

Raport bieżący ESPI nr 150/2019

**Temat: Popremiery raport sprzedażowy dot. gry Ultimate Fishing Simulator na urządzenia VR**

Data: 2.09.2019 r.

Podstawa prawna

Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne.

Treść raportu:

Zarząd Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie ("Spółka", "Emitent") informuje, że gra Ultimate Fishing Simulator na urządzenia VR wraz z dodatkami DLC („Gra”), która miała swoją premierę na platformie STEAM w dniu 30.08.2019 r (w formule wczesnego dostępu) w dacie przekazania niniejszego raportu tj. po ok. 3 dniach sprzedaży została pobrana w łącznej ilości ponad 3,3 tys. sztuk.

Ultimate Fishing Simulator VR to gra należąca do Emitenta i wykonana przez zespół Bit Golem.

Zgodnie z zawartą umową z deweloperem Spółka pokryła koszt marketingu, wydawnictwa i lokalizacji – nie pokrywając kosztu wytworzenia Gry.

Wszelkie koszty po stronie Spółki zostały zwrócone w ciągu 3 pierwszych godzin sprzedaży w sklepie Steam.

Emitent, podobnie jak w przypadku wcześniejszych produkcji z serii Ultimate Fishing, zachowuje prawo do większości wpływów z przychodów Gry.

Największymi rynkami sprzedaży dla Gry są Stany Zjednoczone, Japonia, Niemcy i Chiny.

Obecnie trwają prace nad rozwojem Gry oraz planowaniem kolejnych dodatków i usprawnień.

Przejście Gry z fazy wczesnego dostępu do wersji pełnej planowane jest do końca 2019 r. Mając na uwadze przejście gry Ultimate Fishing Simulator w wersji na PC z fazy wczesnego dostępu do wersji pełnej, sprzedaż Gry w wersji pełnej w pierwszych dniach sprzedaży nie powinna być gorsza niż wersji w fazie wczesnego dostępu.

Jednocześnie Zarząd dostrzegając potencjał sprzedażowy gier na urządzeniach VR podjął decyzję o przyspieszeniu prac nad budową własnego działu VR i wydawnictwem kolejnych gier z portfolio Emitenta na tej platformie.

Zarząd:

Mateusz Zawadzki  
Prezes Zarządu