



# **SPRAWOZDANIE FINANSOWE**

## **ULTIMATE GAMES S.A.**

**za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.**

**sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami  
Sprawozdawczości Finansowej zatwierdzonymi przez UE**

**Warszawa, dnia 19 kwietnia 2021 roku**

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### Spis treści

I.	Wybrane dane Finansowe.....	4
II.	Jednostkowe sprawozdanie finansowe.....	5
1.	Jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	5
2.	Jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej .....	6
3.	Jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	7
4.	Jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	8
III.	Dodatkowe noty i objaśnienia do jednostkowego sprawozdania finansowego Ultimate Games S.A. za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r. ....	9
1.	Informacje ogólne o Spółce.....	9
2.	Informacje o Grupie Kapitałowej.....	10
3.	Podstawowa działalność Jednostki.....	15
4.	Przyjęte zasady rachunkowości .....	15
4.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza .....	15
5.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego .....	15
6.	Format oraz ogólne zasady sporządzenia sprawozdania finansowego .....	15
6.1.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności.....	16
6.2.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego jednostkowego sprawozdania finansowego.....	16
6.3.	Założenie kontynuacji działalności.....	16
6.4.	Oświadczenie o zgodności .....	16
6.5.	Nowe standardy i interpretacje obowiązujące na dzień bilansowy .....	17
6.6.	Stosowane zasady rachunkowości.....	17
6.6.1.	Zmiany zasad rachunkowości .....	17
6.6.2.	Wartości niematerialne .....	17
6.6.3.	Środki trwałe.....	17
6.6.4.	Środki trwałe w budowie .....	18
6.6.5.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych .....	18
6.6.6.	Zapasy.....	18
6.6.7.	Aktywa finansowe .....	19
6.6.8.	Utrata wartości .....	19
6.6.9.	Transakcje w walucie obcej.....	20
6.6.10.	Kapitał własny.....	20
6.6.11.	Rezerwy.....	20
6.6.12.	Kredyty bankowe i pożyczki otrzymane.....	20
6.6.13.	Odroczony podatek dochodowy .....	20
6.6.14.	Uznawanie przychodów .....	21
6.6.15.	Koszty.....	21
6.6.16.	Koszty świadczeń pracowniczych .....	22
6.6.17.	Aktywa (lub grupy aktywów do zbycia) przeznaczone do sprzedaży .....	22
6.6.18.	Zobowiązania i aktywa warunkowe.....	22
6.6.19.	Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach.....	22
7.	Segmenty operacyjne .....	24
7.1.	Informacja dotycząca segmentów operacyjnych, obszarów geograficznych oraz istotnych klientów .....	24
7.1.1.	Informacje dotyczące segmentów operacyjnych.....	24
7.1.2.	Informacje geograficzne .....	24
7.1.3.	Informacje dotyczące produktów i usług .....	25
7.1.4.	Informacje dotyczące głównych klientów .....	25
8.	Wartości niematerialne .....	25
9.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych .....	26
10.	Zapasy.....	28
11.	Należności.....	29
12.	Pozostałe aktywa.....	29
13.	Struktura kapitału akcyjnego.....	30

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

14.	Zysk na akcję .....	30
15.	Dywidendy wypłacone i zaproponowane do wypłaty .....	30
16.	Zobowiązania krótkoterminowe .....	31
17.	Bierne rozliczenia międzyokresowe .....	31
18.	Struktura rzeczowa przychodów ze sprzedaży .....	31
19.	Koszty działalności operacyjnej .....	31
20.	Pozostałe przychody i koszty operacyjne .....	32
21.	Przychody i koszty finansowe .....	32
22.	Podatek dochodowy bieżący i odroczony .....	32
23.	Wynagrodzenie kluczowego personelu .....	33
24.	Zarządzanie kapitałem .....	33
25.	Zobowiązania i aktywa warunkowe .....	34
26.	Nieujęte zobowiązania wynikające z zawartych umów .....	34
27.	Informacja o wypłaconych dywidendach, w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje oraz kwocie dywidend zaproponowanych lub uchwalonych do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego do publikacji, ale nie ujętych jako przekazane posiadaczom akcji w trakcie okresu .....	34
28.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu sprawozdawczego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym .....	34
29.	Instrumenty finansowe .....	36
29.1.	Ryzyka związane z instrumentami finansowymi .....	37
29.1.1.	Ryzyko finansowe .....	37
29.1.2.	Ryzyko stopy procentowej .....	37
29.1.3.	Ryzyko walutowe .....	37
29.1.4.	Ryzyko kredytowe .....	38
29.1.5.	Ryzyko związane z płynnością .....	38
30.	Ustalenie wartości godziwej .....	38
31.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów .....	38
32.	Informacja o transakcjach z jednostkami powiązаныmi .....	38
33.	Nieujęte zobowiązania z tytułu zawartych umów .....	39

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### I. Wybrane dane Finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2020 do 31.12.2020	od 01.01.2019 do 31.12.2019	od 01.01.2020 do 31.12.2020	od 01.01.2019 do 31.12.2019
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	15 370	7 296	3 435	1 696
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	7 135	4 571	1 595	1 063
EBITDA*	7 193	4 591	1 608	1 067
Zysk (strata) brutto	20 776	5 276	4 644	1 227
Zysk (strata) netto	16 673	4 242	3 726	986
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	2 480	1 985	554	461
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	12 241	136	2 736	32
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(2 092)	398	(468)	93
Przepływy pieniężne netto – razem	12 619	2 518	2 820	585
Aktywa / Pasywa razem	25 411	9 267	5 506	2 176
Aktywa trwałe	2 678	844	580	198
Aktywa obrotowe	22 733	8 423	4 926	1 978
Kapitał własny	23 257	8 286	5 040	1 946
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 154	981	467	230
Zobowiązania długoterminowe	627	-	136	-
Zobowiązania krótkoterminowe	1 527	981	331	230
Liczba akcji**	5 230 000	5 212 308	5 230 000	5 212 308
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR )	3,19	0,81	0,71	0,19
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR )	4,45	1,78	0,99	0,42

Średnie kursy wymiany złotego w okresach objętych sprawozdaniem finansowym i porównywalnymi danymi finansowymi w stosunku do EUR ustalanych przez NBP:

Kurs na dzień 31.12.2020	4,6148
Kurs na dzień 31.12.2019	4,2585
Średni kurs za 2020	4,4742
Średni kurs za 2019	4,3018

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

\*\* średnioważona liczba akcji mając na uwadze, iż dnia 21 stycznia 2019 roku miała miejsce emisja 230 000 akcji serii F.

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### II. Jednostkowe sprawozdanie finansowe

#### 1. Jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	Nota	od 01.01.2020 do 31.12.2020	od 01.01.2019 do 31.12.2019
		PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>			
<b>Przychody</b>	18	<b>16 027</b>	<b>8 613</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług		15 370	7 296
Zmiana stanu produktów		652	1 207
Pozostałe przychody	20	5	110
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	19	<b>8 891</b>	<b>4 042</b>
Amortyzacja		57	20
Usługi obce		7 762	2 872
Wynagrodzenia		956	982
Ubezpieczenia społeczne i narzuty		24	16
Pozostałe koszty		92	152
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>		<b>7 135</b>	<b>4 571</b>
Przychody finansowe	21	12 937	645
Koszty finansowe	21	30	4
Przeszacowanie AF do wartości godziwej		217	-
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych	8	379	64
Zysk na okazjonalnym nabyciu		136	-
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>		<b>20 776</b>	<b>5 276</b>
Podatek dochodowy	22	4 103	1 034
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>		<b>16 673</b>	<b>4 242</b>
<i>Działalność zaniechana</i>			
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>		-	-
<b>Zysk (strata) netto</b>		<b>16 673</b>	<b>4 242</b>
<b>Inne całkowite dochody</b>		<b>390</b>	-
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych		482	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych		(92)	-
<b>Całkowite dochody ogółem</b>		<b>17 063</b>	<b>4 242</b>
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą (zł)	14	3,19	0,81

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 2. Jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Nota	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>		<b>2 678</b>	<b>844</b>
Wartości niematerialne	8	141	196
Rzeczowe aktywa trwałe		91	-
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	9	1 894	647
Inwestycje w jednostkach zależnych		240	-
Aktywa finansowe		313	-
<b>Aktywa obrotowe</b>		<b>22 733</b>	<b>8 423</b>
Zapasy	10	3 261	2 622
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych	11	-	1
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek powiązanych	11	148	
Należności z tytułu dostaw i usług od pozostałych podmiotów	11	1 804	1 447
Należności pozostałe	11	720	177
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		16 795	4 176
Pozostałe aktywa	12	5	-
<b>Aktywa razem</b>		<b>25 411</b>	<b>9 267</b>

PASywa	Nota	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000
<b>Razem kapitał własny</b>		<b>23 257</b>	<b>8 286</b>
Kapitał akcyjny	13	523	523
Kapitał zapasowy		5 686	3 535
Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych		390	
Zyski zatrzymane		16 658	4 228
- w tym zysk (strata) netto		16 673	4 242
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>		<b>627</b>	-
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego		627	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>		<b>1 527</b>	<b>981</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wobec jednostek powiązanych		701	57
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wobec jednostek stowarzyszonych		141	
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	16	104	581
Zobowiązania pozostałe	16	269	21
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	16	228	268
Bierne rozliczenia międzyokresowe	17	84	54
<b>Pasywa razem</b>		<b>25 411</b>	<b>9 267</b>

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 3. Jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Za okres od 01.01.2020 do 31.12.2020

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
<b>Stan na 1 stycznia 2020 roku</b>	<b>523</b>	<b>3 535</b>	<b>-</b>	<b>4 228</b>	<b>8 286</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	<b>16 673</b>	<b>16 673</b>
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	16 673	16 673
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	<b>2 150</b>	<b>390</b>	<b>(4 242)</b>	<b>(1 702)</b>
Zmiana udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	-	-	390	-	390
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-	-
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	(2 092)	(2 092)
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	<b>2 150</b>	-	<b>(2 150)</b>	-
<b>Stan na 31 grudnia 2020 roku</b>	<b>523</b>	<b>5 686</b>	<b>390</b>	<b>16 658</b>	<b>23 257</b>

Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019

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

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 4. Jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2020 do 31.12.2020 PLN'000	od 01.01.2019 do 31.12.2019 PLN'000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>		
Zysk / strata brutto	20 776	5 276
<b>Korekty</b>	<b>(13 569)</b>	<b>(550)</b>
Amortyzacja	57	20
Odsetki i udziały w zyskach	(1)	(22)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(12 918)	(709)
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów	25	224
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych	(379)	(64)
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	(217)	-
Zysk na okazjonalnym nabyciu	(136)	-
<b>Zmiana w kapitale obrotowym</b>	<b>(1 316)</b>	<b>(1 894)</b>
Zmiana stanu zapasów	(645)	(1 208)
Zmiana stanu należności	(1 031)	(1 156)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	360	471
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>5 891</b>	<b>2 832</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(3 411)	(862)
Odsetki otrzymane/zapłacone	-	14
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>2 480</b>	<b>1 985</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>13 244</b>	<b>940</b>
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	290
Zbycie udziałów jednostkach powiązanych	5 047	-
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	8 163	650
Otrzymane dywidendy i odsetki	45	-
<b>Wydatki</b>	<b>1 014</b>	<b>804</b>
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	93	345
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	96	-
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych	260	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	565	460
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>12 241</b>	<b>136</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>-</b>	<b>2 990</b>
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	-	2 990
<b>Wydatki</b>	<b>2 092</b>	<b>2 592</b>
Dywidenda	2 092	1 831
Koszty emisji akcji rozliczone z kapitałem zapasowym	-	761
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(2 092)</b>	<b>398</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>12 619</b>	<b>2 518</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>12 619</b>	<b>2 518</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>4 176</b>	<b>1 658</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM</b>	<b>16 795</b>	<b>4 176</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-



## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### III. Dodatkowe noty i objaśnienia do jednostkowego sprawozdania finansowego Ultimate Games S.A. za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.

#### 1. Informacje ogólne o Spółce

Ultimate Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie (dalej: „Spółka”, „Jednostka” lub „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, sporządzony przed notariuszem Marcinem Solanowskim w Kancelarii Notarialnej Karolina Kuźniar, Marcin Solanowski s.c. ul. Kasprówicza 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 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

#### ▪ Zarząd:

Mateusz Łukasz Zawadzki - Prezes Zarządu,

#### ▪ Rada Nadzorcza:

Marek Parzyński - Przewodniczący Rady Nadzorczej,

Grzegorz Arkadiusz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,

Janusz Mieloszyk - Członek Rady Nadzorczej,

Renata Jędrzejczyk - Członek Rady Nadzorczej,

Krzysztof Kostowski - Członek Rady Nadzorczej.

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

Dnia 26.05.2020 r. Pan Radosław Marek Mrowiński złożył Zarządowi Spółki oświadczenie o rezygnacji z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki z dniem 27.05.2020 r, tj. z chwilą odbycia Walnego Zgromadzenia Spółki. Dnia 27.05.2020 r., uchwałą nr 15, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, na miejsce zwolnione przez Pana Radosława Mrowińskiego, powołało Panią Renatę Jędrzejczyk do składu Rady Nadzorczej Spółki.

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Według stanu na dzień 31 grudnia 2020 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	380 000	7,27%	380 000	7,27%
Pozostali	2 450 000	46,84%	2 450 000	46,84%
<b>RAZEM:</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania 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	380 000	7,27%	380 000	7,27%
Pozostali	2 450 000	46,84%	2 450 000	46,84%
<b>RAZEM:</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>

## 2. Informacje o Grupie Kapitałowej

Na dzień 31 grudnia 2020 roku Spółka tworzyła grupę kapitałową (dalej: „Grupa”; „Grupa Emitenta”; „Grupa kapitałowa”). Skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy Emitenta obejmują Jednostkę stanowiącą jednostkę dominującą oraz następujące jednostki zależne i stowarzyszone:

### Jednostki zależne

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2020	31.12.2019
3T Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60%	nd
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	51,38%	nd

Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej Emitenta jest nieograniczony.

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2020	31.12.2019
Ultimate VR sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,00%	45%
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	31,47%	nd
Demolish Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,98%	nd
Manager Games S.A. (d. GT GOLD S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	43,77%	nd
UF GAMES S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,04%	43%

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

100 Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	48,00%	nd
Golden Eggs Studio sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,00%	nd

Na dzień 31 grudnia 2020 roku Ultimate Games S.A. wchodziła w skład grupy kapitałowej PlayWay S.A., jako jednostka zależna od PlayWay S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą PlayWay S.A. W skład grupy kapitałowej PlayWay S.A. na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania wchodziły następujące spółki zależne:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2020	31.12.2019
Ultimate Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3TGames sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60,00%	-
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	51,38%	-
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	62,50%	77,00%
Code Horizon S.A. (d.: Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Frozen Way S.A. (d. EAST TRANSFERS S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	81,75%	-
Pentacle S.A. (dawniej: Pentacle sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	54,42%	54,94%
Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	79,00%	79,00%
Big Cheese Studio S.A. (dawniej: Big Cheese Studio 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	77,90%	66,89%
Nesalis Games S.A. (d. Nesalis Games sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	64,54%	70%
DeGenerals S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	80,00%	80%
FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o. (dawniej: InImages sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,73%	56,10%
Pixel Trapps sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	52,00%	-
Ragged Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Stereo Games S.A. (d. Pixel Flipper)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	66,61%	71,84%
President Studio sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	72,64%	72,64%
Console Labs S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70,00%	74,00%
Beast Games S.A. <sup>4</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	59,00%	-
Gameboom VR sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	66,31%	69,00%
FreeMind S.A.	Działalność wydawnicza	Polska	54,50%	70,00%

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

w zakresie gier komputerowych				
SimulaMaker sp. z o.o. (d. SimulaMobile sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	65,17%	69,88%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69,00%	69%
GameHunters sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60,71%	65,14%
Games Incubator sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	56,05%	56%
GAMEPARIC sp.z o.o. <sup>5</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	65,00%	-
Monuments Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	100,00%	-
PWay sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	97,00%	-
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70,00%	-
Rockgame S.A. (d. Wasteland S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70,00%	47,00%
TRIGGER LABS sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	53,00%	-
DEV4PLAY sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	85,35%	-
MobilWay S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	90,00%	-
Madnetic Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	67,96%	-
GAMING CENTRE sp. z o.o. (d. Septarian Games sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77,00%	-
GamePlanet S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	68,00%	-
Game Crafters S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	64,81%	-
Soro Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	78,43%	-
GameFormatic S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	76,19%	-
DreamWay Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	66,67%	-
SimRail S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	65,42%	-
Septarian Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	73,33%	-
3R Games S.A. (3R Studio Mobile sp. z o.o. po połączeniu z HUBSTYLE S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,73%	-
SUPERGAMES sp. z o.o. (d. Naft Petrol sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	73,81%	-
Shift Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	68,63%	-
SIM FARM S.A. (d. Aurum Plus S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	95,00%	-
CORMINTON INVESTMENTS sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	100,00%	-
RL9sport Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,00%	-

1 Spółka zależna od Ultimate Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Ultimate Games S.A. w spółce)

2 Spółka zależna od Frozen District sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Frozen District sp. z o.o. w spółce)

3 Spółka zależna od Forestlight Games sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Forestlight Games sp. z o.o. w spółce)

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4 Spółka zależna od Console Labs S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Console Labs S.A. w spółce)

5 Spółka zależna od Games Incubator sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Games Incubator sp. z o.o. w spółce)

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2020	31.12.2019
UF Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,04%	43,00%
Ultimate VR sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,00%	45,00%
100 Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	48,00%	-
GOLDEN EGGS STUDIO sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,00%	-
ConsoleWay S.A. <sup>1</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	31,47%	-
Manager Game S.A. (d. GT GOLD S.A.) <sup>1</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	43,77%	-
Pixels Interactive sp. z o.o. (d. k202 sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,59%	44,11%
Moonlit S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	21,85%	24,04%
ECC Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	27,15%	27,15%
Movie Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	33,43%	33,43%
Goat Gamez S.A. <sup>2</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69,00%	-
TRUE GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	76,00%	-
MILL GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,00%	-
MD GAMES sp. z o.o. <sup>2</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,04%	-
Pixel Crow sp. z o.o. <sup>2</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	52,13%	-
ROAD STUDIO S.A. <sup>2</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	72,45%	-
MOVIE GAMES MOBILE S S.A. <sup>2</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	85,50%	-
CreativeForge Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
G-Devs sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	78,82%	-
Maximus Games sp. z o.o. (d. KG LIV sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	78,00%	-
Gambit Games sp. z o.o. (d. KG XCVIII sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	78,00%	-
SlavGames sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	73,79%	-
ANCIENT GAMES S.A. <sup>3</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70,00%	-
GARLIC JAM S.A. <sup>3</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	28,00%	-
Baked Games S.A. (d. Baked Games sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,14%	35,89%
Image Power S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,43%	22,43%

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Sonka S.A.*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,35%	39,35%
PolySlash S.A. (dawniej: PolSlash sp. z o.o.)*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,60%	40,98%
Atomic Jelly S.A. (dawniej: Atomic Jelly sp. z o.o.)*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	41,07%	43,67%
SimFabric S.A. (dawniej: SimFabric sp. z o.o.)*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,96%	44,96%
Mobile Fabric S.A. <sup>4</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	61,83%	-
VRFabric S.A. <sup>4</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	51,54%	-
Detalion Games S.A. (d. Stolen Labs S.A.)*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,77%	42,29%
Pyramid Games S.A. (d.: Pyramid Games sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,76%	50,97%
Iron Wolf Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	47,95%	53,44%
Live Motion Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,55%	52,67%
Games Operators S.A. (d. Games Operators sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,40%	49,04%
"Space Boat Studios" sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	47,06%	50,00%
Ritual Interactive S.A. (d. Circle Games)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,00%	69,00%
Yeyuna sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,00%	-
Evor Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,00%	-
Play2Chill S.A. (d.: Play2Chill sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,02%	52,35%
Titan Gamez sp. z o.o. (d.: Mobil Titans sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	43,47%	56,26%
IGNIBIT S.A. <sup>6</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	24%	-
Purple Frog sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	24,50%	-
IGNIBIT S.A. <sup>7</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	23,87%	-
Hyper Studio sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	30,00%	-
MeanAstronauts Spółka Akcyjna	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	42,65%	-
Yeyuna sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,00%	-
Evor Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,00%	-
Woodland Games S.A. (d. Woodland Games sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	48,19%	56%
EPICVR sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,00%	-
Good Luck Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	27,50%	-
GARLIC JAM S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	24,00%	-
GARLIC JAM S.A. <sup>9</sup>	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	28,00%	-
Silk Road Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	33,00%	-
DIGITAL MELODY GAMES sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	48,20%	-

1 spółki stowarzyszona z Ultimate Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Ultimate Games S.A)

2 spółka zależna lub stowarzyszona z Movie Games S.A.. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Movie Games S.A)

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3 spółka zależna lub stowarzyszona z CreativeForge Games S.A.. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Creative Forge Games S.A)

4 spółka zależna od Sim Fabric S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Sim Fabric S.A)

5 spółka stowarzyszona z Ritual Interactive S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Ritual Interactive S.A)

6 spółka stowarzyszona z Titan Gamez sp. z o.o. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Titan Gamez sp. z o.o.)

7 Udział posiadany bezpośrednio przez PlayWay S.A.

8 spółka stowarzyszona z Rockgame S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Rockgame S.A)

9 spółka stowarzyszona z Games Incubator sp. z o.o. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Games Incubator sp. z o.o.)

### 3. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

### 4. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz związanymi z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską oraz innymi obowiązującymi przepisami (zwanymi dalej MSSF).

Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy.

#### 4.1. 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 Spółka jest decyzją subiektywną, co zostało opisane w nocie 6.6.9 Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach. 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.

Kursy bilansowe:

KURSY WALUT PRZYJĘTE DO WYCENY	31.12.2020	31.12.2019
EUR/PLN	4,6148	4,2585
USD/PLN	3,7584	3,7977

### 5. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 19 kwietnia 2021 roku.

### 6. Format oraz ogólne zasady sporządzenia sprawozdania finansowego

Zarząd Jednostki oświadcza, iż sprawozdanie finansowe Ultimate Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 31 grudnia 2020 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Sprawozdanie finansowe Spółki odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Jednostki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Sprawozdanie finansowe zostało przygotowane zgodnie z:

- Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską („UE”). MSSF obejmują standardy i interpretacje zaakceptowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości („RMSR”) oraz Komitet ds. Interpretacji Sprawozdawczości Finansowej („IFRIC”),
- Ustawą o rachunkowości z dnia 29.09.1994 r. (UoR) (t.j. Dz. U. z 2021 r. poz. 217 z późn. zm.).

Zasady rachunkowości przedstawione poniżej stosowano przy zachowaniu zasady ciągłości we wszystkich prezentowanych latach obrotowych.

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe sporządzone zostało zgodnie z zasadą kosztu historycznego.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe składa się z:

- jednostkowego sprawozdania z sytuacji finansowej,
- jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów,
- jednostkowego sprawozdania ze zmian w kapitale własnym,
- jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych,
- dodatkowych not i objaśnień do jednostkowego sprawozdania finansowego.

Niniejsze sprawozdanie finansowe jest przedstawione w polskich złotych („PLN”), a wszystkie wartości, o ile nie wskazano inaczej, podane są w tysiącach złotych („tys. PLN”).

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

Jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 grudnia 2020 roku i obejmuje okres 12 miesięcy.

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

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

### 6.3. Założenie kontynuacji działalności

Jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia jednostkowego sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Spółkę. Zarząd Spółki dokonał oceny możliwości kontynuowania działalności Jednostki i nie stwierdził występowania jakichkolwiek istotnych niepewności w tym zakresie. Kapitał własny Spółki stanowił na dzień 31 grudnia 2020 roku 91,5% pasywów ogółem, a zysk netto roku obrotowego wyniósł 16 674 tys. zł.

### 6.4. Oświadczenie o zgodności

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) zatwierdzonymi przez Unię Europejską („MSSF UE”).

MSSF obejmują standardy i interpretacje zaakceptowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości („RMSR”) oraz Komitet ds. Interpretacji Międzynarodowej Sprawozdawczości Finansowej („KIMSF”).

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania do publikacji, biorąc pod uwagę toczący się w UE proces wprowadzania standardów MSSF oraz prowadzoną przez Spółkę działalność, w zakresie stosowanych przez Jednostkę zasad rachunkowości nie ma różnicy między standardami MSSF, które weszły w życie, a standardami MSSF zatwierdzonymi przez UE.



## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 6.5. Nowe standardy i interpretacje obowiązujące na dzień bilansowy

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

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

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

### 6.6. Stosowane zasady rachunkowości

#### 6.6.1. Zmiany zasad rachunkowości

Spółka nie dokonywała zmian w stosowanych zasadach rachunkowości, za wyjątkiem zastosowania nowych standardów i interpretacji obowiązujących od 1 stycznia 2020 roku, przedstawionych w pkt. 6.5.

#### 6.6.2. Wartości niematerialne

Wartości niematerialne są ujmowane, jeżeli jest prawdopodobne, że w przyszłości spowodują one wpływ do Jednostki korzyści ekonomicznych, które mogą być powiązane z tymi aktywami. Początkowe ujęcie wartości niematerialnych następuje według cen nabycia lub kosztu wytworzenia. Po ujęciu początkowym wartości niematerialne są wyceniane według cen nabycia lub kosztu wytworzenia pomniejszonych o umorzenie i odpisy z tytułu utraty wartości.

Wartości niematerialne są amortyzowane liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności. Wartość amortyzacji wartości niematerialnych odnosi się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów do pozycji „Amortyzacja”.

Stawki amortyzacji odpowiadające okresowi ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych:

Oprogramowanie komputerowe	od 2 lat do 5 lat,
Prace rozwojowe	do 5 lat.

#### 6.6.3. Środki trwałe

Środki trwałe są wyceniane w cenie nabycia powiększonej o wszystkie koszty bezpośrednio związane z zakupem i przystosowaniem składnika majątku do stanu zdatnego do używania lub koszcie wytworzenia pomniejszonym o odpisy umorzeniowe oraz ewentualne odpisy z tytułu utraty wartości.

Koszty poniesione po wprowadzeniu środka trwałego do użytkowania, takie jak koszty napraw, przeglądów, opłaty eksploatacyjne, wpływają na wynik finansowy okresu sprawozdawczego, w którym zostały poniesione. Jeżeli jest jednak możliwe wykazanie, że poniesione nakłady spowodowały zwiększenie oczekiwanych przyszłych korzyści ekonomicznych z tytułu posiadania danego środka trwałego ponad korzyści przyjmowane pierwotnie, w takim przypadku zwiększają one wartość początkową tego środka trwałego (tzw. ulepszenie).

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W momencie likwidacji lub sprzedaży środków trwałych, zyski lub straty wynikające z tego faktu ujmowane są w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako różnica między przychodami netto ze zbycia (jeśli takie były) a wartością bilansową tej pozycji.

Środki trwałe, są amortyzowane liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności.

### 6.6.4. Środki trwałe w budowie

Środki trwałe w budowie są wyceniane w wysokości ogółu kosztów pozostających w bezpośrednim związku z ich nabyciem lub wytworzeniem, w tym kosztów finansowych (z wyjątkiem różnic kursowych nie będących korektą płaconych odsetek), pomniejszonych o odpisy z tytułu utraty wartości. Środki trwałe w budowie nie są amortyzowane do momentu zakończenia ich budowy i oddania do użytkowania.

### 6.6.5. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Jednostki stowarzyszone to wszystkie jednostki, na które Spółka wywiera znaczący wpływ, ale nie sprawuje nad nimi kontroli, co wiąże się zazwyczaj z udziałem w wysokości od 20% do 50% praw głosu. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wykazuje się metodą praw własności i w początkowym ujęciu ujmuje się je według ceny nabycia. Inwestycje Spółki w jednostkach stowarzyszonych obejmują wartość firmy ustaloną w momencie przejęcia. Udział Spółki w zyskach lub stratach jej jednostek stowarzyszonych po dacie przejęcia ujmuje się w rachunku zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów. Skumulowane zmiany po dacie nabycia korygują wartość bilansową inwestycji. Jeżeli udział Spółki w stratach jednostki stowarzyszonej jest równy lub wyższy niż jej udział w tej jednostce stowarzyszonej, włącznie z innymi niezabezpieczonymi należnościami, wówczas Spółka nie ujmuje dalszych strat, chyba że zaciągnęła zobowiązania lub dokonała płatności w imieniu jednostki stowarzyszonej. Niezrealizowane straty z transakcji pomiędzy Spółką a jej jednostkami stowarzyszonymi są wyłączone do wysokości udziału Spółki w tych jednostkach stowarzyszonych.

### 6.6.6. Zapasy

Wartość początkowa (koszt) zapasów obejmuje wszystkie koszty (nabycia, wytworzenia i inne) poniesione w związku z doprowadzeniem zapasów do ich aktualnego miejsca i stanu. Cena nabycia zapasów obejmuje cenę zakupu powiększoną o cła importowe i inne podatki (niemożliwe do późniejszego odzyskania od władz podatkowych), koszty transportu, załadunku, wyładunku i inne koszty bezpośrednio związane z pozyskaniem zapasów, pomniejszaną o opusty, rabaty i inne podobne zmniejszenia. Zapasy wycenia się w wartości początkowej (cenie nabycia lub koszcie wytworzenia) lub w cenie sprzedaży netto w zależności od tego, która z nich jest niższa. Cena sprzedaży netto odpowiada oszacowanej cenie sprzedaży pomniejszonej o wszelkie koszty konieczne do zakończenia produkcji oraz koszty doprowadzenia zapasów do sprzedaży lub znalezienia nabywcy. W odniesieniu do zapasów koszt ustala się stosując metodę „pierwsze weszło, pierwsze wyszło” (FIFO).

Produkcja w toku obejmuje tworzenie gier. Wycena w księgach oparta jest o koszt 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.

W przypadku projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących przychodów ze sprzedaży określa się współczynnik, na podstawie którego rozliczana jest wartość tych projektów w koszty proporcjonalnie do ich sprzedaży. Współczynnik obliczony jest na podstawie wartości nakładów ukończonego projektu (ujętych jako Produkty gotowe) w stosunku do szacowanych przyszłych przychodów ze sprzedaży.

W przypadku projektów, dla których nie jest możliwe określenie wiarygodnych szacunków dotyczących przychodów ze sprzedaży i na tej podstawie określenie współczynnika do rozliczania kosztów - przychody i koszty rozliczane są w stosunku 1:1.

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.

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.

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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.

### 6.6.7. Aktywa finansowe

Spółka zalicza swoje aktywa finansowe do następujących kategorii:

- wyceniane według zamortyzowanego kosztu,
- wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody,
- wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy,
- instrumenty finansowe zabezpieczające.

Kwalifikacja dłużnych aktywów finansowych do odpowiedniej kategorii zależy od modelu biznesowego zarządzania aktywami finansowymi oraz od charakterystyki umownych przepływów pieniężnych dla danego składnika aktywów finansowych.

#### **Aktywa finansowe wyceniane według zamortyzowanego kosztu**

Aktywa wyceniane po początkowym ujęciu w zamortyzowanym koszcie – są to aktywa finansowe utrzymywane zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy, a charakterystyka umowy dotyczącej tych aktywów finansowych przewiduje powstawanie przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek. Spółka do wyceny aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie stosuje metodę efektywnej stopy procentowej. Należności z tytułu dostaw i usług po początkowym ujęciu wycenia się w wysokości zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej, z uwzględnieniem odpisów z tytułu utraty wartości, przy czym należności z tytułu dostaw i usług z datą zapadalności poniżej 12 miesięcy od dnia powstania (tj. niezawierające elementu finansowania) i nieprzekazywane do faktoringu, nie podlegają dyskontowaniu i są wyceniane w wartości nominalnej.

#### **Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody**

Aktywa wyceniane po początkowym ujęciu w wartości godziwej przez inne całkowite dochody – są to aktywa finansowe utrzymywane zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest zarówno utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy jak i sprzedaż aktywów finansowych, a charakterystyka umowy dotyczącej tych aktywów finansowych przewiduje powstawanie przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek.

Zyski i straty na składniku aktywów finansowych stanowiącym instrument kapitałowy, dla którego zastosowano opcje wyceny do wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody ujmuje się w pozostałych całkowitych dochodach, za wyjątkiem przychodów z tytułu otrzymanych dywidend.

#### **Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy**

Aktywa wyceniane w wartości godziwej przez rachunek zysków i strat – są to wszystkie pozostałe aktywa finansowe. Zyski lub straty wynikające z wyceny składnika aktywów finansowych, kwalifikowanego jako wyceniany według wartości godziwej przez wynik finansowy, ujmuje się w wyniku finansowym w okresie, w którym powstały. Zyski lub straty wynikające z wyceny pozycji wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy obejmują również przychody z tytułu odsetek i dywidendy.

#### **Instrumenty finansowe zabezpieczające**

Instrumenty finansowe zabezpieczające - są to instrumenty pochodne, wyznaczone jako instrumenty zabezpieczające. Instrumenty finansowe zabezpieczające podlegają wycenie zgodnie z zasadami rachunkowości zabezpieczeń.

### 6.6.8. Utrata wartości

#### **Utrata wartości aktywów niefinansowych**

Aktywa o nieokreślonym okresie użytkowania nie podlegają amortyzacji, lecz corocznie są testowane pod kątem możliwej utraty wartości. Aktywa amortyzowane są poddawane przeglądom pod kątem utraty wartości, jeżeli zdarzenia lub zmiany okoliczności wskazują, że wartość bilansowa może być niemożliwa do odzyskania. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości ujmuje się w rachunku zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów i wykazuje się w wysokości, o którą wartość bilansowa składnika aktywów przewyższa wartość odzyskiwalną. Wartość odzyskiwalna stanowi wyższą z dwóch wartości: wartości godziwej pomniejszonej o koszty doprowadzenia do sprzedaży i wartości użytkowej. Dla potrzeb oceny utraty wartości aktywa grupuje się na najniższym poziomie, dla którego występują możliwe do zidentyfikowania przepływy pieniężne (ośrodki wypracowujące środki pieniężne). Niefinansowe aktywa, inne niż wartość firmy, w odniesieniu do

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

których uprzednio stwierdzono utratę wartości, ocenia się na każdy dzień zakończenia okresu sprawozdawczego pod kątem występowania przesłanek wskazujących na możliwość odwrócenia dokonanego odpisu.

### Utrata wartości należności handlowych

Model utraty wartości bazuje na kalkulacji strat oczekiwanych. W zakresie oceny ryzyka kredytowego Spółka dokonała analizy tworzenia odpisów na należności i zastosowała uproszczone podejście, które zakłada, że odpis na oczekiwane straty kredytowe będzie równy oczekiwany stratom kredytowym w całym okresie ekspozycji.

#### 6.6.9. Transakcje w walucie obcej

Pozycje zawarte w sprawozdaniu finansowym prezentowane są w polskich złotych („PLN”), która stanowi walutę funkcjonalną Jednostki.

Należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych wycenia się na dzień bilansowy po obowiązującym na ten dzień kursie średnim ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski.

Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania pieniężne denominowane w walutach obcych są przeliczane według kursu obowiązującego na ten dzień. Aktywa i zobowiązania wyceniane w wartości godziwej i denominowane w walutach obcych wycenia się po kursie obowiązującym w dniu ustalenia wartości godziwej. Pozycje niepieniężne wyceniane są według kosztu historycznego.

Różnice kursowe ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w okresie, w którym powstają.

#### 6.6.10. Kapitał własny

Kapitał podstawowy jest ujmowany w wysokości określonej w statucie Jednostki i wpisanej w Krajowym Rejestrze Sądowym.

Różnice między wartością godziwą uzyskanej zapłaty i wartością nominalną akcji są ujmowane w kapitale zapasowym.

W przypadku wykupu własnych akcji, kwota zapłaty za akcje obciąża kapitał własny i jest wykazywana w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w pozycji akcji własnych.

#### 6.6.11. Rezerwy

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Spółce ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków tożsamych ze stratami ekonomicznymi, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania.

#### 6.6.12. Kredyty bankowe i pożyczki otrzymane

W momencie początkowego ujęcia, kredyty bankowe i pożyczki są ujmowane według kosztu, stanowiącego wartość otrzymanych środków pieniężnych i obejmującego koszty uzyskania kredytu/pożyczki. Następnie, kredyty bankowe i pożyczki są wyceniane według skorygowanej ceny nabycia (zamortyzowanego kosztu), przy zastosowaniu efektywnej stopy procentowej. Spółka może odstąpić od wyceny według zamortyzowanego kosztu o ile efekt zastosowania efektywnej stopy byłby nieistotny lub nie ma możliwości ustalenia terminów lub kwot przyszłych przepływów dla ustalenia efektywnej stopy.

#### 6.6.13. Odroczonego podatek dochodowy

Rezerwa na podatek dochodowy jest tworzona metodą zobowiązań bilansowych w stosunku do wszystkich dodatnich różnic przejściowych występujących na dzień bilansowy między wartością podatkową aktywów i pasywów a ich wartością bilansową wykazaną w sprawozdaniu finansowym.

Składnik aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmowany jest w odniesieniu do wszystkich ujemnych różnic przejściowych, jak również niewykorzystanych strat podatkowych przeniesionych na następne lata, w takiej wysokości, w jakiej jest prawdopodobne, że zostanie osiągnięty dochód do opodatkowania, który pozwoli wykorzystać ww. różnice i straty.

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Wartość bilansowa składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku jest weryfikowana na każdy dzień bilansowy i ulega stosownemu obniżeniu w części, w jakiej przestało być prawdopodobne osiągnięcie dochodu do opodatkowania wystarczającego do częściowego lub całkowitego zrealizowania składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku oraz rezerwy na podatek odroczony wyceniane są z zastosowaniem stawek podatkowych, które według przewidywań będą obowiązywać w okresie, gdy składnik aktywów zostanie zrealizowany lub zobowiązanie spełnione, przyjmując za podstawę stawki podatkowe (i przepisy podatkowe) obowiązujące i uchwalone na dzień bilansowy.

### 6.6.14. Uznawanie przychodów

#### Przychody ze sprzedaży produktów i usług

Przychody ze sprzedaży produktów i usług obejmują sprzedaż produktów wyprodukowanych przez Spółkę, do których ma ona wyłączne prawa licencyjne z tytułu ich wytworzenia lub nabyła licencje na ich wydawanie i dystrybucję oraz świadczone usługi na rzecz innych podmiotów.

Przychody ujmowane są w wartości godziwej zapłaty otrzymanej lub należnej, po pomniejszeniu o przewidywane rabaty, zwroty klientów i podobne zmniejszenia, w tym podatek od towarów i usług VAT oraz inne podatki związane ze sprzedażą, za wyjątkiem podatku akcyzowego.

Zgodnie z nowym standardem Spółka stosuje pięciostopniowy model, aby określić moment ujęcia przychodów oraz ich wysokości. Zakłada on, iż przychody powinny być ujęte wówczas (oraz w jakim stopniu), gdy Spółka przekazuje klientowi kontrolę nad usługami czy towarami, oraz w kwocie do jakiej Spółka oczekuje być uprawniona.

Spółka ujmuje w ramach przychodu należnego za dany rok obrotowy przychody ze wszystkich źródeł i kanałów sprzedaży zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów, również w sytuacji, w której ich rozliczenie następuje w następnych miesiącach po zakończeniu roku obrotowego, na podstawie raportów sprzedaży generowanych przez poszczególne kanały sprzedaży.

#### Dotacje

Dotacje są ujawniane w sprawozdaniu finansowym, jeżeli istnieje wystarczająca pewność, że Jednostka spełnia warunki związane z ich przyznaniem i będą otrzymane, w pasywach w pozycji Dotacje. Dotacje do środków trwałych i wartości niematerialnych są ujmowane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, jako pozostałe przychody w sposób systematyczny przez okres użytkowania składnika aktywów. Dotacje w pasywach dzielimy na długoterminowe i krótkoterminowe zgodnie z okresem w jakim odnoszone będą w pozostałe przychody.

#### Odsetki

Przychody z tytułu odsetek ujmuje się proporcjonalnie do upływu czasu metodą efektywnej stopy procentowej. Gdy należność traci na wartości, Jednostka obniża jej wartość bilansową do poziomu wartości odzyskiwalnej, równej oszacowanym przyszłym przepływom pieniężnym zdyskontowanym według pierwotnej efektywnej stopy procentowej instrumentu, a następnie stopniowo rozlicza się kwotę dyskonta w korespondencji z przychodami z tytułu odsetek. Przychody z tytułu odsetek od udzielonych pożyczek, które utraciły wartość, ujmuje się według pierwotnej efektywnej stopy procentowej.

Przychody powstające w wyniku użytkowania przez inne podmioty gospodarcze aktywów Spółki przynoszących odsetki, tantiemy, dywidendy powinny być ujmowane o ile:

- istnieje prawdopodobieństwo, że jednostka gospodarcza uzyska korzyści ekonomiczne związane z przeprowadzaną transakcją,
- kwota przychodów może być wyceniona w wiarygodny sposób.

### 6.6.15. Koszty

Jednostka sporządza jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

Koszty ujmuje się w tym samym okresie w jakim są ujmowane przychody ze sprzedaży zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów, a dotyczy to w szczególności:

- prowizji z tytułu pośrednictwa sprzedaży gier komputerowych,

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- prowizji należnych deweloperom, z tytułu udziału w zyskach ze sprzedaży gier komputerowych.

### 6.6.16. Koszty świadczeń pracowniczych

Pracownicy mają prawo do odpraw emerytalnych lub rentowych w momencie przechodzenia na emeryturę lub rentę. Odprawy te przysługują pracownikowi spełniającemu warunki uprawniające do renty z tytułu niezdolności do pracy lub emerytury, którego stosunek pracy ustał w związku z przejściem na rentę lub emeryturę, w wysokości jednomiesięcznego wynagrodzenia. Ze względu na strukturę zatrudnienia koszty ewentualnych świadczeń pracowniczych są nieistotne z punktu widzenia sprawozdania finansowego.

### 6.6.17. Aktywa (lub grupy aktywów do zbycia) przeznaczone do sprzedaży

Aktywa trwałe (lub grupy do zbycia) są klasyfikowane, jako przeznaczone do sprzedaży, jeśli ich wartość bilansowa zostanie odzyskana przede wszystkim w drodze transakcji sprzedaży, a sprzedaż uważana jest za wysoce prawdopodobną. Wyceniane są one w niższej z następujących dwóch kwot: ich wartości bilansowej i wartości godziwej pomniejszonej o koszty zbycia, jeżeli ich wartość bilansowa ma zostać odzyskana przede wszystkim w drodze transakcji sprzedaży, a nie poprzez ich dalsze wykorzystanie.

### 6.6.18. Zobowiązania i aktywa warunkowe

Przez zobowiązania warunkowe rozumie się:

- a) możliwy obowiązek, który powstaje na skutek zdarzeń przeszłych, którego istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub niewystąpienia jednego lub większej ilości niepewnych przyszłych zdarzeń, które nie w pełni podlegają kontroli Jednostki; lub
- b) obecny obowiązek, który powstaje na skutek zdarzeń przeszłych, ale nie jest ujmowany w sprawozdaniu finansowym, ponieważ:
  - nie jest prawdopodobne, aby konieczne było wydatkowanie środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne w celu wypełnienia obowiązku; lub
  - kwoty obowiązku (zobowiązania) nie można wycenić wystarczająco wiarygodnie.

Przez aktywa warunkowe rozumie się możliwe składniki aktywów, które powstały na skutek zdarzeń przeszłych oraz których istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub niewystąpienia jednego lub większej ilości niepewnych przyszłych zdarzeń, które nie w pełni podlegają kontroli Spółki.

### 6.6.19. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach

Sporządzenie jednostkowego sprawozdania finansowego wymaga dokonania przez Zarząd Jednostki pewnych szacunków i założeń, które znajdują odzwierciedlenie w tym sprawozdaniu oraz w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do tego sprawozdania.

Szacunki i osądy księgowe wynikają z dotychczasowych doświadczeń oraz innych czynników, w tym przewidywań odnośnie do przyszłych zdarzeń, które w danej sytuacji wydają się zasadne.

Jakkolwiek przyjęte założenia i szacunki opierają się na najlepszej wiedzy Zarządu na temat bieżących działań i zdarzeń, rzeczywiste wyniki mogą się różnić od przewidywanych. Szacunki i związane z nimi założenia podlegają weryfikacji. Zmiana szacunków księgowych jest ujęta w okresie, w którym dokonano zmiany szacunku lub w okresach bieżącym i przyszłych, jeżeli dokonana zmiana szacunku dotyczy zarówno okresu bieżącego, jak i okresów przyszłych.

Poniżej przedstawiono podstawowe osądy dokonane przez Zarząd Jednostki w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym.

#### Określenie waluty funkcjonalnej

Oceny takiej dokonał Zarząd Jednostki w oparciu o analizę waluty, w której Jednostka generuje przychody i ponosi koszty. Zgodnie z MSR 21.9 [...] Przy ustalaniu swojej waluty funkcjonalnej jednostka bierze pod uwagę następujące czynniki:

- a) walutę:

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

(i) która wywiera główny wpływ na ceny sprzedaży towarów i usług (często jest to waluta, w której wyrażane są i regulowane ceny sprzedaży jej towarów i usług); oraz

(ii) kraju, w którym siły konkurencji i obowiązujące przepisy wywierają główny wpływ na ceny sprzedaży jej towarów i usług;

b) walutę, która wywiera główny wpływ na koszty robocizny i materiałów oraz na pozostałe koszty związane z dostarczaniem towarów lub świadczeniem usług (często jest to waluta, w której koszty te są wyrażane lub regulowane).

Przychody ze sprzedaży produktów Spółki generowane są przede wszystkim w USD oraz EUR. Jednakże ceny gier sprzedawanych przez Jednostkę nie są kształtowane przez siły konkurencji i regulacje występujące na terenie Stanów Zjednoczonych lub Europy. Wyrażenie cen sprzedaży w USD lub EUR wynika z faktu, że rynek gier komputerowych jest rynkiem globalnym, gdzie ceny przyjmują poziom światowy i są ustalane dla globalnego gracza. Oznacza to, że ceny sprzedaży gier Spółki są takie same dla graczy z Europy (w tym Polski), Azji czy Stanów Zjednoczonych.

Zdecydowana większość kosztów funkcjonowania Jednostki, w tym kosztów produkcji gier (głównie usługi obce w postaci wynagrodzeń deweloperów) ponoszona jest w złotych polskich.

Dodatkowo Zarząd Jednostki wziął pod uwagę, iż w ustaleniu waluty funkcjonalnej jednostki mogą być również pomocne następujące czynniki:

a) waluta, w której generowane są środki z działalności finansowej (tj. emisja instrumentów dłużnych i kapitałowych);

b) waluta, w której utrzymywane są zazwyczaj wpływy z działalności operacyjnej.

Spółka nie posiada żadnych kredytów, pożyczek ani wyemitowanych obligacji, natomiast wpływy pieniężne z emisji jej akcji wyrażone są w PLN. Jednostka utrzymuje środki pieniężne na rachunkach bankowych głównie w PLN.

Biorąc pod uwagę powyższe fakty i okoliczności Zarząd Jednostki ocenił, że walutą funkcjonalną Spółki jest polski złoty. Walutą sprawozdawczą Jednostki jest polski złoty.

Oszacowania i założenia, które niosą ze sobą znaczące ryzyko konieczności wprowadzenia istotnej korekty wartości bilansowych aktywów i zobowiązań w trakcie kolejnego roku obrotowego, omówiono poniżej.

### **Odpisy aktualizujące wartość należności**

Zarząd określa zagrożenie spłaty należności. Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego. Spółka dokonuje indywidualnej oceny ryzyka nieściągalności poszczególnych pozycji należności i na tej podstawie ustala wartość koniecznego odpisu dla należności.

### **Okres amortyzowania aktywowanych wartości niematerialnych**

Zarząd określa szacowane okresy użytkowania, a poprzez to stawki amortyzacji dla aktywowanych w pozycji wartości niematerialnych kwot poniesionych kosztów prac rozwojowych. Szacunek ten opiera się na oczekiwanym okresie ekonomicznej użyteczności tych aktywów. W przypadku zaistnienia okoliczności powodujących zmianę spodziewanego okresu użytkowania (np. zmiany technologiczne, wycofanie z użytkowania itp.) mogą się zmienić stawki amortyzacji. W konsekwencji zmieni się wartość odpisów amortyzacyjnych i wartość księgowa netto aktywowanych kosztów prac rozwojowych.

### **Okres użytkowania rzeczowych aktywów trwałych**

Zarząd określa szacowane okresy użytkowania, a poprzez to stawki amortyzacji dla poszczególnych rzeczowych aktywów trwałych. Szacunek ten opiera się na oczekiwanym okresie ekonomicznej użyteczności tych aktywów. W przypadku zaistnienia okoliczności powodujących zmianę spodziewanego okresu użytkowania (np. zmiany technologiczne, wycofanie z użytkowania itp.) mogą się zmienić stawki amortyzacji. W konsekwencji zmieni się wartość odpisów amortyzacyjnych i wartość księgowa netto rzeczowych aktywów trwałych.

### **Produkty gotowe**

W przypadku projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących przychodów ze sprzedaży Spółka określa współczynnik, na podstawie którego rozliczana jest wartość tych projektów w koszty

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

proporcjonalnie do ich sprzedaży. Współczynnik obliczony jest na podstawie wartości nakładów ukończonego projektu (ujętych jako Produkty gotowe) w stosunku do szacowanych przyszłych przychodów ze sprzedaży.

### Aktywa i zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego

Aktywa i zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego wycenia się przy zastosowaniu stawek podatkowych, które według dostępnych prognoz będą stosowane na moment zrealizowania aktywa lub rozwiązania zobowiązania, przyjmując za podstawę przepisy podatkowe, które obowiązywały prawnie lub faktycznie na koniec okresu sprawozdawczego. Prawdopodobieństwo realizacji aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego z przyszłymi zyskami podatkowymi opiera się na planach Jednostki.

## 7. Segmenty operacyjne

### 7.1. Informacja dotycząca segmentów operacyjnych, obszarów geograficznych oraz istotnych klientów

#### 7.1.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych

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 niniejszym 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.

#### 7.1.2. 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.



## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 7.1.3. Informacje dotyczące produktów i usług

Produkty i usługi	01.01.2020 – 31.12.2020	Udział	01.01.2019 – 31.12.2019	Udział	Zmiana % r/r
<i>Segment gier na PC</i> - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	6 249	40,66%	4 892	67,05%	27,74%
<i>Segment gier mobilnych</i> – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych	1 090	7,09%	715	9,80%	52,45%
Sprzedaż gier na konsole (Nintendo, Xbox, PS)	8 031	52,25%	1 689	23,15%	375,49%
<b>Razem</b>	<b>15 370</b>		<b>7 296</b>		

### 7.1.4. Informacje dotyczące głównych klientów

Klient	01.01.2020 – 31.12.2020	Udział % w sprzedaży	01.01.2019 – 31.12.2019	Udział % w sprzedaży	Powiązania formalne z Emitentem
Valve Corporation	3 469	22,6%	2 427	33,26%	Umowa dystrybucyjna
Gaming Factory S.A.	110	0,7%	1 906	26,12%	Umowy handlowe
Nintendo Co. Ltd.	5 836	38,0%	936	12,83%	Umowa dystrybucyjna
PlayWay S.A.	1090	7,1%	715	9,80%	Umowa dystrybucyjna
Forever Entertainment S.A.	2 861	18,6%	682	9,35%	Umowy handlowe
Art Games Studio S.A.	-		428	5,87%	Umowy handlowe
Microsoft One	660	4,3%	-	-	Umowa dystrybucyjna
Pozostali	1 344	8,7%	202	2,77%	Umowy handlowe
<b>Razem</b>	<b>15 370</b>		<b>7 296</b>		

## 8. Wartości niematerialne

WARTOŚCI NIEMATERIALNE	Na dzień 31 grudnia 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
Inne wartości niematerialne	141	196
<b>RAZEM:</b>	<b>141</b>	<b>196</b>

### Zmiany stanu wartości niematerialnych w okresie od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.

WARTOŚCI NIEMATERIALNE WG GRUP RODZAJOWYCH	Koszty zakończonych prac rozwojowych	Inne wartości niematerialne	Wartości niematerialne razem
Wartość brutto na początek okresu	-	220	220

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

zwiększenia	-	-	-
nabycie	-	-	-
zmniejszenia	-	-	-
<b>Wartość brutto na koniec okresu</b>	-	<b>220</b>	<b>220</b>
Skumulowane umorzenie na początek okresu	-	23	23
zwiększenia	-	56	56
amortyzacja okresu bieżącego	-	56	56
zmniejszenia	-	-	-
<b>Skumulowane umorzenie na koniec okresu</b>	-	<b>79</b>	<b>79</b>
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	-	-	-
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	-	-	-
<b>Wartość netto wartości niematerialnych na koniec okresu</b>	-	<b>141</b>	<b>141</b>

### Zmiany stanu wartości niematerialnych w okresie od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.

WARTOŚCI NIEMATERIALNE WG GRUP RODZAJOWYCH	Koszty zakończonych prac rozwojowych	Inne wartości niematerialne	Wartości niematerialne razem
<b>Wartość brutto na początek okresu</b>	-	<b>80</b>	<b>80</b>
zwiększenia	-	345	345
nabycie	-	345	345
zmniejszenia	-	205	205
<b>Wartość brutto na koniec okresu</b>	-	<b>220</b>	<b>220</b>
Skumulowane umorzenie na początek okresu	-	3	-
zwiększenia	-	20	20
amortyzacja okresu bieżącego	-	20	20
zmniejszenia	-	-	-
<b>Skumulowane umorzenie na koniec okresu</b>	-	<b>23</b>	<b>23</b>
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	-	-	-
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	-	-	-
<b>Wartość netto wartości niematerialnych na koniec okresu</b>	-	<b>196</b>	<b>196</b>

### 9. Inwestycje w jednostkach zależnych

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
3T Games sp. z o.o.	180	-
Games Box sp. z o.o. (d. Console Way sp. z o.o.; aktualnie: Games Box S.A.)	60	-
<b>RAZEM:</b>	<b>240</b>	<b>-</b>

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 11 maja 2020 r. wraz z innymi podmiotami zawiązał nową spółkę tj. 3T Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (3T Games). Kapitał zakładowy 3T Games wynosił 300.000 zł i dzielił się na 6.000 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł każdy udział. Emitent objął 3.600 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł każdy, w zamian za wniesienie do 3T Games wkładu pieniężnego w wysokości 180.000 zł, co stanowiło 60% w kapitale zakładowym 3T Games. W dniu 2 grudnia 2020 r. podjęto uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 300.000,00 zł do kwoty 400.000,00 zł. W wyniku podwyższenia kapitału zakładowego (które zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców KRS w dniu 09.03.2021 r.), udział Emitenta w kapitale ulega zmniejszeniu do 45%.

W dniu 9 lipca 2020 r. Emitent wraz z innymi podmiotami zawiązał nową spółkę tj. Console Way sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (Console Way lub Games Box). Kapitał zakładowy Console Way wynosił 100.000,00 zł i dzielił się na 2.000 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł każdy. Emitent objął 1.362 udziały o łącznej wartości nominalnej 68.100,00 zł (stanowiące 68,10% w kapitale zakładowym Console Way) w zamian za wniesienie wkładu pieniężnego w wysokości 68.100,00 zł. W dniu 26.08.2020 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników podjęło uchwałę w sprawie zmiany nazwy Console Way na Games Box sp. o.o. (Games Box). Zmiana została zarejestrowana w dniu 15.09.2020 r.

W okresie od 17 do 21 września 2020 r., w wyniku zawarcia 6 umów sprzedaży Emitent nabył od osób fizycznych, będących wspólnikami Games Box, 240 udziałów w kapitale zakładowym Games Box sp. z o.o., oraz zbył na rzecz innych osób fizycznych łącznie 410 udziałów w Games Box. W wyniku transakcji zbycia udziałów udział Emitenta w Games Box. uległ zmianie i na dzień 31.12.2020 r. wyniósł 51,38%.

Wyszczególnienie	Liczba udziałów na dzień 31.12.2020	Udział w kapitale podstawowym na dzień 31.12.2020	Suma bilansowa na 31.12.2020	Aktywa netto na 31.12.2020	Wynik finansowy za rok 2020
3T Games sp. z o.o.	3 600	60,00%	3 252	3 251	(48)
Games Box sp. z o.o. (d. Console Way sp. z o.o.; aktualnie: Games Box S.A.)	1 192	51,38%	1 555	1 547	8

### 10. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
UF Games S.A.	967	422
Ultimate VR sp. z o.o.	266	225
100 Games sp. z o.o.	269	-
Golden Eggs Studio sp. z o.o.	206	-
ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.)	35	-
Demolish Games S.A.	101	-
Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	50	-
<b>RAZEM:</b>	<b>1 894</b>	<b>647</b>

Wyszczególnienie	Wartość inwestycji w cenie nabycia	Wynik za lata poprzednie	Wynik za 12 miesięcy 2020	Wartość firmy/zysk na okazjonalnym nabyciu	Dywidenda + udział w aktywach netto 12 miesięcy 2020	31.12.2020
Ultimate VR sp. z o.o.	195	-	70	-	1	266
UF Games S.A.	345	50	294	-	279	967
100 Games sp. z o.o.	96	-	16	-	157	269
Golden Eggs Studio sp. z o.o.	70	-	-	136	-	206
ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.)	35	-	-	-	-	35
Demolish Games S.A.	101	-	-	-	-	101

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	50	-	-	-	-	50
<b>RAZEM:</b>	<b>902</b>	<b>50</b>	<b>379</b>	<b>136</b>	<b>482</b>	<b>1 894</b>

Dnia 03.03.2020 r. Spółka objęła 2.400 udziałów o łącznej wartości nominalnej 120 tys. zł w zamian za wkład pieniężny w wysokości 120 tys. zł w spółce 100 Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, co stanowiło 80% udziałów 100 Games sp. z o.o.

W dniu 12.05.2020 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników 100 Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego z kwoty 150 tys. zł do kwoty 200 tys. zł poprzez emisję 1000 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Nowe udziały zostały objęte przez inne podmioty niż dotychczasowi wspólnicy za wkład pieniężny w łącznej kwocie 375 tys. zł. Po dokonaniu ww. podwyższenia Emitent posiadał 60% udziałów w kapitale zakładowym 100 Games sp. z o.o. Następnie na podstawie umów sprzedaży udziałów udział Emitenta w spółce 100 Games sp. z o.o. uległ zmianie i na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniósł 48%.

W dniu 06.07.2020 r. Emitent wraz z innymi podmiotami zawiązał nową spółkę tj. Demolish Games S.A. z siedzibą w Warszawie (Demolish Games). Kapitał zakładowy Demolish Games wynosił 200 000,00 zł i dzielił się na 2 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o nr od A0000001 do A2000000 o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął 1 700 000 szt. akcji po 0,10 zł każda o łącznej wartości nominalnej 170 000,00 zł, za wkład 170 000,00 zł (85% w kapitale zakładowym) b) deweloperzy - 300 000 szt. akcji po 0,10 zł każda o łącznej wartości nominalnej 30 000,00 zł, za wkład 30 000,00 zł (15% w kapitale zakładowym). W dniu 23 lipca 2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Demolish Games S.A. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego z kwoty 200.000,00 do nie więcej niż 225.000,00 poprzez emisję nie więcej niż 250 tys. akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każdy. Na skutek ww. podwyższeń kapitału zakładowego Demolish Games S.A. oraz zawarcia przez Spółkę umów sprzedaży akcji z podmiotami trzecimi udział Emitenta w kapitale zakładowym Demolish Games S.A. uległ zmianie i na dzień 31.12.2020 r. wyniósł 44,98%.

W dniu 10.08.2020 r. Emitent nabył od osoby fizycznej 98 szt. akcji GT GOLD S.A. z siedzibą w Poznaniu (aktualnie: Manager Games S.A. z siedzibą w Warszawie) stanowiących 98% kapitału zakładowego Manager Games S.A. z siedzibą w Warszawie (poprzednio GT GOLD S.A.) oraz 98 000 szt. akcji Quantum S.A. z siedzibą w Warszawie (aktualnie: ConsoleWay S.A. z siedzibą w Warszawie) stanowiących 98% kapitału zakładowego ConsoleWay S.A. z siedzibą w Warszawie (poprzednio: Quantum) w sumie za łączną cenę za akcje obu ww. spółek w wysokości 195 tys. zł.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Manager Games S.A. z siedzibą w Warszawie podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego z kwoty 100 tys. zł do kwoty 111 tys. zł poprzez emisję 110 tys. akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każdy. Następnie Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Manager Games S.A. z siedzibą w Warszawie podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego z kwoty 111 tys. zł do kwoty 113.500 zł poprzez emisję 25 tys. akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każdy. Na skutek ww. podwyższeń kapitału zakładowego Manager Games S.A. oraz zawarcia przez Spółkę umów sprzedaży akcji z podmiotami trzecimi udział Emitenta w kapitale zakładowym Manager Games S.A. uległ zmianie i na dzień 31.12.2020 r. wyniósł 43,77%.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie ConsoleWay S.A. z siedzibą w Warszawie podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego z kwoty 100 tys. zł do kwoty 112 tys. zł poprzez emisję 120 tys. akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każdy. Na skutek ww. podwyższenia kapitału zakładowego ConsoleWay S.A. oraz zawarcia przez Spółkę umów sprzedaży akcji z podmiotami trzecimi udział Emitenta w kapitale zakładowym ConsoleWay S.A. uległ zmianie i na dzień 31.12.2020 r. wyniósł 31,47%

W okresie od 18 do 19 września 2020 r., w wyniku zawarcia 3 umów sprzedaży Emitent zbył na rzecz dwóch osób fizycznych i jednej osoby prawnej 600 udziałów w kapitale zakładowym ULTIMATE VR sp. z o.o. W wyniku transakcji zbycia udziałów udział Emitenta w ULTIMATE VR sp. z o.o. wyniósł 39%.

Dnia 19.11.2020 r. Emitent w wyniku zawarcia umowy zbycia udziałów nabył od niepowiązanego podmiotu 400 udziałów w spółce Golden Eggs Studio sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie za kwotę 80.000,00 zł. W wyniku zawarcia ww. umowy Emitent posiadał 40 % udziałów w kapitale zakładowym ww. spółki. Następnie na podstawie umów sprzedaży udziałów udział Emitenta w spółce Golden Eggs Studio sp. z o.o. uległ zmianie i na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniósł 35%.

W 2020 r. w wyniku zawarcia umów sprzedaży akcji z osobami trzecimi Emitent zbył łącznie 280.750 szt. akcji w UF Games S.A. Udział Emitenta w kapitale zakładowym UF Games S.A. na dzień 31.12.2020 r. wynosi aktualnie 32,04%

### 11. Aktywa finansowe

Wyszczególnienie	Ilość akcji	Udział w KW	Cena nabycia	Kurs na 31.12.2020	Wartość godziwa
Falcon Games S.A.	316 040	5%	95 644,50	0,99	312 879,60

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 12. Zapasy

#### Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
Półprodukty i produkcja w toku	3 033	2 378
Produkty gotowe	227	244
<b>RAZEM</b>	<b>3 261</b>	<b>2 622</b>

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

Na wartość produktów gotowych składały się koszty wytworzenia gier, które do dnia bilansowego nie zostały pokryte przychodami ze sprzedaży tych gier.

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 pokrywają kosztów wytworzenia gry, Spółka dokonuje wcześniejszego odpisu poniesionych kosztów.

W okresie objętym 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.

### 13. Należności

#### Specyfikacja należności krótkoterminowych

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych	-	1
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek powiązanych	148	-
Należności z tytułu dostaw i usług	1 804	1 447
Należności pozostałe	720	177
<b>RAZEM</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>krótkoterminowe</b>	<b>2 672</b>	<b>1 624</b>
<b>długoterminowe</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

Spółka nie dokonała odpisu należności w 2019 i 2020 roku.

### 14. Pozostałe aktywa

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
------------------	-----------------------------	-----------------------------

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Koszty przyszłych okresów	5	-
<b>RAZEM</b>	<b>5</b>	<b>-</b>
<b>krótkoterminowe</b>	<b>5</b>	<b>-</b>
<b>długoterminowe</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

### 15. Struktura kapitału akcyjnego

#### Struktura kapitału akcyjnego dzień 31 grudnia 2020 roku

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	380 000	7,27%	380 000	7,27%
Pozostali	2 450 000	46,84%	2 450 000	46,84%
<b>RAZEM:</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>

#### Struktura kapitału akcyjnego na dzień zatwierdzenia do publikacji sprawozdania

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	380 000	7,27%	380 000	7,27%
Pozostali	2 450 000	46,84%	2 450 000	46,84%
<b>RAZEM:</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>

Wartość nominalna akcji wszystkich emisji wynosi 10 groszy.

#### Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej, posiadający akcje Spółki

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Zawadzki	380 000	7,27%	380 000	7,27%
<b>RAZEM:</b>	<b>380 000</b>	<b>7,27%</b>	<b>380 000</b>	<b>7,27%</b>

### 16. Zysk na akcję

Zysk podstawowy przypadający na jedną akcję oblicza się poprzez podzielenie zysku za rok przypadającego na zwykłych akcjonariuszy jednostki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji zwykłych występujących w ciągu roku.

Zysk na akcję	W okresie od 01.01.2020 do 31.12.2020	W okresie od 01.01.2019 do 31.12.2019
Średnia liczba akcji zwykłych w okresie	5 230 000	5 212 308
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą	3,19	0,81

### 17. Dywidendy wypłacone i zaproponowane do wypłaty

Zarząd Spółki raportem bieżącym ESPI nr 39/2020, z dnia 27.05.2020 r. poinformował, że w dniu 27 maja 2020 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą nr 7 postanowiło wypłacić akcjonariuszom dywidendę zgodnie z poniższymi zasadami:

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- a) w podziale zysku uczestniczyły wszystkie akcje Spółki, tj. 5 230 000 (słownie: pięć milionów dwieście trzydzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela;
- b) na każdą akcję przysługiwała dywidenda w wysokości 0,40 zł (słownie: czterdzieści groszy);
- c) łączna kwota dywidendy wyniosła 2 092 000,00 zł (słownie: dwa miliony dziewięćdziesiąt dwa tysiące złotych i zero groszy);
- d) dzień dywidendy został ustalony dzień 3 lipca 2020 roku;
- e) termin wypłaty dywidendy został ustalony na dzień 17 lipca 2020 roku.

### 18. Zobowiązania krótkoterminowe

Wszystkie zobowiązania z tytułu dostaw i usług w Jednostce były nieprzeterminowane i dotyczyły bieżącej działalności Spółki.

#### Pozostałe zobowiązania

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
<b>Zobowiązania publicznoprawne, w tym</b>	<b>244</b>	<b>288</b>
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych	244	268
<b>Zobowiązania pozostałe, w tym</b>	<b>252</b>	<b>1</b>
Wynagrodzenia należne	2	-
Inne	250	1
<b>Razem</b>	<b>496</b>	<b>289</b>

### 19. Bierne rozliczenia międzyokresowe

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
Przedsprzedaż gier - kickstarter	84	54
<b>RAZEM:</b>	<b>84</b>	<b>54</b>

### 20. Struktura rzeczowa przychodów ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży	Za okres od 01.01.2020 do 31.12.2020	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019
Przychody ze sprzedaży produktów	15 370	7 296
<b>RAZEM</b>	<b>15 370</b>	<b>7 296</b>

### 21. Koszty działalności operacyjnej

Koszty działalności operacyjnej	Za okres od 01.01.2020 do 31.12.2020	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019
Amortyzacja	57	20
Zużycie materiałów i energii	26	16
Usługi obce	7 762	2 872
Podatki i opłaty	11	31
Wynagrodzenia	956	982
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	24	16
Pozostałe koszty rodzajowe	48	105
<b>Koszty rodzajowe razem:</b>	<b>8 884</b>	<b>4 042</b>
Zmiana stanu produktów	652	1 207
<b>Koszty obciążające wynik okresu</b>	<b>8 233</b>	<b>2 834</b>

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Znaczący wzrost kosztów usług obcych w bieżącym okresie, w stosunku do roku poprzedniego, wynikał z faktu tworzenia nowych zespołów deweloperskich i dotyczy przede wszystkim kosztów tworzenia gier komputerowych.

Zgodnie z obowiązującymi Jednostką umowami z kluczowymi deweloperami, Spółka wypłaca im udział w zysku ze sprzedaży gier, co przy wzroście przychodów ze sprzedaży spowodowało wzrost kosztów premii dla deweloperów.

Jednostka poniosła też znaczące koszty działań marketingowych dotyczących promowania gier komputerowych wydawanych przez Spółkę, co również przełożyło się na wzrost przychodów ze sprzedaży oraz wyników Jednostki.

### 22. Pozostałe przychody i koszty operacyjne

#### Pozostałe przychody operacyjne

Pozostałe przychody operacyjne	Za okres od 01.01.2020 do 31.12.2020	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019
Zysk ze zbycia wartości niematerialnych	-	86
Pozostałe	5	24
<b>RAZEM:</b>	<b>5</b>	<b>110</b>

#### Pozostałe koszty operacyjne

W okresie sprawozdawczym Spółka poniosła pozostałe koszty operacyjne w kwocie 7 tys. zł.

### 23. Przychody i koszty finansowe

#### Przychody finansowe

Przychody finansowe	Za okres od 01.01.2020 do 31.12.2020	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019
Odsetki	20	22
Inne, w tym:	-	624
nadwyżka dodatnich różnic kursowych	-	-
Zysk ze zbycia aktywów finansowych	12 918	624
Pozostałe	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>12 938</b>	<b>646</b>

#### Koszty finansowe

Koszty finansowe	Za okres od 01.01.2020 do 31.12.2020	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019
Odsetki	18	-
Inne, w tym:	11	4
nadwyżka ujemnych różnic kursowych	11	4
<b>RAZEM:</b>	<b>30</b>	<b>4</b>

### 24. Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej

Spółka dokonała przeszacowania do wartości godziwej aktywów finansowych w postaci akcji w spółce Falcon Games S.A. Wartość godziwa ustalona została w oparciu o kurs notowań spółki na rynku NewConnect na dzień 31 grudnia 2020 roku. Wartość przeszacowania wyniosła 217 tys. zł.



## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 25. Podatek dochodowy bieżący i odroczony

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2020 do 31.12.2020	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019
Podatek bieżący	3 990	1 034
Podatek odroczony	113	-
<b>RAZEM:</b>	<b>4 103</b>	<b>1 034</b>

### 26. Wynagrodzenie kluczowego personelu

Wyszczególnienie	W okresie od 01.01.2020 do 31.12.2020	W okresie od 01.01.2019 do 31.12.2019
Zarząd	40	51
Rada Nadzorcza	25	29
<b>RAZEM:</b>	<b>65</b>	<b>80</b>

Pan Jakub Trzebiński świadczył usługi w oparciu o umowę o dzieło, których wartość wyniosła 19,5 tys. zł. Ponadto Pan Jakub Trzebiński dokonał zakupu akcji UF Games S.A. za łączną kwotę 300 tys. zł, akcji Console Way S.A. za kwotę 400 tys. zł, Games Box sp. z o.o. za kwotę 5 tys. zł, Manager Games S.A. za kwotę 5 tys. zł, Golden Eggs Sp. z o.o. za kwotę 5 tys. zł oraz Ultimate VR sp. z o.o. za kwotę 100 tys. zł.

Pan Mateusz Zawadzki otrzymał wynagrodzenie z tytułu umowy o dzieło w kwocie 30 tys. zł oraz wynagrodzenie tytułem zasiadania w Zarządzie w kwocie 40 tys. zł. Ponadto Spółka nabyła usługi w postaci wynajmu biura od kancelarii prawnej pod firmą GSB LEGAL Kancelaria Prawna r.pr. Mateusz Zawadzki w kwocie 35 tys. zł.

Pan Marek Parzyński otrzymał wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej oraz Komitecie Audytu Spółki w łącznej kwocie 7 tys. zł. Ponadto Pan Marek Parzyński dokonał zakupu akcji ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.) za kwotę ok. 100 tys. zł, oraz Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.) za kwotę ok. 100 tys. zł.

Pani Renata Jędrzejczyk otrzymała wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej Spółki oraz Komitecie Audytu Spółki w łącznej kwocie 6 tys. zł.

Pan Janusz Mieloszyk otrzymał wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej Spółki w łącznej kwocie 3 tys. zł.

Pan Krzysztof Kostowski otrzymał wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej Spółki w łącznej kwocie 3 tys. zł.

Pan Grzegorz Arkadiusz Czarnecki otrzymał wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej oraz Komitecie Audytu Spółki w łącznej kwocie 4 tys. zł. Pan Grzegorz Czarnecki nabył akcje spółki Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.) za kwotę 5 tys. zł oraz ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.) za kwotę 5 tys. zł oraz objął 200 000 szt. akcji w Demolish Games S.A. za kwotę 20 tys. zł.

Pan Radosław Mrowiński otrzymał wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej oraz Komitecie Audytu Spółki w łącznej kwocie 1 tys. zł.

### 27. Zarządzanie kapitałem

#### Wymogi kapitałowe dotyczące Spółki

Głównym celem zarządzania kapitałem Spółki jest utrzymanie dobrego ratingu kredytowego i bezpiecznych wskaźników kapitałowych, które wspierałyby działalność operacyjną Spółki i zwiększały wartość dla jej akcjonariuszy.

Spółka zarządza strukturą kapitałową i w wyniku zmian warunków ekonomicznych wprowadza do niej zmiany. W celu utrzymania lub skorygowania struktury kapitałowej, Spółka może zmienić wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy, zwrócić kapitał akcjonariuszom lub wyemitować nowe akcje. W roku zakończonym dnia 31 grudnia 2020 roku nie wprowadzono żadnych zmian do celów, zasad i procesów obowiązujących w tym obszarze.

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
Oprocentowane kredyty i pożyczki	-	-

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zobowiązania leasingowe	-	-
Zobowiązania handlowe i pozostałe zobowiązania	1 443	926
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	16 795	4 176
<b>Zadłużenie netto</b>	-	-
Kapitał własny	23 257	8 286
<b>Kapitał i zadłużenie netto</b>	<b>23 257</b>	<b>8 286</b>

### 28. Zobowiązania i aktywa warunkowe

Jednostka nie posiada zobowiązań i aktywów warunkowych na dzień bilansowy.

### 29. Nieujęte zobowiązania wynikające z zawartych umów

W okresie objętym jednostkowym sprawozdaniem finansowym nie wystąpiły nieujęte zobowiązania wynikające z jakichkolwiek umów.

### 30. Informacja o wypłaconych dywidendach, w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje oraz kwocie dywidend zaproponowanych lub uchwalonych do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego do publikacji, ale nie ujętych jako przekazane posiadaczom akcji w trakcie okresu.

Do dnia zatwierdzenia jednostkowego sprawozdania finansowego Spółka nie wypłaciła ani nie planowała wypłacić dywidend.

### 31. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu sprawozdawczego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym.

Dnia 13 stycznia 2021 r. Emitent, w wyniku zawarcia umów zbycia udziałów, nabył łącznie 82 udziały w spółce KAPI KAPI GAMES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie za łączną kwotę 10.000,00 zł. W wyniku zawarcia ww. umów Emitent posiadał 82% udziałów w kapitale zakładowym KAPI KAPI GAMES sp. z o.o. Następnie na podstawie umów sprzedaży udziałów, udział Emitenta w spółce KAPI KAPI GAMES sp. z o.o. uległ zmianie i na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania wyniósł 54%.

Dnia 15.01.2021 r. został zawarty pomiędzy Spółką oraz innymi podmiotami list intencyjny (term sheet) w zakresie inwestycji polegającej na zawiązaniu spółki z ograniczoną odpowiedzialnością, której głównym przedmiotem działalności jest pozyskiwanie na rzecz Emitenta praw licencyjnych do portowania gier komputerowych na różne urządzenia, w tym konsole i urządzenia mobilne. W wykonaniu postanowień powyższego listu intencyjnego, przy wykorzystaniu wzorca umowy udostępnionego w systemie teleinformatycznym zawiązano nową spółkę, tj. Ultimate Licensing sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, o kapitale zakładowym w wysokości 5.000,00 zł, który dzieli się na 100 udziałów o wartości nominalnej po 50,00 zł każdy. Udziały zostały objęte w następujący sposób:

- 1) Emitent – 40 udziałów o wartości nominalnej po 50,00 zł każdy, w zamian za wniesienie do Ultimate Licensing sp. z o.o. wkładu pieniężnego w wysokości 250.000,00 zł, co stanowi 40% w kapitale zakładowym spółki;
- 2) pozostali – 60 udziałów o wartości nominalnej po 50,00 zł każdy, w zamian za wniesienie do Ultimate Licensing sp. z o.o. wkładu pieniężnego w wysokości 152.050,00 zł, co stanowi 60% w kapitale zakładowym spółki.

Dnia 26.01.2021 r. Emitent wraz z dwiema spółkami z grupy kapitałowej PlayWay S.A. oraz innymi podmiotami zawiązał dwie spółki akcyjne pod nazwami: Ultimate Games Marketing Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie ("Ultimate Games Marketing") oraz Ultimate Mobile Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie ("Ultimate Mobile Games").

Kapitał zakładowy Ultimate Games Marketing wynosi: 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Akcje Ultimate Games Marketing zostały objęte w następujący sposób:

- a) Ultimate Games S.A. – 640.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 64.000,00 zł, za wkład 64.000,00 zł – 64% w kapitale zakładowym Ultimate Games Marketing;
- b) CreativeForge Games S.A. z siedzibą w Warszawie – 100.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 10.000,00 zł, za wkład 10.000,00 zł – 10% w kapitale zakładowym Ultimate Games Marketing;
- c) RockGame S.A. z siedzibą w Warszawie – 100.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 10.000,00 zł, za wkład 10.000,00 zł – 10% w kapitale zakładowym Ultimate Games Marketing;

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- d) inwestor – 50.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 5.000,00 zł, za wkład 200.000,00 zł – 5% w kapitale zakładowym Ultimate Games Marketing;
- e) inne osoby prawne lub fizyczne – 110.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 11.000,00 zł, za wkład 11.000,00 zł – 11% w kapitale zakładowym Ultimate Games Marketing.

Kapitał zakładowy Ultimate Mobile Games wynosi: 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Akcje Ultimate Mobile Games zostały objęte w następujący sposób:

- a) Ultimate Games S.A. – 800.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 80.000,00 zł, za wkład 80.000,00 zł – 80% w kapitale zakładowym Ultimate Mobile Games;
- b) inwestor – 50.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 5.000,00 zł, za wkład 200.000,00 zł – 5% w kapitale zakładowym Ultimate Mobile Games;
- c) inne osoby prawne lub fizyczne – 150.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 15.000,00 zł, za wkład 15.000,00 zł – 15% w kapitale zakładowym Ultimate Mobile Games.

Dnia 03.02.2021 r. w ramach oferty publicznej HUUUGE, Inc. ("HUUUGE") Spółka złożyła zapis na akcje o łącznej wartości 9,01 mln zł. Następnie w wyniku przekazanej w dniu 9.02.2021 r. przez dom maklerski prowadzący zapisy informacji Spółka uzyskała wiedzę o ostatecznej wartości zapisu oraz inwestycji dokonanej w akcje HUUUGE, a mianowicie łączna kwota zapisu Emitenta po redukcji wynosi 273 900,00 zł. Liczba akcji HUUUGE nabytych przez Spółkę wynosi 5 478 sztuk.

Dnia 19.02.2021 r., w ramach transakcji na rynku podstawowym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Emitent sprzedał wszystkie posiadane akcje HUUUGE, Inc. ("HUUUGE") w łącznej liczbie 5.478 sztuk. Zbycie akcji nastąpiło za łączną cenę 286.751,90 PLN. W wyniku sprzedaży ww. akcji Emitent osiągnął zysk brutto w łącznej wysokości 12.851,90 PLN. Po przeprowadzeniu transakcji Emitent nie posiada już akcji spółki HUUUGE.

Dnia 23.02.2021 r. Emitent wraz z trzema spółkami z Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. oraz innymi podmiotami zawiązał trzy spółki akcyjne pod nazwami: NPC Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie ("NPC Games"), G11 Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie ("G11") oraz Grande Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie ("Grande Games"). Wszystkie spółki będą prowadzić działalność w zakresie produkcji wieloplatformowych gier komputerowych.

Kapitał zakładowy NPC Games wynosi: 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Akcje NPC Games zostały objęte w następujący sposób:

- a) Ultimate Games S.A. – 350.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 35.000,00 zł, za wkład 35.000,00 zł – 35% w kapitale zakładowym NPC Games;
- b) CreativeForge Games S.A. z siedzibą w Warszawie – 330.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 33.000,00 zł, za wkład 33.000,00 zł – 33% w kapitale zakładowym NPC Games;
- c) Inne osoby prawne lub fizyczne, w tym deweloperzy – 320.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 32.000,00 zł, za wkład 32.000,00 zł – 32% w kapitale zakładowym NPC Games.

Kapitał zakładowy G11 wynosi: 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Akcje G11 zostały objęte w następujący sposób:

- a) Ultimate Games S.A. – 340.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 34.000,00 zł, za wkład 34.000,00 zł – 34% w kapitale zakładowym G11;
- b) RockGame S.A. z siedzibą w Warszawie – 400.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 40.000,00 zł, za wkład 40.000,00 zł – 40% w kapitale zakładowym G11;
- c) Inwestor, będący osobą fizyczną, – 50.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 5.000,00 zł, za wkład 500.000,00 zł – 5% w kapitale zakładowym G11;
- d) Inne osoby prawne lub fizyczne, w tym deweloperzy – 210.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 21.000,00 zł, za wkład 21.000,00 zł – 21% w kapitale zakładowym G11.

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Kapitał zakładowy Grande Games wynosi: 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Akcje Grande Games zostały objęte w następujący sposób:

- a) Ultimate Games S.A. – 430.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 43.000,00 zł, za wkład 43.000,00 zł – 43% w kapitale zakładowym Grande Games;
- b) GamePlanet S.A. z siedzibą w Warszawie – 300.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 30.000,00 zł, za wkład 30.000,00 zł – 30% w kapitale zakładowym Grande Games;
- c) Inne osoby prawne lub fizyczne, w tym deweloperzy – 270.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 27.000,00 zł, za wkład 27.000,00 zł – 27% w kapitale zakładowym Grande Games.

W dniu 9 marca 2021 r. Krajowy Rejestr Sądowy zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego w spółce pod firmą 3T Games sp. z o.o. z kwoty 300.000,00 zł do kwoty 400.000,00 zł. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania, w wyniku rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego 3T Games sp. z o.o. oraz zawarcia umów zbycia udziałów w 3T Games sp. z o.o. udział Emitenta w kapitale zakładowym 3T Games wynosi 39,18%.

### 32. 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.

Spółka nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

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

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

	Wartość bilansowa		Wartość godziwa	
	31.12.2020	31.12.2019	31.12.2020	31.12.2019
<b>Aktywa finansowe</b>				
Należności z tytułu dostaw i usług	1 952	1 448	1 952	1 448
Należności pozostałe	720	177	720	177
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	16 795	4 176	16 795	4 176
Pożyczki udzielone	-	-	-	-
Instrumenty pochodne	-	-	-	-
Aktywa finansowe	2 446	-	2 446	-
<b>Zobowiązania finansowe</b>				
Kredyty bankowe i pożyczki zaciągnięte	-	-	-	-
Inne zobowiązania finansowe (leasing, faktoring)	-	-	-	-
Instrumenty pochodne	-	-	-	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	946	638	946	638
Zobowiązania pozostałe	269	21	269	21
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	228	268	228	268

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 32.1. Ryzyka związane z instrumentami finansowymi

#### 32.1.1. Ryzyko finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Jednostka należą pożyczki, środki pieniężne i lokaty krótkoterminowe. Głównym celem tych instrumentów finansowych jest zapewnienie środków finansowych na działalność Jednostki. Spółka posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Główne rodzaje ryzyka wynikającego z instrumentów finansowych Jednostki obejmują ryzyko stopy procentowej, ryzyko związane z płynnością, ryzyko walutowe oraz ryzyko kredytowe. Zarząd Jednostki weryfikuje i uzgadnia zasady zarządzania każdym z tych rodzajów ryzyka – zasady te zostały w skrócie omówione poniżej.

#### 32.1.2. Ryzyko stopy procentowej

Oprocentowanie instrumentów finansowych o zmiennym oprocentowaniu jest aktualizowane w okresach poniżej jednego roku.

Spółka na bieżąco monitoruje sytuację związaną z decyzjami Rady Polityki Pieniężnej, mającymi bezpośredni wpływ na rynek stóp procentowych w kraju.

Ze względu na bardzo niski poziom występowania instrumentów finansowych obarczonych ryzykiem stopy procentowej nie przeprowadzano analizy wrażliwości w tym zakresie.

#### 32.1.3. Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe to ryzyko, że wartość godziwa przyszłych przepływów pieniężnych z instrumentów finansowych zmieni się z powodu zmian kursów walutowych. Ekspozycja Jednostki na to ryzyko związana jest głównie z działalnością operacyjną Jednostki (kiedy przychody lub koszty Jednostki wyrażone są w innej walucie niż waluta funkcjonalna).

Większość sprzedaży Spółki realizowana jest poza terenem Polski w walucie EUR/ USD przy pomocy globalnych wydawców i platform sprzedażowych. W związku z powyższym Spółka narażona jest na ryzyko kursowe.

Łączna wartość sprzedaży walutowej w roku 2019 wyniosła 218 tys. EUR, oraz 676 tys. USD.

Łączna wartość sprzedaży walutowej w roku 2020 wyniosła 1 226 tys. EUR oraz 1 110 tys. USD.

Wyszczególnienie	Wpływ na wynik finansowy brutto i kapitał	Wpływ na wynik finansowy brutto i kapitał
	USD + 10%/-10%	
<b>Rok zakończony 31.12.2020</b>		
Przychody ze sprzedaży denominowane w walutach obcych	431	(431)
<b>Rok zakończony 31.12.2019</b>		
Przychody ze sprzedaży denominowane w walutach obcych	259	259

Wyszczególnienie	Wpływ na wynik finansowy brutto i kapitał	Wpływ na wynik finansowy brutto i kapitał
	EUR + 10%/-10%	
<b>Rok zakończony 31.12.2020</b>		
Przychody ze sprzedaży denominowane w walutach obcych	545	(545)
<b>Rok zakończony 31.12.2019</b>		
Przychody ze sprzedaży denominowane w walutach obcych	94	94

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 32.1.4. Ryzyko kredytowe

Spółka zawiera transakcje wyłącznie z renomowanymi firmami o dobrej zdolności kredytowej. Ponadto, dzięki bieżącemu monitorowaniu stanów należności, narażenie Spółki na ryzyko nieściągalnych należności jest nieznaczne.

W odniesieniu do innych aktywów finansowych Spółki, takich jak środki pieniężne i ich ekwiwalenty, ryzyko kredytowe powstaje w wyniku niemożności dokonania zapłaty przez drugą stronę umowy, a maksymalna ekspozycja na to ryzyko równa jest wartości bilansowej tych instrumentów.

W Spółce nie występuje koncentracja ryzyka kredytowego.

### 32.1.5. Ryzyko związane z płynnością

Kierownictwo Spółki monitoruje ryzyko braku funduszy jednak ze względu na bardzo silną pozycję finansową Spółki ryzyko to jest minimalne.

## 33. Ustalenie wartości godziwej

Spółka dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na 31 grudnia 2019 roku Spółka nie posiadała instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej. Na dzień 31 grudnia 2020 roku Spółka posiadała akcje Falcon Games S.A., które wyceniono w wartości godziwej na podstawie notowań spółki na rynku New Connect.

## 34. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym jednostkowym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

## 35. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązаныmi

Transakcje w ramach Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A.

		Koszt					
		Ultimate Games S.A.	3T Games sp. z o.o.	ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	Demolish Games S.A.	Games Box sp. z o.o. (d. Console Way sp. z o.o.; aktualnie Games Box S.A.)	Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)
Sprzedaż	Ultimate Games S.A.	X	37	44	264	141	96
	3T Games sp. z o.o.	8	X				
	ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	34		X			
	Demolish Games S.A.	149			X		
	Games Box sp. z o.o. (d. Console Way sp. z o.o., aktualnie Games Box S.A.)	12		89		X	
	Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	2					X

Transakcje w ramach Grupy Kapitałowej PlayWay S.A.

		Koszt												
		Ultimate Games S.A.	PlayWay S.A.	Dev4Play sp. z o.o.	Console Labs S.A.	Frozen District sp. z o.o.	Total Games sp. z o.o.	Big Cheese Studio sp. z o.o.*	Naft Petrol sp. z o.o.**	Sonka S.A.	Baked Games sp. z o.o.***	Iron Wolf Studio S.A.	Pyramid Games S.A.	Demolish Games S.A.
Sprzedaż	Ultimate Games S.A.	X	1 090	16					26	32				
	PlayWay S.A.	131	X											
	Dev4Play sp. z o.o.	36		X										

## Ultimate Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Console Labs S.A.	117			X									33
Frozen District sp. z o.o.	1 652				X								
Total Games sp. z o.o.	22					X							
Big Cheese Studio sp. z o.o.	863						X						
Naft Petrol sp. z o.o.								X					
Sonka S.A.									X				
Baked Games sp. z o.o.	30									X			
Iron Wolf Studio S.A.	17										X		
Pyramid Games S.A.	63											X	
Demolish Games S.A.	149												X

\* aktualnie: Big Cheese Studio S.A.;

\*\* aktualnie: SUPERGAMES sp. z o.o.;

\*\*\* aktualnie: Baked Games S.A.

### 36. Nieujęte zobowiązania z tytułu zawartych umów

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym nie wystąpiły nieujęte zobowiązania z tytułu zawartych umów.

.....  
**Mateusz Zawadzki**

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 19 kwietnia 2021 r.