



**RAPORT KWARTALNY
GRUPY KAPITAŁOWEJ
ULTIMATE GAMES S.A.**

za I kwartał 2021 roku

Warszawa, dnia 13 maja 2021 roku

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Spis treści

I.	Wybrane dane finansowe	4
II.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	5
1.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	9
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. za I kwartał 2021 roku	10
1.	Informacje ogólne o Spółce dominującej	10
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej	11
1.2.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.	12
1.3.	Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej	16
1.4.	Wartość firmy	16
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	16
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	16
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	16
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	16
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów	17
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	18
2.6.	Założenie kontynuacji działalności	18
3.	Segmenty operacyjne	18
4.	Informacje geograficzne	18
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	19
6.	W przypadku gdy kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartalny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.	19
7.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	19
8.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość	20
9.	Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych	20
10.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	20
11.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje	20
12.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny	20
13.	Instrumenty finansowe	21
13.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej	21
13.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia	21
14.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu	21
15.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu	22
16.	Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw	22
18.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	22
19.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	22
20.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	22
21.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	22
22.	Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego	22
23.	Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi	23

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

24. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	23
25. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.....	23
IV. Wybrane dane objaśniające.....	24
1. Zapasy.....	24
V. Pozostałe informacje dodatkowe	26
1. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać skonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji.....	26
2. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych	28
3. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego;	28
4. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób.....	28
5. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe.....	29
6. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.....	29
7. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca.....	29
8. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	29
9. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	30
10. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	30
11. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	31
VI. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe ULTIMATE GAMES S.A.	32
1. Wybrane dane finansowe	32
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	33
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	34
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	35
5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	36
6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. V raportu	37
7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	37
8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych	37
9. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego ULTIMATE GAMES S.A.	37
VII. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności.....	37

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane dane finansowe

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	I kwartał od 01.01.2021 do 31.03.2021	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020	I kwartał od 01.01.2021 do 31.03.2021	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	4 896	2 156	1 071	491
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 435	1 145	314	261
EBITDA*	1 458	1 151	319	262
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	3 077	1 422	673	323
Zysk (strata) netto	2 480	1 261	542	287
przypadający na jednostkę dominującą	2 517	1 261	551	287
przypadający na udziały niedające kontroli	-37	-	-8	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	985	244	216	55
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	3 126	250	684	57
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto – razem	4 112	493	899	112
Liczba akcji	5 230 000	5 230 000	5 230 000	5 230 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,47	0,24	0,10	0,05
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	10,02	9,29	2,19	2,11
	Na dzień 31 marca 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000	Na dzień 31 marca 2021 EUR'000	Na dzień 31 grudnia 2020 EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	60 128	55 624	12 902	12 053
Aktywa trwałe	28 345	28 084	6 082	6 086
Aktywa obrotowe	31 783	27 540	6 820	5 968
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom emitenta	49 852	45 985	10 697	9 965
Kapitał mniejszości	2 549	-	547	-
Zobowiązania długoterminowe	5 309	5 498	1 139	1 191
Zobowiązania krótkoterminowe	2 419	1 536	519	333

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2021 i 2020 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 marca 2021 r. – 4,6603 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2020 r. – 4,6148 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 31 marca 2021 r. – 4,5721 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 marca 2020 r. – 4,3963 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I kwartał od 01.01.2021 do 31.03.2021 PLN`000	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020 PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	5 561	2 663
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	4 896	2 156
Zmiana stanu produktów	655	492
Pozostałe przychody	9	15
Koszty działalności operacyjnej	4 126	1 518
Amortyzacja	23	6
Usługi obce	3 733	1 266
Wynagrodzenia	280	219
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	12	4
Pozostałe koszty	76	23
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 435	1 145
Przychody finansowe	1 540	247
Koszty finansowe	16	2
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	118	31
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	3 077	1 422
Podatek dochodowy	596	162
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	2 480	1 261
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	2 480	1 261
przypisany jednostce dominującej	2 517	1 261
przypisany udziałom niedającym kontroli	(37)	-
Inne całkowite dochody	413	-
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	510	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(97)	-
Całkowite dochody ogółem, przypadające na:	2 893	1 261
Jednostkę dominującą	2 930	1 261
Udziały niedające kontroli	(37)	-
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)	0,48	0,24
Zwykły	0,48	0,24
Rozwodniony	0,48	0,24

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 31 marca 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	28 345	28 084
Wartości niematerialne	122	141
Wartość firmy	129	
Rzeczowe aktywa trwałe	86	91
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	27 452	27 539
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	313	313
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	242	
Aktywa obrotowe	31 783	27 540
Zapasy	4 181	3 524
Należności z tytułu dostaw i usług	2 019	1 981
Należności pozostałe	450	768
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	25 070	20 958
Pozostałe aktywa	63	309
Aktywa razem	60 128	55 624

PASywa	Na dzień 31 marca 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	52 400	48 590
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	49 852	45 985
Kapitał akcyjny	523	523
Kapitał zapasowy	5 686	5 686
Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	7 654	6 718
Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	803	390
Zyski zatrzymane	35 186	32 668
- w tym zysk (strata) netto	2 518	32 682
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	2 549	2 605
Zobowiązanie długoterminowe	5 309	5 498
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	5 309	5 498
Zobowiązania krótkoterminowe	2 419	1 536
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 856	951
Zobowiązania pozostałe	118	272
Pożyczki otrzymane	5	0
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	342	229
Bierne rozliczenia międzyokresowe	99	84
Pasywa razem	60 128	55 624

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia – 31 marca 2021

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszo nych	Zyski zatrzymane	Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	Kapitał własny przypadający udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	523	5 686	6 718	390	32 668	45 985	2 605	48 590
Całkowite dochody:	-	-	-	-	2 517	2 517	(37)	2 480
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	-	2 517	2 517	(37)	2 480
Transakcje z właścicielami:	-	-	936	413	-	1 349	(20)	1 329
Nabycie/sprzedaż akcji jednostki zależnej	-	-	936	-	-	936	(33)	903
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	13	13
Inne całkowite dochody	-	-	-	413	-	413	-	413
Podział wyniku roku ubiegłego	-	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 31 marca 2021 roku	523	5 686	7 654	803	35 185	49 851	2 549	52 400

1 stycznia – 31 grudnia 2020

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszo nych	Zyski zatrzymane	Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	Kapitał własny przypadający udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	523	3 535	-	-	4 228	8 286	-	8 286
Całkowite dochody:	-	-	-	-	32 682	32 682	5	32 687
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	-	32 682	32 682	5	32 687
Transakcje z właścicielami:	-	-	6 718	390	(2 092)	5 016	2 601	7 617
Nabycie/sprzedaż akcji jednostki zależnej	-	-	2 376	-	-	2 376	57	2 433
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	4 342	-	-	4 342	3 672	8 014
Inne całkowite dochody	-	-	-	390	-	390	-	390
Objęcie/Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	(1 128)	(1 128)
Wyplata dywidendy	-	-	-	-	(2 092)	(2 092)	-	(2 092)
Podział wyniku roku ubiegłego	-	2 150	-	-	(2 150)	-	-	-
Stan na 31 grudnia 2020 roku	523	5 686	6 718	390	32 668	45 985	2 605	48 590

1 stycznia – 31 marca 2020

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	523	3 535	4 228	8 286
Całkowite dochody:	-	-	1 261	1 261
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	1 261	1 261

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Transakcje z właścicielami:	-	-	-	-
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-
Koszty emisji akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego	-	-	-	-
Stan na 31 marca 2020 roku	523	3 535	5 488	9 547

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I kwartał od 01.01.2021 do 31.03.2021	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	3 077	1 422
Korekty	(1 639)	(272)
Amortyzacja	23	6
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	(4)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(1 520)	(242)
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(24)	-
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(118)	(31)
Zmiana w kapitale obrotowym	559	(576)
Zmiana stanu zapasów	(657)	(485)
Zmiana stanu należności	300	281
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	915	(372)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	1 996	574
Podatek dochodowy zapłacony	(1 011)	(331)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	985	244
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
I. Wpływy	3 801	250
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	2 297	250
Zbycie udziałów w jednostkach zależnych	1 217	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	287	-
II. Wydatki	674	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	674	-
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	-	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	-
Inne wydatki inwestycyjne	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	3 126	250
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
I. Wpływy	-	-
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	-	-
II. Wydatki	-	-
Koszty emisji akcji rozliczone z kapitałem zapasowym	-	-
Dywidendy wypłacone przez jednostkę dominującą	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	4 112	493
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH	4 112	493
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	20 958	4 176
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	25 070	4 669
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. za I kwartał 2021 roku

1. Informacje ogólne o Spółce dominującej

Ultimate Games Spółka Akcyjna („Jednostka dominująca”, „Emitent”, „Spółka”) 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. Kasprowicza Jana 68 lok. 85, 01-949 Warszawa Bielany). Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

Siedziba Jednostki dominującej mieści się w Warszawie, przy ul. Marszałkowskiej nr 87 lok. 102.

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

Jednostka dominująca posiada numer NIP 5311693692 oraz numer REGON 36587998.

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

Na dzień 31 marca 2021 roku oraz na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego sprawozdania skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej 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.

Na dzień 31 marca 2021 roku struktura akcjonariatu Jednostki dominującej 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%
RAZEM:	5 230 000	100%	5 230 000	100%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Na dzień zatwierdzenia niniejszego raportu do publikacji struktura akcjonariatu Jednostki dominującej 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%
RAZEM:	5 230 000	100%	5 230 000	100%

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy i na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu wynosiła 523 000 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 5 230 000 akcji o wartości 0,10 zł każda, następujących serii:

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

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

Na dzień 31 marca 2021 roku Spółka tworzyła grupę kapitałową (dalej: „Grupa”; „Grupa Emitenta”; „Grupa kapitałowa”). Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy Emitenta obejmują Jednostkę dominującą oraz następujące jednostki zależne i stowarzyszone:

Jednostki zależne

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2021	31.12.2020
3T Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,18%	60,00%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	48,92%	51,38%
Kapi Kapi Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	54,00%	nd
Ultimate Games Mobile S.A. w organizacji	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	80,00%	nd

Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej Emitenta jest nieograniczony. Spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2021	31.12.2020
Ultimate VR sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,00%	39,00%
UF Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
100 Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,50%	48,00%
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	31,47%	31,47%
Demolish Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,11%	49,42%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	43,77%	43,77%
Golden Eggs Studio sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,00%	35,00%
Ultimate Licensing sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,00%	
NPC Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,00%	-
G11 S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	34,00%	-
Grande Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	43,00%	-
Ultimate Games Marketing S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,00%	-

1.2. Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.

Na dzień 31 marca 2021 roku Jednostka dominująca wchodziła w skład grupy kapitałowej PlayWay S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą PlayWay S.A. W skład grupy kapitałowej PlayWay S.A. na dzień bilansowy wchodziły następujące spółki zależne, konsolidowane metodą pełną:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2021	31.12.2020
Ultimate Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3T Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,18%	60,00%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,07%	51,38%
Ultimate Games Mobile S.A. w organizacji ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	-
Kapi Kapi Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,00%	-
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,71%	62,50%
Code Horizon S.A. (d. Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Frozen Way S.A. (d. EAST TRANSFERS S.A.) ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	81,75%	81,75%
Pentacle S.A. (d.: Pentacle sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,32%	54,42%
Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,00%	79,00%
Big Cheese Studio S.A. (d.: Big Cheese Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,63%	69,63%
Total Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	77,90%	77,90%
Nesalis Games S.A. (d. Nesalis Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,54%	64,54%
DeGenerals S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
FORESTLIGHT GAMES S.A. (d.: FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,73%	50,73%
Pixel Trapps sp. z o.o. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,00%	52,00%
MOTION SPIRIT sp. z o.o. (d. MANUALLY sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	58,00%	58,00%
Furia Investment sp. z o.o. (d. Aurora Studio sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	-
Ragged Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Stereo Games S.A. (d. Pixel Flipper S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,61%	66,61%
President Studio S.A. (d. President Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	71,04%	72,64%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Beast Games S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,00%	59,00%
Gameboom VR sp. z o. o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,31%	66,31%
FreeMind S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,77%	54,50%
SimulaMaker S.A. (d. SimulaMaker sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,17%	65,17%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
GameHunters S.A. (d. GameHunters sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,31%	60,71%
Games Incubator S.A. (d. Games Incubator sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,50%	56,05%
GAMEPARIC sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,36%	65,00%
Monuments Games sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	100,00%	100,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	97,00%	97,00%
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Rockgame S.A. (d. Wasteland S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
PARADARK STUDIO SP. Z O.O. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	72,50%	72,50%
Glivi Games S.A. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
TRIGGER LABS sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,00%	53,00%
DEV4PLAY sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,55%	85,35%
MobilWay S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,20%	90,00%
Madnetic Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,96%	67,96%
GAMING CENTRE SP. Z O.O. (d. Septarian Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	77,00%	77,00%
GamePlanet S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,00%	68,00%
Game Crafters Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,41%	64,81%
Soro Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,43%	78,43%
GameFormatic S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,19%	76,19%
DreamWay Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,67%	66,67%
SimRail S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,42%	65,42%
Septarian Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,33%	73,33%
SUPERGAMES sp. z o.o. (d. Naft Petrol sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,81%	73,81%
Shift Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,63%	68,63%
SIM FARM S.A. (d. Aurum Plus S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	91,40%	95,00%
CORMINTON INVESTMENTS sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,53%	100,00%
RL9sport Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	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 S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Forestlight Games S.A. w spółce)

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 S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Games Incubator S.A. w spółce)

6 Spółka zależna od Rockgame S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Rockgame S.A. w spółce)

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2021	31.12.2020
UF Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
Ultimate VR sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,50%	39,00%
100 Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,50%	48,00%
GOLDEN EGGS STUDIO sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00%	35,00%
ConsoleWay S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,93%	31,47%
Demolish Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,11%	44,98%
Manager Games S.A. (d. GT GOLD S.A.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	43,77%	43,77%
NPC GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00%	-
ULTIMATE GAMES MARKETING S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00%	-
GRANDE GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	43,00%	-
G11 S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,00%	-
ULTIMATE LICENSING sp. z o.o. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	-
Pixels Interactive sp. z o.o. (d. K202 sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,59%	45,59%
Moonlit S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,85%	21,85%
ECC Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,69%	27,15%
Movie Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,43%	33,43%
Goat Gamez S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
TRUE GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,00%	76,00%
MILL GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	50,00%
MD GAMES sp. z o.o. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,04%	37,04%
Pixel Crow sp. z o.o. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,13%	52,13%
ROAD STUDIO S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,93%	72,45%
MOVIE GAMES MOBILE S. A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,94%	85,50%
Brave Lamb Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,50%	-
Patent Fund S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,96%	-
IPO Doradztwo Kapitałowe S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	38,93%	-
CreativeForge Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
G-Devs sp. z o.o. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,82%	78,82%
Maximus Games sp. z o.o. (d. KG LIV sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,00%	78,00%
Gambit Games Studio sp. z o.o. (d. KG XCVIII sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,00%	78,00%
SlavGames sp. z o.o. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,79%	73,79%
ANCIENT GAMES S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,60%	70,00%
GARLIC JAM S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,00%	28,00%
NPC GAMES S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	-
Baked Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	26,73%	32,14%
Image Power S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,66%	22,43%
Sonka S.A.*	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,35%	39,35%
PolySlash S.A. (d. PolySlash sp. z o.o.)*	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,20%	35,60%
Atomic Jelly S.A. (d. Atomic Jelly sp. z o.o.)*	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	41,07%	41,07%
SimFabric S.A. (d. SimFabric sp. z o.o.)*	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,96%	44,96%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Mobile Fabric S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	61,83%	61,83%
VRFabric S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,54%	51,54%
Detalion Games S.A. (d. Stolen Labs S.A.)*	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,77%	32,77%
Pyramid Games S.A. (d.: Pyramid Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,76%	44,76%
Iron Wolf Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,95%	47,95%
Live Motion Games S.A. (d.: Live Motion Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,74%	45,55%
Games Operators S.A. (d.: Games Operators sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,40%	37,40%
"Space Boat Studios" sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,06%	47,06%
Ritual Interactive S.A. (d.: Circle Games S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
Yeyuna sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	35,00%
Evor Games sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,43%	35,00%
ACTUM GAMES SP. Z O.O. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,88%	-
Play2Chill S.A. (d.: Play2Chill sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	71,43%	44,02%
Titan Gamez sp. z o.o. (d.: Mobil Titans sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,02%	43,47%
IGNIBIT S.A. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	43,47%	24,00%
Purple Frog sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,50%	24,50%
IGNIBIT S.A. ⁷	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,87%	23,87%
Hyper Studio sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,00%	30,00%
Hyper Studio sp. z o.o. ⁹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,00%	34,00%
Hyper Studio sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,00%	34,00%
MeanAstronauts S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,65%	42,65%
Yeyuna sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,33%	35,00%
Evor Games sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00%	35,00%
Woodland Games S.A. (d.: Woodland Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	48,19%	48,19%
EPICVR sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	25,00%	25,00%
Good Luck Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,50%	27,50%
GARLIC JAM S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,00%	24,00%
GARLIC JAM S.A. ⁹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,00%	28,00%
Silk Road Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	33,00%
DIGITAL MELODY GAMES sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,90%	48,20%
3R Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,73%	32,73%
G11 S.A. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	-
GRANDE GAMES S.A. ¹⁰	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,00%	-

1 spółki stowarzyszone 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)

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 Interactvie 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 S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Games Incubator S.A.)

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

1.3. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

1.4. Wartość firmy

Spółka	Data objęcia kontroli	Cena nabycia	Udział w spółce na dzień objęcia kontroli	Aktywa netto przypadające JD	Wartość firmy	Odpis wartości firmy
Kapi Kapi Games sp. z o.o.	1 kwartał 2021	10	82%	-30	40	-
Ultimate Licensing sp. z o.o.	1 kwartał 2021	250	40%	161	89	-

2. Przyjęte zasady rachunkowości

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, które ujawniane są w rocznym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF.

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Grupa 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 Grupy. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność Grupa i jednostki wchodzące w jej skład, jest decyzją subiektywną. Jednostka dominująca monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Jednostki dominującej i jej jednostek podporządkowanych.

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

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

Liczby w sprawozdaniu finansowym zostały zaokrąglone do tysięcy PLN. Niektóre liczby wykazane sumarycznie w niniejszym sprawozdaniu mogą nie stanowić dokładnych sum arytmetycznych wartości wchodzących w ich skład z uwagi na prezentację sprawozdania w tysiącach PLN i stosowane zaokrąglenia.

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 13 maja 2021 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Ultimate Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 31 marca 2021 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

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

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

MSSF w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów oraz zmian do standardów, które według stanu na dzień 31 marca 2021 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- MSSF 14 „Odroczone salda z regulowanej działalności” (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub później) – Komisja Europejska postanowiła nie rozpocząć procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji MSSF 14,
- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” z późniejszymi zmianami do MSSF 17 (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),
- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” – Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),
- Zmiany do MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe” – przychody uzyskiwane przed przyjęciem składnika aktywów trwałych do użytkowania (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub później),
- Zmiany do MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe” – umowy rodzące obciążenia – koszt wypełnienia umowy (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub później),
- Zmiany do MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć” – zmiany odniesień do założeń koncepcyjnych wraz ze zmianami do MSSF 3 (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub później),
- Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach” – Sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności),
- Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe”, MSR 39 „Instrumenty finansowe: ujmowanie i wycena”, MSSF 7 „Instrumenty finansowe: ujawnianie informacji”, MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe” oraz MSSF 16 „Leasing” - Reforma Referencyjnej Stopy Procentowej - Etap 2 (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 roku lub później),
- Zmiany do różnych standardów „Poprawki do MSSF (cykl 2018 - 2020)” – dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 1, MSSF 9, MSSF 16 oraz MSR 41) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa (zmiany do MSSF 1, MSSF 9 oraz MSR 41 obowiązują

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub później. Zmiany do MSSF 16 dotyczą jedynie przykładu ilustrującego, a zatem nie podano daty jej wejścia w życie.).

Według szacunków Grupy wyżej wymienione nowe standardy oraz zmiany do istniejących standardów nie miałyby istotnego wpływu na sprawozdanie finansowe, jeżeli zostałyby zastosowane przez Grupę na dzień bilansowy.

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 marca 2021 roku i obejmuje okres 3 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2020 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 2020 roku do 31 marca 2020 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności przez Grupę.

3. Segmenty operacyjne

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

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

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

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę kapitałową,
- 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 dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.

4. Informacje geograficzne

Jednostka dominująca sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Google Play, App Store, Nintendo E-shop oraz Microsoft Store (dla konsoli Xbox One). 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.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Produkty i usługi	01.01.2021 – 31.03.2021	01.01.2020 – 31.03.2020
<u>Segment gier na PC</u> - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	782	948
<u>Segment gier mobilnych</u> – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych	282	162
<u>Sprzedaż gier na konsole (Nintendo, Xbox)</u>	3 832	1 046
Razem	4896	2 156

Ujęcie ilościowe (TOP 5):

Sprzedaż w sklepie STEAM (gry PC) – aktywacje w sztukach w okresie 01.01.2021 – 31.03.2021 r.:

- 1) Ultimate Fishing Simulator - 17758;
- 2) Fishing Adventure - 8637;
- 3) Ultimate Fishing Simulator VR – 7028;
- 4) Ultimate Fishing Simulator - Thailand DLC -6013;
- 5) Ultimate Fishing Simulator - New Fish Species 5,930

Sprzedaż w sklepie Nintendo E-Shop – aktywacje w sztukach w okresie 01.01.2021 – 31.03.2021 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

- 1) House Flipper - 20513;
- 2) Pet Care - 3540;
- 3) Car Mechanic Pocket Edition - 3461;
- 4) Ultra Off-Road 2019: Alaska - 2292;
- 5) Demolish & Build – 1370.

Pozyskanie nowych użytkowników⁶⁾ w sklepie Google Play w okresie 01.01.2021 – 31.03.2021 r.:

- 1) Ultimate Fishing Simulator – 120476;
- 2) Professional Fishing – 62275.

Sprzedaż w sklepie Microsoft Store (konsola Xbox One) – aktywacje w sztukach w okresie 01.01.2021 – 31.03.2021 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

- 1) Car Mechanic Simulator – 2965;
- 2) Vampire Fall's Origin - 2215;
- 3) Oneiros - 2001;
- 4) Demolish & Build - 1862;
- 5) Car Demolition Clicker – 1195.

6. W przypadku gdy kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartalny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.

Kwartalne skrócone jednostkowe i skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie podlegało przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

W I kwartale 2021 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

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

W I kwartale 2021 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

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

W I kwartale 2021 roku spółki Grupy kapitałowej nie emitowały, nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

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

W okresie I kwartału 2021 r. nie dokonano wypłaty dywidendy.

Zarząd Spółki, raportem bieżącym ESPI nr 15/2021, poinformował, że w dniu 27 kwietnia 2021 r. Zarząd Spółki przyjął rekomendację w sprawie wypłaty dywidendy na poziomie 2,00 zł na jedną akcję, tj. ok 63% % zysku netto. Zarząd Spółki rekomendował także jako dzień nabycia praw do dywidendy 10 czerwca 2021 r., a jako termin wypłaty dywidendy 21 czerwca 2021 r.

W dniu 28.04.2021 r. Zarząd Spółki, raportem bieżącym ESPI nr 16/2021, poinformował, że Rada Nadzorcza Spółki pozytywnie oceniła wniosek Zarządu w sprawie dywidendy za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2020 roku.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta, zgodnie z raportem bieżącym ESPI nr 19/2021 z 4 maja 2021 r., zostało zwołane na 31.05.2021 r.

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

W dniu 04.05.2021 r., zgodnie z raportem bieżącym ESPI nr 19/2021 z 4 maja 2021 r., zostało zwołane Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta na 31.05.2021 r. na godzinę 10:00 w Kancelarii Notarialnej Anna Niżyńska Jadwiga Zacharzewska s.c. w Warszawie .

W dniu 30.04.2021 r. Zarząd Spółki, w nawiązaniu do raportu bieżącego nr 3/2021 z dnia 18 stycznia 2021 r. poinformował, że proces obniżania udziału Emitenta, we wskazanych w powyższym raporcie jednostkach Emitenta, tj. 3T Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.) z siedzibą w Warszawie, Demolish Games S.A. z siedzibą w Warszawie, Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) z siedzibą w Warszawie, Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.) z siedzibą w Warszawie, doprowadził do zmniejszenia udziału Emitenta poniżej 49% w kapitale zakładowym, a tym samym jednostki te zakwalifikowane będą jako jednostki stowarzyszone (z uwagi na brak kontroli) oraz wyceniane w sprawozdaniu finansowym metodą praw własności zgodnie z MSR 28.

Jednocześnie Emitent wskazał, że na dzień 31 marca 2021 r. Spółka tworzyła grupę kapitałową, która obejmowała następujące jednostki zależne: Ultimate Games Mobile S.A. w organizacji i Kapi Kapi Games sp. z o.o. oraz następujące jednostki stowarzyszone: Demolish Games S.A., 3T Games sp. z o.o., Games Box S.A., UF Games S.A., Ultimate Games VR sp. z o.o., 100 Games sp. z o.o., Manager Games S.A., ConsoleWay S.A., Golden Eggs Studio sp. z o.o., Ultimate Licensing sp. z o.o., NPC Games S.A., Ultimate Games Marketing S.A., G11 S.A. oraz Grande Games S.A.

W dniu 28.04.2021 r. Zarząd Spółki, raportem bieżącym ESPI nr 16/2021, poinformował, że Rada Nadzorcza Spółki pozytywnie oceniła wniosek Zarządu w sprawie dywidendy za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2020 roku.

W dniu 27.04.2021 r. Zarząd Spółki, raportem bieżącym ESPI nr 15/2021 poinformował o przyjętej przez Zarząd Spółki rekomendacji w sprawie wypłaty dywidendy na poziomie 2,00 zł na jedną akcję, tj. ok 63% % zysku netto. Zarząd Spółki rekomendował jako dzień nabycia praw do dywidendy (dzień dywidendy) 10 czerwca 2021 r. a jako termin wypłaty dywidendy 21 czerwca 2021 r.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 15.04.2021 r. Spółka zawarła umowę z osobą prywatną, na port i wydanie gry WOODCUTTER na konsolę Nintendo Switch.

W dniu 14.04.2021 r. Spółka zawarła umowę z ROBINSON EUROPE S.A. na licencjonowanie sprzętu wędkarskiego do gry Ultimate Fishing Simulator 2 wraz z świadczeniem usług o charakterze promocyjno - marketingowym. Licencja obejmuje szeroki zakres sprzętu z portfolio spółki m.in. kołowrotki, wędkę, przynęty sztuczne, akcesoria i wiele innych.

W dniu 08.04.2021 r. Spółka zawarła umowę z osobą prywatną, na port i wydanie gry Enchanted Path na konsolę Nintendo Switch.

13. Instrumenty finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Grupa, 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.

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 31 marca 2021 roku i 31 grudnia 2020 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.

13.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka dominująca dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na dzień 31 marca 2021 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki dominującej.

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

Wartość godziwa udziałów i akcji ustalana jest w oparciu o wycenę akcji na rynku NewConnect lub GPW w Warszawie lub w oparciu o transakcje dokonywane na udziałach/akcjach posiadanych przez Grupę z podmiotami niepowiązanymi, w przypadku braku aktywnego rynku.

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

W okresie objętym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupa 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 Grupy poszczególnymi tytułami, Zarząd Spółki spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży. Wszystkie tytuły produkowane przez Grupę osiągają sprzedaż gwarantującą pokrycie kosztów wytworzenia gry w pierwszych tygodniach od jej premiery.

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

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

16. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw

W I kwartale 2021 roku Grupa nie tworzyła rezerw.

17. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego

W I kwartale 2021 roku nie wystąpiły istotne zmiany w zakresie wartości rezerwy i aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego w stosunku do danych publikowanych za ostatni kwartał.

18. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I kwartale 2021 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

19. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I kwartale 2021 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W I kwartale 2021 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

21. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

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

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

- W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zdarzenia dotyczące niespłacenia kredytu, pożyczki lub naruszenia postanowień umowy pożyczki.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

23. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi

Transakcje w Grupie kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. w I kwartale 2021 roku (dane w tys. PLN):

Sprzedaż/Zakup	Ultimate Games S.A.	3T Games sp. z o.o.	Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.)	Kapi Kapi Games sp. z o.o.	Ultimate Games Mobile S.A.	Ultimate VR sp. z o.o.	UF Games S.A.	100 Games sp. z o.o.
Ultimate Games S.A.								
3T Games sp. z o.o.	13							3
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.)								
Kapi Kapi Games sp. z o.o.								
Ultimate Games Mobile S.A.								
Ultimate VR sp. z o.o.	125							
UF Games sp. z o.o.								
100 Games sp. z o.o.	45		3					
ConsoleWay S.A.								
Demolish Games S.A.	20							

Transakcje w Grupie kapitałowej PlayWay S.A. w I kwartale 2021 roku (dane w tys. PLN):

Sprzedaż/Zakup	Ultimate Games S.A.	PlayWay S.A.	Frozen District sp. z o.o.,
Ultimate Games S.A.		251	57
PlayWay S.A.			
Frozen District sp. z o.o.			

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2021 roku miały miejsce następujące transakcje z członkami Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki:

L.P.	IMIĘ I NAZWISKO CZŁONKA ORGANU	FUNKCJA W ORGANIE	ŁĄCZNA WYSOKOŚĆ WYNAGRODZENIA Z TYTUŁU PEŁNIENIA FUNKCJI (w PLN)
ZARZĄD			
1	Mateusz Łukasz Zawadzki	Prezes Zarządu	15.000,00
RADA NADZORCZA (w tym Komitet Audytu)			
1	Marek Parzyński	Przewodniczący Rady Nadzorczej Członek Komitetu Audytu	2.700,00
2	Renata Jędrzejczyk	Członek Rady Nadzorczej Przewodnicząca Komitetu Audytu	3.000,00
3	Janusz Mieloszyk	Członek Rady Nadzorczej	1.200,00
4	Krzysztof Kostowski	Członek Rady Nadzorczej	1.200,00
5	Grzegorz Arkadiusz Czarnecki	Członek Rady Nadzorczej Członek Komitetu Audytu	2.100,00

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

Nie wystąpiły.

25. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.

Nie wystąpiły.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

IV. Wybrane dane objaśniające

1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Nazwa	BO	Zakup / sprzedaż	Wynik za 1Q2021	% w kapitale	Aktywa netto JS na dzień bilansowy	Wartość firmy (-) / Ujemna wartość firmy (+) na dzień nabycia	WF dla GK	Dywidenda	Udział UG we wzroście AN na skutek zmian w AN	Wartość na dzień bilansowy
Ultimate VR sp. z o.o.	266	-85	196	22,00%	1 777	-	43	-	82	306
UF Games S.A.	967	-	250	32,04%	3 049	-	80	-	-70	977
100 Games sp. z o.o.	269	-15	1	40,50%	561	-	-	-	-42	212
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	8 810	-	199	31,47%	2 980	-	63	-	303	9 176
Demolish Games S.A.	7 084	-924	-28	39,11%	2 968	-	-11	-	167	6 316
Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	9 937	-	-31	43,77%	1 689	-	-14	-	-	9 923
Golden Eggs Studio sp. z o.o.	206	-	-72	35,00%	715	-	-25	-	69	250
Ultimate Licensing sp. z o.o.	-	250	-22	40,00%	380	89	-9	-	-	152
NPC Games S.A.	-	35	-3	35,00%	97	-	-1	-	-	34
G11 S.A.	-	34	-	34,00%	100	-	-	-	-	34
Grande Games S.A.	-	43	-2	43,00%	98	-	-1	-	-	42
Ultimate Games Marketing S.A.	-	37	-21	37,00%	79	-	-8	-	-	29
	27 539	-625	466		14 493	89	118	-	510	27 452

2. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 31 marca 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
półprodukty i produkcja w toku	4 014	3 297
produkty gotowe	167	227
RAZEM	4 181	3 524

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 przebieganie nakładów z Produkcji w toku na Produkty gotowe.

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

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

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

W I kwartale 2021 r. Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu Spółki, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Grupy poszczególnymi tytułami, Zarząd spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Zapasy nie stanowiły zabezpieczeń zobowiązań.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

V. Pozostałe informacje dodatkowe

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

Zdarzenia mające miejsce w okresie sprawozdawczym:

W dniu 13.01.2021 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 31.03.2021 r. wyniósł 54%.

W dniu 15.01.2021 r. został zawarty pomiędzy Jednostką dominującą 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.

W dniu 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 Games Mobile Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie ("Ultimate Games Mobile").

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:

- 1) 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;
- 2) 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;
- 3) 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;
- 4) 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;
- 5) 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.

Następnie na podstawie umów sprzedaży akcji, udział Emitenta w spółce Ultimate Games Marketing uległ zmianie i na dzień 31.03.2021 r. wyniósł 35%.

Kapitał zakładowy Ultimate Games Mobile 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 Mobile zostały objęte w następujący sposób:

- 1) 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 Games Mobile;
- 2) 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 Mobile;
- 3) 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 Games Mobile.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 03.02.2021 r. w ramach oferty publicznej HUUUGE, Inc. ("HUUUGE") Jednostka dominująca 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 Jednostka dominująca 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 Jednostkę dominującą 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.

W dniu 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:

- 1) 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;
- 2) 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;
- 3) 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:

- 1) 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;
- 2) 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;
- 3) 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;
- 4) 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.

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:

- 1) 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;
- 2) 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;
- 3) 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 09.03.2021 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%.

W 2021 r. w wyniku zawarcia umów sprzedaży praw majątkowych w poszczególnych spółkach Grupy Kapitałowej udział Emitenta uległ odpowiednio zmniejszeniu w Demolish Games S.A. do 39,11%, w Games Box S.A. do 47,07%, w 100 Games sp. z o.o. do 40,50% oraz w Ultimate VR sp. z o.o. do 22%.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zdarzenia mające miejsce po zakończeniu okresu sprawozdawczego:

W dniu 10.05.2021 r. Spółka nabyła od osoby fizycznej 9.091 szt. akcji w Manager Games S.A. (d. GT GOLD S.A.) oraz 20.690 szt. akcji w ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.). W wyniku powyższych transakcji udział Spółki uległ zwiększeniu odpowiednio do 44,58% w Manager Games S.A. oraz 33,31% w ConsoleWay S.A.

W dniu 10.05.2021 r. Spółka nabyła od osoby fizycznej 100 udziałów w 3T Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. W wyniku transakcji udział Spółki uległ zwiększeniu do 3.234 udziałów, co stanowi 40,43% kapitału zakładowego w 3T Games sp. z o.o.

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

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2021 Grupy kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A.

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

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 20 kwietnia 2021 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	2 400 000	45,89%	2 400 000	45,89%
Mateusz Zawadzki	380 000	7,27%	380 000	7,27%
Pozostali	2 450 000	46,84%	2 450 000	46,84%
RAZEM:	5 230 000	100%	5 230 000	100%

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

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%
RAZEM:	5 230 000	100%	5 230 000	100%

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

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 20 kwietnia 2021 r.:

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Mateusz Zawadzki	380 000	7,27%	380 000	7,27%
------------------	---------	-------	---------	-------

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

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Zawadzki	380 000	7,27%	380 000	7,27%

Na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego oraz sporządzenia niniejszego sprawozdania członkowie Rady Nadzorczej Jednostki dominującej nie posiadali jej akcji.

5. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

Nie wystąpiły. Wszystkie transakcje zawierane na warunkach rynkowych.

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

W I kwartale 2021 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

W dniu 25.02.2021 r. Spółka otrzymała odpis pozwu o zapłatę kwoty 22.500,00 zł, wniesiony przez jednego z podwykonawców Spółki, będącego osobą fizyczną, przed Sąd Okręgowy w Warszawie, XXII Wydział Własności Intelektualnej. W terminie wyznaczonym przez Sąd Spółka złożyła odpowiedź na pozew.

7. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca

W I kwartale 2021 roku Emitent lub jednostka od niego zależna nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

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

Po zakończeniu okresu sprawozdawczego, Zarząd Spółki, raportem bieżącym ESPI nr 15/2021, poinformował, że w dniu 27 kwietnia 2021 r. podjął uchwałę dotyczącą aktualizacji polityki dywidendowej Spółki, zgodnie z którą:
„Zarząd Spółki zamierza regularnie rekomendować Zwyczajnemu Walnemu Zgromadzeniu wypłatę dywidendy.
Dywidenda będzie wypłacana corocznie, po zatwierdzeniu przez Walne Zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za poprzedni rok obrotowy.

Zarząd Spółki będzie rekomendował wypłatę dywidendy za poprzedni rok obrotowy w wysokości nie mniej niż 30 i nie więcej niż 75% zysku netto wskazanego w jednostkowym sprawozdaniu finansowym w przypadku gdy planowane wpływy ze sprzedaży gier w bieżącym roku są większe niż planowane potencjalne inwestycje i koszty tworzenia gier w bieżącym roku a po wypłacie dywidendy w kasie Spółki pozostanie wystarczająca ilość gotówki na nowe inwestycje i pokrycie kosztów wytworzenia gier.

Polityka dywidendowa Spółki na przyszłe lata może ulec zmianie, w zależności od wielkości możliwych inwestycji w kolejnych latach.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

- osiągnięty przez Spółkę w danym roku obrotowym poziom zysku netto, w tym w szczególności poziom zysku z działalności operacyjnej;
- potrzeby inwestycyjne - w tym głównie inwestycje w tworzenie nowych zespołów, czy to w postaci zespołów własnych (wewnętrznych) czy też tworzenia spółek celowych, bądź też akwizycji istniejących już podmiotów.

W zależności od wskazanych powyżej istotnych czynników, Zarząd kierując się maksymalizacją wartości akcji, może w poszczególnych latach rekomendować odmienny poziom dywidendy od zakładanej w niniejszej polityce dywidendowej.

Decyzja dotycząca dysponowania zyskiem Spółki, w tym decyzja co do wypłaty i wysokości dywidendy, należy każdorazowo do Walnego Zgromadzenia, które nie jest związane rekomendacją Zarządu.

Rzeczywista wysokość ustalonej do wypłaty dywidendy może być przyjęta przez Walne Zgromadzenie na poziomie niższym od poziomów zakładanych w niniejszej polityce dywidendowej.”

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

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

Czynniki zewnętrzne:

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

Biorąc pod uwagę niepewność w zakresie rozwoju sytuacji oraz czasu jej trwania, nie ma możliwości by wiarygodnie oszacować wpływ rozprzestrzeniania się koronawirusa w kolejnych miesiącach na sytuację gospodarczą i finansową Emitenta. Zarząd Spółki monitoruje zmiany w otoczeniu gospodarczym i prawno-regulacyjnym by podjąć adekwatne do sytuacji działania dostosowawcze celem ograniczenia potencjalnego, niekorzystnego wpływu skutków pandemii na działalność operacyjną i wyniki finansowe w przyszłości. Dodatkowe informacje w zakresie wpływu pandemii COVID-19 na sytuację finansową Grupy zostały przedstawione w pkt. „Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe”.

Czynniki wewnętrzne:

- Liczne nowe premiery gier oraz ich przyjęcie przez rynek,
- Przedstawianie nowych preprodukcji nadchodzących gier i badanie zainteresowania nimi,
- Kontrakty z wydawcami na najważniejsze gry Spółki oraz spółek z Grupy,
- Budowanie zainteresowania kluczowymi grami Grupy.

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

W okresie I kwartału 2021 r. Grupa wypracowała następujące wyniki finansowe:

- Przychody całkowite: 5,6 mln zł;
- Przychody ze sprzedaży: 4,9 mln zł;
- Zysk brutto: 3,1 mln zł;
- Zysk netto: 2,5 mln zł;
- Zysk z działalności operacyjnej – 1,4 mln zł;
- Środki pieniężne na koniec okresu tj. 31.03.2021 r. – 25,1 mln zł.

Na zaprezentowane dane w analizowanym okresie wpływ miały m.in.:

- 1) stabilna sprzedaż serii Ultimate Fishing Simulator na PC i VR wraz z dodatkami DLC;

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- 2) dalsze poszerzenie portfola produkcyjno-wydawniczego o nowe gry, a co z tym związane liczne premiery nowych gier – w okresie I kwartału 2021 r. zostało wydanych 26 gier, głównie na platformę Nintendo Switch;
- 3) stabilna monetyzacja gier mobilnych tj. Ultimate Fishing Simulator oraz Professional Fishing;
- 4) wyprzedaże gier Emitenta na platformie Steam oraz Nintendo;
- 5) zbycie części udziałów/akcji w podmiotach z grupy kapitałowej Emitenta, o czym to Spółka poinformowała m.in. w raportach bieżących 3/2021 raz 17/2021.

Ponadto w I kwartale 2021 r. doszło do zmian w ramach Grupy Kapitałowej Emitenta, m.in. w wyniku zawiązania nowych jednostek, nabycia lub sprzedaży udziałów/akcji oraz podwyższeń kapitału w jednostkach w ramach Grupy Kapitałowej, co zostało szczegółowo opisane w pkt „Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta (...)” niniejszego sprawozdania. Jednocześnie w okresie sprawozdawczym, Emitent informował, iż zakładana jest dalsza sprzedaż udziałów/akcji jednostek zależnych lub emisja udziałów/akcji przez te spółki na rzecz podmiotów trzecich, a jednostki te docelowo zakwalifikowane będą jako jednostki stowarzyszone (z uwagi na brak kontroli) oraz wyceniane w sprawozdaniu finansowym metodą praw własności zgodnie z MSR 28. Na dzień 31.03.2021 r. proces nie został jeszcze zakończony.

Jednocześnie Emitent zgodnie z polityką informacyjną Spółki przekazaną do wiadomości publicznej w dniu 03.08.2020 r. (raport bieżący ESPI nr 54/2020) przekazuje informacje o wszystkich zawartych nowych umowach wydawniczych w danym okresie sprawozdawczym:

- Umowa z 22.01.2021 r. zawarta przez Spółkę z Games Incubator sp. z o.o., na mocy której Ultimate Games będzie portować i wydawać gry Games Incubator sp. z o.o. na konsolę;
- Umowa z 16.02.2021 r. zawarta przez Spółkę z Shulmania Studios, na port i wydanie gry Rubix Roller na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z 26.03.2021 r. zawarta przez Spółkę z Silk Road Games S.A., dotyczącą wydania gry Ultimate Fishing Simulator na terytorium Chińskiej Republiki Ludowej.

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

W omawianym okresie sprawozdawczym nietypowym zdarzeniem, niezależnym od Emitenta a mającym wpływ na wyniki działalności gospodarczej miały skutki ogłoszonego stanu pandemii koronawirusa.

Przeprowadzona przez Spółkę analiza wskazuje, że pandemia koronawirusa (choroby COVID-19) nie wpłynęła negatywnie na sprzedaż produktów Spółki, a tym samym na sytuację finansową i wyniki finansowe Emitenta oraz Grupy. Z uwagi na fakt, że Emitent prowadzi sprzedaż produktów za pomocą platform dystrybucji cyfrowej, wszelkie restrykcje dotyczące prowadzenia sprzedaży w sklepach stacjonarnych, czy przemieszczania się, nie wpłynęły na spadek sprzedaży prowadzonej przez Emitenta w głównych kanałach dystrybucyjnych. Zdaniem Spółki, stosowanie się do zaleceń władz publicznych może wpłynąć pozytywnie na sprzedaż produktów Emitenta jako mieszczących się w kategorii rozrywki dostępnej cyfrowo (zdalnie). W Spółce wprowadzono również system pracy zdalnej obejmujący wszystkich pracowników i współpracowników Emitenta. Specyfika działalności Emitenta pozwala na wprowadzenie takiego systemu pracy bez znaczącego wpływu na jej efektywność. Emitent zapewnia ciągłość pracy wszystkich systemów informatycznych, a założone przed pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) terminy realizacji projektów nie są zagrożone.

Spółka nie identyfikuje możliwego wpływu koronawirusa (choroby COVID-19) na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że Spółka stale monitoruje sytuację związaną z pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) i analizuje jej wpływ na działalność Emitenta oraz Grupy.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

VI. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe ULTIMATE GAMES S.A.

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	I kwartał od 01.01.2021 do 31.03.2021 PLN`000	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020 PLN`000	I kwartał od 01.01.2021 do 31.03.2021 EUR`000	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020 EUR`000
	Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	4 875	2 156	1 066
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 505	1 145	329	261
EBITDA*	1 528	1 151	334	262
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	5 170	1 422	1 131	323
Zysk (strata) netto	4 189	1 261	916	287
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 216	243	266	55
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	3 105	250	679	57
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto – razem	4 321	493	945	112
Liczba akcji	5 230 000	5 230 000	1 066	5 230 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,80	0,24	329	0,05
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	5,33	1,91	334	0,42
	Na dzień 31 marca 2021 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN`000	Na dzień 31 marca 2021 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2020 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	30 878	25 411	6 626	5 506
Aktywa trwałe	3 599	2 678	772	580
Aktywa obrotowe	27 279	22 733	5 853	4 926
Kapitał własny	27 859	23 257	5 978	5 040
Zobowiązania długoterminowe	611	627	131	136
Zobowiązania krótkoterminowe	2 408	1 527	517	331

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2021 i 2020 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 marca 2021 r. – 4,6603 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2020 r. – 4,6148 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 31 marca 2021 r. – 4,5721 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 marca 2020 r. – 4,3963 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I kwartał od 01.01.2021 do 31.03.2021 PLN`000	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020 PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	5 370	2 663
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	4 875	2 156
Zmiana stanu produktów	486	492
Pozostałe przychody	9	15
Koszty działalności operacyjnej	3 865	1 518
Amortyzacja	23	6
Usługi obce	3 601	1 266
Wynagrodzenia	193	219
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	12	4
Pozostałe koszty	35	23
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 505	1 145
Przychody finansowe	3 563	247
Koszty finansowe	16	2
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	118	31
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	5 170	1 422
Podatek dochodowy	981	162
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	4 189	1 261
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	4 189	1 261
Inne całkowite dochody		
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	510	-
Podatek odroczone od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(97)	-
Całkowite dochody ogółem	4 602	1 261
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)	0,80	0,24
Zwykły	0,80	0,24
Rozwodniony	0,80	0,24

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	3 599	2 678
Wartości niematerialne	122	141
Wartość firmy	89	-
Rzeczowe aktywa trwałe	86	91
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	2 718	1 894
Inwestycje w jednostkach zależnych	240	240
Aktywa finansowe	313	313
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	31	-
Aktywa obrotowe	27 279	22 733
Zapasy	3 748	3 261
Należności z tytułu dostaw i usług	2 013	1 952
Należności pozostałe	350	720
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	21 116	16 795
Pozostałe aktywa	52	5
Aktywa razem	30 878	25 411

PASywa	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Kapitał własny	27 859	23 257
Kapitał akcyjny	523	523
Kapitał zapasowy	5 686	5 686
Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	803	390
Zyski zatrzymane	20 848	16 658
- w tym zysk (strata) netto	4 189	16 673
Zobowiązanie długoterminowe	611	627
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	611	627
Zobowiązania krótkoterminowe	2 408	1 527
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 836	104
Zobowiązania pozostałe	131	269
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	342	228
Bierne rozliczenia międzyokresowe	99	84
Pasywa razem	30 878	25 411

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2021 roku – 31 marca 2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	523	5 686	390	16 658	23 257
Całkowite dochody:	-	-	-	4 189	4 189
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	4 189	4 189
Transakcje z właścicielami:	-	-	413	-	413
Inne całkowite dochody	-	-	413	-	413
Podział wyniku roku ubiegłego	-	-	-	-	-
Stan na 31 marca 2021 roku	523	5 686	803	20 848	27 859

1 stycznia – 31 marca 2020 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	523	3 535	4 228	8 268
Całkowite dochody:	-	-	1 261	1 259
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	1 261	1 259
Transakcje z właścicielami:	-	-	-	-
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-
Koszty emisji akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego	-	-	-	-
Stan na 31 marca 2020 roku	523	3 535	5 488	9 547

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I kwartał od 01.01.2021 do 31.03.2021 PLN'000	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020 PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	5 170	1 422
Korekty	(3 664)	(272)
Amortyzacja	23	6
Odsetki i udziały w zyskach	-	(4)
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(26)	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(3 544)	(242)
Wynik jednostek stowarzyszonych	(118)	(31)
Zmiana w kapitale obrotowym	721	(576)
Zmiana stanu zapasów	(487)	(485)
Zmiana stanu należności	309	281
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	900	(372)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	2 227	574
Podatek dochodowy zapłacony	(1 011)	(331)
Inne korekty	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 216	243
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
I. Wpływy	3 801	250
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	2 297	250
Zbycie udziałów w jednostkach powiązanych	1 217	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	287	-
Otrzymane dywidendy i odsetki	-	-
II. Wydatki	696	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	676	-
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	-	-
Udzielone pożyczki	20	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	3 105	250
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
I. Wpływy	-	-
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	-	-
II. Wydatki	-	-
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	4 321	493
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH	4 321	493
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	16 795	4 176
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	21 116	4 669
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. VI raportu

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 31 marca 2021 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym sprawozdaniu finansowym.

7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2021 r. nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2021 r. nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

9. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego ULTIMATE GAMES S.A.

Zdaniem Zarządu Emitenta wszystkie istotne informacje objaśniające dotyczące Emitenta zostały przedstawione w części VI raportu oraz w wybranych informacjach objaśniających i informacji dodatkowej do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej Ultimate Games S.A. za I kwartał 2021 roku.

VII. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Spółki oświadcza, iż śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Ultimate Games S.A. za I kwartał 2021 roku, jak i dane porównywalne, zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 31 marca 2021 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Ultimate Games S.A. za I kwartał 2021 roku odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania kwartalnego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

Podczas sporządzania śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za I kwartał 2021 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w sprawozdaniu finansowym za rok 2020 i należy te dane czytać łącznie, za wyjątkiem zmian, które weszły w życie pomiędzy datami sporządzenia poszczególnych sprawozdań.

.....
Mateusz Łukasz Zawadzki

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 13 maja 2021 roku