Lagebericht

1. Geschäftsverlauf

Erläuterungen über die wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen

Die Playtika Group, zu der auch die Supertreat GmbH gehört, ist eine der weltweit führenden Entwickler von Handyspielen, die unterhaltsame, innovative Erlebnisse schaffen und unsere Nutzer unterhalten und begeistern. Die Playtika Group hat erstklassige Live-Game-Operations-Services und eine firmeneigene Technologieplattform aufgebaut, um unser Spieleportfolio zu unterstützen, was uns in die Lage versetzt, eine starke Nutzerbindung und Monetarisierung zu fördern. Unser Spiel, Solitaire Grand Harvest, modernisiert das klassische Solitaire-Spiel, indem es neue Elemente und Herausforderungen hinzufügt. Unser Spiel ist Free-to-Play und wir sind Experten darin, unseren Nutzern neue, kuratierte Spielinhalte und Angebote zu optimalen Zeitpunkten in ihrem Spielverlauf zu bieten. Für unser Spiel werden laufend neue Features programmiert, um die Bedürfnisse verschiedener Spielersegmente abzudecken. Infolgedessen konnten wir unsere Nutzerbasis und die Zahl der zahlenden Nutzer stetig erhöhen und über einen längeren Zeitraum hinweg binden.

Entwicklung des Ergebnisses

Die Umsatzrerlöse zum 31. Dezember 2025 betrugen EUR 225 621 424,18, zum 31. Dezember 2024 EUR 280 610 211,05 und zum 31. Dezember 2023 EUR 297 363 302,78.

Sonstige nicht-finanzielle Leistungsindikatoren

Die Anzahl der täglichen Nutzer im Jahr 2025 beträgt 1.274.437 (Vorjahr: 1.537.134). Der durchschnittliche Tagesumsatz pro Nutzer für das Jahr 2025 beträgt EUR 0,34 (Vorjahr: EUR 0,37).

Beschaffungsbereich

Die COVID-19-Pandemie und andere Krisen im Bereich der öffentlichen Gesundheit, die sich unserer Kontrolle entziehen, hatten keine negativen Auswirkungen auf unser Geschäft. Unser Spiel, Solitaire Grand Harvest, konnte sogar von der COVID-19 Pandemie profitieren und erzielte steigende Umsatzzahlen.

Produktionsbereich

Unser Spiel, Solitaire Grand Harvest, wird laufend weiterentwickelt, um neue Kunden zu gewinnen.

Leistungsbereich

Bei unserem Spiel handelt es sich um eine kostenlose Software, nach Belieben können zusätzliche Spielfunktionen erworben werden.

Absatzbereich

Wenn sich die allgemeinen wirtschaftlichen Bedingungen (z.B. Inflation, Rezession) verschlechtern, könnte die Nachfrage nach unseren Spielen zurückgehen. Unser Geschäft ist anfällig für sich ändernde wirtschaftliche Bedingungen und andere Faktoren, die sich negativ auf die Glücksspielindustrie auswirken, und folglich auch negativ auf unser Geschäft sein könnte.

Investitionsbereich

Im Jahr 2025 gab es keine Investitionen ins immaterielle Anlagevermögen für die Weiterentwicklung des Spiels.

Wichtige Ereignisse während des Geschäftsjahres

Es gab keine wichtigen Ereignisse während des laufenden Geschäftsjahres.

Lage der Gesellschaft

Struktur des Unternehmens

- Organisationsstruktur

Frau Yulia Gur ist die selbständige vertretungsbefugte Geschäftsführerin der Supertreat GmbH und führt das operative Geschäft. Weitere Geschäftsführer sind Herr Itzhaq Lior und Herr Lee Tae Hee, die gemeinsam zeichnungsberechtigt sind. Frau Ingrid Rauscher ist für die Buchhaltung und das Reporting zuständig. Alle anderen erforderlichen Dienstleistungen sind an Konzerngesellschaften ausgelagert.

- Betriebsstätten

Es gibt keine Betriebsstätten.

Absatzlage

Wir sind in allen Bereichen unseres Geschäfts einem starken Wettbewerb ausgesetzt. Zu unseren Hauptkonkurrenten gehören Tencent Holdings, Activision Blizzard, Electronic Arts, Take-Two Interaction, Zynga, AppLovin und Product Madness/Big Fish Games. Im Großen und Ganzen konkurrieren wir um die Freizeit, die Aufmerksamkeit und die Ermessensausgaben unserer Spieler im Vergleich zu anderen Formen der Offline- und Online-Unterhaltung, einschließlich sozialer Medien, des Lesens und anderer Videospiele, und zwar auf der Grundlage einer Reihe von Faktoren, einschließlich der Qualität des Spielerlebnisses, des Umfangs und der Tiefe des Spiels, der Fähigkeit, fesselnde Inhalte zu erstellen oder zu lizenzieren, des Bekanntheitsgrads und der Reputation der Marke und des Zugangs zu Vertriebskanälen.

Wir glauben, dass wir unter anderem durch diese Faktoren in der Lage sind, auf dem Markt effektiv zu konkurrieren. Unsere Branche und die Märkte für unsere Spiele sind jedoch hart umkämpft, entwickeln sich schnell weiter, sind fragmentiert und unterliegen dem technologischen Wandel, sich ändernden Bedürfnissen und der häufigen Einführung neuer Spiele, Entwicklungsplattformen und Dienstleistungen. Die erfolgreiche Umsetzung unserer Strategie hängt von unserer kontinuierlichen Fähigkeit ab, Spieler anzuziehen und zu halten, den Markt für unsere Spiele zu erweitern, inaktive Spieler in zahlende Nutzer umzuwandeln, einen technologischen Vorsprung zu halten und den Spielern neue Möglichkeiten zu bieten. In einigen Fällen konkurrieren wir mit Glücksspielanbietern, die ihre Produktpalette erweitern könnten, um direkt konkurrenzfähige Spiele anzubieten, die mit unseren Inhalten konkurrieren könnten.

Viele unserer derzeitigen und potenziellen Konkurrenten verfügen über erhebliche Wettbewerbsvorteile, wie zum Beispiel einen größeren Bekanntheitsgrad, eine längere Betriebsgeschichte, größere finanzielle, technische und sonstige Ressourcen und in einigen Fällen die Fähigkeit, Online-Plattformen schnell mit Vollzeit- und Teilzeitarbeitskräften zu kombinieren. Auf internationaler Ebene haben lokale Konkurrenten möglicherweise einen größeren Bekanntheitsgrad als wir in ihrem Land und ein besseres Verständnis der lokalen Kultur und des Handels. Sie können ihre Produkte und Dienstleistungen auch in Sprachen anbieten, die wir nicht beherrschen.

Unser Geschäft ist daher mit erheblichen Risiken und Unsicherheitsfaktoren verbunden.

Zu den Risiken, die sich auf unser Geschäft beziehen, gehören unter anderem die folgenden wichtigen Risiken:

- wir verlassen uns hauptsächlich auf Plattformen von Drittanbietern, wie den iOS App Store, Facebook und Google Play Store, um unsere Spiele zu vertreiben und Einnahmen zu erzielen, und diese Plattformen können ihre Richtlinien nachteilig ändern.

- ein einziges Spiel generiert unsere gesamten Einnahmen
- damit unser Spiel nicht an Beliebheit verliert und um die Spieler weiterhin zu binden, müssen wir das Spiel ständig verbessern, erweitern und mit neuen Funktionen, Angeboten und Inhalten ausstatten, die die Spieler attraktiv finden. Daher erfordert unser Spiel erhebliche Produktentwicklungs-, Marketing- und andere Ressourcen, um es zu entwickeln, zu lancieren und seine Popularität durch regelmäßige Upgrades, Erweiterungen und neue Inhalte aufrechtzuerhalten. Diese Kosten sind im Laufe der Zeit gestiegen. Trotz dieser Investitionen kann es zu einem plötzlichen Rückgang der Popularität unseres Spiels und zu Schwankungen bei der Anzahl der täglichen und monatlichen Durchschnittsnutzer kommen
- ein kleiner Prozentsatz unser Nutzer generiert einen Großteil unserer Einnahmen
- unser Free-to-Play-Geschäftsmodell und der Wert der in unseren Spielen verkauften virtuellen Gegenstände sind in hohem Maße davon abhängig, wie wir die Spieleinnahmen und Preismodelle gestalten
- wir sind in einer wettbewerbsintensiven Branche mit niedrigen Eintrittsbarrieren tätig
- rechtliche oder behördliche Beschränkungen oder Verfahren könnten sich nachteilig auf unser Geschäft auswirken und das Wachstum unserer Geschäftstätigkeit einschränken
- Sicherheitsverletzungen oder andere Störungen könnten unsere Informationen oder die Informationen unserer Spieler gefährden und uns einer Haftung aussetzen
- unser geistiges Eigentum und unsere Fachkenntnisse können rechtlich nicht wirksam geschützt werden und dies könnte sich nachteilig auf unser Geschäft auswirken

Um diesen Risiken entgegenzuwirken, werden folgende Maßnahmen gesetzt: Ergänzung um Webshop

- Konzentration auf den veröffentlichten Content, um die Anzahl unserer zahlenden Nutzer zu erhöhen
- Diversifizierung auf zusätzlichen Plattformen, um die Abhängigkeit von Google und Apple zu verringern
- Erhöhung der Updateintervalle, um aktuelle Spieler zu halten
- Verbesserung der Marketingstrategien durch die Bereitstellung von höheren budgetären Mittel und Erhöhung der Kreativität, um hochwertige Spieler anzuwerben
- Einleitung rechtlicher Maßnahmen gegen Nachahmungsspiele, die versuchen, aus dem Erfolg unserer Spielidee Kapital zu schlagen
- Es werden keine derivaten Finanzinstrumente eingesetzt.
- Es besteht kein wesentliches Vermögen, welches einem Preisänderungsrisiko unterliegt. Das Ausfallsrisiko ist sehr gering, da die Kunden auf den verwendeten Plattformen sofort bezahlen müssen. Einem allfälligen Liquiditätsrisiko wird durch entsprechend hohe Bestände an kurzfristigen Finanzmitteln entgegengewirkt. Das Währungsrisiko in USD wird als gering eingeschätzt, da sowohl Forderungen als auch Verbindlichkeiten in USD gehalten werden.

Vermögenslage

	31.12.2025 TEUR	31.12.2024 TEUR	+/- TEUR	%
kurzfristiges Umlaufvermögen				
Lieferforderungen	11 485	23 013	-11 528	-50,1
Forderungen gegenüber verbundenen Unternehmen	31 140	33 191	-2 051	-6,2
sonstige Forderungen	138	184	-46	-24,9
flüssige Mittel	11 603	10 994	609	5,5
Rechnungsabgrenzungsposten	218	961	-743	-77,3
	54 584	**68 342**	**-13 758**	**-20,1**
kurzfristiges Fremdkapital				
kurzfristige Rückstellungen	3 534	5 584	-2 051	-36,7
Lieferverbindlichkeiten	10 727	9 030	1 698	18,8
Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	17 018	20 393	-3 375	-16,6
sonstige Verbindlichkeiten	512	84	429	513,3
	31 791	**35 091**	**-3 299**	**-9,4**
Working Capital (Netto-Umlaufvermögen)	**22 793**	**33 252**	**-10 459**	**-31,5**
Anlagevermögen				
Immaterielles Vermögen	0	2 212	-2 212	-100,0
Sachanlagen	0	1	-1	-56,1
	0	**2 213**	**-2 213**	**-100,0**
langfristiges Fremdkapital				
Rechnungsabgrenzungsposten	**973**	**964**	**8**	**0,9**
Reinvermögen (Eigenkapital)	**21 821**	**34 501**	**-12 680**	**-36,8**
Stammkapital	**35**	**35**	**0**	**0,0**
Gewinnrücklagen	**4**	**4**	**0**	**0,0**
Bilanzgewinn	**21 782**	**34 462**	**-12 680**	**-36,8**
Summe Eigenkapital	**21 821**	**34 501**	**-12 680**	**-36,8**
Summe Fremdkapital	**32 764**	**36 055**	**-3 291**	**-9,1**
Bilanzsumme	**54 585**	**70 556**	**-15 971**	**-22,6**

Finanzlage

- Liquidität und Verschuldungsgrad

	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2023
Liquidität	0,21	0,16	0,34

Liquidität ist Guthaben bei Kreditinstituten und Wertpapiere des Umlaufvermögens/ Summe Umlaufvermögen

Verschuldungsgrad in %	150,15	104,50	82,35

Verschuldensgrad ergibt sich aus Fremdkapital / Eigenkapital

- Kapitalflussrechnung

	2025 TEUR	2024 TEUR
Ergebnis vor Steuern	**28 288**	**44 756**
Überleitung auf den Netto-Geldfluss aus dem Ergebnis vor Steuern		
Abschreibungen/Zuschreibungen auf Gegenstände des Anlagevermögens sowie auf Wertpapiere des Umlaufvermögens	2 213	2 824
Geldfluss aus dem Ergebnis	**30 502**	**47 581**
Abnahme der Vorräte, Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Aktiva	19 881	36 983
Abnahme der Rückstellungen, ausgenommen für Steuern vom Einkommen	-2 051	-1 236
Abnahme der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Passiva	-1 240	-15 359
	16 590	**20 388**
Netto-Geldfluss aus dem Ergebnis vor Steuern	**47 092**	**67 969**
Zahlungen für Steuern		
Steuern vom Einkommen	**-6 506**	**-10 294**
Netto-Geldfluss aus der laufenden Geschäftstätigkeit	**40 585**	**57 675**
Netto-Geldfluss aus der Investitionstätigkeit		
Anlagenzugänge lt. Anlagenspiegel (ohne Finanzanlagen)	0	0
Veränderung der Forderungen gegenüber verbundenen Unternehmen	-5 514	15 475
	-5 514	**15 475**
Netto-Geldfluss aus der Finanzierungstätigkeit		
Auszahlungen aus der Bedienung des Eigenkapitals	**-34 462**	**-63 892**
zahlungswirksame Veränderung des Finanzmittelbestandes	**609**	**9 257**
Finanzmittelbestand am Beginn der Periode	**10 994**	**1 736**
Finanzmittelbestand am Ende der Periode	**11 603**	**10 994**

Ertragslage

	2025 TEUR	2024 TEUR	+/- TEUR	%
Umsatzerlöse	225 621	280 610	-54 989	-19,6
Betriebsleistung	**225 621**	**280 610**	**-54 989**	**-19,6**
Aufwendungen für Material und sonstige bezogene Leistungen				
Materialaufwand	66 565	88 088	-21 523	-24,4
Aufwendungen für bezogene Leistungen	66 383	64 069	2 314	3,6
	132 948	152 156	-19 209	-12,6
Rohertrag I	**92 674**	**128 454**	**-35 780**	**-27,9**
Personalaufwand				
Gehälter	275	316	-41	-13,0
soziale Aufwendungen	64	75	-11	-15,2
davon Leistungen an betriebliche Vorsorgekassen	4	4	-1	-12,2
davon Aufwendungen für gesetzlich vorgeschriebene Sozialabgaben sowie vom Entgelt abhängige Abgaben und Pflichtbeiträge	54	65	-11	-17,0
	338	391	-52	-13,4
Rohertrag II	**92 335**	**128 063**	**-35 728**	**-27,9**
sonstige betriebliche Erträge	3	0	3	k. A.
sonstige betriebliche Aufwendungen	62 816	82 241	-19 425	-23,6
Ergebnis vor Zinsen, Steuern und Abschreibungen (EBITDA)	**29 522**	**45 821**	**-16 299**	**-35,6**
Abschreibungen	2 213	2 824	-611	-21,6
Finanzerträge				
Erträge aus dem Abgang von Finanzanlagen und Wertpapieren des Umlaufvermögens	0	1 383	-1 383	-100,0
Erträge aus der Zuschreibung zu Finanzanlagen und Wertpapieren des Umlaufvermögens	0	126	-126	-100,0
sonstige Zinsen und ähnliche Erträge	6 641	5 512	1 129	20,5
Aufwendungen aus Wertpapieren des Umlaufvermögens	0	99	-99	-100,0
Ergebnis vor Zinsen und Steuern (EBIT)	**33 950**	**49 919**	**-15 969**	**-32,0**
Zinsen und ähnliche Aufwendungen	5 662	5 163	498	9,7
Ergebnis vor Steuern (EBT)	**28 288**	**44 756**	**-16 468**	**-36,8**
Steuern vom Einkommen	6 506	10 294	-3 788	-36,8
Jahresüberschuss	**21 782**	**34 462**	**-12 680**	**-36,8**

Detaillierte Darstellung der Umsatzerlöse

		2025 TEUR	%	2024 TEUR	%	Veränderung TEUR	%
Umsatzerlöse							
4000001	Umsatzerlöse Plattform	242 080	107,3	298 986	106,6	-56 907	-19,0
4000002	Umsatzerlöse Plattform Rückerstattungen	-477	-0,2	-626	-0,2	149	-23,8
4000003	Umsatzerlöse Steuerabzug	-13 869	-6,2	-17 433	-6,2	3 564	-20,4
4000004	Umsatzerlöse Werbeeinnahmen steuerbar	64	0,0	0	0,0	64	k. A.
4000005	Umsatzerlöse Werbeeinnahmen nicht steuerbar	140	0,1	0	0,0	140	>999,9
4000007	Umsatzerlöse Plattformen steuerbar	206	0,1	0	0,0	206	k. A.
4000008	Umsatzerlöse Plattformen steuerbar	0	0,0	0	0,0	0	k. A.
4000011	Plattformen Umsatzvorabzug	-1 072	-0,5	-77	-0,0	-995	>999,9
4000701	Umsatzerlöse VAT	-1 493	-0,7	-312	-0,1	-1 181	378,8
4000702	Umsatzerlöse Abgrenzung	-52	-0,0	71	0,0	-123	k. A.
4004000	Umsatzerlöse Returns Provisions	94	0,0	0	0,0	94	k. A.
		225 621	100,0	280 610	100,0	-54 989	-19,6

Ergebnis vor Zinsen und Steuern (EBIT)

Das Ergebnis vor Zinsen und Steuern entspricht dem um den Zinsaufwand korrigierten Ergebnis vor Steuern (Summe aus Z 7 und Z 12).

	2025	2024
Ergebnis vor Steuern (Summe aus Z 7 und Z 12)	28 288 448,09	44 756 227,75
+ Zinsen und ähnliche Aufwendungen gemäß § 231 Abs 2 Z 15 bzw. Abs 3 Z 14 UGB	5 661 539,61	5 163 250,95
= Ergebnis vor Zinsen und Steuern	**33.949.987,70**	**49.919.478,70**

Berechnung des Ergebnis vor Steuern (Summe aus Z 7 und Z 12):

	2025 EUR	2024 EUR
Umsatzerlöse	225 621 424,18	280 610 211,05
sonstige betriebliche Erträge		
Erträge aus der Auflösung von Rückstellungen	1 480,75	0,00
übrige	1 105,33	0,00
	2 586,08	0,00
Aufwendungen für Material und sonstige bezogene Herstellungsleistungen		
Materialaufwand	66 564 992,89	88 087 777,94
Aufwendungen für bezogene Leistungen	66 382 638,97	64 068 636,29
	132 947 631,86	152 156 414,23

Personalaufwand		
Gehälter	274 823,96	315 808,98
soziale Aufwendungen	63 605,60	75 037,36
Leistungen an betriebliche Mitarbeitervorsorgekassen	3 798,13	4 327,89
Aufwendungen für gesetzlich vorgeschriebene Sozialabgaben sowie vom Entgelt abhängige Abgaben und Pflichtbeiträge	53 872,24	64 928,15
	338 429,56	390 846,34
Abschreibungen		
auf immaterielle Gegenstände des Anlagevermögens und Sachanlagen	2 213 116,58	2 824 337,39
sonstige betriebliche Aufwendungen		
Steuern, soweit sie nicht unter Steuern vom Einkommen fallen	761,16	132,00
übrige	62 815 540,44	82 240 786,37
	62 816 301,60	82 240 918,37
Zwischensumme aus Z 1 bis 6 (Betriebsergebnis)	**27 308 530,66**	**42 997 694,72**
sonstige Zinsen und ähnliche Erträge	6 641 457,04	5 512 059,08
davon aus verbundenen Unternehmen	1 758 082,40	575 656,07
Erträge aus dem Abgang von und der Zuschreibung zu Finanzanlagen und Wertpapieren des Umlaufvermögens	0,00	1 509 057,00
Aufwendungen aus Wertpapieren des Umlaufvermögens	0,00	99 332,10
Zinsen und ähnliche Aufwendungen	5 661 539,61	5 163 250,95
Zwischensumme aus Z 8 bis 11 (Finanzergebnis)	**979 917,43**	**1 758 533,03**
Ergebnis vor Steuern (Summe aus Z 7 und Z 12)	**28 288 448,09**	**44 756 227,75**

Berechnung der Zinsen und ähnlichen Aufwendungen:

	2025 EUR	2024 EUR
Kursaufwand	5 661 539,61	5 163 250,95

Umsatzrentabilität

Die Umsatzrentabilität entspricht dem Verhältnis aus dem Ergebnis vor Steuern und den Umsatzerlösen.

Berechnung:	2025	2024
$\frac{\text{Ergebnis vor Steuern (EBT) x 100}}{\text{Umsatzerlöse}}$	**12,5 %**	**15,9 %**

Eigenkapitalrentabilität

Die Eigenkapitalrentabilität ergibt sich aus dem Verhältnis des Ergenisses vor Steuern (Summe aus Z 7 und Z 12) zum Eigenkapital.

Berechnung:	2025	2024
$\frac{\text{Ergebnis vor Steuern (Summe aus Z 7 und Z 12) x 100}}{\text{Eigenkapital zum 01.01.2025}}$	**82,0 %**	**70,0 %**

Gesamtkapitalrentabilität

Die Gesamtkapitalrentabilität ergibt sich aus dem Verhältnis des Ergebnisses vor Zinsen und Steuern zum Gesamtkapital.

Berechnung:	2025	2024
Ergebnis vor Zinsen und Steuern x 100 / Gesamtkapital zum 01.01.2025	**48,1 %**	**41,6 %**

Voraussichtliche Entwicklung der Gesellschaft

Tendenzielle Entwicklung von Umsatz und Ergebnis

Wir hatten in der Vergangenheit ein schnelles Umsatzwachstum erlebt, lediglich im Jahr 2025 und 2024 kam es zu einem Umsatzrückgang. Die Umsatzrelöse zum 31. Dezember 2025 betrugen EUR 225 621 424,18, zum 31. Dezember 2024 EUR 280 610 211,05 und zum 31. Dezember 2023 EUR 297 363 302,78.

Das Jahresergebnis 2025 belief sich auf EUR 21 782 101,09, im Jahr 2024 erzielten wir EUR 34 462 185,75 und im Jahr 2023 EUR 40 844 582,47 an Jahresüberschuss.

Obwohl wir unser Geschäft weiter ausbauen, könnten unsere Umsatzwachstumsraten im Vergleich zu früheren Geschäftsjahren aus einer Reihe von Gründen sinken, zu denen unter anderem schwierigere Vergleiche mit früheren Zeiträumen, ein Rückgang des Wachstums unseres Gesamtmarktes oder eine Marktsättigung, eine nachlassende Nachfrage nach unseren Spielen oder fehlende Wachstumsmöglichkeiten gehören könnten.

Für das Jahr 2026 wird mit einem Umsatz von rund EUR 161.009.361,70 gerechnet, und mit einem voraussichtlichem Ergebnis von EUR 47.810.665,00.

2. Forschung und Entwicklung

Beschäftigte Mitarbeiter

Im Bereich Forschung und Entwicklung sind keine Mitarbeiter beschäftigt, diese Leistungen werden von konzernverbundenen Unternehmen zugekauft.

Aufwendungen für Forschung und Entwicklung und deren Entwicklung

Unser ausgelagertes Forschungs- und Designteam verfügt über umfangreiches Fachwissen bei der Erstellung neuer Inhalte und Spielfunktionen sowie über proprietäre Tools und Systeme, die eine effiziente Gestaltung, Entwicklung und Implementierung neuer Inhalte und Funktionen ermöglichen.

So haben wir beispielsweise vor kurzem bestimmte Qualitätssicherungsverfahren für unsere Spiele automatisiert, was die Häufigkeit, mit der wir neue Inhalte und Funktionen für diese Spiele bereitstellen können, beträchtlich erhöht hat und es uns ermöglicht, mehr Inhalte schneller zu erstellen und bereitzustellen, um die Monetarisierung zu verbessern. Wir investieren in großem Umfang in Forschung und Entwicklung, was uns in die Lage versetzt, täglich, manchmal sogar stündlich, Aktualisierungen und Verbesserungen an unseren Spielen vorzunehmen.

3. Bestehende Zweigniederlassungen

Es bestehen keine Zweigniederlassungen der Gesellschaft.

.....
23. September 2026, Unterschrift Gur Yulia

.....
23. September 2026, Unterschrift Itzhaq Lior

.....
23. September 2026, Unterschrift Lee Tae Hee

3. Bestehende Zweigniederlassungen

Es bestehen keine Zweigniederlassungen der Gesellschaft.

.....

23. September 2026, Unterschrift Gur Yulia



.....

23. September 2026, Unterschrift Itzhaq Lior

.....

23. September 2026, Unterschrift Lee Tae Hee

3. Bestehende Zweigniederlassungen

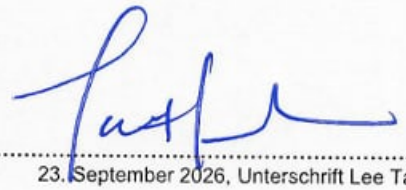
Es bestehen keine Zweigniederlassungen der Gesellschaft.

.....

23. September 2026, Unterschrift Gur Yulia

.....

23. September 2026, Unterschrift Itzhaq Lior



.....

23. September 2026, Unterschrift Lee Tae Hee