



# **ULTIMATE GAMES S.A.**

## **RAPORT KWARTALNY**

**za I kwartał 2020 roku**

**Warszawa, dnia 14 maja 2020 roku**

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### Spis treści

I.	Wybrane dane finansowe .....	4
II.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe .....	5
1.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	5
2.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej .....	6
3.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	7
4.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	8
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego ULTIMATE GAMES S.A. za I kwartał 2020 roku .....	9
1.	Informacje ogólne o Jednostce .....	9
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej .....	10
1.2.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A. ....	10
1.3.	Podstawowa działalność Jednostki .....	12
2.	Przyjęte zasady rachunkowości .....	12
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza .....	13
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego .....	13
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności .....	13
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów .....	13
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego .....	14
2.6.	Założenie kontynuacji działalności .....	14
3.	Segmenty operacyjne .....	14
4.	Informacje geograficzne .....	15
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym .....	15
6.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym .....	16
7.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość .....	16
8.	Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych .....	16
9.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych .....	16
10.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje .....	16
11.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny .....	16
12.	Instrumenty finansowe .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
12.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej .....	17
12.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia .....	17
13.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu .....	17
14.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu .....	17
15.	Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji .....	18
16.	Informacja o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	18
17.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych .....	18
18.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych .....	18
19.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów .....	18
20.	Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego .....	18
21.	Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi .....	18
22.	Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego .....	18
IV.	Wybrane dane objaśniające .....	19
1.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych .....	19

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2.	Zapasy.....	19
3.	Należności z tytułu dostaw i usług.....	20
4.	Aktywa finansowe .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
V.	Pozostałe informacje dodatkowe .....	21
1.	Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać skonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji.....	21
2.	Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych .....	21
3.	Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego; .....	21
4.	Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób.....	22
5.	Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.....	22
6.	Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe.....	23
7.	Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji .....	23
8.	Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta .....	23
9.	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięcie przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału .....	23
10.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących .....	23
11.	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe.....	25

**ULTIMATE GAMES S.A.**

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**I. Wybrane dane finansowe**

WYBRANE DANE FINANSOWE	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020	I kwartał od 01.01.2019 do 31.03.2019	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020	I kwartał od 01.01.2019 do 31.03.2019
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	2 156	999	491	232
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 145	383	261	89
EBITDA*	1 151	387	262	90
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	1 422	707	323	165
Zysk (strata) netto	1 261	663	287	154
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	243	(27)	55	-6
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	250	101	57	24
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	2 889	-	672
Przepływy pieniężne netto – razem	493	2 963	112	689
Liczba akcji**	5 230 000	5 156 703	5 230 000	5 156 703
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,24	0,13	0,05	0,03
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	1,91	1,80	0,42	0,42
	Na dzień 31 marca 2020	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 marca 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	9 982	9 267	2 193	2 176
Aktywa trwałe	862	844	189	198
Aktywa obrotowe	9 121	8 423	2 004	1 978
Kapitał własny	9 547	8 286	2 097	1 946
Zobowiązania długoterminowe	-	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	436	981	96	230

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2020 i 2019 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 marca 2020 r. - 4,5523 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2019 r. – 4,2585 PLN/EURO;

- pozycje skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 31 marca 2020 r. – 4,3963 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 marca 2019. – 4,2978 PLN/EUR;

\*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację;

\*\* liczba akcji za I kwartał 2019 roku ustalona została jako średnioważona liczba akcji, mając na uwadze, iż dnia 21 stycznia 2019 roku miała miejsce emisja 230 000 akcji serii F.

ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**II. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe**

**1. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów**

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020 PLN`000	I kwartał od 01.01.2019 do 31.03.2019 PLN`000
<b><i>Działalność kontynuowana</i></b>		
<b>Przychody</b>	<b>2 663</b>	<b>1 106</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	2 156	999
Zmiana stanu produktów	492	21
Pozostałe przychody	15	85
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>1 518</b>	<b>722</b>
Amortyzacja	6	4
Usługi obce	1 266	368
Wynagrodzenia	219	232
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	4	4
Pozostałe koszty	23	115
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>1 145</b>	<b>383</b>
Przychody finansowe	247	336
Koszty finansowe	2	5
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	31	(7)
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>1 422</b>	<b>707</b>
Podatek dochodowy	162	44
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>1 261</b>	<b>663</b>
<b><i>Działalność zaniechana</i></b>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>1 261</b>	<b>663</b>
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>1 261</b>	<b>663</b>
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>1 261</b>	<b>663</b>
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>	<b>0,24</b>	<b>0,13</b>
Zwykły	0,24	0,13
Rozwodniony	0,24	0,13

ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2020	31 grudnia 2019	31 marca 2019
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>862</b>	<b>844</b>	<b>448</b>
Wartości niematerialne	190	196	73
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	671	647	376
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>9 121</b>	<b>8 423</b>	<b>6 723</b>
Zapasy	3 107	2 622	1 435
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych	-	1	-
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek powiązanych	57	-	27
Należności z tytułu dostaw i usług	1 045	1 447	612
Należności pozostałe	241	177	28
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	4 669	4 176	4 621
Pozostałe aktywa	1	-	-
<b>Aktywa razem</b>	<b>9 982</b>	<b>9 267</b>	<b>7 171</b>

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2020	31 grudnia 2019	31 marca 2019
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Kapitał własny</b>	<b>9 547</b>	<b>8 286</b>	<b>6 987</b>
Kapitał akcyjny	523	523	523
Kapitał zapasowy	3 535	3 535	3 793
Zyski zatrzymane	5 488	4 228	2 671
- w tym zysk (strata) netto	1 261	4 242	663
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>436</b>	<b>981</b>	<b>184</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wobec jednostek stowarzyszonych	-	57	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	296	581	108
Zobowiązania pozostałe	19	21	25
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	66	268	-
Bierne rozliczenia międzyokresowe	54	54	51
<b>Pasywa razem</b>	<b>9 982</b>	<b>9 267</b>	<b>7 171</b>

ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia – 31 marca 2020 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	523	3 535	4 228	8 286
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	1 261	1 259
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	1 261	1 259
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	-	-	-
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-
Koszty emisji akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego	-	-	-	-
Stan na 31 marca 2020 roku	523	3 535	5 488	9 547

1 stycznia – 31 marca 2019 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	500	1 151	2 009	3 660
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	663	663
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	663	663
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	23	2 642	-	2 665
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	2 967	-	2 967
Podwyższenie kapitału	23	-	-	23
Koszty emisji akcji	-	-325	-	-325
Podział wyniku roku ubiegłego	-	-	-	-
Stan na 31 marca 2019 roku	523	3 793	2 671	6 987

1 stycznia – 31 grudnia 2019 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	500	1 151	1 994	3 646
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	4 242	4 242
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	4 242	4 242
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	23	2 384	(2 009)	398
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	2 967	-	2 967
Podwyższenie kapitału	23	-	-	23
Koszty emisji akcji	-	(761)	-	(761)
Wypłata dywidendy	-	-	(1 831)	(1 831)
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	178	(178)	-
Stan na 31 grudnia 2019 roku	523	3 535	4 228	8 286

ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020	I kwartał od 01.01.2019 do 31.03.2019
	PLN`000	PLN`000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>		
Zysk / strata brutto	1 422	707
Korekty	(272)	-319
Amortyzacja	6	4
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	(4)	-
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	-	3
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(242)	(334)
Wynik jednostek stowarzyszonych	(31)	7
<b>Zmiana w kapitale obrotowym</b>	<b>(576)</b>	<b>(283)</b>
Zmiana stanu zapasów	(485)	(21)
Zmiana stanu należności	281	(198)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(372)	(64)
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>574</b>	<b>105</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(331)	(131)
Inne korekty	-	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>243</b>	<b>(27)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>		
<b>I. Wpływy</b>	<b>250</b>	<b>350</b>
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	250	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	350
Spłata pożyczek udzielonych pozostałym jednostkom	-	-
<b>II. Wydatki</b>	<b>-</b>	<b>249</b>
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	249
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	-
Inne wydatki inwestycyjne	-	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>250</b>	<b>101</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>		
<b>I. Wpływy</b>	<b>-</b>	<b>2 990</b>
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	-	2 990
<b>II. Wydatki</b>	<b>-</b>	<b>101</b>
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	-
Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	-	-
Koszty emisji akcji rozliczone z kapitałem zapasowym	-	101
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>-</b>	<b>2 889</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>493</b>	<b>2 963</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>493</b>	<b>2 963</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>4 176</b>	<b>1 658</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM</b>	<b>4 669</b>	<b>4 621</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-



## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego ULTIMATE GAMES S.A. za I kwartał 2020 roku

#### 1. Informacje ogólne o Jednostce

Ultimate Games Spółka Akcyjna („Jednostka”, „Spółka”, „Emitent”) powstała w wyniku przekształcenia spółki Ultimate Games sp. z o.o. w spółkę akcyjną na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Ultimate Games sp. z o.o. z dnia 10 kwietnia 2017 roku (akt notarialny Rep. A nr 3294/2017) sporządzonego przed notariuszem Marcinem Solanowskim w Kancelarii Notarialnej Karolina Kuźniar, Marcin Solanowski s.c. ul. Kasprzowicza Jana 68 lok. 85, 01-949 Warszawa Bielany. Zgodnie ze statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

Siedziba Spółki mieści się w Warszawie przy ul. Marszałkowskiej nr 87 lok. 102, 00-683 Warszawa.

Postanowieniem Sądu Rejonowego Miasta Stołecznego Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, Spółka została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000676117.

Spółka posiada numer NIP 5311693692 oraz REGON 36587998.

Spółka działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o statut.

Na dzień 31 marca 2020 roku skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

#### ▪ Zarząd:

Mateusz Łukasz Zawadzki - Prezes Zarządu,

#### ▪ Rada Nadzorcza:

Jakub Władysław Trzebiński - Przewodniczący Rady Nadzorczej,  
Grzegorz Arkadiusz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,  
Janusz Mieloszyk - Członek Rady Nadzorczej,  
Radosław Marek Mrowiński - Członek Rady Nadzorczej,  
Krzysztof Kostowski - Członek Rady Nadzorczej.

Dnia 03.04.2020 r. Pan Jakub Władysław Trzebiński złożył oświadczenie o rezygnacji z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki, w tym pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Dnia 16.04.2020 r., uchwałami Nr 5 i 6, Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, na miejsce zwolnione przez Pana Jakuba Władysława Trzebińskiego, powołało Pana Marka Parzyńskiego do składu Rady Nadzorczej Spółki i powierzono mu funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego raportu do publikacji skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

#### ▪ Zarząd:

Mateusz Łukasz Zawadzki - Prezes Zarządu,

#### ▪ Rada Nadzorcza:

Marek Parzyński - Przewodniczący Rady Nadzorczej,  
Grzegorz Arkadiusz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,  
Janusz Mieloszyk - Członek Rady Nadzorczej,  
Radosław Mrowiński - Członek Rady Nadzorczej,  
Krzysztof Kostowski - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień 31 marca 2020 roku oraz na dzień zatwierdzenia niniejszego raportu do publikacji struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
--------------	--------------	---------------	---------------------------------

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

	Udział w kapitale podstawowym			
PlayWay S.A.	2 400 000	45,89%	2 400 000	45,89%
Mateusz Zawadzki	376 100	7,19%	376 100	7,19%
Pozostali	2 453 900	46,92%	2 453 900	46,92%
<b>RAZEM:</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy i na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu wynosiła 523 000 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 5 230 000 akcji o wartości 0,1 zł każda, następujących serii:

- 800 000 akcji serii A,
- 200 000 akcji serii B,
- 500 000 akcji serii C,
- 2 500 000 akcji serii D,
- 1 000 000 akcji serii E,
- 230 000 akcji serii F.

### 1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

Spółka nie tworzyła Grupy Kapitałowej na dzień 31 marca 2020 roku. Spółka wywiera znaczący wpływ na następujące jednostki stowarzyszone, które wyceniane są w sprawozdaniu finansowym metodą praw własności zgodnie z MSR 28:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2020	31.12.2019
UF Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,73%	43%
Ultimate VR sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45%	45%

Dnia 3.03.2020 r. Spółka objęła 2400 udziałów o łącznej wartości nominalnej 120 tys. zł w zamian za wkład pieniężny w wysokości 120 tys. zł w spółce 100 Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, co stanowiło 80% udziałów 100 Games Sp. z o.o. Na dzień 31.03.2020 r. ww. udział nie uległ zmianie. Ponieważ na dzień 31 marca 2020 roku Spółka nie prowadziła działalności i była w organizacji, Spółka Ultimate Games S.A. nie sporządzała skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

W dniu 25.03.2020 r. Spółka zbyła na rzecz osoby prawnej w część (tj. 75 tys. szt) posiadanych akcji w UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie, za łączną cenę w wysokości 249 tys. zł, zmniejszając tym samym swój udział w ww. spółce do 39,73%.

### 1.2. Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.

Na dzień 31 marca 2020 roku Jednostka wchodziła w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą PlayWay S.A. W skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. na bilansowy wchodziły następujące spółki zależne, konsolidowane metodą pełną:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2020	31.12.2019
Ultimate Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
Madmind Studio sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77,00%	77,00%
Code Horizon S.A. (dawniej Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Pentacle S.A. (dawniej: Pentacle sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	54,94%	54,94%
Pyramid Games S.A. (dawniej: Pyramid Games sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,97%	50,97%
Iron Wolf Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	53,44%	53,44%
Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Live Motion Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	52,67%	52,67%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	79,00%	79,00%
Big Cheese Studio sp. z o.o. (dawniej: Circus sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69,63%	69,63%
Total Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	66,89%	66,89%
DeGenerals S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	80%	80%
Nesalis Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70%	70%
FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o. (dawniej: InImages sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	56,10%	56,10%
Woodland Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	56%	56%
"Space Boat Studios" sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,00%	50,00%
PlayWay Estonia OU	Inne technologie informacyjne i komputerowa działalność usługowa	Estonia	100,00%	100,00%
Ragged Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Pixel Flipper S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70,61%	71,84%
President Studio sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	72,64%	72,64%
Console Labs S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	74,00%	74,00%
Gameboom VR sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
Circle Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
FreeMind S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
SimulaMobile sp. z o.o. (dawniej: Clemagic sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69,88%	69,88%
Titan Gamez sp. z o.o. (dawniej: Mobil Titans sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	56,26%	56,26%
Play2Chill S.A. (dawniej: Play2Chill sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	54,67%	52,35%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69%	69%
GameHunters sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	65,14%	65,14%
Games Incubator sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	59,00%	56%
Detalion Games S.A. (dawniej Stolen Labs S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	42,29%	42,29%

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

ROCKGAME S.A. (dawniej: Wastelands S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	73,50%	47,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	97%	nd
WarZoneLabs sp. z o.o. w organizacji	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70%	nd

PlayWay S.A. wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące jednostki stowarzyszone, które w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2020	31.12.2019
„K202” sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,11%	44,11%
Moonlit S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	24,04%	24,04%
ECC Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	27,15%	27,15%
Movie Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	33,43%	33,43%
Punch Punk S.A. (dawniej: Punch Punk sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	14,58%	14,58%
CreativeForge Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
Baked Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,89%	35,89%
Duality S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	13,46%	13,46%
Image Power S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,43%	22,43%
Sonka S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,35%	39,35%
PolySlash S.A. (dawniej: PolSlash sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,98%	40,98%
Atomic Jelly S.A. (dawniej: Atomic Jelly sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	43,67%	43,67%
SimFabric S.A. (dawniej: SimFabric sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,96%	44,96%
UF Games S.A.*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,73%	43,00%
Ultimate VR sp. z o.o.*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,00%	45,00%
Games Operators S.A.** (dawniej Games Operators sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,40%	49,04%

\*spółki zależne lub stowarzyszone z Ultimate Games S.A. (udział w kapitale wskazany jest bezpośrednio przez spółkę Ultimate Games S.A.)

\*\*na dzień 31.12.2019 spółka była jednostką zależną od PlayWay S.A.

### 1.3. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

## 2. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) oraz MSSF zatwierdzonymi przez Unię Europejską („UE”), w tym przede wszystkim mających zastosowanie do sprawozdawczości śródrocznej (MSR 34).

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, które ujawniane są w rocznym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF. Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe należy czytać łącznie z historycznymi danymi finansowymi Ultimate Games S.A.

Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy.

### 2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w sprawozdaniach finansowych wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Spółka prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej). Polski nowy złoty (PLN) jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Jednostki. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność Spółka jest decyzją subiektywną. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Jednostki.

Transakcje w walutach obcych wykazuje się w księgach w wartości nominalnej, przeliczonej na złote polskie według kursu średniego NBP. W momencie realizacji różnice kursowe od należności i zobowiązań wykazywane są jako pozostałe przychody finansowe lub pozostałe koszty finansowe i w rachunku zysków i strat ujmowane są wynikowo.

Poszczególne pozycje aktywów i pasywów na koniec okresu sprawozdawczego, wyrażone w walutach innych niż polski złoty, wycenia się po kursie średnim NBP z ostatniego dnia okresu sprawozdawczego. Różnice kursowe wynikające z przeliczenia zagranicznych środków pieniężnych na koniec okresu sprawozdawczego uznaje się za przychody i koszty finansowe.

Liczby w sprawozdaniu finansowym zostały zaokrąglone do tysięcy złotych polskich (TPLN).

### 2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 14 maja 2020 roku.

### 2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe ULTIMATE GAMES S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 14 maja 2020 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Jednostki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania kwartalnego jednostkowego sprawozdania finansowego.

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w sprawozdaniu finansowym za rok 2019 i należy te dane czytać łącznie.

Jednostka stowarzyszona jest to jednostka, na którą inwestor wywiera znaczący wpływ. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wyceniane są w sprawozdaniu finansowym według metody praw własności, według której inwestycja jest początkowo ujmowana według kosztu, a następnie po dniu nabycia jej wartość jest korygowana odpowiednio o zmianę udziału inwestora w aktywach netto Jednostki, w której dokonano inwestycji. Zysk lub strata inwestora obejmuje jego udział w zysku lub stracie Jednostki, w której dokonano inwestycji, a inne całkowite dochody inwestora obejmują jego udział w innych całkowitych dochodach Jednostki, w której dokonano inwestycji.

### 2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Zasady (polityki) rachunkowości zastosowane do sporządzenia śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za rok, który rozpoczął się 1 stycznia 2019 roku.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zatwierdzając niniejsze skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe Spółka nie zastosowała następujących standardów, zmian standardów i interpretacji, które nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE:

- Zmiany do MSSF 9 Instrumenty finansowe, MSR 39 Instrumenty finansowe: ujmowanie i wycena i MSSF 7 Instrumenty finansowe: ujawnianie informacji Reforma wskaźników stóp procentowych - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- Zmiany do MSSF 3 Połączenia jednostek gospodarczych - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- Zmiany w odwołaniach do Założeń Konceptyjnych MSSF – obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- MSSF 14 Odroczone salda z regulowanej działalności - obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 r. lub po tej dacie. Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji standardu,
- MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2021 r.

Spółka jest w trakcie analizy szacunków, jak istotny wpływ na sprawozdanie finansowe Spółki będą miały wymienione wyżej standardy i zmiany do standardów.

### 2.5. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 marca 2020 roku i obejmuje okres 3 miesiące.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2019 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2019 roku do 31 marca 2019 roku.

### 2.6. Założenie kontynuacji działalności

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień zatwierdzenia skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego do publikacji nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Spółkę. Zarząd Spółki dokonał oceny możliwości kontynuowania działalności Jednostki i nie stwierdził występowania jakichkolwiek istotnych niepewności w tym zakresie. Kapitał własny Spółki stanowił na dzień 31 marca 2020 roku 95,6% pasywów ogółem, a wynik finansowy netto za I kwartał 2020 roku wyniósł 1 261 tys. zł.

### 3. Segmenty operacyjne

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Jednostki oparta jest o:

- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na platformy mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android,
- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC oraz Mac.

Działalność ta została zaprezentowana w skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym w ramach jednego segmentu operacyjnego, ponieważ:

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Spółkę,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiągniętych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- Zarząd Jednostki z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Spółki, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.

#### 4. Informacje geograficzne

Jednostka sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Google Play, App Store, Nintendo E-shop. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych.

W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia MSSF 8, Spółka odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

#### 5. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym

Produkty i usługi	01.01.2020 – 31.03.2020	01.01.2019 – 31.03.2019
<u>Segment gier na PC</u> - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	948	781
<u>Segment gier mobilnych</u> – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych	162	101
Sprzedaż gier na konsole <u>Nintendo Switch</u>	1 046	117
<b>Razem</b>	<b>2 156</b>	<b>999</b>

#### Ujęcie ilościowe (TOP 5):

Sprzedaż w sklepie STEAM (gry PC) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2020 – 31.03.2020 r.:

1. Ultimate Fishing Simulator - 13,414;
2. Deadliest Catch: The Game - 7,437;
3. Bad Dream: Coma - 7,291;
4. Ultimate Fishing Simulator - Amazon River DLC - 4,840;
5. Bad Dream: Fever - 4,607.

Łączna ilość aktywacji gier w okresie I kwartału 2020 r. w sklepie Steam - 124,673.

Sprzedaż w sklepie Nintendo E-Shop – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2020 – 31.03.2020 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. Bouncy Bob - 9,149;
2. Pet Care – 8,032;
3. Motorcycle Mechanic Simulator- 7,601;
4. Godly Corp - 5,787;
5. Gym Hero - 4,175.

Łączna ilość aktywacji gier w okresie I kwartału 2020 r. w sklepie Nintendo E-Shop (własne konto wydawnicze) – 95 475.

Instalacje gier mobilnych w sztukach w sklepie Google Play w okresie 1.01.2020 – 31.03.2020 r.:

1. Ultimate Fishing Simulator – 389 466;
2. Professional Fishing – 242 431.

Sprzedaż w sklepie Microsoft Store (konsola Xbox One) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2020 – 31.03.2020 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. Selma and The Wisp – 459.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 6. Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym

Sezonowość w działalności Spółki nie występuje.

### 7. Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość

W I kwartale 2020 r. nie wystąpiły.

### 8. Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych

W I kwartale 2020 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

### 9. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych

W I kwartale 2020 roku Spółka nie emitowała, nie dokonywała wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

### 10. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje

W I kwartale 2020 r. nie doszło do wypłaty dywidendy, ale Zarząd Spółki raportem bieżącym ESPI nr 21/2020, z dnia 17.04.2020 r. poinformował, że po dokonaniu analizy obecnej sytuacji finansowej Spółki, przyszłych inwestycji i zakładanych przychodów, zarekomendował Zwyczajnemu Walnemu Zgromadzeniu Spółki wypłatę dywidendy z zysku wypracowanego w 2019 r. w wysokości 0,40 zł na jedną akcję, co w sumie daje kwotę 2,092 mln zł.

Zarząd Spółki zarekomendował jako dzień nabycia praw do dywidendy (dzień dywidendy) 3 lipca 2020 r. a jako termin wypłaty dywidendy 17 lipca 2020 r.

Dnia 12 maja 2020 r. rekomendacja Zarządu uzyskała pozytywną ocenę Rady Nadzorczej Spółki, o czym Emitent poinformował w raporcie bieżącym nr 29/2020 z dnia 12.05.2020 r.

### 11. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny

W dniu 3.04.2020 r. Emitent poinformował, że zawarł z CreativeForge Games S.A. z siedzibą w Warszawie, umowę na port i wydanie gier Aircraft Carrier Survival oraz House Flipper City na Nintendo Switch i Xbox One.

W dniu 20.04.2020 r. Spółka poinformowała o zawarciu porozumienia do umowy o współpracy z dnia 23.09.2019 r. pomiędzy DESTRUCTIVE CREATIONS J. ZIELIŃSKI I WSPÓLNICY SPÓŁKA JAWNA z siedzibą w Gliwicach a Spółką, na mocy której Spółka jest uprawniona do wydania gry Hatred na Nintendo Switch. Zgodnie z zawartym porozumieniem zdecydowano o udzieleniu na rzecz podmiotów trzecich licencji nieograniczonej terytorialnie do wydania Gry w wersji pudełkowej.

W dniu 27.04.2020 r., Spółka poinformowała o ustaleniu daty premiery gry Cooking Simulator na platformie Nintendo Switch na 14.05.2020 r. Gra zadebiutuje w USA, Kanadzie, Meksyku, Europie, Australii i Nowej Zelandii. Wydanie Gry odbywa się przy współpracy z Forever Entertainment S.A.

W dniu 27.04.2020 r. Spółka poinformowała o zawarciu z PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie umowy na wykonanie gry Thief Simulator 2 na PC i konsole XboxOne, Playstation4, Nintendo Switch oraz nowych generacji.

W dniu 6.05.2020 r. Spółka poinformowała o ustaleniu ceny i daty premiery gry Ultimate Fishing Simulator wraz z dodatkami DLC na platformie Xbox One na 29.05.2020 r. Planowana cena gry to 29.99 EUR/USD

W dniu 11.05.2020 r. Spółka poinformowała, iż Emitent wraz z innymi podmiotami zawiązał nową spółkę tj. 3T Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (3T Games). Emitent objął 3.600 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł każdy, w zamian za wniesienie do 3T Games wkładu pieniężnego w wysokości 180.000 zł, co stanowi 60% w kapitale zakładowym 3T Games. Docelowo Emitent będzie posiadać w 3T Games nie mniej niż 40% udziałów w kapitale zakładowym a 3T Games



## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

zakwalifikowana będzie jako jednostka stowarzyszona (z uwagi na brak kontroli) oraz wyceniana w sprawozdaniu finansowym metodą praw własności zgodnie z MSR 28.

Głównym przedmiotem działalności 3T Games będzie tworzenie preprodukcji gier komputerowych, w tym przygotowywanie koncepcji do produkcji pełnych wersji gier komputerowych, oraz produkcja pełnych wersji gier komputerowych.

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Spółka, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług, środki pieniężne i depozyty krótkoterminowe, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Zasadą stosowaną przez Jednostkę obecnie i przez cały okres objęty sprawozdaniem jest nieprowadzenie obrotu instrumentami finansowymi.

Spółka nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Spółka posiadała na dzień 31 marca 2020 roku i 31 grudnia 2019 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

- w odniesieniu do instrumentów krótkoterminowych ewentualny efekt dyskonta nie jest istotny,
- instrumenty te dotyczą transakcji zawieranych na warunkach rynkowych.

### 11.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

- ceny notowane (nieskorygowane) z aktywnych rynków dla identycznych aktywów lub zobowiązań,
- dane wejściowe inne, niż notowane ceny poziomu 1, które są pośrednio lub bezpośrednio możliwe do zaobserwowania. Jeśli składnik aktywów lub zobowiązanie ma określony okres życia, dane wejściowe muszą być możliwe do zaobserwowania zasadniczo przez cały ten okres.
- dane wejściowe, które nie opierają się na danych rynkowych możliwych do zaobserwowania. Zastosowane założenia muszą odzwierciedlać te, które byłyby zastosowane przez uczestników rynku, włączając ryzyko.

Na dzień 31 marca 2020 roku i 31 grudnia 2019 roku Jednostka nie posiadała instrumentów finansowych wycenionych w wartości godziwej.

Na dzień 31 marca 2020 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.

### 11.2. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia

Spółka nie posiada instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

## 12. Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Spółki poszczególnymi tytułami, Zarząd spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży. Wszystkie tytuły produkowane przez Spółkę osiągają sprzedaż gwarantującą pokrycie kosztów wytworzenia gry w pierwszych tygodniach lub też miesiącach od jej premiery.

Wartość netto możliwa do uzyskania ustalona została w oparciu o prognozy Spółki w zakresie planowanej sprzedaży poszczególnych tytułów gier komputerowych bazując na dostępnej wiedzy rynkowej (zainteresowanie graczy na forach, zapisy na wishlistach w systemie Steam, oceny wystawiane grze przez portale branżowe, itp.) oraz w oparciu o planowaną cenę sprzedaży. W ocenie Zarządu, planowana sprzedaż poszczególnych tytułów pokryje w całości koszty wytworzenia gier komputerowych.

## 13. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 14. Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji

Nie dotyczy Spółki.

### 15. Informacja o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I kwartale 2020 r. nie dokonywano żadnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

### 16. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I kwartale 2020 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

### 17. Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

W I kwartale 2020 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

### 18. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

### 19. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego

Spółka w I kwartale 2020 roku nie była stroną żadnych umów kredytowych lub pożyczkowych.

Spółka nie posiadała zadłużeń z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 31 marca 2020 roku.

### 20. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi

PlayWay S.A. świadczyła usługi wydawnicze gier komputerowych wyprodukowanych przez Ultimate Games S.A. łączna wartość przychodu osiągniętego przez Ultimate Games S.A. z tego tytułu w I kwartale 2020 roku wyniosła 136 tys. zł. Należność z tego tytułu wynosiła na dzień 31 marca 2020 roku 57 tys. zł.

Ultimate Games S.A. świadczyła usługi wydawnicze gry CMS15 Nintendo wyprodukowanej przez PlayWay S.A. łączna wartość przychodu osiągniętego przez PlayWay S.A. z tego tytułu w I kw. 2020 roku wyniosła 25 tys. zł.

Ultimate Games S.A. osiągnęła przychody ze sprzedaży gry na Nintendo dystrybuowanej przez UF Games S.A. w kwocie 3 tys. zł.

Ultimate Games S.A. sprzedała licencję do gry Copperbell na Nintendo na rzecz Ultimate VR sp. z o.o. za kwotę 15 tys. zł.

Console Labs S.A. świadczyło usługi deweloperskie na rzecz Spółki, których wartość w 1 kwartale 2020 roku wyniosła 11 tys. zł.

Moonlit S.A. świadczyło usługi deweloperskie na rzecz Spółki, których wartość w 1 kwartale 2020 roku wyniosła 30 tys. zł.

### 21. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego

Nie wystąpiły.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### IV. Wybrane dane objaśniające

#### 1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

##### Wykaz jednostek stowarzyszonych na dzień 31 marca 2020 roku

Wyszczególnienie	Udział w kapitale na 31 marca 2020	Wartość nabycia	Udział w wyniku lat poprzednich	Udział w wyniku w okresie 1 stycznia do 31 marca 2020	Wartość na dzień 31 marca 2020
UF Games S.A.	39,73%	365	50	34	449
Ultimate VR sp. z o.o.	45,00%	225	-	-3	222
<b>RAZEM:</b>	-	<b>590</b>	<b>50</b>	<b>31</b>	<b>671</b>

Dnia 3.03.2020 r. Spółka objęła 2400 udziałów o łącznej wartości nominalnej 120 tys. zł w zamian za wkład pieniężny w wysokości 120 tys. zł w spółce 100 Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, co stanowiło 80% udziałów 100 Games Sp. z o.o. Na dzień 31.03.2020 r. ww. udział nie uległ zmianie.

W dniu 25.03.2020 r. Spółka zbyła na rzecz osoby prawnej w część (tj. 75 tys. szt) posiadanych akcji w UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie, za łączną cenę w wysokości 249 tys. zł, zmniejszając tym samym swój udział w ww. spółce do 39,73%.

#### 2. Zapasy

##### Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 31 marca 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
półprodukty i produkcja w toku	2 909	2 378
produkty gotowe	198	244
<b>RAZEM</b>	<b>3 107</b>	<b>2 622</b>

Produkcja w toku obejmuje koszty związane z tworzeniem gier, które na dzień bilansowy nie zostały zakończone i wprowadzone do sprzedaży. Wycena w księgach oparta jest według kosztu wytworzenia, który obejmuje koszty pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem oraz uzasadnioną część kosztów pośrednio związanych z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu, następuje przeksięgowanie nakładów z produkcji w toku na produkty gotowe.

Cena nabycia lub koszt wytworzenia zapasów mogą nie być możliwe do odzyskania. Odpisanie wartości zapasów do poziomu ich wartości netto możliwej do uzyskania odbywa się na zasadzie odpisów indywidualnych. Analiza taka dokonywana jest na każdy dzień bilansowy dla każdego tytułu w toku wytwarzania oraz dla gotowych produkcji indywidualnie.

W przypadku produkcji w toku Spółka szacuje zainteresowanie wytwarzanym tytułem poprzez zbieranie zapisów na wishlistach, aktywności na portalach społecznościowych oraz szeroko zakrojonym działaniom marketingowym. Powyższe działania pozwalają ocenić, czy wartość netto możliwa do uzyskania jest wyższa od poniesionych kosztów produkcji.

W przypadku wyrobów gotowych przyjmuje się założenie, iż każda gra powinna zwrócić koszty jej produkcji w terminie 24 miesięcy od jej produkcji. Po tym okresie koszty jej wytworzenia, które nie zostały jeszcze odpisane w ciężar wyniku finansowego podlegają odpisowi. W sytuacji, w której sygnały rynkowe wskazują, iż przychody ze sprzedaży danego tytułu nie pokryją kosztów wytworzenia gry, Spółka dokonuje wcześniejszego odpisu poniesionych kosztów.

W I kwartale 2020 r., Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Spółki poszczególnymi tytułami, Zarząd spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży.

Wartość netto możliwa do uzyskania ustalona została w oparciu o prognozy Spółki w zakresie planowanej sprzedaży poszczególnych tytułów gier komputerowych bazując na dostępnej wiedzy rynkowej (zainteresowanie graczy na forach, zapisy na wishlistach w systemie Steam, oceny wystawiane grze przez portale branżowe, itp.) oraz w oparciu o planowaną

**ULTIMATE GAMES S.A.**

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

cenę sprzedaży. W ocenie Zarządu, planowana sprzedaż poszczególnych tytułów pokryje w całości koszty wytworzenia gier komputerowych.

Zapasy nie stanowiły zabezpieczeń zobowiązań.

**3. Należności z tytułu dostaw i usług**

Wyszczególnienie	Na dzień 31 marca 2020		Na dzień 31 grudnia 2019	
	Jednostki zależne i stowarzyszone	Jednostki niepowiązane	Jednostki zależne i stowarzyszone	Jednostki niepowiązane
Z tytułu dostaw i usług	57	1 045	1	1 447
Z tytułu podatków, dotacji i ceł	-	238	-	76
Z tytułu podatku dochodowego	-	-	-	-
Dochodzone na drodze sądowej	-	-	-	-
Zaliczki na dostawy	-	-	-	-
Inne	-	3	-	100
<b>RAZEM:</b>	<b>57</b>	<b>1 286</b>	<b>1</b>	<b>1 624</b>

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### V. Pozostałe informacje dodatkowe

- Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać skonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji**

Spółka nie tworzy Grupy Kapitałowej, wchodzi jednak w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A.

Spółka posiadała na dzień 31 marca 2020 roku 80% udziałów w kapitale podstawowym 100 Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, jednak na dzień 31 marca 2020 spółka ta była w organizacji, nie prowadziła żadnej działalności i nie posiadała opłaconego kapitału podstawowego.

Spółka wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące spółki stowarzyszone:

- Ultimate VR z siedzibą w Warszawie, w której posiada 45% udziałów;
- UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie, w której posiada 39,73% akcji.

Dnia 3.03.2020 r. Spółka objęła 2400 udziałów o łącznej wartości nominalnej 120 tys. zł w zamian za wkład pieniężny w wysokości 120 tys. zł w spółce 100 Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, co stanowiło 80% udziałów 100 Games Sp. z o.o. Na dzień 31.03.2020 r. ww. udział nie uległ zmianie.

W dniu 25.03.2020 r. Spółka zbyła na rzecz osoby prawnej w część (tj. 75 tys. szt) posiadanych akcji w UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie, za łączną cenę w wysokości 249 tys. zł, zmniejszając tym samym swój udział w ww. spółce do 39,73%.

Dodatkowo, po zakończeniu okresu sprawozdawczego, w dniu 11.05.2020 r., Emitent wraz z innymi podmiotami zawiązał nową spółkę tj. 3T Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (3T Games). Emitent objął 3.600 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł każdy, w zamian za wniesienie do 3T Games wkładu pieniężnego w wysokości 180.000 zł, co stanowi 60% w kapitale zakładowym 3T Games. Docelowo Emitent będzie posiadać w 3T Games nie mniej niż 40% udziałów w kapitale zakładowym a 3T Games zakwalifikowana będzie jako jednostka stowarzyszona (z uwagi na brak kontroli) oraz wyceniana w sprawozdaniu finansowym metodą praw własności zgodnie z MSR 28.

W dniu 12.05.2020 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników 100 Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego z kwoty 150 tys. zł do kwoty 200 tys. zł poprzez emisję 1000 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Nowe udziały zostaną objęte przez inne podmioty niż dotychczasowi wspólnicy za wkład pieniężny w łącznej kwocie 375 tys. zł. Po dokonaniu ww. podwyższenia Emitent posiadać będzie 60% udziałów w kapitale zakładowym 100 Games Sp. z o.o.

- Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych**

Jednostka nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na 2020 r.

- Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego;**

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.*	2 400 000	45,89%	2 400 000	45,89%
Mateusz Zawadzki	376 100	7,19%	376 100	7,19%

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Pozostali	2 453 900	46,92%	2 453 900	46,92%
<b>RAZEM:</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>

Stan na dzień publikacji zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu tj. 14 maja 2020 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A. *	2 400 000	45,89%	2 400 000	45,89%
Mateusz Zawadzki	376 100	7,19%	376 100	7,19%
Pozostali	2 453 900	46,92%	2 453 900	46,92%
<b>RAZEM:</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>

*\*PlayWay S.A. jest spółką publiczną, w której znaczącymi akcjonariuszami są:*

*1) Krzysztof Kostowski - 2 700 000 akcji stanowiących 40,91% w kapitale zakładowym PlayWay S.A. uprawniających do 2 700 000 głosów stanowiących 40,91% udziału w ogólnej liczbie głosów;*

*2) ACRX Investments Limited - 2 700 000 akcji stanowiących 40,91% w kapitale zakładowym PlayWay S.A. uprawniających do 2 700 000 głosów stanowiących 40,91% udziału w ogólnej liczbie głosów.*

#### 4. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Zawadzki	376 100	7,19%	376 100	7,19%

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu tj. 14 maja 2020 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Zawadzki	376 100	7,19%	376 100	7,19%

Ilość akcji posiadanych przez członków Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Jakub Trzebiński	131 300	2,51%	131 300	2,51%

Na dzień zatwierdzenia niniejszego raportu do publikacji członkowie Rady Nadzorczej Emitenta nie posiadali akcji Spółki.

#### 5. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

W I kwartale 2020 roku nie toczyły się postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 6. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

Wszystkie transakcje z podmiotami powiązаныmi są zawierane na warunkach rynkowych.

### 7. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu

W I kwartale 2020 roku Emitent nie udzielił żadnych poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

### 8. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta

Dnia 16 kwietnia 2020 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie spółki stowarzyszonej Emitenta - UF Games S.A. uchwaliło dywidendę dla akcjonariuszy. Jako dzień wypłaty dywidendy ustalono 20 kwietnia 2020 r. Emitent uzyskał z tego tytułu wpływy w wysokości 46 tys. zł. Zarząd przewiduje dalszy rozwój UF Games S.A. oraz spodziewa się utrzymania tendencji w zakresie wypłacania dywidendy jej akcjonariuszom.

W dniu 17.04.2020 r. Zarząd przyjął rekomendację dla Walnego Zgromadzenia do wypłaty akcjonariuszom dywidendy w kwocie 2 092 000,00 zł (słownie: dwa miliony dziewięćdziesiąt dwa tysiące złotych 00/100), to jest 0,40 zł (słownie: czterdzieści groszy) na jedną akcję, z rekomendowanymi terminami ustalenia dnia dywidendy na 03.07.2020 r. oraz dnia wypłaty na 17.07.2020 r. Jednocześnie Zarząd zaproponował, aby pozostałą część zysku w kwocie 2 150 226,33 zł (słownie: dwa miliony sto pięćdziesiąt tysięcy dwieście dwadzieścia sześć złotych 33/100) przeznaczyć na kapitał zapasowy Spółki.

Dnia 12 maja 2020 r. rekomendacja Zarządu uzyskała pozytywną ocenę Rady Nadzorczej Spółki, o czym Emitent poinformował w raporcie bieżącym nr 29/2020 z dnia 12.05.2020 r.

### 9. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

W perspektywie kolejnego kwartału Emitent pragnie wskazać następujące czynniki jako mogące mieć wpływ na spodziewane wyniki:

#### Czynniki zewnętrzne:

- Znaczna zmienność kursu Dolara Amerykańskiego oraz Euro, w których to walutach Jednostka osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- Premiery konkurencyjnych gier, oraz ich ilość,
- Ilość nowych zespołów deweloperskich, chcących wejść do struktury Emitenta,
- Sytuacja związana z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się wirusa SARS-CoV-2 (od ang. Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2) z grupy koronawirusów, który wywołuje ostrą chorobę układu oddechowego – COVID-19.

Biorąc pod uwagę niepewność w zakresie rozwoju sytuacji oraz czasu jej trwania, nie ma możliwości by na tym etapie wiarygodnie oszacować wpływ rozprzestrzeniania się koronawirusa w kolejnych miesiącach na sytuację gospodarczą i finansową Emitenta. Zarząd Spółki monitoruje zmiany w otoczeniu gospodarczym i prawno-regulacyjnym by podjąć adekwatne do sytuacji działania dostosowawcze celem ograniczenia potencjalnego, niekorzystnego wpływu skutków pandemii na działalność operacyjną i wyniki finansowe w przyszłości.

#### Czynniki wewnętrzne:

- Liczne nowe premiery gier oraz ich przyjęcie przez rynek,
- Kampanie crowdfundingowe na serwisie Kickstarter gier Spółki,
- Kontrakty z wydawcami na najważniejsze gry Spółki,
- Budowanie zainteresowania kluczowymi grami Spółki.

### 10. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących

Spółka Ultimate Games S.A. w I kwartale 2020 r. osiągnęła przychody na poziomie 2,66 mln zł, co w porównaniu do 1,11 mln zł w analogicznym okresie ubiegłego roku świadczy o znaczącym wzroście. Analizując wyłącznie przychody ze sprzedaży

## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

produktów, różnica jest podobna – w I kwartale 2020 r. była to kwota 2,16 mln zł, natomiast w analogicznym okresie 2019 r. 999 tys. zł.

Na poziomie wyniku netto Spółka po I kwartale osiągnęła zysk netto w kwocie 1,26 mln zł, co w porównaniu do kwoty 0,66 mln zł zysku netto osiągniętego przez Spółkę w porównywalnym okresie ubiegłego roku świadczy o blisko dwukrotnej poprawie sytuacji w tym aspekcie. Tak duża różnica w wynikach osiąganych przez Spółkę w pierwszym kwartale 2019 r. oraz w analogicznym okresie 2020 r. wynika przede wszystkim z faktu, iż rok temu Spółka oferowała do sprzedaży znacznie mniej produktów niż obecnie, a także uzyskiwała jedynie niewielkie przychody ze sprzedaży na konsoli Nintendo Switch.

Na wzrost przychodów i zysku netto w I kwartale 2020 r. wpływ miały m.in.:

1. stabilna sprzedaż serii Ultimate Fishing Simulator na PC wraz z dodatkami DLC;
2. dalsze poszerzanie portfola produkcyjno-wydawniczego o nowe gry, a co z tym związane liczne premiery nowych gier – w okresie 1 kwartału 2020 r. zostały wydane 24 gry i dodatki, głównie na platformę Nintendo Switch;
3. rosnąca monetyzacja gier mobilnych tj. Ultimate Fishing Simulator oraz Professional Fishing;
4. wyprzedaże gier Emitenta na platformie Steam oraz Nintendo.

W dniu 11 lutego 2020 r. Spółka zawarła z Degenerals S.A. z siedzibą w Łodzi umowę na port i wydanie gry Tank Mechanic Simulator na Nintendo Switch.

W dniu 3 marca 2020 r. Spółka zawarła z osobą fizyczną umowę inwestycyjną w zakresie inwestycji polegającej na założeniu spółki, której głównym przedmiotem działalności ma być produkcja, portowanie i wydawanie gier komputerowych na konsole XBOX i PlayStation oraz odpłatne testowanie gier. W wykonaniu postanowień niniejszej umowy inwestycyjnej Spółka, wraz z osobą fizyczną, zawiązała nową spółkę tj. 100 GAMES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, o kapitale zakładowym w wysokości 150.000 zł, który dzieli się na 3.000 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł każdy. Udziały zostały objęte w następujący sposób: a) Spółka objęła 2.400 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł każdy, w zamian za wniesienie do 100 GAMES wkładu pieniężnego w wysokości 120.000 zł; b) Osoba fizyczna objęła 600 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł w zamian za wniesienie do 100 GAMES wkładu pieniężnego w wysokości 30.000 zł.

W dniu 5 marca 2020 r. Spółka poinformowała o ustaleniu ceny i daty premiery gry Wanking Simulator w sklepie Steam. Premiera Gry nastąpi w dniu 19.03.2020 r., a cena Gry została ustalona na 9.99 USD.

W dniu 5 marca 2020 r. Spółka poinformowała o ustaleniu daty premiery gry Bug Academy na platformie Nintendo Switch na 23.03.2020 r. w USA, Kanadzie, Meksyku, Europie, Australii i Nowej Zelandii. Planowana cena Gry to 12.99 EUR/USD.

W dniu 12 marca 2020 r. Spółka poinformowała, iż według stanu na dzień 12.03.2020 r. liczba graczy oczekujących na zakup gier Emitenta w sklepie STEAM "lista życzeń – wishlist", wyniosła ponad 897 tys. graczy tzw. "wishlist outstanding", a liczba wszystkich dodań tzw. "wishlist additions" 1,4 mln graczy.

W dniu 23 marca 2020 r. Spółka poinformowała, iż gra Wanking Simulator, która miała swoją premierę na platformie STEAM w dniu 19.03.2020 r., zgodnie ze stanem na dzień 23 marca 2020 r., została pobrana w łącznej ilości ponad 1,2 tys. sztuk.

W dniu 27 marca 2020 r. Spółka poinformowała, iż gra Bug Academy, która miała swoją premierę na platformie Nintendo Switch, zgodnie ze stanem na dzień 27 marca 2020 r., została pobrana w ilości ponad 300 szt.

W dniu 29 marca 2020 r. Spółka poinformowała, że w dniu 28.03.2020 r. zawarła porozumienie do umowy wydawniczej z dnia 09.04.2019 r. pomiędzy Frozen District sp. z o.o. a Spółką, na mocy której Spółka jest uprawniona do wydania gry House Flipper na Nintendo Switch. Zgodnie z zawartym porozumieniem zdecydowano o udzieleniu licencji na rzecz podmiotów trzecich do dystrybucji Gry na Nintendo Switch w formie cyfrowej, jak i w wersji pudełkowej, wyłącznie na terytorium Japonii. Ponadto porozumienie przewiduje udzielenie na rzecz podmiotów trzecich licencji nieograniczonej terytorialnie do wydania Gry w wersji pudełkowej.



## ULTIMATE GAMES S.A.

Raport kwartalny zawierający skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Szczegółowy plan premier gier dostępny jest na stronie internetowej Emitenta pod adresem: <https://ultimate-games.com/plan-premier/>

Jednocześnie Emitent zgodnie z Polityką informacyjną Spółki przekazaną do wiadomości publicznej w dniu 24.08.2019 r. (raport bieżący ESPI nr 147/2019) przekazuje informacje o wszystkich zawartych nowych umowach wydawniczych w danym okresie sprawozdawczym – które nie zostały opisane powyżej:

- umowa z dnia 10.01.2020 r. z osobą fizyczną na port i wydanie serii gier Don't Get Caught na Nintendo Switch;
- umowa z dnia 10.01.2020 r. z Space Boat Studios Sp. z o.o. na port i wydanie HOLY COW! Milking Simulator na Nintendo Switch;
- umowa z dnia 13.01.2020 r. z osobą fizyczną na port i wydanie gry Ramageddon na Nintendo Switch;
- umowa z dnia 13.01. 2020 r. z ShotX Studio (Tbilisi, Gruzja) na konwersję i wydanie 3 gier na Nintendo Switch;
- umowa z 15.01.2020 r. z Zero Fun Ltd. z siedzibą w Sofii (Bułgaria) na konwersję i wydanie gry Copperbell na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 16.01.2020 r. z z Lesser Evil Games LCC na wydanie gry The Executioner na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 21.01.2020 r. z Spawn Point OSK z siedzibą w Oulu (Finlandia) na konwersję i wydanie gry Gerty na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 3.02.2020 r. z Total Games Sp. z o.o., dzięki której Emitent wyda dwie kolejne gry na Nintendo Switch - Street Warriors Online oraz Ski Sniper;
- umowa z 6.02.2020 r. z FOX DIVE STUDIO SRL z siedzibą w Bukareszcie (Rumunia), na konwersję i wydanie gry Blink: Rogues na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 7.02.2020 r. z Hidden People Club LLC z siedzibą w Wyoming (USA) dotyczącą konwersji i wydania gry Nubarron: The adventure of an unlucky gnome na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 12.02.2020 r. z osobą fizyczną na konwersję i wydanie gry Everyday HERO na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 21.02.2020 r. z IP Kalinichenko Mihail Aleksandrovich z siedzibą w Sierpuchow (Rosja) na konwersję i wydanie gry Bus Driver Simulator 2019 wraz ze wszystkimi dodatkami DLC na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 24.02.2020 r. z Sigur Studio sp. z o.o. z siedzibą w Bielsku-Białej, umowę na konwersję i wydanie gry Repressed na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 26.02.2020 r. z eGames.com na konwersję i wydanie gry Swords and Sandals Spartacus na konsolę Nintendo Switch.

### **11. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe**

Spółka nie odnotowała negatywnego wpływu pandemii COVID-19 na sytuację finansową. W ocenie kierownictwa jednostki, w okresie sprawozdawczym jej skutki przekładały się na zwiększenie zainteresowania grami Emitenta (szczególnie w segmencie gier mobilnych), jednakże wpływ ten nie był istotnym czynnikiem wzrostu dla łącznej wartości danych zaprezentowanych w sprawozdaniu finansowym, bowiem wzrost przychodów i wyniku netto Emitenta względem okresu porównywalnego tj. 1 kwartału 2019 r. był spowodowany przede wszystkim rozbudową portfola wydawniczego poprzez większą ilość premier nowych gier.

.....

**Mateusz Łukasz Zawadzki**

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 14 maja 2020 roku