



**ULTIMATE GAMES S.A.**

**RAPORT PÓŁROCZNY**

za okres 1.01.2019 r. – 30.06.2019 r.

**Warszawa, dnia 5 września 2019 roku**

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### Spis treści

I.	Wybrane dane finansowe .....	4
II.	Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
1.	Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	5
2.	Skrócone śródroczne sprawozdanie z sytuacji finansowej .....	6
3.	Skrócone śródroczne sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	7
4.	Skrócone śródroczne sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	8
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego ULTIMATE GAMES S.A. za I półrocze 2019 roku .....	9
1.	Informacje ogólne o Jednostce .....	9
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej .....	10
1.2.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A. ....	10
1.1.	Podstawowa działalność Jednostki .....	12
2.	Przyjęte zasady rachunkowości .....	12
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza .....	12
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego .....	12
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności .....	12
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów .....	13
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego .....	13
2.6.	Założenie kontynuacji działalności .....	14
3.	Segmenty operacyjne .....	14
4.	Informacje geograficzne .....	14
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym .....	14
6.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym .....	15
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 .....	15
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 .....	15
9.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych .....	15
10.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje .....	15
11.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny .....	16
12.	Instrumenty finansowe .....	16
12.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej .....	16
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 .....	17
16.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	17
17.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych .....	17
18.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych .....	17
19.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów .....	17
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.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 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
V.	Sprawozdanie z działalności Ultimate Games S.A. ....	21
1.	Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego .....	21
2.	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 .....	23
3.	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 .....	23
4.	Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu okresowego 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 okresowego .....	23
5.	Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu okresowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób .....	24
6.	Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. ....	24
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 .....	24
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 .....	25
9.	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, wraz ze wskazaniem ich wartości, przy czym informacje dotyczące poszczególnych transakcji mogą być zgrupowane według rodzaju, z wyjątkiem przypadku, gdy informacje na temat poszczególnych transakcji są niezbędne do zrozumienia ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy emitenta .....	25
10.	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału .....	25
11.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących .....	26
12.	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe .....	31
13.	Oświadczenie Zarządu .....	31

**ULTIMATE GAMES S.A.**

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**I. Wybrane dane finansowe**

WYBRANE DANE FINANSOWE	I półrocze od 01.01.2019 do 30.06.2019 PLN'000	I półrocze od 01.01.2018 do 30.06.2018 PLN'000	I półrocze od 01.01.2019 do 30.06.2019 EUR'000	I półrocze od 01.01.2018 do 30.06.2018 EUR'000
	Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	2 748	1 350	641
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 577	611	368	144
EBITDA*	1 568	611	366	144
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	1 997	651	466	154
Zysk (strata) netto	1 840	568	429	134
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 071	241	250	57
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	81	(26)	19	(6)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	2 665	(112)	621	(26)
Przepływy pieniężne netto – razem	3 817	103	890	24
Liczba akcji**	5 194 222	5 000 000	5 194 222	5 000 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,35	0,04	0,08	0,01
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR )	1,66	0,38	0,39	0,09
	<b>Na dzień 30 czerwca 2019 PLN'000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2018 PLN'000</b>	<b>Na dzień 30 czerwca 2019 EUR'000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2018 EUR'000</b>
Aktywa / Pasywa razem	8 600	3 977	2 023	925
Aktywa trwałe	544	213	128	49
Aktywa obrotowe	8 056	3 764	1 895	875
Kapitał własny	8 150	3 646	1 917	848
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	450	331	106	77
Zobowiązania długoterminowe	-	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	450	331	106	77

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2019 i 2018 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 28 czerwca 2019 r. -4,2520 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2018 r. – 4,3000 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego 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 30 czerwca 2019 r. – 4,2880 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do czerwca 2018 r. – 4,2395 PLN/EUR.

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

\*\* liczba akcji za I półrocze 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.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe

1. Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	6 miesięcy	6 miesięcy	II kwartał	II kwartał
	od 01.01.2019 do 30.06.2019	od 01.01.2018 do 30.06.2018	od 01.04.2019 do 30.06.2019	od 01.04.2018 do 30.06.2018
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
<b><i>Działalność kontynuowana</i></b>				
<b>Przychody</b>	<b>3 109</b>	<b>1 530</b>	<b>2 003</b>	<b>828</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	2 748	1 350	1 750	687
Zmiana stanu produktów	163	176	142	141
Pozostałe przychody	197	4	112	-
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>1 532</b>	<b>918</b>	<b>810</b>	<b>451</b>
Amortyzacja	9	-	5	-
Usługi obce	745	566	377	276
Wynagrodzenia	476	250	244	115
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	7	-	4	-
Pozostałe koszty	295	102	180	59
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>1 577</b>	<b>611</b>	<b>1 193</b>	<b>378</b>
Przychody finansowe	436	40	100	37
Koszty finansowe	8	1	2	-
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	(9)	-	(2)	-
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>1 997</b>	<b>651</b>	<b>1 289</b>	<b>414</b>
Podatek dochodowy	157	83	113	62
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>1 840</b>	<b>568</b>	<b>1 177</b>	<b>352</b>
<b><i>Działalność zaniechana</i></b>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>1 840</b>	<b>568</b>	<b>1 177</b>	<b>352</b>
Inne całkowite dochody	-	-	-	-
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>1 840</b>	<b>568</b>	<b>1 177</b>	<b>352</b>
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>1 840</b>	<b>568</b>	<b>1 177</b>	<b>352</b>
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>				
Zwykły	0,35	0,10	0,03	0,06
Rozwodniony	0,35	0,10	0,03	0,06

ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2019	31 grudnia 2018
	PLN'000	PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>544</b>	<b>213</b>
Wartości niematerialne	188	77
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	356	136
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>8 056</b>	<b>3 764</b>
Zapasy	1 627	1 414
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek powiązanych	173	-
Należności z tytułu dostaw i usług	702	416
Należności pozostałe	13	53
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	5 475	1 658
Aktywa finansowe	-	-
Pozostałe aktywa	67	224
<b>Aktywa razem</b>	<b>8 600</b>	<b>3 977</b>

PASYWA	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2019	31 grudnia 2018
	PLN'000	PLN'000
<b>Kapitał własny</b>	<b>8 150</b>	<b>3 646</b>
Kapitał akcyjny	523	500
Kapitał zapasowy	3 793	1 151
Zyski zatrzymane	3 834	1 994
- w tym zysk (strata) netto	1 840	2 009
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>450</b>	<b>331</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	264	164
Zobowiązania pozostałe	114	24
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	63	96
Bierne rozliczenia międzyokresowe	9	48
<b>Pasywa razem</b>	<b>8 600</b>	<b>3 977</b>

**ULTIMATE GAMES S.A.**

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**3. Skrócone śródroczne sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym**

**1 stycznia – 30 czerwca 2019 roku**

<b>JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał podstawowy</b>	<b>Kapitał zapasowy</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
<b>Stan na 1 stycznia 2019 roku</b>	<b>500</b>	<b>1 151</b>	<b>1 994</b>	<b>3 646</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	<b>1 840</b>	<b>1 840</b>
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	1 840	1 840
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	<b>23</b>	<b>2 642</b>	-	<b>2 665</b>
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	2 967	-	2 967
Podwyższenie kapitału	23	-	-	23
Koszty emisji akcji	-	(325)	-	(325)
Wypłata dywidendy	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego	-	-	-	-
<b>Stan na 30 czerwca 2019 roku</b>	<b>523</b>	<b>3 793</b>	<b>3 834</b>	<b>8 150</b>

**1 stycznia – 30 czerwca 2018 roku**

<b>JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał podstawowy</b>	<b>Kapitał zapasowy</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
<b>Stan na 1 stycznia 2018 roku</b>	<b>500</b>	<b>876</b>	<b>387</b>	<b>1 764</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	<b>568</b>	<b>568</b>
Zysk/strata netto za rok obrotowy obrotowego	-	-	568	568
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	<b>289</b>	<b>(402)</b>	<b>(112)</b>
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-
Koszty emisji akcji	-	(112)	-	(112)
Wypłata dywidendy	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego	-	<b>402</b>	<b>(402)</b>	-
<b>Stan na 30 czerwca 2018 roku</b>	<b>500</b>	<b>1 166</b>	<b>554</b>	<b>2 219</b>

ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	6 miesięcy	6 miesięcy	II kwartał	II kwartał
	od 01.01.2019 do 30.06.2019	od 01.01.2018 do 30.06.2018	od 01.04.2019 do 30.06.2019	od 01.04.2018 do 30.06.2018
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>				
Zysk / strata brutto	1 997	651	1 289	414
Korekty	(294)	16	(199)	5
Amortyzacja	9	-	5	-
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	119	16	(109)	5
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(430)	-	(97)	-
Wynik jednostek stowarzyszonych	9	-	2	-
<b>Zmiana w kapitale obrotowym</b>	<b>(474)</b>	<b>(343)</b>	<b>(104)</b>	<b>(388)</b>
Zmiana stanu zapasów	(213)	(254)	(192)	(208)
Zmiana stanu należności	(419)	(34)	(221)	(177)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	158	(55)	309	(3)
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>1 228</b>	<b>324</b>	<b>986</b>	<b>31</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(157)	(83)	(113)	(62)
Inne korekty	-	-	-	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>1 071</b>	<b>241</b>	<b>874</b>	<b>(31)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>488</b>	<b>88</b>	<b>138</b>	<b>80</b>
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	38	-	38	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	450	35	100	35
Splata pożyczek udzielonych pozostałym jednostkom	-	53	-	45
<b>II. Wydatki</b>	<b>407</b>	<b>114</b>	<b>158</b>	<b>95</b>
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	158	34	158	34
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	249	80	-	61
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	-	-	-
Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>81</b>	<b>(26)</b>	<b>(20)</b>	<b>(15)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>2 990</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	2 990	-	-	-
<b>II. Wydatki</b>	<b>325</b>	<b>112</b>	<b>-</b>	<b>46</b>
Koszty emisji akcji rozliczone z kapitałem zapasowym	325	112	-	46
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>2 665</b>	<b>(112)</b>	<b>-</b>	<b>(46)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>3 817</b>	<b>103</b>	<b>854</b>	<b>(92)</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>3 817</b>	<b>103</b>	<b>854</b>	<b>(92)</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>1 658</b>	<b>981</b>	<b>-</b>	<b>1 176</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM</b>	<b>5 475</b>	<b>1 084</b>	<b>854</b>	<b>1 084</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-



## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego ULTIMATE GAMES S.A. za I półrocze 2019 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. Kasprowicza 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.

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 symbol REGON 36587998.

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

Na dzień 30 czerwca 2019 roku oraz na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego sprawozdania skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

#### ▪ Zarząd:

Mateusz Zawadzki - Prezes Zarządu,

#### ▪ Rada Nadzorcza:

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

Na dzień 30 czerwca 2019 roku struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

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	587 687	11,24%	587 687	11,24%
Pozostali	2 242 313	42,87%	2 242 313	42,87%
<b>RAZEM:</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>

Na dzień zatwierdzenia niniejszego raportu do publikacji struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

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	366 100	7,00%	366 100	7,00%

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Pozostali	2 463 900	47,11%	2 463 900	47,11%
<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.

Dnia 29 stycznia 2019 roku Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału podstawowego z kwoty 500 000 zł do kwoty 530 000 zł poprzez emisję 230 000 akcji serii F, które objęte zostały za wkład pieniężnych w kwocie 13 zł za akcję. Dnia 20 marca 2019 roku podwyższenie kapitału zostało zarejestrowane w sądzie KRS.

### 1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

Spółka nie posiada jednostek zależnych, w związku z czym nie tworzy grupy kapitałowej i nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego. Spółka posiada 44% akcji w jednostce stowarzyszonej UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie, która wyceniana jest w sprawozdaniu finansowym metodą praw własności zgodnie z MSR 28.

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

Na dzień 30 czerwca 2019 roku, Ultimate Games S.A. nie posiadała jednostek zależnych. 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 dzień bilansowy wchodziły następujące spółki zależne, konsolidowane metodą pełną:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2019	31.12.2018
Ultimate Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,89%	48%
Polyslash Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	56%	56%
Madmind Studio Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	78%	78%
Atomic Jelly Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,34%	65%
Code Horizon Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60%	60%
Rejected Games Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	57%	57%
Frozen District Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	80%	80%
Pentacle Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	64%	64%
Pyramid Games Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	55,10%	55,10%
Iron Wolf Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77%	77%
Imaginalis Games Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60%	60%
Live Motion Games Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	56,79%	63,59%
SimFabric S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	56,88%	56,88%
Games Operators Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,02%	50,02%

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Rebelia Games Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	79%	79%
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	69%	69%
Sonka S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	41,78%	42,41%
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%
InImages Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	76,19%	76,19%
Woodland Games Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	53,96%	97,33%
Duality S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	23,75%	44,80%
Space Boat Studios Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	51%	51%
PlayWay Estonia OU	Inne technologie informacyjne i komputerowa działalność usługowa	Estonia	100%	100%
Ragged Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70%	70%
Pixel Flipper S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	74%	74%
President Studio sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	75%	75%
Console Labs S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	74%	74%
Stolen Labs S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60%	90%
Gameboom VR Sp z o o	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69%	99%
Circle Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69%	nd
FreeMind S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70%	nd
Clemagic Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70%	nd
E-Research Group sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77,01%	nd
Mobil Titans Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	62,50%	nd
Play2Chill Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	61,51%	nd
Strategy Labs Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69,00%	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	
			30.06.2019	31.12.2018
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%	29,44%
Movie Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	33,43%	33,43%
Punch Punk Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	20,01%	27,50%
CreativeForge Games S.A.	Działalność wydawnicza	Polska	47,81%	47,81%

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

	w zakresie gier komputerowych			
Baked Games Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	41,67%	41,67%

### 1.1. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

### 2. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze skrócone śródroczne 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).

Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, które ujawniane są w rocznym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF. Niniejsze skrócone śródroczne 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 5 września 2019 roku.

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

Zarząd Jednostki oświadcza, iż skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe ULTIMATE GAMES S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2019 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe Spółki odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Jednostki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone śródroczne 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 półrocznego sprawozdania finansowego.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w sprawozdaniu finansowym za rok 2018 i należy te dane czytać łącznie, za wyjątkiem standardów, które weszły w życie z dniem 1 stycznia 2019 roku.

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 historycznych danych finansowych Spółki za rok, który rozpoczął się 1 stycznia 2018 roku, przy czym od 1 stycznia 2019 roku Jednostka zastosowała:

#### a. MSSF 16

MSSF 16 Leasing („MSSF 16”) opublikowany w Dz. Urz. UE, który zastąpił MSR 17 Leasing, KIMSF 4 Ustalenie, czy umowa zawiera leasing, SKI 15 Leasing operacyjny – specjalne oferty promocyjne oraz SKI 27 Ocena istoty transakcji wykorzystujących formę leasingu. MSSF 16 określa zasady ujmowania dotyczące leasingu w zakresie wyceny, prezentacji i ujawniania informacji.

MSSF 16 wprowadza jednolity model rachunkowości leasingobiorcy i wymaga, aby leasingobiorca ujmował aktywa i zobowiązania wynikające z każdego leasingu z okresem przekraczającym 12 miesięcy, chyba że bazowy składnik aktywów ma niską wartość. W dacie rozpoczęcia leasingobiorca ujmuje składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania bazowego składnika aktywów oraz zobowiązanie z tytułu leasingu, które odzwierciedla jego obowiązek dokonywania opłat leasingowych.

Leasingobiorca odrębnie ujmuje amortyzację składnika aktywów z tytułu prawa do użytkowania i odsetki od zobowiązania z tytułu leasingu.

Leasingobiorca aktualizuje wycenę zobowiązania z tytułu leasingu po wystąpieniu określonych zdarzeń (np. zmiany w odniesieniu do okresu leasingu, zmiany w przyszłych opłatach leasingowych wynikającej ze zmiany w indeksie lub stawce stosowanej do ustalenia tych opłat). Co do zasady, leasingobiorca ujmuje aktualizację wyceny zobowiązania z tytułu leasingu jako korektę wartości składnika aktywów z tytułu prawa do użytkowania.

Rachunkowość leasingodawcy zgodnie z MSSF 16 pozostaje zasadniczo niezmieniona względem dotychczasowej rachunkowości zgodnie z MSR 17. Leasingodawca dalej będzie ujmował wszystkie umowy leasingowe z zastosowaniem tych samych zasad klasyfikacji co w przypadku MSR 17, rozróżniając leasing operacyjny i leasing finansowy.

MSSF 16 wymaga, zarówno od leasingobiorcy jak i od leasingodawcy, dokonywania szerszych ujawnień niż w przypadku MSR 17.

Leasingobiorca ma prawo wyboru pełnego bądź zmodyfikowanego podejścia retrospektywnego, a przepisy przejściowe przewidują pewne praktyczne rozwiązania.

MSSF 16 obowiązuje dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku i później. Wcześniejsze zastosowanie jest dozwolone w przypadku jednostek, które stosują MSSF 15 od daty lub przed datą pierwszego zastosowania MSSF 16. Spółka nie zdecydowała się na wcześniejsze zastosowanie MSSF 16.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego do publikacji MSSF 16 nie wywiera wpływu na skrócone śródroczne sprawozdania finansowe Spółki, ponieważ nie jest ona stroną umów o charakterze leasingowym. Spółka jest stroną 2 umów dotyczących najmu powierzchni biurowych. Koszty opłat z tego tytułu są obecnie wykazywane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w pozycji usługi obce. Umowy, których stroną jest Spółka nie będą wymagały przekształcenia w myśl postanowień MSSF 16, ze względu na brak możliwości określenia okresu leasingu i zastosowanie standardu nie będzie wywierać żadnego wpływu na sprawozdanie finansowe Spółki.

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

Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2019 roku i obejmuje okres 6 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2018 roku.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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 2018 roku do 30 czerwca 2018 roku.

### 2.6. Założenie kontynuacji działalności

Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień zatwierdzenia skróconego śródrocznego 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 30 czerwca 2019 roku 94,8 % pasywów ogółem, a wynik finansowy za II kwartały 2019 roku wyniósł 1 840 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,
- 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	01.01.2019 – 30.06.2019	01.01.2018 – 30.06.2018
<i>Segment gier na PC</i> - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	1 780	1 128
<i>Segment gier mobilnych</i> – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych	356	222
Sprzedaż gier na konsole <i>Nintendo Switch</i>	612	-
<b>Razem</b>	<b>2 748</b>	<b>1 350</b>

Ujęcie ilościowe (TOP 5):

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### Sprzedaż w sklepie STEAM (gry PC) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2019 – 30.06.2019 r.:

1. Ultimate Fishing Simulator - 21,675;
2. Bad Dream: Coma - 14,707;
3. Ultimate Fishing Simulator - Moraine Lake DLC - 12,806;
4. Ultimate Fishing Simulator - Kariba Dam DLC - 8,189
5. Earthworms - 7,376.

### Sprzedaż w sklepie Nintendo E-Shop – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2019 – 30.06.2019 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. Bouncy Bob - 43,104;
2. Pet Care - 12,760;
3. Guess the Word- 10,500;
4. Gym Hero - 7,557;
5. Little Shopping - 6,765;

### Instalacje gier mobilnych w sztukach w sklepie Google Play w okresie 1.01.2019 – 30.06.2019 r.

1. Ultimate Fishing Simulator – 812,006;
2. Professional Fishing – 98,861.

### **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 półroczu 2019 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

### **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 półroczu 2019 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 półroczu 2019 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 okresie sprawozdawczym Spółka nie wypłacała dywidendy.

W dniu 24.06.2019 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie postanowiło zysk netto za rok obrotowy 2018 w wysokości 2.008.841,30 zł (dwa miliony osiem tysięcy osiemset czterdzieści jeden złotych i trzydzieści groszy) przeznaczyć na:

- 1) dywidendę dla akcjonariuszy – w kwocie 1.830.500,00 zł (słownie: jeden milion osiemset trzydzieści tysięcy pięćset złotych 00/100), to jest 0,35 zł (słownie: trzydzieści pięć groszy) na jedną akcję;
- 2) zwiększenie kapitału zapasowego Spółki – w kwocie 178.341,30 zł (słownie: sto siedemdziesiąt osiem tysięcy trzydzieści cztery złote i trzydzieści groszy).

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dywidendzie uczestniczyć będzie 5.230.000 (słownie: pięć milionów dwieście trzydzieści tysięcy) akcji Spółki, o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda, w tym:

- a) 800.000 (słownie: osiemset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- b) 200.000 (słownie: dwieście tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- c) 500.000 (słownie: pięćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- d) 2.500.000 (słownie: dwa miliony pięćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii D,
- e) 1.000.000 (słownie: jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii E,
- f) 230.000 (słownie: dwieście trzydzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F.

Jako dzień dywidendy ustalono dzień 1 lipca 2019 roku, a dzień 5 lipca 2019 roku jako dzień wypłaty dywidendy.

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

W dniu 19 lipca 2019 roku Komisja Nadzoru Finansowego zatwierdziła prospekt emisyjny sporządzony w związku z ubieganiem się przez Spółkę o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym (ryнку podstawowym) prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. wszystkich akcji Emitenta będących dotychczas przedmiotem obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect, tj. 800.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, 200.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, 500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C, 2.500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D, 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E oraz 230.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja.

W dniu 26 lipca 2019 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwały nr 742/2019, 743/2019 oraz 744/2019, zgodnie z którymi:

- dzień 29 lipca 2019 r. został wyznaczony jako dzień ostatniego notowania akcji zwykłych na okaziciela serii A, B, C, D, E i F Spółki na rynku NewConnect w ramach Alternatywnego Systemu Obrotu,

- z dniem 30 lipca 2019 r. do obrotu giełdowego na rynku podstawowym wprowadzone zostaną akcje zwykłe na okaziciela serii A, B, C, D, E i F oraz będą notowane w systemie notowań ciągłych pod skróconą nazwą "ULTGAMES" i oznaczeniem "ULG".

Po zakończeniu raportowanego okresu Emitent zawarł szereg umów dot. pozyskania nowych gier do wydania, które zostały szczegółowo opisane w pkt 11. Sprawozdania z działalności.

### **12. Instrumenty finansowe**

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 30 czerwca 2019 roku i 31 grudnia 2018 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.

#### **12.1. 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.



## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- 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 30 czerwca 2019 roku i 31 grudnia 2018 roku Jednostka nie posiadała instrumentów finansowych wycenionych w wartości godziwej.

Na dzień 30 czerwca 2019 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.

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

Spółka nie posiada instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

### **13. 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 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.

### **14. 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.

### **15. Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji**

Nie dotyczy Spółki.

### **16. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych**

W I półroczu 2019 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych. Spółka nie była też stroną żadnych spraw sądowych.

### **17. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych**

W I półroczu 2019 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W I półroczu 2019 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

### **19. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów**

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

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### **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**

Spółka na dzień 30 czerwca 2019 roku nie była stroną żadnych umów kredytowych lub pożyczkowych.

Spółka nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 30 czerwca 2019 roku.

### **21. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi**

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 półroczu 2019 roku wyniosła 326 tys. zł.

Ultimate Games S.A. dokonał ponadto refaktury kosztów marketingu na rzecz PlayWay S.A. w kwocie 22 tys. zł.

Spółka Ultimate Games S.A. dokonała zakupu praw do gry Bouncy Bob na Nintendo Switch od Spółki Sonka S.A., z łączną kwotą 20 tys. zł.

Spółka nabyła assety do gier od Rebelia Games sp. z o.o. za kwotę 20 tys. zł.

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

Nie wystąpiły.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### IV. Wybrane dane objaśniające

#### 1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Na dzień 30 czerwca 2019 roku Spółka wykazywała udziały w UF Games S.A. objęte w dniu 2.07.2018 roku w związku z utworzeniem Spółki, o łącznej wartości w cenie emisyjnej wynoszącej 150 tys. zł. Spółka nabyła 1.500.000 akcji o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 150 000 zł, co stanowi 50 % głosów na Walnym Zgromadzeniu.

Dnia 24 stycznia 2019 roku Spółka objęła udziały w podwyższonym kapitale zakładowym UF Games S.A. za kwotę 249 tys. zł.

Dnia 8 lutego 2019 roku Spółka zbyła 165 000 akcji na rzecz osób fizycznych – kluczowych członków zespołu UF GAMES S.A.

W wyniku powyższych transakcji, udział Spółki na dzień 31 marca 2019 roku w kapitale UF Games S.A. wynosił 45%.

W dniu 3.06.2019 r. Spółka zbyła 33 000 akcji na rzecz osoby fizycznej – w wyniku czego udział Spółki na dzień 30 czerwca 2019 r. w kapitale UF Games S.A. wynosił 44%.

Ze względu na brak kontroli nad Spółką, akcje w UF Games S.A. zakwalifikowane zostały jako inwestycje w jednostkach stowarzyszonych.

#### 2. Zapasy

##### Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
półprodukty i produkcja w toku	1 339	1 127
produkty gotowe	238	287
zaliczki na dostawy	50	-
<b>RAZEM</b>	<b>1 627</b>	<b>1 414</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 III kwartale 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.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 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 stanowią zabezpieczeń zobowiązań.

### 3. Należności z tytułu dostaw i usług

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
z tytułu dostaw i usług od podmiotów stowarzyszonych	173	-
Z tytułu dostaw i usług od pozostałych jednostek	702	416
z tytułu podatków, dotacji i ceł	7	53
inne	6	-
<b>RAZEM:</b>	<b>888</b>	<b>469</b>

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### V. Sprawozdanie z działalności Ultimate Games S.A.

Półroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzeniu półrocznego skróconego sprawozdania finansowego zostały zamieszczone w pkt 2 części III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego Ultimate Games S.A.

#### 1. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

##### **Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent zatrudnia 1 osobę w rozumieniu prawa pracy, współpracuje z 25 osobami na umowy cywilnoprawne, a łącznie nad produktami Emitenta pracuje kilkadziesiąt osób. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Ultimate Games S.A.

##### **Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję kilkadziesiątu gier rocznie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta. Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

##### **Ryzyko związane ze strukturą przychodów**

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

##### **Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

##### **Ryzyko walutowe**

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Mając na uwadze, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowanie większość przychodów osiąganych ze sprzedaży gier jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walut. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów USD/PLN oraz EUR/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Wahania walut mogą zmniejszać wartość należności Spółki lub zwiększać jej wartość zobowiązań, powodując powstanie różnic kursowych obciążających wynik finansowy Spółki. Spółka posiada procedury monitorowania kursów walut, mające na celu umożliwienie modyfikacji cen produktów w sytuacji, gdy zmiana kursu waluty jest na tyle duża, że marża uzyskiwana na przedmiotowych produktach nie osiąga oczekiwanego zakresu. Ponadto Spółka nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Nie ma pewności, że stosowane w Spółce metody ograniczania istniejącego ryzyka walutowego poprzez stosowanie wybranych instrumentów okażą się w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka ma wpływ na działalność prowadzoną przez Emitenta.

### **Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Dystrybucja gier odbywa się przez jednego z kluczowych odbiorców, tj. Valve Corporation, Apple Inc., Nintendo Europe GmbH i Google Inc., którzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych odbiorców z oferowania gier Spółki, może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Ponadto umowy o dystrybucję dotyczą określonych produktów Emitenta, których specyfikacja jest elementem umowy. Istnieje ryzyko nieprzyjęcia przez kontrahenta produktu Emitenta do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Emitenta realizowany na sprzedaż danego produktu. Z uzależnieniem od kluczowych odbiorców związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem na Emitenta kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

### **Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów**

Na sprzedaż produktów Spółki duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Spółki. Jednocześnie Spółka nie ma wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gry Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu. W dotychczasowej działalności Spółki zdarzały się sytuacje, kiedy operatorzy App Store i Google Play nie promowali produktów Spółki, mimo wprowadzania ciekawych i dopracowanych produkcji, co nie wpłynęło na sytuację finansową oraz wyniki Spółki. Emitent nie wyklucza jednak, że opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji w przyszłości. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

### **Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier**

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Emitent planuje również dystrybucję gier na terenie Polski, Europy Zachodniej oraz Azji w wersji pudełkowej przy użyciu wydawców zewnętrznych. W sytuacji, gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

### **Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii**

Na działalność Emitenta duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania rynku przez Emitenta i szybkiego dostosowanie się do wprowadzenia rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii. Opisane wyżej ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

### **Ryzyko wystąpienia nieprzewidywanych trendów**

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Emitenta nie będą się wpisywać. Podobnie nowy produkt Emitenta, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Emitenta, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gusta konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta oraz przyczynić się do zmniejszenia wartości Akcji. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność,

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

### Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla działalności Emitenta stanowią ogólnoświatowe kampanie promujące walkę z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się z zmniejszeniem popytu na produkty oferowane przez Emitenta. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

2. 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 tworzyła Grupy Kapitałowej.

3. 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 prognoz wyników finansowych na rok 2019.

4. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu okresowego 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 okresowego

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 2 maja 2019 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.*	2 400 000	45,89%	2 400 000	45,89%
Mateusz Zawadzki	587 687	11,24%	587 687	11,24%
Pozostali	2 242 313	42,87%	2 242 313	42,87%
<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

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu półrocznego, tj. 5 września 2019 r.

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

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

PlayWay S.A.*	2 400 000	45,89%	2 400 000	45,89%
Mateusz Zawadzki	366 100	7,00%	366 100	7,00%
Pozostali	2 463 900	47,11%	2 463 900	47,11%
<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

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

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień 2 maja 2019 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Zawadzki	587 687	11,24%	587 687	11,24%

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Zawadzki	366 100	7,00%	366 100	7,00%

Ilość akcji posiadanych przez członków Rady Nadzorczej Spółki na dzień 2 maja 2019 r. oraz dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego sprawozdania:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Jakub Trzebiński	141 300	2,70%	141 300	2,70%

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

W I półroczu 2019 roku nie toczyły się postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

**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**

W I półroczu 2019 roku Emitent nie udzielił żadnych poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.



## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### **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**

Zarząd Spółki w dniu 15 maja 2019 r. przyjął politykę dywidendy, zgodnie z którą zamierza regularnie rekomendować Zwyczajnemu Walnemu Zgromadzeniu wypłatę dywidendy.

Dywidenda będzie wypłacana corocznie, po zatwierdzeniu przez Walne Zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za poprzedni rok obrotowy, począwszy od roku obrotowego kończącego się dnia 31.12.2018 r. Zarząd Spółki będzie rekomendował wypłatę dywidendy za poprzedni rok obrotowy w wysokości minimum 75% zysku netto wskazanego w jednostkowym sprawozdaniu finansowym w przypadku gdy planowane wpływy ze sprzedaży gier w bieżącym roku są większe niż planowane potencjalne inwestycje i koszty tworzenia gier w bieżącym roku a po wypłacie dywidendy w kasie Spółki pozostanie wystarczająca ilość gotówki na nowe inwestycje i pokrycie kosztów wytworzenia gier. Polityka dywidendowa Spółki na przyszłe lata może ulec zmianie, w zależności od wielkości możliwych inwestycji w kolejnych latach.

Każdorazowo, przy ostatecznym ustalaniu wartości dywidendy, która będzie rekomendowana Walnemu Zgromadzeniu, Zarząd Spółki będzie uwzględniał między innymi następujące istotne czynniki:

- osiągnięty przez Spółkę w danym roku obrotowym poziom zysku netto;
- potrzeby inwestycyjne - w tym głównie inwestycje w tworzenie nowych zespołów deweloperskich.

W zależności od wskazanych powyżej istotnych czynników, Zarząd kierując się maksymalizacją wartości akcji, może w poszczególnych latach rekomendować odmienny poziom dywidendy od zakładanej w niniejszej polityce dywidendowej. Decyzja dotycząca dysponowania zyskiem Spółki, w tym decyzja co do wypłaty i wysokości dywidendy, należy każdorazowo do Walnego Zgromadzenia, które nie jest związane rekomendacją Zarządu. Rzeczywista wysokość ustalonej do wypłaty dywidendy może być przyjęta przez Walne Zgromadzenie na poziomie niższym od poziomów zakładanych w niniejszej polityce dywidendowej.

### **9. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe, wraz ze wskazaniem ich wartości, przy czym informacje dotyczące poszczególnych transakcji mogą być zgrupowane według rodzaju, z wyjątkiem przypadku, gdy informacje na temat poszczególnych transakcji są niezbędne do zrozumienia ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy emitenta**

Nie wystąpiły.

### **10. 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.

#### **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.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 11. 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 okresie I półrocza 2019 r. osiągnęła przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi na poziomie 3,109 mln zł, co w porównaniu do 1,530 mln zł w analogicznym okresie ubiegłego roku świadczy o ponad dwukrotnym wzroście osiągniętych przychodów. Analizując wyłącznie przychody ze sprzedaży produktów, różnica jest podobna – w I półroczu 2019 r. była to kwota 2,748 mln zł, natomiast w analogicznym okresie 2018 r. jedynie 1,350 mln zł.

Na poziomie wyniku netto Spółka w I półroczu 2019 r. osiągnęła zysk netto w kwocie 1,840 mln zł, co w porównaniu do kwoty 0,568 mln zł zysku netto osiągniętego przez Spółkę w porównywalnym okresie ubiegłego roku świadczy o znaczącej poprawie sytuacji w tym aspekcie. Tak duża różnica w wynikach osiąganych przez Spółkę w okresie pierwszych dwóch kwartałów 2018 r. oraz w analogicznym okresie 2019 r. wynika przede wszystkim z faktu, iż rok temu Spółka oferowała do sprzedaży znacznie mniej produktów niż obecnie, a także nie uzyskiwała sprzedaży z konsoli Nintendo Switch.

Na poprawę sytuacji Spółki wpływ miała wysoka sprzedaż gier, których premiery odbyły się w przeciągu ostatniego roku. W samym I półroczu 2019 r. miały miejsce premiery opisane poniżej:

1. Fishing Universe Simulator (data premiery) 24.01.2019, (kanał sprzedaży) Nintendo Switch;
2. Bad Dream: Coma, 24.01.2019, Nintendo Switch;
3. Bad Dream: Coma, 05.02.2019, PC – GOG;
4. Bad Dream: Fever, 05.02.2019, PC – GOG;
5. Avenger Bird, 05.02.2019, Nintendo Switch;
6. Pet Care – with Moose, 14.02.2019, Nintendo Switch;
7. Guess a Word Learn Letters and Words, 14.02.2019, Nintendo Switch;
8. I Wanna Fly, 20.02.2019, Nintendo Switch;
9. Hard West, 07.03.2019, Nintendo Switch;
10. Little Shopping – Supermarket Fun, 12.03.2019, Nintendo Switch;
11. Bad Dream: Fever, 14.03.2019, Nintendo Switch;
12. Ultimate Fishing Simulator Kariba Dam DLC, 15.03.2019, PC – STEAM;
13. Grave Keeper, 29.03.2019, PC – STEAM;
14. Godly Corp, 5.04.2019, Nintendo Switch;
15. Down to Hell (wczesny dostęp), 18.04.2019, PC – STEAM;
16. Theatre Tales – Interactive Puppets Story for Kids, 24.04.2019, Nintendo Switch;
17. Gym Hero – Idle Fitness Tycoon (Europa, Australia, Nowa Zelandia), 24.04.2019, Nintendo Switch;
18. Dracula Hotel, 26.04.2019, Nintendo Switch;
19. Gym Hero – Idle Fitness Tycoon (Ameryka), 27.04.2019, Nintendo Switch;
20. Darkest Hunters (Ameryka), 29.04.2019, Nintendo Switch;
21. Darkest Hunters (Europa, Australia, Nowa Zelandia), 2.05.2019, Nintendo Switch;
22. Car Mechanic Manager, 7.05.2019, Nintendo Switch;
23. Avenger Bird (Japonia), 9.05.2019, Nintendo Switch;
24. Car Trader, 12.05.2019, Nintendo Switch;
25. Thief Simulator, 16.05.2019, Nintendo Switch;
26. Chicken Rider, 17.05.2019, Nintendo Switch;
27. Professional Fishing (Pro Fishing) Mobile (Android), 24.05.2019, mobile;
28. Ultimate Fishing Simulator, 24.05.2019, PC – GOG;
29. GoFishing3D The Real Fishing, 28.05.2019, Nintendo Switch;
30. Robot Squad Simulator, 31.05.2019, Nintendo Switch;
31. Selma and the Wisp, 31.05.2019, Nintendo Switch;
32. Phantom Doctrine (Ameryka), 06.06.2019, Nintendo Switch;
33. Ultimate Fishing Simulator Greenland DLC, 07.06.2019, PC;
34. Phantom Doctrine (Europa, Australia, Nowa Zelandia), 13.06.2019, Nintendo Switch;
35. SCRAP, 21.06.2019, Nintendo Switch.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 22 stycznia 2019 r. Emitent zawarł umowę ze spółką Circus sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, na mocy której uzyskał licencję na wykonanie portu i wydanie gry Cooking Simulator na konsoli Nintendo Switch, a następnie udzielił dalszej licencji spółce UF GAMES S.A.

W styczniu 2019 r. Spółka podpisała dwie umowy współpracy, na mocy których uzyskała licencję na wykonanie portów i wydanie łącznie 9 gier na konsolę Nintendo Switch. Kontrahentami były spółki Pyramid Games sp. z o.o. z siedzibą w Lublinie (3 gry) oraz Baked Games sp. z o.o. z siedzibą w Czeladzi (6 gier).

W dniu 5 lutego 2019 r. Spółka zawarła umowę z SONKA S.A. z siedzibą w Warszawie, na podstawie której kontrahent wykona grę Unlucky 7 na konsole Nintendo Switch, Playstation 4 i Xbox 1, a Emitent będzie pełnił rolę ogólnego nadzoru nad jej tworzeniem.

W dniu 12 lutego 2019 r. Emitent zawarł z Rainy Frog LLC z siedzibą w Kawasaki, Japonia umowę wydawniczą na podstawie której Spółka udzieliła licencji do wydania gry Avenger Bird na Nintendo Switch na rynku japońskim.

W dniu 17 lutego 2019 r. Spółka zawarła z PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie aneks do umowy o współpracy z dnia 11 lutego 2018 r., na mocy którego Spółka uzyskała licencję na wykonanie portów i wydanie kolejnych 4 gier na platformę Nintendo Switch tj.: Car Mechanic Simulator 2015, Car Mechanic Simulator 2016, Car Trader i Bus Fix Simulator.

W dniu 14 marca 2019 r. zawarto z umowę Red Dev Studio S.A., na podstawie której Spółka uzyskała licencję do wydania gry Chicken Rider na Nintendo Switch. W dniu 21 marca 2019 r. zawarto umowę, dzięki której Spółka uzyskała prawo do wydania gry Farming Life na PC.

W dniu 31 marca 2019 r. zawarto umowę, na podstawie której Spółka uzyskała prawo do wydania gry Fat[EX] Courier Simulator na PC. We wspomnianej grze gracz wciela się w kuriera do zadań specjalnych.

Spółka zawarła dwie umowy dotyczące dystrybucji cyfrowej. Pierwsza z nich została podpisana ze spółką GOG sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, zgodnie z którą druga strona umowy zobowiązała się do dystrybucji wybranych gier Emitenta w sklepie GOG.COM. Pierwszymi grami Emitenta wydanymi przez GOG będą Bad Dram: Coma oraz Bad Dream: Fever. Na podstawie drugiej zawartej umowy spółka Muve S.A. z siedzibą w Warszawie zobowiązała się do dystrybucji gier Emitenta m.in. w sklepach MUVE oraz kanałach partnerskich na terenie m.in. Europy środkowej, zachodniej oraz Rosji.

Ponadto Spółka zawarła umowy związane z wykonaniem gier Bouncy Bob 2 na PC i Nintendo Switch oraz Selma and the Wisp, AirHunt, Redneck Skeet Shooting, Catch a Duck, I Wanna Fly, GoFishing3D The Real Fishing i Realistic Zombie: Go na konsolę Nintendo Switch, a także na grę Ultimate Fishing Simulator w wersji na urządzenia VR. Umowy dotyczące wymienionych gier zostały szerzej opisane w raportach bieżących Emitenta.

W I półroczu 2019 r. doszło do zmian personalnych w Radzie Nadzorczej Emitenta. Podczas Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia, które odbyło się w dniu 8 stycznia 2019 r., podjęto uchwałę nr 4, na mocy której do składu Rady Nadzorczej powołano Pana Radosława Mrowińskiego.

W dniu 29 stycznia 2019 r. Zarząd Emitenta podjął uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego poprzez emisję 230 tys. akcji serii F, z wyłączeniem prawa poboru, w ramach której Spółka pozyskała ok. 3 mln zł na dalszy rozwój. Objęcia akcji serii F dokonały trzy osoby – dotychczasowi akcjonariusze Spółki tj. Pan Mateusz Zawadzki – Prezes Zarządu, Pan Jakub Trzebiński – Przewodniczący Rady Nadzorczej oraz Pan Aleksy Uchański. Jednocześnie ci sami akcjonariusze Spółki dokonali sprzedaży na rzecz inwestorów instytucjonalnych części posiadanych przez siebie akcji tj. łącznie 465,7 tys. szt. akcji Emitenta, po cenie równej cenie emisyjnej nowo emitowanych akcji serii F, tj. po cenie sprzedaży 13,00 zł za jedną zbywaną akcję między innymi celem objęcia akcji nowej emisji. Zawarto także porozumienia pomiędzy Panem Mateuszem Zawadzkim, Panem Jakubem Trzebińskim oraz Panem Aleksym Uchańskim, zgodnie z którymi otrzymali zgodę na zbycie łącznie przez 3 ww. akcjonariuszy w sumie

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

465,7 tys. szt. akcji Emitenta na rzecz inwestorów instytucjonalnych. Powyższe zasady wejścia inwestorów instytucjonalnych w skład akcjonariatu Emitenta podyktowane są politykami inwestycyjnymi tych podmiotów, polegającymi na ograniczeniu w obejmowaniu akcji nienotowanych w ramach ASO NewConnect lub rynku regulowanym GPW. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane przez sąd KRS w dniu 20 marca 2019 r.

W dniu 7 lutego 2019 r. Emitent zawarł z 2 osobami fizycznymi umowy zbycia łącznie 165 tys. szt. akcji w spółce UF GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie po cenie określonej w ww. umowach. Sprzedaż akcji ma charakter motywacyjny mający na celu wzmocnienie zaangażowania kluczowych członków zespołu UF GAMES S.A. w dalszą działalność spółki. Po dokonaniu sprzedaży Emitent posiadał 45% akcji w kapitale zakładowym UF Games. Ww. sprzedaż akcji miała istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki w I kwartale 2019 r. i została ujęta w pozycji przychody finansowe.

W dniu 9 kwietnia 2019 r. Emitent zawarł z Frozen District sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie umowę wydawniczą, na podstawie której Emitent uzyskał licencję do wydania gry House Flipper na Nintendo Switch.

W dniu 10 kwietnia 2019 r. Emitent zawarł z Live Motion Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie umowę wydawniczą, na podstawie której Emitent uzyskał od Live Motion Games sp. z o.o. licencję do wydania gry Car Trader Simulator na Nintendo Switch.

W dniu 16 kwietnia 2019 r. Emitent zawarł z GOG Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie aneks do umowy dystrybucji cyfrowej z dnia 31.01.2019 r. Zgodnie z zawartym aneksem GOG zobowiązał się do dystrybucji gry Ultimate Fishing Simulator w sklepie GOG.COM.

W dniu 17 kwietnia 2019 r. Emitent zawarł z osobą fizyczną prowadzącą działalność gospodarczą umowę o współpracy, na mocy której Emitent uzyskał licencję do wydania 8 gier na Nintendo Switch.

W dniu 24.04.2019 r. Emitent, na postawie łączącej strony ramowej umowy współpracy, zawarł z ART GAMES STUDIO S.A. z siedzibą w Warszawie dwa zlecenia, na podstawie których Emitent uzyskał licencję do wydania odpowiednio gry When I Was Young na PC oraz gry ToolBoy na konsolę Nintendo Switch.

W dniu 25 kwietnia 2019 r. Emitent zawarł z Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie ramową umowę o współpracy w zakresie produkcji i wydawnictwa gier komputerowych. Zgodnie z postanowieniami ww. umowy celem obu stron jest istotne zwiększenie skali działalności poprzez produkcję i wydawnictwo gier komputerowych, w tym głównie na platformę PC i konsole. Strony zakładają realizację od kilkunastu do kilkudziesięciu projektów w skali roku, przy czym Emitent będzie pełnił w ww. projektach rolę Wydawcy i ogólnego nadzoru nad procesem produkcji. Gaming Factory S.A. to obecnie jeden z większych podmiotów w branży gamingowej w Polsce, który skupia w ramach swojej grupy kapitałowej ponad 20 podmiotów z branży gamedev.

W dniu 25 kwietnia 2019 r. Emitent zawarł z Pyramid Games sp. z o.o. z siedzibą w Lublinie oraz z Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie umowę wydawniczą na podstawie której Emitent uzyskał prawo do wydania gry Zookeeper na PC.

W dniu 25 kwietnia 2019 r. Emitent zawarł z osobą fizyczną prowadzącą działalność gospodarczą umowę wydawniczą zgodnie z którą Emitent uzyskał od ww. osoby licencję uprawniającą do wydania gry Hex Kingdoms na PC i konsolę Nintendo Switch.

W dniu 25 kwietnia 2019 r. Emitent zawarł z osobą fizyczną umowę wydawniczą, zgodnie z którą Emitent uzyskał od ww. osoby licencję do wydania gry Commander '85 na PC, Playstation 4, Xbox One i Nintendo.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 6 maja 2019 r. Emitent zawarł z Falcon Games S.A. z siedzibą w Warszawie dwie umowy, zgodnie z którymi Emitent uzyskał od Falcon Games S.A. licencje uprawniające do wydania odpowiednio gry Psycho Wolf na PC oraz gry Scrap na konsolę Nintendo Switch.

W dniu 10 maja 2019 r. Emitent zawarł z Red Dev Studio S.A. z siedzibą w Olsztynie oraz z Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie umowę, zgodnie z którą Emitent uzyskał od ww. spółek licencję uprawniającą do wydania gry Zone Anomaly na PC.

W dniu 15 maja 2019 r. Emitent zawarł umowę, na podstawie której Emitent uzyskał prawo do wydania gry Castle Flipper na PC.

W dniu 16 maja 2019 r. Emitent zawarł umowę, na podstawie której Emitent udzielił UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie licencję do wydania gry Professional Fishing na konsoli Playstation 4 i Xbox One.

W dniu 17 maja 2019 r. Emitent zawarł z zespołem deweloperów, będącymi osobami fizycznymi, umowę, na podstawie której Emitent uzyskał prawo do wydania gry Disturbing Forest na PC.

W dniu 21 maja 2019 r. Emitent poinformował, że zawarł z osobą fizyczną umowę, na podstawie której Emitent uzyskał prawo do wydania gry Anthology of Fear na PC i Nintendo Switch.

W dniu 22 maja 2019 r. Emitent poinformował, że zawarł umowę na podstawie której Emitent uzyskał prawo do wydania gry Inquisitor: The Hammer of Witches na PC.

W dniu 23 maja 2019 r. Emitent poinformował, że zawarł umowę na podstawie której Emitent uzyskał prawo do wydania gier Sapper - Defuse The Bomb Simulator oraz Gunslingers & Zombies na PC.

W dniu 28 maja 2019 r. Emitent zawarł z Sonka S.A. z siedzibą w Warszawie porozumienie w sprawie rozwiązania zamówienia na wykonanie gry Ultimate Fishing Simulator na Nintendo Switch, a następnie Emitent w dniu 29 maja 2019 r. poinformował o zawarciu z UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie umowy na port i wydanie gry Ultimate Fishing Simulator na konsolę Nintendo Switch.

W dniu 31 maja 2019 r. Emitent zawarł z Toucan Systems sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku umowę, na podstawie której Emitent uzyskał licencję do wydania gry Selma and the Wisp na Xbox One.

W dniu 4 czerwca 2019 r. Emitent zawarł z osobą fizyczną umowę, na podstawie której Emitent uzyskał licencję uprawniającą do wydania gry The Mims Beginning na Nintendo Switch.

W czerwcu 2019 r. Emitent zawarł z Nesalis Games sp. z o.o. z siedzibą w Bielsku-Białej umowę, na podstawie której Emitent uzyskał prawo do wydania gry City Eye na PC.

W dniu 7 czerwca 2019 r. Emitent poinformował o zawarciu pomiędzy PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie a Entropy Game Global Limited z siedzibą w Hong – Kongu umowy na dystrybucję gier na rynku chińskim, w wyniku której dwie gry Emitenta będą dystrybuowane na rynek chiński, tj.: Ultimate Fishing Simulator oraz WoodZone.

Emitent, działając w oparciu o postanowienia ramowej umowy o współpracy z dnia 25.04.2019 r. zawartej z Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie, w dniu 12.06.2019 r. zawarł szereg zleceń wydawniczych z Gaming Factory S.A., na mocy których ww. Spółka będzie współpracować przy produkcji i wydawnictwie ok. 30 gier komputerowych na platformy PC i konsole. Umowa dotyczy przede wszystkim nowych gier (ok. 20 tytułów), ale wśród zleceń znalazły się również takie, które znajdują się już w portfolio wydawniczym Emitenta. Do najważniejszych tytułów spośród planowanych gier (nazwy robocze) należą m.in.: Cooking Champions, Electrician Simulator, Hero: Flood Rescue, Drill Deal, Distillery Simulator (Moonshiners Simulator), Narco Tycoon oraz Bakery Simulator.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 19 czerwca 2019 r. Emitent poinformował o zawarciu przez Emitenta umowy, na mocy której Emitent uzyskał prawo do wydania 4 gier tj: CHERNOBYL HISTORY OF NUCLEAR DISASTER, Sailor Simulator, Big Battle And Defence Simulator, Siege Machines Builder na PC.

W dniu 24 czerwca 2019 r. Emitent zawarł z osobą fizyczną umowę, na podstawie której Emitent uzyskał licencję do wydania gry Billy Bomber na konsolę Nintendo Switch.

W dniu 28 czerwca 2019 r. Emitent zawarł z ECC GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie umowę, na podstawie której Spółka nabyła od ECC GAMES prawa do gry SUPER ONE TAP TENNIS na Nintendo.

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

### **Istotne wydarzenia, które miały miejsce po zakończeniu okresu sprawozdawczego, tj. po 30 czerwca 2019 r.**

Spółka zawarła szereg umów związanych z prowadzoną działalnością, do najważniejszych z nich zaliczyć można:

- 1) umowę ze spółkami Art Games Studio S.A. z siedzibą w Warszawie oraz Toucan Systems sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku na wydanie gry Climbro na Nintendo Switch i PC;
- 2) umowę ze spółką Chaos Rift Entertainment, LLC , firmą prawa amerykańskiego, na wydanie gry The Incredible Adventures of Super Panda na Nintendo Switch
- 3) umowę ze spółką ART GAMES STUDIO S.A. z siedzibą w Warszawie na wydanie gry Alchemist Simulator na PC;
- 4) umowę z osobą fizyczną na wydanie gry AvoCuddle na Nintendo Switch;
- 5) umowę cesji ze spółką PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie zgodnie, z którą Spółka przejęła prawa do ponad 20 gier;
- 6) umowę ze spółką Every Single Soldier (Pty) Ltd - spółką prawa Republiki Południowej Afryki na port i wydanie gry Her Majesty's Ship na Nintendo Switch;
- 7) umowę z osobą fizyczną na port i wydanie gry Blindy - Hardest 2D Platformer na Nintendo Switch;
- 8) umowę ze spółką inbetweenegames UG z siedzibą w Berlinie na port i wydanie gry All Walls Must Fall na Nintendo Switch;
- 9) umowę ze spółką Red Dev Studio S.A. z siedzibą w Olsztynie na wydanie gry Down to Hell - na PC oraz Nintendo Switch;
- 10) umowę z osobą fizyczną prowadzącą działalność gospodarczą dot. przejęcia praw do gier Knight Simulator oraz Roman Legionary w wersji na PC;
- 11) umowę ze spółką Console Labs S.A. z siedzibą w Gdańsku i produkcję i wydanie gry Demolish and Build 2021 w wersji na PC.

Po zakończeniu pierwszego półrocza miały miejsce m.in. następujące premiery: Redneck Skeet Shooting, Bus Fix 2019, Catch a Duck na Nintendo Switch, Shadows 2: Perfidia oraz Epic Clicker Journey na Nintendo Switch, Grave Keeper, ESPORT Manager na Nintendo Switch, Catch a Duck na PC, Down to Hell na PC, Ultimate Fishing Simulator w wersji na urządzenia VR, Unlucky 7 na PC.

## ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Bardzo ważnym wydarzeniem dla Spółki był debiut na rynku głównym Giełdy Papierów Wartościowych, który odbył się dnia 30 lipca 2019 r.

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

W I półroczu 2019 roku nie wystąpiły zdarzenia o nietypowym charakterze, które miałyby istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe.

### **13. Oświadczenie Zarządu**

Zarząd Ultimate Games S.A. oświadcza, iż zgodnie z jego najlepszą wiedzą:

- Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2019 roku Ultimate Games S.A. i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.
- Sprawozdanie Zarządu z działalności Jednostki do raportu za pierwsze półrocze 2019 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju, osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

.....

**Mateusz Zawadzki**

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 5 września 2019 roku