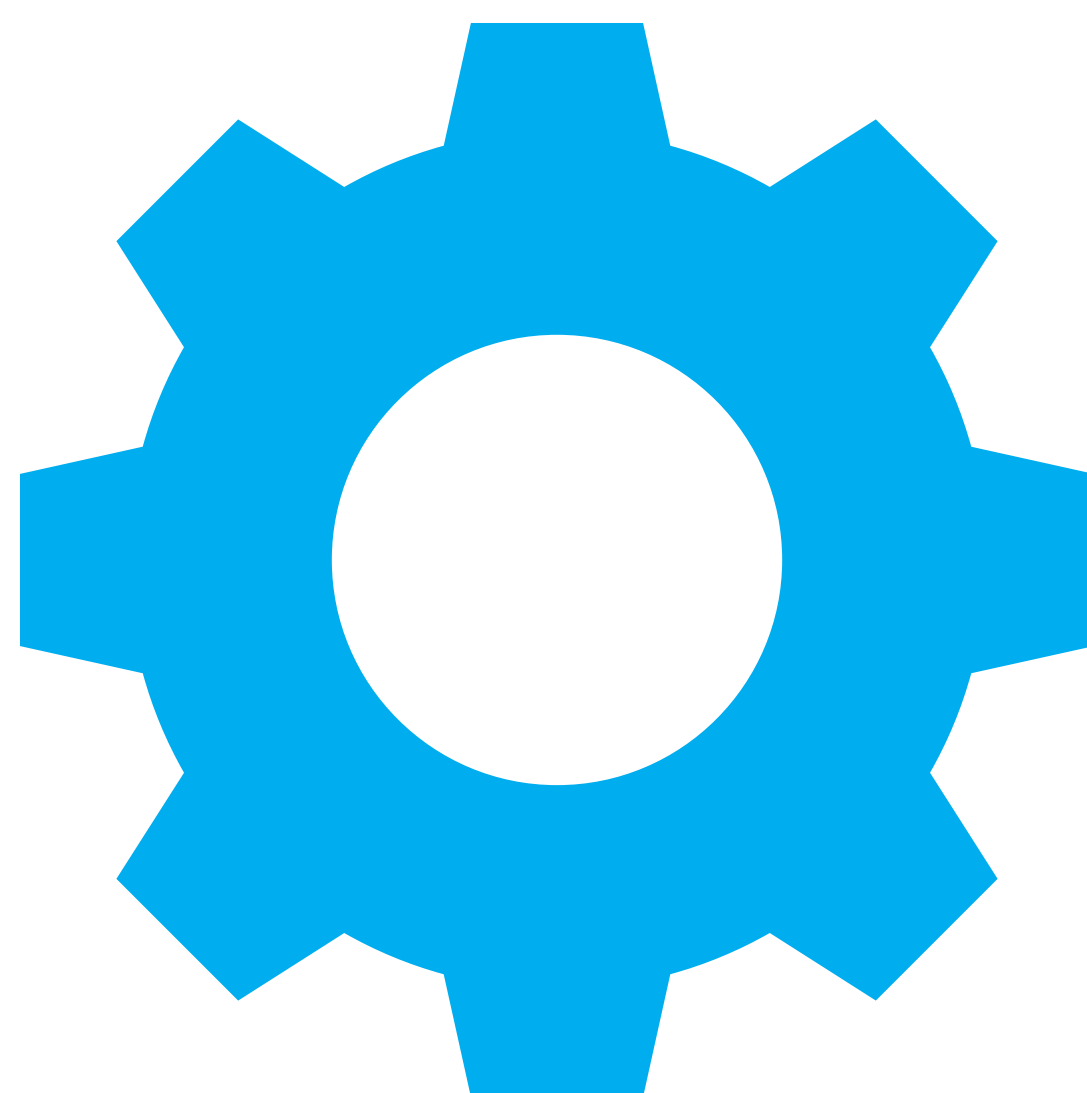
* Platby podľa krajín



* Registrácie hráčov podľa krajín

Technológie a nástroje analýzy

Naše oddelenie naďalej pracuje na naplnení dávnejšie definovanej stratégie, a to, presunutia kľúčovej časti infraštruktúry do Amazon Cloudu. Na cloude máme už zastabilizované najnovšie projekty spoločnosti, ktoré pri ich testovacej prevádzke poslúžili ako výborné projekty aj pre nás, na otestovanie tejto novej platformy, s vynikajúcimi výsledkami. Najväčšou výhodou tejto platformy je jej škálovateľnosť. Hlavne pri nových projektoch, pri ktorých nevieme získať žiadnu predikciu nárastu záťaže je toto nenahraditeľná výhoda. Ak hra narastie zo dňa na deň na dvojnásobok, vieme takúto požiadavku flexibilne vykryť. Pri starej lokálnej infraštruktúre sme boli limitovaní zdrojmi, a pridávanie zdrojov bolo možné len s viazanosťou a s dlhšou dodacou dobou. V budúcnosti stále uvažujeme aj nad komplementárnym riešením, ktoré bude cielené na projekty so zastabilizovanými nárokmi a mierené na oveľa nižšie náklady, nakoľko sa domnievame, že celková prevádzka infraštruktúry na Amazon cloude bude výrazne drahšia ako jej terajší ekvivalent. V tomto roku sme rozšírili aj náš interný tím DevOPS, a myslíme si, že aj v spolupráci s externými dodávateľmi sme dosiahli optimálny počet pracovnej sily, ktorú v tento čas potrebujeme. Hlavným cieľom roku 2018 pre technologické oddelenie bolo redukovanie nákladov, ktoré sa nám aj napriek viacerým komplikáciám a prekážkam úspešne podarilo, a to aj za neustáleho rastu spoločnosti, a tiež za zvyšovania celkových nárokov na naše oddelenie a technológie. Úspešný výsledok optimalizácie dosiahol mesačne výšku až 20 tisíc eur ušetrených nákladov. Táto redukcia sa nám podarila hlavne cez cielené optimalizácie využívania zdrojov a prísnejší dohľad nad alokáciami a využívaním týchto zdrojov, či už zdrojov na strane infraštruktúry ale aj vyjednaní lepších cien na nákup hardwaru. Na strane vývoja nástrojov sa nám podarilo dodať prvú verziu nášho CRM systému, ktorý slúži aktuálne pre firmu ako jediné miesto na správu všetkých potrebných informácií o našich zamestnancoch, zmluvách a podmienkach. Z tohoto systému plánujeme časť týchto informácií previesť do iných systémov, ktoré vyžadujú prácu práve s týmito údajmi, a tým pádom uľahčiť tak akúkoľvek propagáciu prístupov a informácií o zamestnancovi v celom jeho životnom cykle v spoločnosti. V roku 2018 náš finančný systém úspešne spracoval vyše 2,6 milióna platieb pre hráčov z celého sveta bez jediného výpadku služby. Na finančnom systéme sa začali aj práce od ktorých si sľubujeme spresnenie reportov a podkladov slúžiacich pre spracovanie účtovníctva. Správa kancelárskeho a hardvérového vybavenia sa zamerala na upratanie starších systémov a riešení tak, aby sme všetky zdroje používali čo najefektívnejšie. Tak isto silnou témou pre toto oddelenie bolo zabezpečenie plynulejšieho vybavovanie požiadaviek. Vďaka tomuto úsiliu sa nám podarilo redukovať nielen náklady, ale aj zefektívniť riešenie požiadaviek a minimalizovať chybovosť.



Marketing, community management, quality assurance

Rok 2018 bol v znamení viacerých zmien v práci marketingového tímu. Priame náklady na akvizíciu nových užívateľov boli 13,1m EUR pri celkovej predpovedanej ročnej návratnosti 96%. Najväčší podiel na marketingových nákladoch mal Projekt Diggy's Adventure a Seaport. Majoritnými akvizíčnými kanálmi boli Facebook Ads, Google UAC a nadviazali sme na partnerstvá z predchádzajúceho roku s hernými mobilnými reklamnými sieťami. Vo februári 2018 spoločnosť uviedla na mobilný trh hru Seaport, ktorá bola do toho času k dispozícii iba pre hráčov na platforme Facebook. Akvizícia užívateľov pre projekt Seaport sa tak rozšírila na platformy iOS, Android a následne aj Amazon. Významnou súčasťou marketingových aktivít sa stala tiež reaktivácia neaktívnych hráčov prostredníctvom reklám spravovaných marketingovým oddelením ako aj vďaka spolupráci s externým partnerom. Tento krok vyžadoval tiež zvýšenú podporu analytického tímu. Reaktivácia tvorila v roku 2018 celkovo 3,35% nákladov marketingu. V roku 2018 bolo vďaka zmenám a trendom v akvizíciách užívateľov potrebné realizovať niekoľko úprav v systéme práce oddelenia v oblasti analýzy dát a vyhodnocovania efektivity akvizíčných kampaní, systematizovať prácu UA manažérov na jednotlivých projektoch, automatizáciu niektorých procesov a posilnenie kreatívneho a analytického tímu. Zmenami prešli najdôležitejšie akvizíčné kanály ako sú Facebook, Apple a Google, čo si vyžiadalo následné vzdelávanie tímu ako aj testovanie nových optimalizačných možností a zmenu kreatívneho procesu v rámci oddelenia. Z tohto dôvodu sme sa zúčastnili viacerých vzdelávacích akcií v spoločnostiach Google a Facebook ako aj rôznych odborných konferencií.

Na QA sme sa za uplynulý rok sústredili predovšetkým na zlepšovanie procesov a komunikácie medzi samotným QA a jednotlivými produkčnými tímami. Vyladzovali sa procesy, od ktorých si sľubujeme zabezpečenie ešte hladšieho priebehu jednotlivých updatov našich hier. Taktiež sme pokračovali v dôraze na častejšiu aplikáciu automatizácií v miestach, kde v minulosti dochádzalo k častým chybám alebo sme ju nasadili na miestach, kde boli doteraz nutné zdĺhavé a rutinné manuálne testy, ktoré prispievali k väčšiemu opotrebeniu testerov (testy GUANO a SUAKO offerov, definičné kontroly na DA a TS, testy platobných brán, tutoriálov, loginov etc.). Zároveň sme začali formovať departmentovú stratégiu, kedy QA v budúcnosti vidíme nielen ako oddelenie dbajúce na kvalitu a bezchybnosť obsahu pridávaného do našich hier, ale zároveň ako oddelenie odborníkov, ktorí dokonale poznajú pridelené projekty a vedia byť pridanou hodnotou v produkčnom procese, do ktorého sa aktívne zapájajú svojimi pripomienkami opierajúc sa o rozsiahle znalosti projektu a hernej komunity. S tým súvisí aj príprava ľudí na QA pre ich ďalšie nasadenie vo firme, kedy popri hlavnom účele supportných oddelení (QA a CM) bude ďalší nemenej významný – liaheň talentov pre firmu. Čiže úlohou týchto oddelení bude príprava dedikovaných zamestnancov, ktorí spoznajú a naučia sa firemné procesy, ktorí preukážu, že majú chuť ďalej sa vzdelávať a rozširovať si znalosti a ich následný presun na iné oddelenia vo firme, kde môžu byť väčšou pridanou hodnotou.

Oddelenie community managementu, rovnako ako QA, riešilo popri zachovaní vysokého štandardu poskytovaných služieb koncovým zákazníkom – hráčom, predovšetkým komunikáciu a nastavenie vnútrofiremných procesov, ktoré mali a majú uľahčovať a skvalitňovať vnútrofiremné fungovanie na úrovni support-produkcia. Rovnako ako na QA aj vízia CM je víziou oddelenia odborníkov, priradených na jeden projekt, ktorí vďaka svojim znalostiam tejto hry vedia byť prínosom a aj sa aktívne zapájajú do samotného produkčného procesu a tvorby hry. Okrem toho, ako už bolo vyššie spomenuté, sme sa snažili udržať vysokú kvalitu poskytovanej podpory. Úbytok hráčskych tiketov (150 tis. vyriešených tiketov za rok 2018) sme kompenzovali zvýšením našich aktivít v hráčskych skupinách, primárne na Facebooku a celkovo zvýšením našej aktivity v komunite. Taktiež sme spustili komunitný portál, ktorý prispieva k vyriešeniu hráčskych tiketov ešte pred vytvorením samotného tiketu, kedy si sám hráč vie jednoducho nájsť radu a tip, ako jeho aktuálny problém vyriešiť. Tým dochádza k uvoľňovaniu kapacít pre vyššie spomenuté aktivity a prácu s komunitou. Pre CM sme tiež v spolupráci a technickým oddelením začali spúšťať nový tool s CM dedikovanými dátami, ktorých aktuálnosť a úplnosť je v porovnaní so starším modelom fungovania neporovnateľne lepšia a uľahčuje citeľne agentom prácu pri zodpovedaní hráčskych dopytov. Na social media za uplynulý rok rezonovala predovšetkým kampaň pri spúšťaní mobilnej aplikácie Seaport, kedy na Facebooku bola spustená možnosť aktivovať si špeciálny Seaport rám profilovej fotky. Zároveň sme prišli s novým formátom komunikácie a oslovovania našich hráčov vo forme Pixel news videí. 12 epizód malo 24,3 tisíc videní na youtube a 117 tisíc na Facebooku.

Ľudské zdroje

Zamestnanci predstavujú jedno z najcennejších aktív, ktoré spoločnosť má. Naším cieľom je vytvoriť čo najlepšie podmienky pre ich profesionálny aj osobný rozvoj. Za dôležité oblasti pokladáme zlepšovanie interných procesov, oblasť benefitov ako aj interná komunikácia a osobný rozvoj. Snažíme sa vytvoriť podmienky, v ktorých každý môže prispieť k úspešnému naplňaniu spoločných cieľov. Usilujeme sa o to aby naši zamestnanci poznali stratégiu spoločnosti a boli s ňou úzko spätí. Aby mohli zamestnanci neustále rásť, realizujeme pre nich rôzne rozvojové a vzdelávacie aktivity, ktoré rozširujú a dopĺňajú ich vedomosti a zručnosti. Počet zamestnancov sme zastabilizovali zhruba na 201 zamestnancov v priemere.

Učiaci sa organizácia

V roku 2018 sme pokračovali v doladovaní skill based systému. Zamerali sme sa na 2 parametre – otvorenú komunikáciu a dávanie spätnej väzby a taktiež vytvorenie mechanizmu, ktorý v čase zabezpečuje aktuálnosť procesov v pravidelných iteratívnych cykloch. Systém spätnej väzby sme začali podporovať viacerými vzdelávacími aktivitami – školenia v radikálnej otvorenosti, neanonymný zber spätnej väzby. Ďalej sme sa sústredili na jasnejšie zadefinovanie životného cyklu človeka pracujúceho v našej spoločnosti a neustále vylepšovanie spokojnosti zamestnancov. Pri náboře zamestnancov sme sa zameriavali na budovanie mena spoločnosti ako vedomostnej spoločnosti, ktorá poskytuje zmysluplné pracovné výzvy a šírenie povedomia v rôznych komunitách. Zorganizovali sme viaceré vzdelávacie aktivity zamerané na nábor talentov. Pokračovali sme v doladovaní spolupráce s rôznymi univerzitami na Slovensku aj v zahraničí. Taktiež sme budovali dobré meno Pixel Federation v zahraničí, prostredníctvom účasti na konferenciách, vzdelávacích aktivitách a networkingových aktivitách, s cieľom prilákať zahraničný talent na Slovensko.

Nastavili sme neanonymný systém dávania spätnej väzby, ktorý priniesol želaný výsledok – otvorenejšia, adresnejšia informácia, s cieľom zlepšovať interné procesy, kultúru.

Zodpovedné podnikanie

Edufactory

Aktivity v rámci spolupráce s neziskovou organizáciou EDUFACTORY sa v roku 2018 zúžili na menší počet, avšak s cielenejším a vyšším dosahom. Dlhodobo finančne podporujeme viaceré vzdelávacie koncepty – neštandardná škola s unikátnym systémom vzdelávania Edulienka, spolupracujeme s mimoškolským systémom vzdelávania potenciálnych herných vývojárov Hemisféra. V minulom roku sme v spolupráci so Sygicom, Leafom a Hubhub vytvorili vzdelávaciu platformu Butterfly Effect, ktorej cieľom je vytvorenie otvorenej platformy na praktické vzdelávanie pre digitálny business. V tomto roku sme pomohli úspešne vyškoliť 6 tímov, celkovo takmer 30 študentov z rôzneho prostredia – študenti vysokých škôl, zamestnanci v korporáciách, živnostníci, umelci. Podarilo sa im vytvoriť 6 zaujímavých produktov a viac ako 80% študentov si našlo uplatnenie v praxi, alebo zmenili zameranie smerom k inováciám.



Ekonomický a finančný prehľad

Finančná správa

Spoločnosti sa v tomto roku podarilo prekonať výšku tržieb za predchádzajúci rok, obratom skoro 34 mil. eur. Príjmy boli ovplyvnené čiastočne marketingovými kampaňami a tiež začínajúcimi reklamami v rámci hier. Do marketingu sme investovali 14,89 mil. eur, skoro o 5 mil. eur viac ako predchádzajúci rok. Najsilnejším v rámci obratu sa stal netradične druhý kvartál, ktorý dostiahol výšku 9,11 mil. eur.

Tržby spoločnosti v rámci svojej činnosti dosiahli výšku 33.826 tis. eur, čo je nárast o 20% oproti tržbám z minulého roku. Výsledok z hospodárskej činnosti v roku 2018 vzrástol na 5.656 tis. eur vzhľadom k výsledku z roku 2017 vo výške 3.895 tis. eur.

Výsledok hospodárenia z finančnej činnosti sa od minulého roku veľmi nelíši. Mierne sa znížila strata vo výške 224 tis. eur oproti strate v roku 2017, ktorá bola vo výške 242 tis. eur. Spoločnosť v roku 2018 hospodárila so ziskom vo výške 4.102 tis. eur.

Celkové aktíva spoločnosti stúpili na 17.797 tis. eur (2017: 10.746 tis. eur), čo bolo spôsobené najmä zlúčením so spoločnosťou PIXEL CONFEDERATION, s.r.o.. Najväčší podiel na zvýšení mal dlhodobý nehmotný majetok, ktorý vzrástol na 8.002 tis. eur (2017: 34 tis. eur).

V nasledujúcom období plánuje spoločnosť investovanie launchu hier Trainstation2 a SteamCats, ako aj do vývoja ďalších hier. Snažíme sa tiež motivovať hráčsku základňu v Diggy's Adventure a Seaport a nestratiť atraktivitu hry. Naďalej sa snažíme rozvíjať aktivity v rámci spolupráce so špecializovanými partnermi na poli herného vývojárskeho prostredia, ktorí majú dosah na iné svetové developerské spoločnosti. Cieľom je aj naďalej udržanie stabilného príjmu a jeho optimálne zvyšovanie do maximálnej možnej miery. Pokračujeme aj vo vylepšovaní a hľadaní ďalších marketingových nástrojov, ktoré by nám vedeli efektívne fungovať na všetkých hrách. Veríme, že naša pozícia na trhu má svoje pevné miesto a naša obchodná stratégia nám zaručuje dobrú perspektívu do budúcnosti, s výhľadom na ďalší rast. Nezabúdame ani na sledovanie nových trendov v rámci technológií a infraštruktúry. Snažíme sa optimálne vyvážiť náklady a prínosy investícií do nových technológií, ktoré by nás neustále posúvali vpred, skvalitnili a zjednodušili dostupnosť našich hier, a v neposlednom rade nám tiež pomohli s procesmi a ich lepším a prehľadnejším fungovaním vnútri spoločnosti.

Ostatné ekonomické informácie

Spoločnosť nezostavuje konsolidovanú účtovnú závierku.

Spoločnosť nie je neobmedzeným ručiacim spoločníkom v iných spoločnostiach.

Spoločnosť nemá žiadne organizačné zložky v zahraničí.

Spoločnosť sa v roku 2018 zlúčila so spoločnosťou PIXEL CONFEDERATION, s.r.o.

Spoločnosť účtovala o nákladoch výskum a vývoj vo výške 886 tis. eur.

Po súvahovom dni nenastali žiadne významné udalosti, ktoré by mali vplyv na verné zobrazenie skutočností, ktoré sú predmetom účtovníctva.

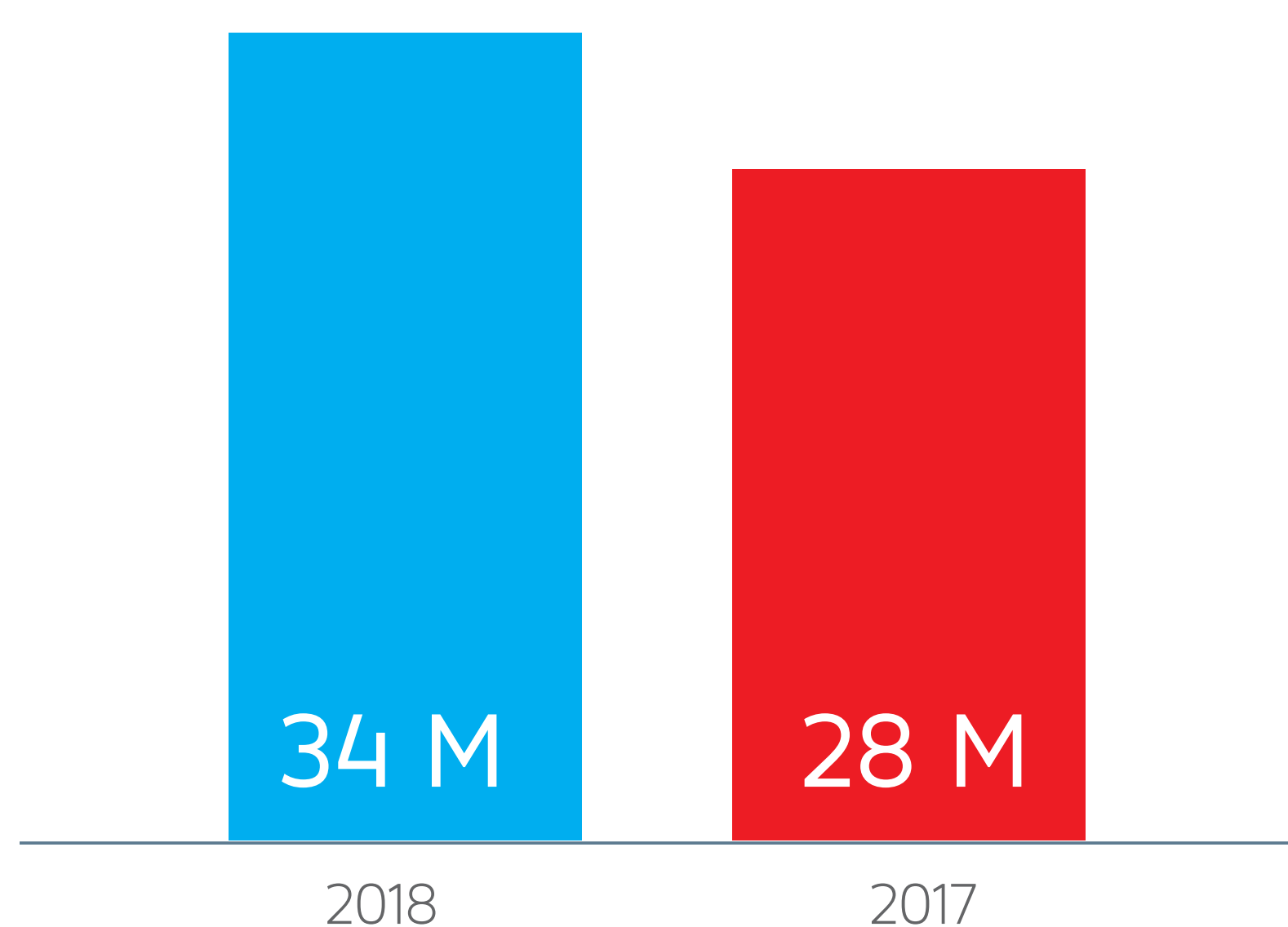
Spoločnosť očakáva, že zisk za rok 2018 bude preúčtovaný na nerozdelené zisky minulých období.

Vybrané finančné ukazovatele (tis. EUR)

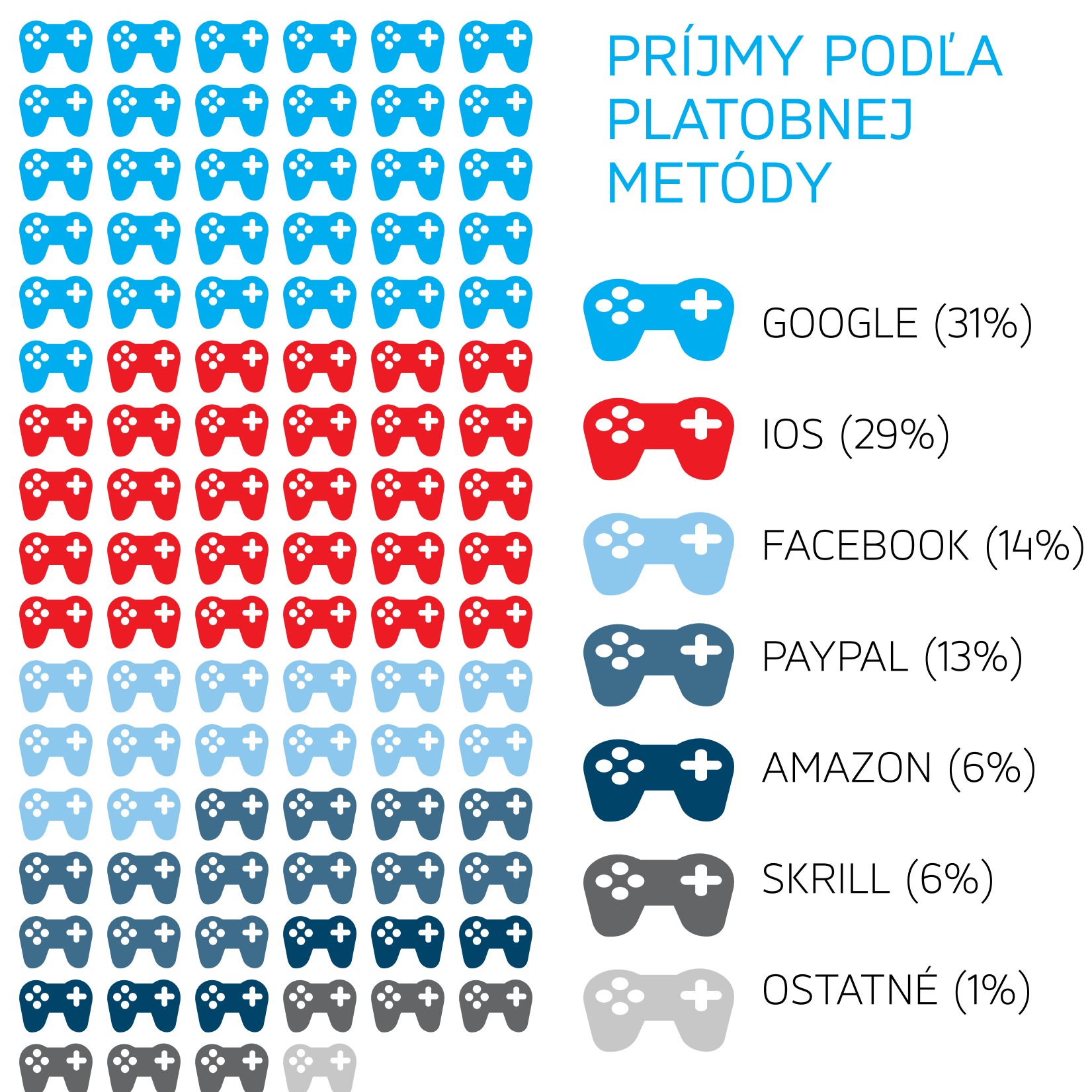
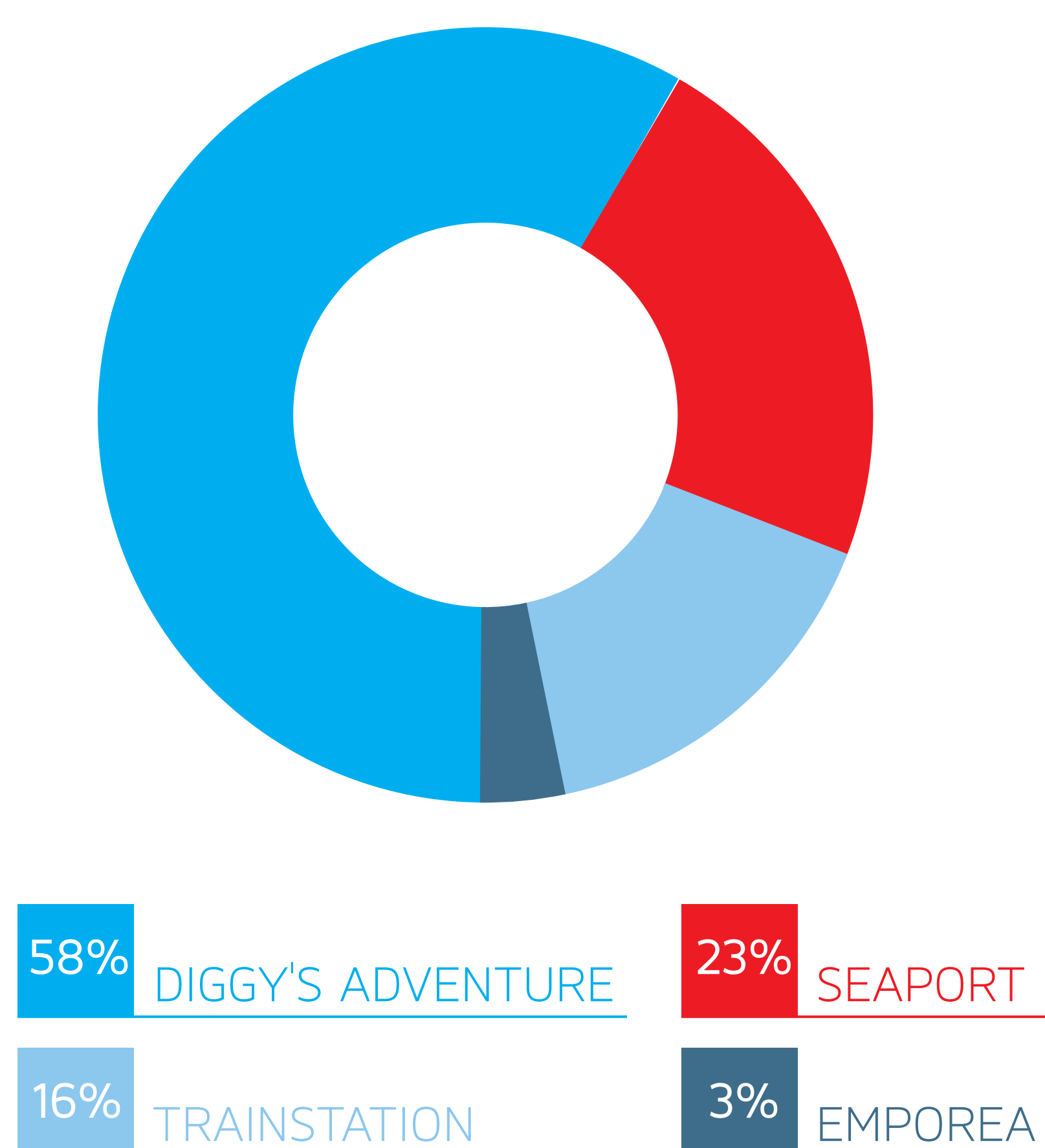
Majetok/ Vlastné imanie a záväzky celkom	17 797	▲ 66%
Dlhodobý nehmotný majetok	8 003	▲ 23K%
Dlhodobý hmotný majetok	543	▼ 20%
Krátkodobé pohľadávky	3 144	▼ 19%
Finančné účty	5 704	▲ 13%
Vlastné imanie	6 792	▲ 3%
Dlhodobé bankové úvery	7 392	
Krátkodobé záväzky	1 678	▼ 8%
Krátkodobé rezervy	379	▼ 84%
Bežné bankové úvery	1 558	
Výnosy	34 131	▲ 21%
Tržby z predaja služieb	33 827	▲ 20%
Výnosy z finančnej činnosti	250	▲ 421%
Náklady	30 029	▲ 18%
Náklady na služby	18 911	▲ 39%
Osobné náklady	8 089	▼ 18%
Odpisy	873	▲ 86%
Náklady na finančnú činnosť	474	▲ 63%
Daň z príjmov	1 329	▲ 57%
Hospodársky výsledok po zdanení	4 102	▲ 46%

ROA	24,71 %	▼ 6%
ROE	64,74 %	▲ 51%
EBIT/tržby	16,46 %	▲ 27%
Čistý dlh/EBITDA	0,50	▼ 164%
Prevádzková marža	16,72 %	▲ 21%
Zisková marža	13,00 %	▲ 30%
Hrubá marža	43,50 %	▼ 14%
EBITDA marža	19,25 %	▲ 31%

20% RAST PRÍJMOV (€)



ROZDELENIE PRÍJMOV



Účtovná zvierka



Súvaha
Výkaz ziskov a strát
Poznámky k účtovnej zavierke
Cash Flow



Správa nezávislého audítora