



# **RAPORT PÓŁROCZNY GRUPY KAPITAŁOWEJ ULTIMATE GAMES S.A.**

**Zawierający skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. za I półrocze 2021 roku sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej**

**oraz skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe spółki Ultimate Games S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2021 roku sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej**

**Warszawa, dnia 23 września 2021 roku**

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 .....	8
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. za I półrocze 2021 roku .....	9
1.	Informacje ogólne o Jednostce dominującej .....	9
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej .....	10
1.2.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A. ....	11
1.3.	Podstawowa działalność Jednostki .....	15
1.4.	Wartość firmy .....	15
2.	Przyjęte zasady rachunkowości .....	15
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza .....	15
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego .....	15
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności .....	16
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów .....	16
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego .....	17
2.6.	Założenie kontynuacji działalności .....	17
3.	Segmenty operacyjne .....	17
4.	Informacje geograficzne .....	17
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym .....	18
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. ....	18
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 .....	19
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 .....	19
10.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych .....	19
11.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje .....	19
12.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny .....	19
13.	Instrumenty finansowe .....	19
13.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej .....	20
13.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia .....	20
14.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu .....	20
15.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu .....	20
16.	Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji .....	20
17.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	20
18.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych .....	21
19.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych .....	21
20.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów .....	21
21.	Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego .....	21
22.	Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi .....	22

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

23. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego .....	23
24. 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. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych .....	24
2. Zapasy.....	24
V. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe ULTIMATE GAMES S.A.....	25
1. Wybrane dane finansowe .....	25
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	26
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	27
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	28
5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	29
6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. V raportu.....	30
7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości .....	30
8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych .....	30
9. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego ULTIMATE GAMES S.A. ....	30
10. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności.....	30
VI. Sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A.....	31
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.....	31
2. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych .....	33
3. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu okresowego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego .....	33
4. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu okresowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób .....	34
5. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.....	34
6. 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.....	34
7. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Grupę .....	34
8. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe, wraz ze wskazaniem ich wartości, przy czym informacje dotyczące poszczególnych transakcji mogą być zgrupowane według rodzaju, z wyjątkiem przypadku, gdy informacje na temat poszczególnych transakcji są niezbędne do zrozumienia ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy emitenta .....	35
9. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego.....	35
10. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez Grupę wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału .....	38
11. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących .....	39
12. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe.....	39
13. Oświadczenie Zarządu .....	40

**Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.**

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

**I. Wybrane dane finansowe**

WYBRANE DANE FINANSOWE	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 PLN`000	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020 PLN`000	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 EUR`000	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020 EUR`000
	Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	11 765	6 551	2 587
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 977	3 842	875	865
EBITDA*	4 039	3 861	888	869
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	5 498	5 465	1 209	1 230
Zysk (strata) netto	4 332	4 406	953	992
przypadający na jednostkę dominującą	4 411	4 410	970	993
przypadający na udziały niedające kontroli	(80)	(3)	(18)	(1)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 002	509	220	115
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	3 673	1 443	808	325
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(9 274)	120	(2 040)	27
Przepływy pieniężne netto – razem	(4 600)	2 072	(1 012)	467
Liczba akcji**	5 230 000	5 230 000	5 230 000	5 230 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,83	0,84	0,18	0,19
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	8,84	2,06	1,94	0,46
	<b>Na dzień 30 czerwca 2021 PLN`000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2020 PLN`000</b>	<b>Na dzień 30 czerwca 2021 EUR`000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2020 EUR`000</b>
Aktywa / Pasywa razem	53 088	55 624	11 743	12 053
Aktywa trwałe	28 963	28 084	6 407	6 086
Aktywa obrotowe	24 124	27 540	5 336	5 968
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom emitenta	42 991	45 985	9 510	9 965
Kapitał mniejszości	3 222	2 605	713	565
Zobowiązania długoterminowe	5 609	5 498	1 241	1 191
Zobowiązania krótkoterminowe	1 266	1 536	280	333

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2021 i 2020 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2021 r. – 4,5208 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 30 czerwca 2021 r. – 4,5472 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 r. – 4,4413 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 półrocze 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 półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2020 do 30.06.2020
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Działalność kontynuowana</b>				
<b>Przychody</b>	<b>12 838</b>	<b>7 425</b>	<b>7 277</b>	<b>4 761</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	11 765	6 551	6 868	4 395
Zmiana stanu produktów	997	862	342	370
Pozostałe przychody	76	11	67	(4)
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>8 861</b>	<b>3 583</b>	<b>4 735</b>	<b>2 065</b>
Amortyzacja	62	19	39	13
Usługi obce	7 772	2 969	4 039	1 703
Wynagrodzenia	557	554	276	335
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	28	9	16	5
Pozostałe koszty	442	31	366	8
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>3 977</b>	<b>3 842</b>	<b>2 542</b>	<b>2 697</b>
Przychody finansowe	1 520	1 466	(20)	1 219
Koszty finansowe	105	19	89	18
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	105	176	(12)	144
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>5 498</b>	<b>5 465</b>	<b>2 421</b>	<b>4 042</b>
Podatek dochodowy	1 166	1 058	570	897
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>4 332</b>	<b>4 406</b>	<b>1 852</b>	<b>3 146</b>
<b>Działalność zaniechana</b>				
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>		-		
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>4 332</b>	<b>4 406</b>	<b>1 852</b>	<b>3 146</b>
przypisany jednostce dominującej	4 411	4 410	1 894	3 146
przypisany udziałom niedającym kontroli	(80)	(3)	(43)	-
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>1 005</b>	<b>62</b>	<b>593</b>	-
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	1 241	77	732	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(236)	(15)	(139)	-
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>5 337</b>	<b>4 468</b>	<b>2 444</b>	<b>3 146</b>
Jednostkę dominującą	5 417	4 472	2 487	3 146
Udziały niedające kontroli	(80)	(3)	(43)	-
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>				
Zwykły	0,84	0,84	0,36	0,60
Rozwodniony	0,84	0,84	0,36	0,60

**Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 30 czerwca 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>28 963</b>	<b>28 084</b>
Wartości niematerialne	104	141
Wartość firmy	101	-
Rzeczowe aktywa trwałe	122	91
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	28 328	27 539
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	-	313
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	308	-
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>24 124</b>	<b>27 540</b>
Zapasy	4 336	3 524
Należności z tytułu dostaw i usług	2 450	1 981
Należności pozostałe	732	768
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	16 359	20 958
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	221	-
Pozostałe aktywa	26	309
<b>Aktywa razem</b>	<b>53 088</b>	<b>55 624</b>

PASywa	Na dzień 30 czerwca 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>46 212</b>	<b>48 590</b>
<b>Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej</b>	<b>42 991</b>	<b>45 985</b>
Kapitał akcyjny	523	523
Kapitał zapasowy	11 898	5 686
Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	8 767	6 718
Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	1 396	390
Zyski zatrzymane	20 407	32 668
- w tym zysk (strata) netto	4 411	32 682
<b>Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli</b>	<b>3 222</b>	<b>2 605</b>
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>5 609</b>	<b>5 498</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	5 609	5 498
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>1 266</b>	<b>1 536</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 024	951
Zobowiązania pozostałe	33	272
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	125	229
Bierne rozliczenia międzyokresowe	84	84
<b>Pasywa razem</b>	<b>53 088</b>	<b>55 624</b>

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 – 30 czerwca  
2021 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niebędących kontrolą	Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	Zyski zatrzymane	Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	Kapitał własny przypadający udziałom niebędącym kontrolą	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	523	5 686	6 718	390	32 668	45 985	2 605	48 590
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	-	4 411	4 411	(80)	4 332
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	-	4 411	4 411	(80)	4 332
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	-	2 049	1 005	(10 460)	(7 406)	696	(6 710)
Nabycie/sprzedaż akcji jednostki zależnej	-	-	1 711	-	-	1 711	118	1 829
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	337	-	-	337	559	896
Inne całkowite dochody	-	-	-	1 005	-	1 005	-	1 005
Objęcie/Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	20	20
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	(10 460)	(10 460)	-	(10 460)
<b>Podział wyniku roku ubiegłego:</b>	-	6 213	-	-	(6 213)	-	-	-
Stan na 30 czerwca 2021 roku	523	11 898	8 767	1 396	20 407	42 991	3 222	46 212

1 stycznia – 30 czerwca 2020 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	Zyski zatrzymane	Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	Kapitał własny przypadający udziałom niebędącym kontrolą	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	523	3 535	-	4 228	8 286	-	8 286
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	4 410	4 410	(3)	4 406
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	4 410	4 410	(3)	4 406
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	-	62	(2 092)	(2 030)	120	(1 910)
Nabycie/sprzedaż akcji jednostki zależnej	-	-	-	-	-	120	-
Zmiana udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	-	-	62	-	62	-	62
Wypłata dywidendy	-	-	-	(2 092)	(2 092)	-	(2 092)
<b>Podział wyniku roku ubiegłego:</b>	-	2 150	-	(2 150)	-	-	-
Stan na 30 czerwca 2020 roku	523	5 686	62	4 395	10 666	117	10 783

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2019 do 30.06.2020
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>				
Zysk / strata brutto	5 498	5 465	2 421	4 042
Korekty	(1 465)	(1 593)	174	(1 321)
Amortyzacja	62	19	39	13
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(16)	30	8	30
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	(13)	-	(9)
Zmiana stanu rezerw	22	-	22	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(1 520)	(1 452)	-	(1 210)
Wynik jednostek stowarzyszonych	(105)	(176)	12	(144)
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	92	-	92	-
<b>Zmiana w kapitale obrotowym</b>	<b>(1 304)</b>	<b>(2 539)</b>	<b>(1 863)</b>	<b>(1 963)</b>
Zmiana stanu zapasów	(812)	(862)	(155)	(377)
Zmiana stanu należności	(297)	(1 610)	(598)	(1 891)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(195)	(67)	(1 110)	305
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>2 729</b>	<b>1 333</b>	<b>732</b>	<b>758</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(1 727)	(823)	(716)	(492)
Odsetki zapłacone	-	(1)	-	(1)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>1 002</b>	<b>509</b>	<b>16</b>	<b>265</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>5 067</b>	<b>1 563</b>	<b>1 267</b>	<b>1 314</b>
Zbycie udziałów w jednostkach zależnych	1 979	600	762	600
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	2 559	-	262	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	287	904	-	655
Splata pożyczek udzielonych pozostałym jednostkom	-	14	-	14
Otrzymane dywidendy	243	45	243	45
<b>II. Wydatki</b>	<b>1 395</b>	<b>120</b>	<b>720</b>	<b>120</b>
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	56	-	56	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	1 098	-	424	-
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	240	120	240	120
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>3 673</b>	<b>1 443</b>	<b>546</b>	<b>1 194</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>1 186</b>	<b>120</b>	<b>1 186</b>	<b>120</b>
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	1 186	120	1 186	120
<b>II. Wydatki</b>	<b>10 460</b>	<b>-</b>	<b>10 460</b>	<b>-</b>
Dywidenda na rzecz akcjonariuszy	10 460	-	10 460	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>(9 274)</b>	<b>120</b>	<b>(9 274)</b>	<b>120</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>(4 600)</b>	<b>2 072</b>	<b>(8 711)</b>	<b>1 579</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>(4 600)</b>	<b>2 072</b>	<b>(8 711)</b>	<b>1 579</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>20 958</b>	<b>4 176</b>	<b>25 070</b>	<b>4 669</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM</b>	<b>16 359</b>	<b>6 248</b>	<b>16 359</b>	<b>6 248</b>



## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

- o ograniczonej możliwości dysponowania

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

#### 1. Informacje ogólne o Jednostce 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 symbol 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 30 czerwca 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 30 czerwca 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%
<b>RAZEM:</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>

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

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 półrocze 2021 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

PlayWay S.A.	2 400 000	45,89%	2 400 000	45,89%
Mateusz Zawadzki	380 000	7,27%	380 000	7,27%
Pozostali	2 450 000	46,84%	2 450 000	46,84%
<b>RAZEM:</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>	<b>5 230 000</b>	<b>100%</b>

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy i na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu wynosiła 523 000,00 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 30 czerwca 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	
			30.06.2021	31.12.2020
3T Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,43%	60,00%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	47,07%	51,38%
Kapi Kapi Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	49,00%	-
Ultimate Games Mobile S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,00%	-

Emitent, pomimo zmniejszenia do poziomu poniżej 50% udziału posiadanego w spółkach należących do Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A., w szczególności w 3T Games sp. z o.o., Games Box S.A., Kapi Kapi Games sp. z o.o. oraz Ultimate Games Mobile S.A., a także utraty statusu jednostki dominującej w ww. spółkach postanowił kontynuować konsolidację podmiotów wymienionych powyżej.

Na decyzję Emitenta miała wpływ analiza stanu faktycznego dotyczącego Grupy oraz regulacji wynikających w szczególności z MSSF 10, w oparciu o które Emitent uznał, że z uwagi na prawa głosu posiadane przez Spółkę, w tym w kontekście rozproszenia pozostałego akcjonariatu konsolidowanych podmiotów, a także okoliczności związane ze ścisłą współpracą z Emitentem, zasadne będzie kontynuowanie konsolidacji.

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2021	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%

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

100 Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	41,00%	48,00%
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	33,31%	31,47%
Demolish Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	38,26%	49,42%
Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,58%	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 30 czerwca 2021 roku Jednostka wchodziła w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą PlayWay S.A. W skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. na dzień bilansowy wchodziły następujące spółki zależne, konsolidowane metodą pełną:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2021	31.12.2020
Ultimate Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3T Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,43%	60,00%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	48,92%	51,38%
Kapi Kapi Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	nd
Ultimate Games Mobile S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35%	nd
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,88%	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.) <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,48%	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. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,00%	52,00%
MOTION SPIRIT sp. z o.o. (d. MANUALLY sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	58,00%	58,00%
Aurora Studio sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	nd

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

(d. Furia Investment sp. z o.o.)<sup>3</sup>

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	67,73%	72,64%
Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,29%	70,00%
Beast Games S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,00%	59,00%
Gameboom VR S.A. (d. Gameboom VR sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,82%	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	57,58%	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. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,36%	65,00%
Monuments Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	100,00%	100,00%
Tomorrow Games sp. z o.o. w organizacji <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	97,00%	-
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. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	72,50%	72,50%
Glivi Games S.A. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Out of Ordinary sp. z o.o. w organizacji <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	95,50%	-
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%
CYBER GAMES S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	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%
SOLIDGAMES sp. z o.o. (d. 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)

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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)

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2021	31.12.2020
UF Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
Ultimate VR sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,00%	39,00%
100 Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,50%	48,00%
GOLDEN EGGS STUDIO sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00%	35,00%
ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,31%	31,47%
Demolish Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	38,26%	44,98%
Manager Games S.A. (d. GT GOLD S.A.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,58%	43,77%
Ultimate Games Marketing S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,00%	nd
Grande Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	43,00%	nd
G11 S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,00%	nd
NPC Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00%	nd
Ultimate Licensing sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	nd
Pixels Interactive sp. z o.o. (d. K202 sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,23%	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. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
TRUE GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,00%	76,00%
MILL GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	50,00%
MD GAMES S.A. (d. MD GAMES sp. z o.o.) <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,04%	37,04%
Pixel Crow sp. z o.o. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,13%	52,13%
ROAD STUDIO S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	58,17%	72,45%
MOVIE GAMES MOBILE S. A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	75,66%	85,50%
Image Games S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	-
CreativeForge Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
G-Devs sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,67%	78,82%
Maximus Games sp. z o.o. (d. KG LIV sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,81%	78,00%
Gambit Games Studio sp. z o.o. (d. KG XCVIII sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	75,75%	78,00%
SlavGames sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,67%	73,79%
ANCIENT GAMES S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,22%	70,00%
GARLIC JAM S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,00%	28,00%
NPC GAMES S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	nd
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%

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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%
Mobile Fabric S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	61,83%	61,83%
VRFabric S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,54%	51,54%
GR GAMES S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	19,00%	-
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	44,95%	47,95%
Live Motion Games S.A.	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 S.A. (d. "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. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,43%	35,00%
Evor Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,88%	35,00%
Actum Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	71,43%	nd
Play2Chill S.A. (d. Play2Chill sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,02%	44,02%
FROGVILLE GAMES sp. z o.o. <sup>11</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	-
Titan Gamez sp. z o.o. (d.: Mobil Titans sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	43,47%	43,47%
IGNIBIT S.A. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,77%	24%
Purple Frog sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,50%	24,50%
IGNIBIT S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,64%	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. <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,00%	34,00%
Hyper Studio sp. z o.o. <sup>5</sup>	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. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,33%	35,00%
Evor Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,82%	35,00%
Woodland Games S.A. (d.: Woodland Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,43%	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. <sup>9</sup>	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%
G11 S.A. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	nd
3R Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,73%	32,73%
Grande Games S.A. <sup>10</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,00%	nd

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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.)

11 spółka stowarzyszona z Play2Chill S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Play2Chill S.A.)

### 1.3. Podstawowa działalność Jednostki

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%	(2)	12	-
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 23 września 2021 roku.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

### 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 30 czerwca 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.

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

Sporządzając skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za 6 miesięcy 2021 roku Grupa stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2020, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2021 roku:

- Zmiany do MSSF 9, MSR 39 i MSSF 7, MSSF 4 oraz MSSF 16 „Reforma IBOR – faza II”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się od 1 stycznia 2021 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe – odroczenie MSSF 9”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 roku lub po tej dacie.
- Propozycja zmian do MSSF 16 „Leasing- zmiany wynikające z umów leasingu w związku z COVID-19”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 kwietnia 2021 roku lub po tej dacie;

W ocenie Zarządu Jednostki dominującej wdrożenie nowych standardów, nie ma istotnego wpływu na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za 6 miesięcy 2021 roku na dzień jego sporządzenia.

Grupa nie skorzystała z możliwości wcześniejszego zastosowania standardów i zmian do standardów zatwierdzonych przez Unię Europejską, które można zastosować dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2021 roku:

- Zmiany do:
  - MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć”
  - MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe”
  - MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe”
  - Roczne zmiany do standardów 2018-2020

zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie, MSSF/MSR 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, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 31 grudnia 2020 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych – klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,



## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

- Zmiany do MSR 8 „Polityka rachunkowości. Zmiany w szacunkach i błędach rachunkowych: definicja szacunków rachunkowych”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;
- Zmiany do MSR 12 Podatek dochodowy „Aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego wynikające z pojedynczej transakcji”, niezatwierdzony w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;
- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, niezatwierdzony w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,

Zarząd Jednostki dominującej jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy.

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2021 roku i obejmuje okres 6 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 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 30 czerwca 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 jednostkowym 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 osiąganych 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. 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.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

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

Produkty i usługi	01.01.2021 – 30.06.2021	01.01.2020 – 30.06.2020
<u>Segment gier na PC</u> - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	3 328	2 393
<u>Segment gier mobilnych</u> – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych	524	369
<u>Sprzedaż gier na konsole (Nintendo, Xbox)</u>	7 913	3 789
<b>Razem</b>	<b>11 765</b>	<b>6 551</b>

#### Ujęcie ilościowe (TOP 5):

Sprzedaż w sklepie STEAM (gry PC) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2021 – 30.06.2021 r.:

1. Ultimate Fishing Simulator – 32.087;
2. Castle Flipper – 19.653;
3. Fishing Adventure – 14.452;
4. Ultimate Fishing Simulator VR – 11.929;
5. Ultimate Fishing Simulator - Thailand DLC – 11.603.

Sprzedaż w sklepie Nintendo E-Shop – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2021 – 30.06.2021 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. House Flipper – 44.804;
2. Car Mechanic Pocket Edition – 6.184;
3. Pet Care – 5.377;
4. Ultra Off-Road 2019 - Alaska – 3.710;
5. Vampire's Fall Origins - 2.921.

Instalacje gier mobilnych w sztukach w sklepie Google Play w okresie 1.01.2021 – 30.06.2021 r.

1. Ultimate Fishing Simulator – 522.000;
2. Professional Fishing – 283.566.

Sprzedaż w sklepie Microsoft Store (konsola Xbox One) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2021 – 30.06.2021 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. CMS Classic - 4.662;
2. Demolish & Build – 2.886;
3. Vampire's Fall Origins – 2.447;
4. Oneiros – 2.105;
5. Car Demolish Clicker – 1.442.

### 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.

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

### 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 półroczu 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 półroczu 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 półroczu 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

Stosownie do uchwały nr 9 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 31 maja 2021 dokonano wypłaty dywidendy według następujących zasad:

- 1) w podziale zysku uczestniczyły wszystkie akcje Spółki, tj. 5.230.000 akcji zwykłych na okaziciela;
- 2) na każdą akcję przysługiwała dywidenda w wysokości 2,00 zł;
- 3) łączna kwota dywidendy wyniosła 10.460.000,00 zł;
- 4) dzień dywidendy ustalono na 10 czerwca 2021 roku;
- 5) termin wypłaty dywidendy ustalono na 21 czerwca 2021 roku.

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

W dniu 23.07.2021 r. Spółka zawarła umowę z Hyper Studio sp. z o.o. na port i wydanie gry QB Planets.

W dniu 24.08.2021 r. Emitent, w następstwie zawarcia dwóch umów cywilnoprawnych, dokonał zbycia akcji Falcon Games S.A., w taki sposób, iż nie posiada już żadnych akcji i głosów we wskazanej spółce.

W dniu 14.09.2021 r. spółka zależna Emitenta – 3T Games sp. z o.o. zawarła umowę licencyjną z Rößler Waffen GmbH z siedzibą w Austrii. Umowa dotyczy umieszczenia produktów licencjodawcy w grze Ultimate Hunting, m.in. sztucerów powtarzalnych (broni) produkowanej przez licencjodawcę. W ramach umowy obie strony będą wspierać się marketingowo podczas ważnych wydarzeń.

### 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.

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

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 30 czerwca 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 30 czerwca 2021 roku i 31 grudnia 2020 roku Jednostka dominująca nie posiadała instrumentów finansowych wycenionych w wartości godziwej.

Na dzień 30 czerwca 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

Grupa nie posiada instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

## 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 dokonała odpisu aktualizującego wartość zapasów w kwocie 248 tys. zł. Zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania w przypadku pozostałych zapasów była wyższa od kosztów wytworzenia gier i nie zachodziła konieczność dokonywania dalszych odpisów aktualizujących. 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. 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.

## 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. Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji

Nie dotyczy Grupy.

## 17. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

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

## **Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.**

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

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

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

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

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

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

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

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

Grupa na dzień 30 czerwca 2021 roku nie była stroną żadnych umów kredytowych lub pożyczkowych.

Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 30 czerwca 2021 roku.

**Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.**

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

**22. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi**

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 roku miały miejsce następujące transakcje ze spółkami stowarzyszonymi, dotyczące usług deweloperskich i wydawnictwem gier:

	PlayWay S.A.	Ultimate Games S.A.	Console Way S.A.	Frozen District sp. z o.o.	Ultimate VR Sp. z o.o.	Sonka S.A.	Manager Games S.A.	UF Games S.A.
PlayWay S.A.	X							
Ultimate Game S.A.	524	X	227	109	215	4	-	47
Big Cheese Studio S.A.		506						
Console Labs S.A.		54						
Frozen District sp. z o.o.		1 388						
100 Games sp. z o.o.		90						
3T Games sp. z o.o.		52						
ConsoleWay S.A.		267						
Demolish Games S.A.		63						
Manager Games S.A.		2						
Ultimate Games Marketing S.A.		22						
Ultimate VR sp. z o.o.		125						
Pentacle S.A.		2						
Total Games sp. z o.o.		2						
Degenerals S.A.		5						
Dev4play sp. z o.o.		75						
UF Games S.A.		404						
Baked Games S.A.		6						
Pyramid Games S.A.		7						
Iron Wolf S.A.		11						

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 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)
<b>ZARZĄD</b>			
1	Mateusz Łukasz Zawadzki	Prezes Zarządu	30.000,00
<b>RADA NADZORCZA (w tym Komitet Audytu)</b>			
1	Marek Parzyński	Przewodniczący Rady Nadzorczej Członek Komitetu Audytu	5.400,00
2	Renata Jędrzejczyk	Członek Rady Nadzorczej Przewodnicząca Komitetu Audytu	6.000,00
3	Janusz Mieloszyk	Członek Rady Nadzorczej	2.400,00
4	Krzysztof Kostowski	Członek Rady Nadzorczej	2.400,00
5	Grzegorz Arkadiusz Czarnecki	Członek Rady Nadzorczej Członek Komitetu Audytu	4.200,00

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

Nie wystąpiły.

### 24. 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 półrocze 2021 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### IV. Wybrane dane objaśniające

#### 1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

##### Wykaz jednostek stowarzyszonych na dzień 30 czerwca 2021 roku

Nazwa	BO	Zakup / sprzedaż	Wynik za 2021	% 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)	198	22,00%	1 779	-	44	-	82	306
UF Games S.A.	967	-	537	32,04%	2 577	-	172	243	(70)	826
100 Games sp. z o.o.	269	(15)	34	40,50%	1 224	-	-	-	(42)	212
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	8 810	300	123	33,31%	2 905	-	37	-	303	9 451
Demolish Games S.A.	7 084	(924)	(84)	38,26%	2 834	-	(32)	-	137	6 265
Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	9 937	-	(120)	44,58%	1 632	-	(53)	-	14	9 898
Golden Eggs Studio sp. z o.o.	206	100	(27)	35,00%	1 460	-	(9)	-	214	511
Ultimate Licensing sp. z o.o.	-	250	(42)	40,00%	360	89	(17)	-	-	144
NPC Games S.A.	-	35	(17)	35,00%	499	-	(6)	-	146	175
G11 S.A.	-	34	(10)	34,00%	585	-	(3)	-	168	199
Grande Games S.A.	-	43	(11)	43,00%	591	-	(5)	-	216	254
Ultimate Games Marketing S.A.	-	37	(60)	37,00%	235	-	(22)	-	72	87
<b>RAZEM</b>	<b>27 539</b>	<b>(225)</b>				<b>89</b>	<b>105</b>	<b>243</b>	<b>1 241</b>	<b>28 328</b>

#### 2. Zapasy

##### Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
półprodukty i produkcja w toku	4 121	3 297
produkty gotowe	215	227
<b>RAZEM</b>	<b>4 336</b>	<b>3 524</b>

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

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

W przypadku produkcji w toku 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 II kwartale 2021 r. Grupa dokonała odpisów aktualizujących wartość zapasów w łącznej kwocie 248 tys. zł, dotyczących projektów których Zarząd jednostki dominującej nie zamierzał kontynuować. Zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania w przypadku pozostałych zapasów 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 półrocze 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, planowana sprzedaż poszczególnych tytułów pokryje w całości koszty wytworzenia gier komputerowych.

Zapasy nie stanowiły zabezpieczeń zobowiązań.

### V. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe ULTIMATE GAMES S.A.

#### 1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	11 696	6 551	2 572	1 475
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4 200	3 850	924	867
EBITDA*	4 247	3 869	934	871
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	8 540	5 473	1 878	1 232
Zysk (strata) netto	6 978	4 414	1 535	994
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 654	531	364	120
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	3 708	1 263	815	284
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(10 460)	-	(2 300)	-
Przepływy pieniężne netto – razem	(5 099)	1 795	(1 121)	404
Liczba akcji	5 230 000	5 230 000	5 230 000	5 230 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	1,33	0,84	0,29	0,19
Wartość księgową na jedną akcję (w zł /EUR )	3,97	2,04	0,87	0,46
	<b>Na dzień 30 czerwca 2021 PLN`000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2020 PLN`000</b>	<b>Na dzień 30 czerwca 2021 EUR`000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2020 EUR`000</b>
Aktywa / Pasywa razem	22 943	25 411	5 075	5 506
Aktywa trwałe	4 360	2 678	964	580
Aktywa obrotowe	18 583	22 733	4 111	4 926
Kapitał własny	20 781	23 257	4 597	5 040
Zobowiązania długoterminowe	912	627	202	136
Zobowiązania krótkoterminowe	1 251	1 527	276	331

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2021 i 2020 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2021 r. – 4,5208 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 30 czerwca 2021 r. – 4,5472 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 r. – 4,4413 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 półrocze 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	6 miesięcy	6 miesięcy	II kwartał	II kwartał
	od 01.01.2021 do 30.06.2021	od 01.01.2020 do 30.06.2020	od 01.04.2021 do 30.06.2021	od 01.04.2020 do 30.06.2020
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b><i>Działalność kontynuowana</i></b>				
<b>Przychody</b>	<b>12 386</b>	<b>7 408</b>	<b>7 016</b>	<b>4 745</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	11 696	6 551	6 820	4 395
Zmiana stanu produktów	681	846	195	354
Pozostałe przychody	9	11	-	(4)
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>8 185</b>	<b>3 558</b>	<b>4 320</b>	<b>2 040</b>
Amortyzacja	47	19	23	13
Usługi obce	7 390	2 966	3 790	1 700
Wynagrodzenia	368	535	175	316
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	28	9	16	5
Pozostałe koszty	352	29	317	6
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>4 200</b>	<b>3 850</b>	<b>2 696</b>	<b>2 704</b>
Przychody finansowe	4 337	1 466	774	1 219
Koszty finansowe	103	19	88	17
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	105	176	(12)	144
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>8 540</b>	<b>5 473</b>	<b>3 370</b>	<b>4 050</b>
Podatek dochodowy	1 561	1 058	581	897
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>6 978</b>	<b>4 414</b>	<b>2 789</b>	<b>3 154</b>
<b><i>Działalność zaniechana</i></b>				
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>6 978</b>	<b>4 414</b>	<b>2 789</b>	<b>3 154</b>
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>1 005</b>	<b>62</b>	<b>593</b>	<b>62</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	1 241	77	732	77
Podatek odroczone od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(236)	(15)	(139)	(15)
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>7 983</b>	<b>4 476</b>	<b>3 382</b>	<b>3 216</b>
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>				
Zwykły	1,33	0,84	0,53	0,60
Rozwodniony	1,33	0,84	0,53	0,60

**Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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
	30 czerwca 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>4 360</b>	<b>2 678</b>
Wartości niematerialne	104	141
Wartość firmy	89	-
Rzeczowe aktywa trwałe	82	91
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	3 594	1 894
Inwestycje w jednostkach zależnych	406	240
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	-	313
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	85	-
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>18 583</b>	<b>22 733</b>
Zapasy	3 694	3 261
Należności z tytułu dostaw i usług	2 447	1 952
Należności pozostałe	481	720
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	11 697	16 795
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	241	-
Pozostałe aktywa	23	5
<b>Aktywa razem</b>	<b>22 943</b>	<b>25 411</b>
PASywa	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
<b>Kapitał własny</b>	<b>20 781</b>	<b>23 257</b>
Kapitał akcyjny	523	523
Kapitał zapasowy	11 898	5 686
Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	1 396	390
Zyski zatrzymane	6 964	16 658
- w tym zysk (strata) netto	6 978	16 673
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>912</b>	<b>627</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	912	627
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>1 251</b>	<b>1 527</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 015	104
Zobowiązania pozostałe	26	269
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	125	228
Bierne rozliczenia międzyokresowe	84	84
<b>Pasywa razem</b>	<b>22 943</b>	<b>25 411</b>

**Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 - 30 czerwca 2021 roku**

<b>JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał podstawowy</b>	<b>Kapitał zapasowy</b>	<b>Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
<b>Stan na 1 stycznia 2021 roku</b>	<b>523</b>	<b>5 686</b>	<b>390</b>	<b>16 658</b>	<b>23 257</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	<b>6 978</b>	<b>6 978</b>
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	6 978	6 978
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	<b>6 213</b>	<b>1 005</b>	<b>(16 673)</b>	<b>(9 455)</b>
Zmiana udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	-	-	1 005	-	1 005
Wypłata dywidendy	-	-	-	(10 460)	(10 460)
Podział wyniku roku ubiegłego	-	<b>6 213</b>	-	<b>(6 213)</b>	-
<b>Stan na 30 czerwca 2021 roku</b>	<b>523</b>	<b>11 898</b>	<b>1 396</b>	<b>6 964</b>	<b>20 781</b>

**1 stycznia 2020 roku - 30 czerwca 2020 roku**

<b>JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał podstawowy</b>	<b>Kapitał zapasowy</b>	<b>Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
<b>Stan na 1 stycznia 2020 roku</b>	<b>523</b>	<b>3 535</b>	-	<b>4 228</b>	<b>8 286</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	<b>4 414</b>	<b>4 414</b>
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	4 414	4 414
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	<b>2 150</b>	<b>62</b>	<b>(4 242)</b>	<b>(2 030)</b>
Zmiana udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	-	-	62	-	<b>62</b>
Wypłata dywidendy przez jednostkę dominującą	-	-	-	(2 092)	(2 092)
Podział wyniku roku ubiegłego	-	<b>2 150</b>	-	<b>(2 150)</b>	-
<b>Stan na 30 czerwca 2020 roku</b>	<b>523</b>	<b>5 686</b>	<b>62</b>	<b>4 400</b>	<b>10 671</b>

**Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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	6 miesięcy od 01.01.2021 do 30.06.2021	6 miesięcy od 01.01.2020 do 30.06.2020	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2020 do 30.06.2020
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>				
<b>Zysk / strata brutto</b>	<b>8 540</b>	<b>5 473</b>	<b>3 370</b>	<b>4 050</b>
<b>Korekty</b>	<b>(4 299)</b>	<b>(1 593)</b>	<b>(634)</b>	<b>(1 321)</b>
Amortyzacja	47	19	23	13
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	92		92	
Odsetki i udziały w zyskach	-	(13)	-	(9)
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(17)	30	9	30
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(4 337)	(1 452)	(793)	(1 210)
Zmiana stanu rezerw	23		23	
Wynik jednostek stowarzyszonych	(105)	(176)	12	(144)
<b>Zmiana w kapitale obrotowym</b>	<b>(860)</b>	<b>(2 525)</b>	<b>(1 582)</b>	<b>(1 949)</b>
Zmiana stanu zapasów	(433)	(846)	54	(361)
Zmiana stanu należności	(231)	(1 610)	(539)	(1 891)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(196)	(69)	(1 096)	302
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>3 381</b>	<b>1 355</b>	<b>1 154</b>	<b>781</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(1 727)	(823)	(716)	(492)
Inne korekty	-	(1)	-	(1)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>1 654</b>	<b>531</b>	<b>438</b>	<b>288</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>5 067</b>	<b>1 563</b>	<b>1 267</b>	<b>1 314</b>
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych		-		-
Zbycie udziałów w jednostkach zależnych	1 979	600	762	600
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	2 559	904	262	655
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	287	-	-	-
Otrzymane dywidendy i odsetki	243	59	243	59
<b>II. Wydatki</b>	<b>1 360</b>	<b>300</b>	<b>664</b>	<b>300</b>
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych		-	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	1 100	-	424	-
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych	240	300	240	300
Udzielone pożyczki jednostkom powiązanym	20	-	-	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>3 708</b>	<b>1 263</b>	<b>603</b>	<b>1 014</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	-	-	-	-
<b>II. Wydatki</b>	<b>10 460</b>	<b>-</b>	<b>10 460</b>	<b>-</b>
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	10 460	-	10 460	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>(10 460)</b>	<b>-</b>	<b>(10 460)</b>	<b>-</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>(5 099)</b>	<b>1 795</b>	<b>(9 420)</b>	<b>1 301</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>(5 099)</b>	<b>1 795</b>	<b>(9 420)</b>	<b>1 301</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych		-	-	-

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>16 795</b>	<b>4 176</b>	<b>21 116</b>	<b>4 669</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM</b>	<b>11 697</b>	<b>5 971</b>	<b>11 697</b>	<b>5 971</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

### 6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. V raportu

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 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 30 czerwca 2021 r. nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

### 8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 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 V raportu oraz w wybranych informacjach objaśniających i informacji dodatkowej do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej Ultimate Games S.A. za I półrocze 2021 roku.

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

Zarząd Spółki oświadcza, iż śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Ultimate Games S.A., jak i dane porównywalne, zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2021 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Ultimate Games S.A. odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

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

Podczas sporządzania śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego 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.

## VI. Sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A.

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

### 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

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 30.06.2021 r. wynosił 49%.

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 S.A. 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 S.A. 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 S.A.;
- 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 S.A.;
- 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 S.A.;
- 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 S.A.;
- 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 S.A.

Następnie na podstawie umów sprzedaży akcji, udział Emitenta w spółce Ultimate Games Marketing S.A. uległ zmianie i na dzień 30.06.2021 r. wyniósł 37%.

Kapitał zakładowy Ultimate Games Mobile S.A. 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 S.A. 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 S.A.;

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

- 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 S.A.;
- 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 S.A.

Następnie na podstawie umów sprzedaży akcji, udział Emitenta w spółce Ultimate Games Mobile uległ zmianie i na dzień 30.06.2021 r. wyniósł 39%.

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 S.A. 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 S.A. 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 S.A.;
- 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 S.A.;
- 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 S.A.

Kapitał zakładowy G11 S.A. 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 S.A. 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 S.A.;
- 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 S.A.;
- 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 S.A.;
- 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 S.A.

Kapitał zakładowy Grande Games S.A. 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 S.A. 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 S.A.;
- 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 S.A.;
- 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 S.A.

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 dodatkowych umów w I i II kwartale 2021 r. udział Emitenta w kapitale zakładowym 3T Games sp. z o.o. wynosi 40,43%.



## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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.

Ponadto, w I półroczu 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 38,26%, w Games Box S.A. do 47,07%, w 100 Games sp. z o.o. do 41%, w Ultimate VR sp. z o.o. do 22%.

### 2. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie do 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 okresowego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 14 maja 2021 r.

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

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

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

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

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu półrocznego, tj. 23 września 2021 r.

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

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

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

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

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 14 maja 2021 r.:

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

Członkowie Rady Nadzorczej nie posiadają bezpośrednio akcji Ultimate Games S.A.

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

W I półroczu 2021 roku nie toczyły się postępowania przed 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, wniesionego przez jednego z podwykonawców Spółki, będącego osobą fizyczną, przed Sąd Okręgowy w Warszawie, XXII Wydział Własności Intelktualnej. W terminie wyznaczonym przez Sąd Spółka złożyła odpowiedź na pozew.

#### 6. 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 półroczu 2021 roku Emitent nie udzielał poręczeń ani gwarancji.

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

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.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

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

- osiągnięty przez Spółkę w danym roku obrotowym poziom zysku netto, 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.”

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

Nie wystąpiły. Transakcje są zawierane na warunkach rynkowych.

**9. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego**

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

Na działalność Jednostki dominującej oraz Grupy duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent zatrudnia 4 osoby w rozumieniu prawa pracy, współpracuje z 25 osobami na umowy cywilnoprawne, a łącznie nad produktami Emitenta i jego Grupy pracuje kilkadziesiąt osób. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Jednostkę dominującą oraz Grupę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Jednostki dominującej oraz Grupy. Jednostka dominująca oraz Grupa stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A.

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

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Jednostka dominująca oraz Grupa wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Jednostki dominującej i Grupy ze względu na czynniki, których nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Jednostki dominującej i Grupy. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Grupy. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Jednostka dominująca oraz Grupa zakłada produkcję i dystrybucję kilkudziesięciu gier rocznie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta.

### **Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych**

Jednostka dominująca oraz Grupa są narażone na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Grupy albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Grupa jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

### Ryzyko związane ze strukturą przychodów

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

### Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

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

### Ryzyko walutowe

Mając na uwadze, iż Jednostka dominująca oraz Grupa ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowanie większość przychodów osiąganych ze sprzedaży gier jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walut. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów USD/PLN oraz EUR/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Jednostka dominująca i jej Grupa nie stosują zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

### Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

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

### Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

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

### Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Jednostka dominująca i Grupa prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Jednostka dominująca oraz Grupa planuje również dystrybucję gier na terenie Polski, Europy Zachodniej oraz Azji w wersji pudełkowej przy użyciu wydawców zewnętrznych. W sytuacji, gdyby Jednostka

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

dominująca oraz Grupa podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Jednostkę dominującą i Grupę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Jednostki dominującej i Grupy. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Jednostki dominującej i Grupy oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Jednostkę dominującą i Grupę.

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

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

### **Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów**

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Jednostki dominującej i Grupy nie będą się wpisywać. Podobnie nowy produkt Jednostki dominującej i Grupy, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Jednostki dominującej i Grupy, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gusta konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Jednostki dominującej i Grupy oraz przyczynić się do zmniejszenia wartości akcji. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Jednostki dominującej i Grupy oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Grupę.

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

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

### **Ryzyko zmienności stóp procentowych**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Jednostka dominująca oraz Grupa nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Jednostka dominująca i jej Grupa podejmą decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Jednostka dominująca oraz Grupa nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

### **Ryzyko związane z regulacjami prawnymi**

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Jednostki dominującej i Grupy potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Jednostka dominująca oraz Grupa na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę i Grupę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

### **Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych**

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Jednostkę dominującą i Grupę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Jednostkę dominującą i Grupę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Jednostkę dominującą i Grupę interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Jednostki dominującej i Grupy. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Jednostkę dominującą i Grupę usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Jednostka dominująca oraz Grupa zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 19%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Jednostki dominującej i Grupy, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Jednostki dominującej i Grupy należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

#### **Ryzyko związane z utratą płynności finansowej**

Jednostka dominująca oraz Grupa mogą być narażone na sytuację, w której nie będą w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Jednostka dominująca oraz Grupa są narażone na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Jednostki dominującej oraz Grupy, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są ich produkty. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Jednostki dominującej oraz Grupy i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności. Jednostka dominująca oraz jednostki zależne w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonują analizy struktury finansowania Jednostki dominującej oraz Grupy, a także dbają o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących

#### **Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta**

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Jednostki dominującej i Grupy bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Jednostki dominującej oraz Grupy w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Jednostki dominującej i Grupy oraz wyniki finansowe, w efekcie przyczyniając się do obniżenia cen akcji Spółki.

Jednostka dominująca oraz Grupa zabezpiecza swoje produkty przed nielegalnymi pobraniami oraz rozpowszechnianiem, poprzez zastosowanie istniejących technologii oraz korzysta z usług podmiotu zewnętrznego, który zapewnia ochronę przed piractwem. Mając na uwadze ciągły rozwój technologiczny, w tym powstanie programów komputerowych, umożliwiających nielegalne pobieranie gier, Jednostka dominująca oraz Grupa nie może zapewnić, że stosowane zabezpieczenia oraz świadczona przez jednostkę zewnętrzną usługa są w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Jednostki dominującej i Grupy oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Grupę.

#### **Ryzyko związane ze stanem epidemii oraz pandemii**

Rozprzestrzenianie się koronawirusa SARS-CoV-2 spowodowało negatywne skutki dla globalnej gospodarki. W dalszej perspektywie może to prowadzić do zmian w obszarze decyzji zakupowych konsumentów i powodować spadek popytu na ogólnie zdefiniowaną rozrywkę. Jednocześnie wprowadzone w marcu 2020 r. w wielu krajach ograniczenia dotyczące wychodzenia z domów i dostępnych form spędzania wolnego czasu wpłynęły na wzrost popularności gier wideo.

Grupa podejmuje działania minimalizujące wpływ pandemii, zapewniając ciągłość prac rozwojowych w ramach pracy zdalnej. Dodatkowo, sprzedaż produktów i usług Grupy odbywa w znacznym stopniu za pomocą kanałów cyfrowych, co niweluje potencjalne negatywne skutki związane z obostrzeniami mobilności konsumentów.

Kierownictwo Jednostki dominującej nie odnotowało zauważalnego wpływu na sprzedaż lub łańcuch dostaw Grupy. Jednakże przewidzenie dalszych kierunków rozwoju sytuacji oraz jej skutków nie jest możliwe. Jednostka dominująca oraz Grupa będą nadal monitorować potencjalny wpływ epidemii i podejmą wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić wszelkie negatywne skutki dla Jednostki oraz Grupy.

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

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

#### **Czynniki zewnętrzne:**

- Znaczna zmienność kursu Dolara Amerykańskiego oraz Euro, w których to walutach Jednostka osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- Premiery konkurencyjnych gier, oraz ich ilość,
- Ilość nowych zespołów deweloperskich, chcących wejść do struktury 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 na tym etapie wiarygodnie oszacować wpływ rozprzestrzeniania się koronawirusa w kolejnych miesiącach na sytuację gospodarczą i finansową Grupy. Zarząd Spółki monitoruje zmiany w otoczeniu gospodarczym i prawno-regulacyjnym by podjąć

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

adekwatne do sytuacji działania dostosowawcze celem ograniczenia potencjalnego, niekorzystnego wpływu skutków pandemii na działalność operacyjną i wyniki finansowe w przyszłości.

### Czynniki wewnętrzne:

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

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

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

- Przychody całkowite: 12,8 mln zł;
- Przychody ze sprzedaży: 11,8 mln zł;
- Zysk brutto: 5,5 mln zł;
- Zysk netto: 4,3 mln zł;
- Zysk z działalności operacyjnej – 4 mln zł;
- Środki pieniężne na koniec okresu tj. 30.06.2021 r. – 16,4 mln.

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;
- 2) dalsze poszerzanie portfola produkcyjno-wydawniczego o nowe gry, a co z tym związane liczne premiery nowych gier – w okresie I półrocza 2021 r. zostało wydanych [-] 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 półroczu 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 30.06.2021 r. proces ten nie został 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.

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

Nie było innych zdarzeń i czynników niż opisanych w niniejszym sprawozdaniu, w tym nietypowych mających istotny wpływ na skonsolidowane sprawozdanie finansowe.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

Spółka ani Grupa nie odnotowała negatywnego wpływu pandemii COVID-19 na sytuację finansową. W ocenie kierownictwa Spółki, w okresie sprawozdawczym jej skutki przekładały się na zwiększenie zainteresowania grami Emitenta (szczególnie w segmencie gier mobilnych), jednakże wpływ ten nie był istotnym czynnikiem wzrostu dla łącznej wartości danych zaprezentowanych w sprawozdaniu finansowym, bowiem wzrost przychodów i wyniku netto Emitenta względem okresu porównywalnego tj. I półrocza 2020 r. był spowodowany przede wszystkim rozbudową portfola wydawniczego poprzez większą ilość premier nowych gier.

### 13. Oświadczenie Zarządu

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

- Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2021 roku Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. oraz śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe Ultimate Games S.A. i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. oraz Ultimate Games S.A.
- Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. do raportu za pierwsze półrocze 2021 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju, osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

.....

**Mateusz Łukasz Zawadzki**

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 23 września 2021 roku