



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

**za III kwartał 2021 roku**

**Warszawa, dnia 14 listopada 2021 roku**

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

### Spis treści

I.	Wybrane dane finansowe .....	4
II.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe .....	5
1.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	5
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej .....	6
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	7
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	9
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. za III kwartał 2021 roku .....	11
1.	Informacje ogólne o Spółce dominującej .....	11
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej .....	12
1.2.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A. ....	13
1.3.	Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej .....	17
1.4.	Wartość firmy .....	17
2.	Przyjęte zasady rachunkowości .....	17
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza .....	17
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego .....	17
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności .....	18
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów .....	18
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego .....	19
2.6.	Założenie kontynuacji działalności .....	19
3.	Segmenty operacyjne .....	19
4.	Informacje geograficzne .....	20
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym .....	20
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. ....	21
7.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym .....	21
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 .....	21
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 .....	21
10.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych .....	21
11.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje .....	21
12.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny .....	21
13.	Instrumenty finansowe .....	22
13.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej .....	22
13.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia .....	22
14.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu .....	22
15.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu .....	23
16.	Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw .....	23
18.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	23
19.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych .....	23
20.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych .....	23
21.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów .....	23
22.	Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego .....	23
23.	Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi .....	24

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

24. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego .....	25
25. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki .....	25
IV. Wybrane dane objaśniające .....	26
1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych .....	26
2. Zapasy .....	26
V. Pozostałe informacje dodatkowe .....	28
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 .....	28
2. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych .....	30
3. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego; .....	30
4. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób .....	31
5. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe .....	31
6. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. ....	32
7. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca .....	32
8. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta .....	32
9. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału .....	32
10. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących .....	33
11. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe .....	35
VI. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe ULTIMATE GAMES S.A. ....	36
1. Wybrane dane finansowe .....	36
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	37
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej .....	38
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	39
5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	41
6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. VI raportu .....	42
7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości .....	42
8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych .....	42
9. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego ULTIMATE GAMES S.A. ....	42
VII. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności .....	42

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

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

**I. Wybrane dane finansowe**

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	III kwartały od 01.01.2021 do 30.09.2021	III kwartały od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartały od 01.01.2021 do 30.09.2021	III kwartały od 01.01.2020 do 30.09.2020
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	16 626	11 078	3 647	2 494
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	5 511	5 938	1 209	1 337
EBITDA*	5 607	5 976	1 230	1 345
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	6 957	8 207	1 526	1 848
Zysk (strata) netto	5 346	6 588	1 173	1 483
przypadający na jednostkę dominującą	5 528	6 603	1 213	1 487
przypadający na udziały niedające kontroli	(182)	(15)	(40)	(3)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 386	2 144	304	483
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	3 818	6 415	838	1 444
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(9144)	2 616	(2006)	589
Przepływy pieniężne netto – razem	(3940)	11 175	(864)	2 516
Liczba akcji	5 230 000	5 230 000	5 230 000	5 230 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	1,02	1,26	0,22	0,28
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR )	9,03	3,50	1,98	0,79
	Na dzień 30 września 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000	Na dzień 30 września 2021 EUR'000	Na dzień 31 grudnia 2020 EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	53 481	55 624	11 544	12 053
Aktywa trwałe	28 936	28 084	6 246	6 086
Aktywa obrotowe	24 545	27 540	5 298	5 968
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom emitenta	44 114	45 985	9 522	9 965
Kapitał mniejszości	3 129	2 605	675	565
Zobowiązania długoterminowe	5 504	5 498	1 188	1 191
Zobowiązania krótkoterminowe	733	1 536	158	333

Powyższe dane finansowe za okres 9 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 września 2021 r. – 4,6329 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 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2020 r. – 4,4420 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

II. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	III kwartały od 01.01.2021 do 30.09.2021	III kwartały od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021	III kwartał od 01.07.2020 do 30.09.2020
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
<b><i>Działalność kontynuowana</i></b>				
<b>Przychody</b>	<b>18 474</b>	<b>12 411</b>	<b>5 636</b>	<b>4 986</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	16 626	11 078	4 862	4 527
Zmiana stanu produktów	1 771	1 328	774	466
Pozostałe przychody	76	5	0	(6)
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>12 962</b>	<b>6 472</b>	<b>4 102</b>	<b>2 890</b>
Amortyzacja	96	38	34	19
Usługi obce	11 449	5 489	3 677	2 520
Wynagrodzenia	885	825	328	271
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	52	18	24	9
Pozostałe koszty	481	103	39	71
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>5 511</b>	<b>5 938</b>	<b>1 534</b>	<b>2 096</b>
Przychody finansowe	1 366	1 956	(154)	490
Koszty finansowe	15	21	(89)	1
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	95	334	(10)	158
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>6 957</b>	<b>8 207</b>	<b>1 460</b>	<b>2 743</b>
Podatek dochodowy	1 612	1 619	446	561
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>5 346</b>	<b>6 588</b>	<b>1 014</b>	<b>2 182</b>
<b><i>Działalność zaniechana</i></b>				
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>	-	-	-	-
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>5 346</b>	<b>6 588</b>	<b>1 014</b>	<b>2 182</b>
przypisany jednostce dominującej	5 528	6 603	1 116	2 193
przypisany udziałom niedającym kontroli	(182)	(15)	(102)	(12)
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>1 043</b>	<b>189</b>	<b>38</b>	<b>127</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	1 288	234	47	157
Podatek odroczone od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(245)	(44)	(9)	(30)
<b>Całkowite dochody ogółem, przypadające na:</b>	<b>6 389</b>	<b>6 777</b>	<b>1 052</b>	<b>2 309</b>
Jednostkę dominującą	6 571	6 792	1 154	2 321
Udziały niedające kontroli	(182)	(15)	(102)	(12)
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>				
Zwykły	1,06	1,26	0,21	0,42
Rozwodniony	1,06	1,26	0,21	0,42

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

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

**2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej**

AKTYWA	Na dzień	Na dzień
	30 września 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>28 936</b>	<b>28 084</b>
Wartości niematerialne	85	141
Wartość firmy	101	-
Rzeczowe aktywa trwałe	116	91
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	28 362	27 539
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	-	313
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	272	-
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>24 545</b>	<b>27 540</b>
Zapasy	5 110	3 524
Należności z tytułu dostaw i usług	1 613	1 981
Należności pozostałe	666	768
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	17 018	20 958
Pozostałe aktywa	138	309
<b>Aktywa razem</b>	<b>53 481</b>	<b>55 624</b>

PASywa	Na dzień	Na dzień
	30 września 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>47 243</b>	<b>48 590</b>
<b>Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej</b>	<b>44 114</b>	<b>45 985</b>
Kapitał akcyjny	523	523
Kapitał zapasowy	11 886	5 686
Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	8 758	6 718
Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	1 433	390
Zyski zatrzymane	21 515	32 668
- w tym zysk (strata) netto	5 528	32 682
<b>Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli</b>	<b>3 129</b>	<b>2 605</b>
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>5 504</b>	<b>5 498</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	5 504	5 498
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>733</b>	<b>1 536</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	351	951
Zobowiązania pozostałe	36	272
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	160	229
Bierne rozliczenia międzyokresowe	186	84
<b>Pasywa razem</b>	<b>53 481</b>	<b>55 624</b>

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia – 30 września 2021

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszo nych	Zyski zatrzymane	Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	Kapitał własny przypadający udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	523	5 686	6 718	390	32 668	45 985	2 605	48 590
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	-	5 528	5 528	(182)	5 346
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	-	5 528	5 528	(182)	5 346
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	-	2 039	1 043	(10 481)	(7 398)	705	(6 693)
Nabycie/sprzedaż akcji jednostki zależnej	-	-	1 702	-	-	1 702	127	1 829
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	337	-	-	337	578	916
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	(10 481)	(10 481)	-	(10 481)
Inne całkowite dochody	-	-	-	1 043	-	1 043	-	1 043
<b>Podział wyniku roku ubiegłego</b>	-	6 200	-	-	(6 200)	-	-	-
Stan na 30 września 2021 roku	523	11 886	8 758	1 433	21 515	44 114	3 129	47 243

1 stycznia – 31 grudnia 2020

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

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

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

1 stycznia – 30 września 2020

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów nieudających kontrol	Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszon ych	Zyski zatrzymane	Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	Kapitał własny przypadający udziałom nieudającym kontrol	Kapitał własny razem
<b>Stan na 1 stycznia 2020 roku</b>	<b>523</b>	<b>3 535</b>	-	-	<b>4 228</b>	<b>8 286</b>	-	<b>8 286</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	-	<b>6 603</b>	<b>6 603</b>	<b>(15)</b>	<b>6 588</b>
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	-	6 603	6 603	(15)	6 588
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	-	<b>4 160</b>	<b>189</b>	<b>(2 092)</b>	<b>2 257</b>	<b>1 190</b>	<b>3 448</b>
Nabycie/sprzedaż akcji jednostki zależnej	-	-	4 160	-	-	4 160	1 190	5 350
Zmiana udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	-	-	-	189	-	189	-	189
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	(2 092)	(2 092)	-	(2 092)
<b>Podział wyniku roku ubiegłego</b>	-	<b>2 150</b>	-	-	<b>(2 150)</b>	-	-	-
<b>Stan na 30 września 2020 roku</b>	<b>523</b>	<b>5 686</b>	<b>4 160</b>	<b>189</b>	<b>6 589</b>	<b>17 146</b>	<b>1 176</b>	<b>18 322</b>



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

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

**4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych**

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	III kwartały od 01.01.2021 do 30.09.2021	III kwartały od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021	III kwartał od 01.07.2020 do 30.09.2020
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>				
Zysk / strata brutto	6 957	8 207	1 460	2 743
Korekty	(1 383)	(2 060)	82	(467)
Amortyzacja	96	38	34	19
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	1	(11)	0	2
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(1 359)	(1 722)	161	(270)
Zmiana stanu rezerw	-	-	(22)	-
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(25)	(35)	(9)	(64)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(95)	(334)	10	(158)
Środki pieniężne utracone w wyniku utraty kontroli w spółce zależnej	-	225	-	5
Środki pieniężne uzyskane w wyniku objęcia kontroli	-	(220)	-	-
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-	(92)	-
<b>Zmiana w kapitale obrotowym</b>	<b>(1 962)</b>	<b>(2 154)</b>	<b>(658)</b>	<b>386</b>
Zmiana stanu zapasów	(1 586)	(1 320)	(774)	(458)
Zmiana stanu należności	470	(1 811)	767	(201)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(846)	978	(652)	1 045
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>3 612</b>	<b>3 994</b>	<b>884</b>	<b>2 662</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(2 227)	(1 848)	(500)	(1 025)
Odsetki zapłacone	-	(2)	-	(2)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>1 386</b>	<b>2 144</b>	<b>384</b>	<b>1 635</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>5 222</b>	<b>6 847</b>	<b>155</b>	<b>5 284</b>
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	2 562	1 804	3	900
Zbycie udziałów w jednostkach zależnych	1 979	4 984	-	4 384
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	438	-	152	-
Otrzymane dywidendy	243	45	-	-
Otrzymane odsetki	-	14	-	-
<b>II. Wydatki</b>	<b>1 404</b>	<b>432</b>	<b>9</b>	<b>312</b>
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	65	10	9	10
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	1 098	120	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	240	207	-	207
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	95	-	95
Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>3 818</b>	<b>6 415</b>	<b>146</b>	<b>4 972</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>1 316</b>	<b>4 708</b>	<b>130</b>	<b>4 588</b>
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	1 296	4 708	110	4 588
Pożyczki otrzymane	20	-	20	-
<b>II. Wydatki</b>	<b>10 460</b>	<b>2 092</b>	<b>-</b>	<b>2 092</b>
Dywidendy wypłacone przez jednostkę dominującą	10 460	2 092	-	2 092
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>(9 144)</b>	<b>2 616</b>	<b>130</b>	<b>2 496</b>

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

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

<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>(3 940)</b>	<b>11 175</b>	<b>660</b>	<b>9 103</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH</b>	<b>(3 940)</b>	<b>11 175</b>	<b>660</b>	<b>9 103</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>20 958</b>	<b>4 176</b>	<b>16 359</b>	<b>6 248</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM</b>	<b>17 018</b>	<b>15 351</b>	<b>17 018</b>	<b>15 351</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

---

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

#### 1. Informacje ogólne o Spółce dominującej

Ultimate Games Spółka Akcyjna („Jednostka dominująca”, „Emitent”, „Spółka”) powstała w wyniku przekształcenia Ultimate Games sp. z o.o. w spółkę akcyjną na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Ultimate Games sp. z o.o. z dnia 10 kwietnia 2017 roku (akt notarialny Rep. A nr 3294/2017, sporządzony przed notariuszem Marcinem Solanowskim w Kancelarii Notarialnej Karolina Kuźniar, Marcin Solanowski s.c. ul. Kasprowicza Jana 68 lok. 85, 01-949 Warszawa Bielany). Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

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

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

Jednostka dominująca posiada numer NIP 5311693692 oraz numer REGON 363587998.

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

Na dzień 30 września 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 września 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>

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

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

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy i na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu wynosiła 523 000 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 5 230 000 akcji o wartości 0,10 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 września 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	
			30.09.2021	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%	nd
Ultimate Games Mobile S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,00%	nd

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

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2021	31.12.2020
Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,00%	39,00%
UF Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
100 Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,04%	48,00%
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,16%	31,47%
Demolish Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	38,26%	49,42%

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,58%	43,77%
Golden Eggs Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	31,82%	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	32,56%	-
G11 S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	31,00%	-
Grande Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,00%	-
Ultimate Games Marketing S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,00%	-

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

Na dzień 30 września 2021 roku Jednostka dominująca wchodziła w skład grupy kapitałowej PlayWay S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą PlayWay S.A. W skład grupy kapitałowej PlayWay S.A. na dzień bilansowy wchodziły następujące spółki zależne, konsolidowane metodą pełną:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2021	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	47,07%	51,38%
Ultimate Games Mobile S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,00%	-
Kapi Kapi Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	-
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	80,85%	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	49,91%	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. (d. Furia Investment sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	-
Ragged Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Stereo Games S.A. (d. Pixel Flipper S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,61%	66,61%
President Studio S.A. (d. President Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,73%	72,64%
Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,29%	70,00%

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

Beast Games S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,00%	59,00%
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	61,18%	65,00%
Monuments Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	95,00%	100,00%
CRIMSON LION ENTERTAINMENT sp. z o.o. (d. Tomorrow Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	94,50%	-
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. <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%
THULE ISLAND sp. z o.o. (d. Gaming Centre sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	77,00%
GamePlanet S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,21%	68,00%
CYBER GAMES S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	61,15%	-
Game Crafters Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,65%	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%
Petard Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,91%	-
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	81,60%	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	90,21%	95,00%
SOLID GAMES 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%
DIGITAL MELODY S.A. (d. Charmander Solutions S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,90%	-

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

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

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

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

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

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

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

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2021	31.12.2020
UF Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
Ultimate VR S.A. <sup>1</sup> (d. Ultimate VR sp. z o.o.)	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	39,04%	48,00%
GOLDEN EGGS STUDIO S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,82%	35,00%
ConsoleWay S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,16%	31,47%
Demolish Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	38,26%	44,98%
Manager Games S.A. <sup>1</sup> (d. GT GOLD S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,58%	43,77%
NPC GAMES S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,56%	-
ULTIMATE GAMES MARKETING S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,00%	-
GRANDE GAMES S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	-
G11 S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,00%	-
ULTIMATE LICENSING sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	-
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	71,00%	76,00%
MILL GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	41,30%	50,00%
MD GAMES S.A. <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	61,54%	72,45%
MOVIE GAMES MOBILE S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	62,74%	85,50%
IMAGE GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	-
BRAVE LAMB STUDIO S.A. <sup>2</sup> (d. TOVILDO INVESTMENTS S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,95%	-
PIXEL CROW GAMES S.A. <sup>2</sup> (d. PATENT FUND S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,96%	-
MOVIE GAMES VR S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	38,93%	-
CreativeForge Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
G-Devs sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	62,81%	78,82%
BLUM ENTERTAINMENT sp. z o.o. <sup>3</sup> (d. Maximus Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,81%	78,00%
Gambit Games Studio sp. z o.o. <sup>3</sup> (d. KG XCVIII sp. z o.o.)	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	48,45%	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	27,42%	-
Baked Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	26,69%	32,14%
Image Power S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,66%	22,43%
Sonka S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,35%	39,35%
PolySlash S.A. (d. PolySlash sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,20%	35,60%
Atomic Jelly S.A. (d. Atomic Jelly sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	41,07%	41,07%

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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%
Blind Warrior sp. z o.o. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,69%	-
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. (d.: Live Motion Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,74%	45,55%
Games Operators S.A. (d.: Games Operators sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,91%	37,40%
Space Boat Studios S.A.	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%	-
MeanAstronauts S.A. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,69%	-
Play2Chill S.A. (d.: Play2Chill sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,93%	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	20,96%	24,00%
IGNIBIT S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,64%	23,87%
Hyper Studio sp. z o.o. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,00%	30,00%
Hyper Studio sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,00%	34,00%
Hyper Studio sp. z o.o. <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	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%
G11 S.A. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	-
ULTIMATE GAMES MARKETING S.A. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,00%	-
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	24,75%	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	51,90%	48,20%
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	27,91%	-
CodeAddict S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	25,00%	-

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

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

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

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

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

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



## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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 Grupy Kapitałowej

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

### 1.4. Wartość firmy

Spółka	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.	10	82%	(2)	12	-
Ultimate Licensing sp. z o.o.	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 nocy 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 tysiący 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 14 listopada 2021 roku.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 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 września 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 9 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, obowiązujący 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 9 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, obowiązujący 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):

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

- Zmiany do MSR 1 „*Prezentacja sprawozdań finansowych – klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący 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, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- 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*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- MSSF 17 „*Umowy ubezpieczeniowe*”, niezatwierdzone 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 września 2021 roku i obejmuje okres 9 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 września 2020 roku.

### 2.6. Założenie kontynuacji działalności

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

### 3. Segmenty operacyjne

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

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

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

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę kapitałową,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

- 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 oraz Microsoft Store (dla konsoli Xbox One). Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych. W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia MSSF 8, Spółka odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

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

Produkty i usługi	01.01.2021 – 30.09.2021	01.01.2020 – 30.09.2020
<u>Segment gier na PC</u> - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	4 787	3 124
<u>Segment gier mobilnych</u> – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych	843	852
<u>Sprzedaż gier na konsole (Nintendo, Xbox)</u>	10 997	7 102
<b>Razem</b>	<b>16 626</b>	<b>11 078</b>

#### Ujęcie ilościowe (TOP 5):

##### Sprzedaż w sklepie STEAM (gry PC) – aktywacje w sztukach w okresie 01.01.2021 – 30.09.2021 r.:

- 1) Ultimate Fishing Simulator – 54 583;
- 2) Castle Flipper – 24 833;
- 3) Fishing Adventure – 21 358;
- 4) Ultimate Fishing Simulator - Thailand DLC – 19 559;
- 5) Ultimate Fishing Simulator - New Fish Species – 19 537.

##### Sprzedaż w sklepie Nintendo E-Shop – aktywacje w sztukach w okresie 01.01.2021 – 30.09.2021 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

- 1) House Flipper – 62 944;
- 2) CMS Pocket Edition – 10 109;
- 3) Pet Care – 6 439;
- 4) Ultra Off-Road 2019:Alaska – 4 720;
- 5) Vampire's Fall Origins – 4 355.

##### Pozyskanie nowych użytkowników w sklepie Google Play w okresie 01.01.2021 – 30.09.2021 r.:

- 1) Ultimate Fishing Simulator – 1 016 815;
- 2) Professional Fishing – 437 085.

##### Sprzedaż w sklepie Microsoft Store (konsola Xbox One) – aktywacje w sztukach w okresie 01.01.2021 – 30.09.2021 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

- 1) Car Mechanic Simulator Classic – 5 710;
- 2) Train Station Renovation – 4 313;
- 3) Demolish & Build – 3 557;
- 4) Vampire Falls: Origins – 2 608;

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

5) Oneiros – 2 258.

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

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

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

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

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

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

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

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

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

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

Stosownie do uchwały nr 9 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 31 maja 2021 r. 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**

Dnia 1.10.2021 r. Spółka zawarła umowę z MobilWay S.A. na wydanie gry Theatre of Sorrows na Nintendo Switch. Premiera gry jest przewidziana jeszcze na obecny rok.

Dnia 7.10.2021 r. Emitent poinformował, że wraz z GamePlanet S.A. z siedzibą w Warszawie (spółką z Grupy Kapitałowej PlayWay S.A.) oraz Zespołem Szkół Nr 5 w Płocku zawarł umowę intencyjną określającą ramy zaangażowania Emitenta w proces utworzenia klasy o profilu gamingowym. Docelowo inicjatywa ta ma na celu efektywne rozwijanie polskiego rynku gamingowego. Klasa, która ma wystartować wraz z początkiem roku szkolnego 2022/2023, będzie kształcić uczniów liceum w zakresie programowania, level design oraz tworzenia grafik. Celem inicjatywy jest by kierunkowo wykształceni absolwenci

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

mogli w przyszłości współtworzyć polską branżę gamingową. Osoby te będą miały umożliwiające zatrudnienie się w spółkach z grupy Ultimate Games i GamePlanet S.A.

Dnia 12.10.2021 r., spółka zależna Emitenta – 3T Games sp. z o.o. - otrzymała ograniczoną licencję od Digital Concealment Systems LLC. | Next Camo, LLC. | Raider Concealment, LLC. na wykorzystanie wzorów kamuflażu w grze Ultimate Hunting. Umowa dotyczy wykorzystania kamuflażu produkowanych przez w/w firmę w grze Ultimate Hunting. Pozyskane kamuflaże, pozwolą wprowadzić do gry realistyczne odpowiedniki, które będą miały m.in. wpływ na widoczność gracza w świecie gry czy pozwolą dostosowywać broń pod kątem wyglądu. Takie funkcjonalności są regularnie wspominane przez społeczność gry i powinny cieszyć się dużą popularnością wśród graczy. Jednocześnie spółka Ultimate Games S.A. informuje, że trwają rozmowy z kolejnymi producentami m.in. broni, optyki czy amunicji.

Dnia 12.10.2021 r. Spółka zawarła umowę z MB "Explosive Squat Games" z siedzibą w Wilnie (Litwa) na wydanie gry Intravenous na PlayStation 4, Microsoft Xbox oraz Nintendo Switch.

Dnia 28.10.2021 r. Spółka zawarła umowę z osobą fizyczną na port i wydanie gry Pocket Slimes na Nintendo Switch.

Dnia 13.11.2021 r. Spółka zawarła umowę z osobą fizyczną na port i wydanie gry Tax Fugitive na Nintendo Switch.

### 13. Instrumenty finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Grupa, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług, środki pieniężne i depozyty krótkoterminowe, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 30 września 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 września 2021 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki dominującej.

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

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

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

W okresie objętym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Grupy poszczególnymi tytułami, Zarząd Spółki spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży. Wszystkie tytuły

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

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

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

W III kwartale 2021 roku Grupa nie tworzyła rezerw.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

### 23. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi

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

Sprzedający	Status w Grupie	Nabywca	Status w Grupie	Wartość transakcji
3T Games sp. z o.o.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	52
Games Box S.A.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	13
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	Games Box S.A.	Jednostka zależna	65
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	Ultimate Games Mobile S.A.	Jednostka zależna	270
3T Games sp. z o.o.	Jednostka zależna	100 Games sp. z o.o.	Jednostka stowarzyszona	3
100 Games sp. z o.o.	Jednostka stowarzyszona	Games Box S.A.	Jednostka zależna	23
100 Games sp. z o.o.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	135
Baked Games S.A.	Jednostka stowarzyszona od PlayWay S.A.	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	14
Big Cheese Studio S.A.	Jednostka zależna od PlayWay S.A.	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	506
Console Labs S.A.	Jednostka zależna od PlayWay S.A.	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	54
ConsoleWay S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	289
Degenerals S.A.	Jednostka zależna od PlayWay S.A.	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	8
Demolish Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	92
Dev4Play sp. z o.o.	Jednostka zależna od PlayWay S.A.	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	134
Frozen District sp. z o.o.	Jednostka zależna od PlayWay S.A.	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	2 044
Golden Eggs Studio S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	1
Manager Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	2
Pentacle S.A.	Jednostka zależna od PlayWay S.A.	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	2
Pyramid Games S.A.	Jednostka stowarzyszona z PlayWay S.A.	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	9
Total Games sp. z o.o.	Jednostka zależna od PlayWay S.A.	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	3
UF Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	556
Ultimate VR S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	126
Ultimate Games Marketing S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	31

W okresie od 1 stycznia do 30 września 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	45.000,00
<b>RADA NADZORCZA (w tym Komitet Audytu)</b>			
1	Marek Parzyński	Przewodniczący Rady Nadzorczej Członek Komitetu Audytu	8.100,00
2	Renata Jędrzejczyk	Członek Rady Nadzorczej Przewodnicząca Komitetu Audytu	9.000,00
3	Janusz Mieloszyk	Członek Rady Nadzorczej	3.600,00



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

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

4	Krzysztof Kostowski	Członek Rady Nadzorczej	3.600,00
5	Grzegorz Arkadiusz Czarnecki	Członek Rady Nadzorczej Członek Komitetu Audytu	6.300,00

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

Nie wystąpiły.

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

Nie wystąpiły.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

### IV. Wybrane dane objaśniające

#### 1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Nazwa	BO	Zakup / sprzedaż	Wynik za 3Q2021	% 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 S.A.	266	(85)	126		4 938	-	28	-	96	304
UF Games S.A.	967	-	652		8 318	-	209	243	(70)	862
100 Games sp. z o.o.	269	(15)	84		2 931	-	33	-	161	447
ConsoleWay S.A.	8 810	300	103		8 770	-	31	-	303	9 445
Demolish Games S.A.	7 084	(924)	(116)		8 604	-	(45)	-	137	6 253
Manager Games S.A.	9 937	-	(124)		4 917	-	(55)	-	14	9 896
Golden Eggs Studio S.A.	206	100	(58)		3 270	-	(19)	-	61	348
Ultimate Licensing sp. z o.o.	-	250	(63)		1 079	89	(25)	-	-	135
NPC Games S.A.	-	35	(28)		1 171	-	(10)	-	162	187
G11 S.A.	-	31	(28)		1 252	-	(9)	-	154	176
Grande Games S.A.	-	43	(33)		1 259	-	(13)	-	198	228
Ultimate Games Marketing S.A.	-	37	(78)		531	-	(29)	-	72	80
<b>Razem</b>	<b>27 539</b>	<b>(228)</b>	<b>437</b>		<b>47 040</b>	<b>89</b>	<b>95</b>	<b>243</b>	<b>1 288</b>	<b>28 362</b>

#### 2. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30 września 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
półprodukty i produkcja w toku	4 896	3 297
produkty gotowe	214	227
<b>RAZEM</b>	<b>5 110</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 III kwartale 2021 r. Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu Spółki, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Grupy poszczególnymi tytułami, Zarząd spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży.

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

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

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

Zapasy nie stanowiły zabezpieczeń zobowiązań.

## V. Pozostałe informacje dodatkowe

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

### Zdarzenia mające miejsce w okresie sprawozdawczym:

W dniu 13.01.2021 r. Emitent, w wyniku zawarcia umów zbycia udziałów, nabył łącznie 82 udziały w spółce **Kapi Kapi Games sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie za łączną kwotę 10.000,00 zł. W wyniku zawarcia ww. umów Emitent posiadał 82% udziałów w kapitale zakładowym Kapi Kapi Games sp. z o.o. Następnie na podstawie umów sprzedaży udziałów, w tym z osobami fizycznymi, udział Emitenta w spółce Kapi Kapi Games sp. z o.o. uległ zmianie i na dzień 30.09.2021 r. wyniósł 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.

Na dzień 30.09.2021 r. udział Emitenta nie uległ zmianie i wynosi 40%.

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

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

- 1) Ultimate Games S.A. – 640.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 64.000,00 zł, za wkład 64.000,00 zł – 64% w kapitale zakładowym Ultimate Games Marketing;
- 2) CreativeForge Games S.A. z siedzibą w Warszawie – 100.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 10.000,00 zł, za wkład 10.000,00 zł – 10% w kapitale zakładowym Ultimate Games Marketing;
- 3) RockGame S.A. z siedzibą w Warszawie – 100.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 10.000,00 zł, za wkład 10.000,00 zł – 10% w kapitale zakładowym Ultimate Games Marketing;
- 4) inwestor – 50.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 5.000,00 zł, za wkład 200.000,00 zł – 5% w kapitale zakładowym Ultimate Games Marketing;
- 5) inne osoby prawne lub fizyczne – 110.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 11.000,00 zł, za wkład 11.000,00 zł – 11% w kapitale zakładowym Ultimate Games Marketing.

Następnie, na podstawie umów sprzedaży akcji, udział Emitenta w spółce Ultimate Games Marketing uległ zmianie i na dzień 30.09.2021 r. wyniósł 37%.

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

Akcje Ultimate Games Mobile zostały objęte w następujący sposób:

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

Następnie, na podstawie umów sprzedaży akcji, udział Emitenta w spółce Ultimate Games Mobile uległ zmianie i na dzień 30.09.2021 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** wynosił: 100.000,00 zł i dzielił się na 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Akcje NPC Games zostały objęte w następujący sposób:

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

Następnie, w związku z zawarciem umów sprzedaży akcji oraz zmianą wysokości kapitału zakładowego tej spółki (aktualna wysokość kapitału zakładowego, zarejestrowana w KRS 18.08.2021 r., NPC Games wynosi: 107.500,00 zł), udział Emitenta w NPC Games uległ zmianie i na dzień 30.09.2021 r. wyniósł 32,56%.

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

Akcje G11 zostały objęte w następujący sposób:

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

Następnie, w związku z zawarciem umów sprzedaży akcji, udział Emitenta w G11 uległ zmianie i na dzień 30.09.2021 r. wyniósł 31%.

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

Akcje Grande Games zostały objęte w następujący sposób:

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

Następnie, w związku z zawarciem umów sprzedaży akcji oraz zmianą wysokości kapitału zakładowego tej spółki (aktualna wysokość kapitału zakładowego Grande Games, zarejestrowana w KRS 20.07.2021 r., wynosi: 107.500,00 zł), udział Emitenta w Grande Games uległ zmianie i na dzień 30.09.2021 r. wyniósł 40%.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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. W wyniku rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego 3T Games sp. z o.o. oraz zawarcia umów zbycia udziałów w 3T Games sp. z o.o., w oparciu o które Emitent również nabył udziały, udział Emitenta w kapitale zakładowym 3T Games na dzień 30.09.2021 r. wynosi 40,43%.

W 2021 r. w wyniku zawarcia umów sprzedaży praw majątkowych w poszczególnych spółkach z Grupy Kapitałowej udział Emitenta uległ odpowiednio zmniejszeniu w Demolish Games S.A. do 38,26%, w Games Box S.A. do 47,07%, w Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR Sp. z o.o.) do 22%.

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.). W wyniku powyższej transakcji udział Spółki uległ zwiększeniu do 44,58% w Manager Games S.A.

W dniu 10.05.2021 r. Spółka nabyła od osoby fizycznej 20.690 szt. akcji w **ConsoleWay S.A.** (d. QUANTUM S.A.). W wyniku tej transakcji udział Spółki uległ zwiększeniu do 33,31% w ConsoleWay S.A., przy czym w dniu 02.07.2021 r. Krajowy Rejestr Sądowy zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego w spółce pod firmą ConsoleWay S.A. z kwoty 112.000,00 zł do kwoty 116.000,00 zł. W wyniku rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego ConsoleWay S.A. udział Emitenta w kapitale zakładowym uległ zmniejszeniu i na dzień 30.09.2021 r. wynosił 32,16%.

W dniu 19.07.2021 r. Krajowy Rejestr Sądowy zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego w spółce pod firmą **100 Games sp. z o.o.** z kwoty 200.000,00 zł do kwoty 207.500,00 zł. W wyniku rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego 100 Games sp. z o.o. udział Emitenta w kapitale zakładowym uległ zmniejszeniu i na dzień 30.09.2021 r. wynosił 39,04%.

W dniu 26.08.2021 r. Krajowy Rejestr Sądowy zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego w spółce pod firmą **Golden Eggs Studio sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie z kwoty 100.000,00 zł do kwoty 110.000,00 zł. Następnie w dniu 14.09.2021 r., w wyniku rejestracji przekształcenia Golden Eggs Studio sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie zarejestrowano spółkę pod firmą: Golden Eggs Studio S.A. z siedzibą w Warszawie. W następstwie powyżej opisanych czynności udział Emitenta w Golden Eggs Studio S.A. uległ zmniejszeniu i na dzień 30.09.2021 r. wynosi 31,82%.

### Zdarzenia mające miejsce po zakończeniu okresu sprawozdawczego:

W dniu 07.10.2021r. Emitent zawarł umowę sprzedaży 234 udziałów w 3T Games sp. z o.o. na rzecz osoby fizycznej. W wyniku zawarcia umowy udział Emitenta w 3T Games sp. z o.o. uległ zmniejszeniu do 37,5%.

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

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

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

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 24 września 2021 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.*	2 400 000	45,89%	2 400 000	45,89%
Mateusz Zawadzki	380 000	7,27%	380 000	7,27%
Pozostali	2 450 000	46,84%	2 450 000	46,84%
<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 III kwartał 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

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

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

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

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 24 września 2021 r.:

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

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

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

Nie wystąpiły. Wszystkie transakcje zawierane na warunkach rynkowych.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

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

W dniu 25.02.2021 r. Spółka otrzymała odpis pozwu o zapłatę kwoty 22.500,00 zł, wniesiony przez jednego z podwykonawców Spółki, będącego osobą fizyczną, przed Sąd Okręgowy w Warszawie, XXII Wydział Własności Intelktualnej. W terminach wyznaczonych przez Sąd Spółka złożyła odpowiedź na pozew i inne pisma procesowe.

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

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

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

Zarząd Spółki, raportem bieżącym ESPI nr 15/2021, poinformował, że w dniu 27 kwietnia 2021 r. podjął uchwałę dotyczącą aktualizacji polityki dywidendowej Spółki, zgodnie z którą:

„Zarząd Spółki zamierza regularnie rekomendować Zwyczajnemu Walnemu Zgromadzeniu wypłatę dywidendy. Dywidenda będzie wypłacana corocznie, po zatwierdzeniu przez Walne Zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za poprzedni rok obrotowy.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **Czynniki zewnętrzne:**

- Znaczna zmienność kursu Dolara Amerykańskiego oraz Euro, w których to walutach Grupa osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,



## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

- Premiery konkurencyjnych gier oraz ich ilość,
- Ilość nowych zespołów deweloperskich, chcących wejść do struktury Grupy,
- Sytuacja związana z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się wirusa SARS-CoV-2 (od ang. Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2) z grupy koronawirusów, który wywołuje ostrą chorobę układu oddechowego – COVID-19.

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

### Czynniki wewnętrzne:

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

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

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

WYBRANE DANE FINANSOWE	Rok	Rok
	1.01.2021 - 30.09.2021	1.01.2020 - 30.09.2020
	PLN`000	PLN`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	16 626	11 078
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	5 511	5 938
EBITDA	5 607	5 976
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	6 957	8 207
Zysk (strata) netto	5 346	6 588

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

- 1) dalsze poszerzanie portfola produkcyjno-wydawniczego o nowe gry, a co z tym związane liczne premiery nowych gier – w okresie 3 kwartałów 2021 r. zostało wydane 74 gry, głównie na platformę Nintendo Switch;
- 2) stabilna monetyzacja gier mobilnych tj. Ultimate Fishing Simulator oraz Professional Fishing;
- 3) stabilna sprzedaż gier Thief Simulator, House Flipper oraz Cooking Simulator na Nintendo;
- 4) wyprzedaże gier Emitenta na platformie Steam oraz Nintendo;
- 5) premiera gry Castle Flipper na PC;
- 6) zbycie części udziałów/akcji w podmiotach z grupy kapitałowej Emitenta, o czym to Spółka poinformowała m.in. w raportach bieżących 3/2021 oraz 17/2021, przy jednoczesnym zmniejszeniu wartości transakcji zbycia udziałów/akcji w stosunku do okresu porównywalnego;
- 7) wzrost kosztów prowizji wypłacanych dla deweloperów, marketingu i wynagrodzeń.

W III kwartale 2021 r. doszło do zmian w ramach Grupy Kapitałowej Emitenta, m.in. w wyniku zawarcia umów nabycia lub zbycia 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 pomimo zmniejszenia udziału do poziomu poniżej 50% względem podmiotów wskazanych w raportach bieżących nr 3/2021 z dnia 18 stycznia 2021 r. oraz raportu bieżącego nr 17/2021 z 30 kwietnia 2021 r. a także w nawiązaniu do raportów bieżących nr 1/2021 z dnia 14 stycznia

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

2021 r. oraz 6/2021 z dnia 26 stycznia 2021 r., podjął decyzję aby kontynuować konsolidację, jako jednostek zależnych od Spółki, w odniesieniu do następujących podmiotów: Ultimate Games Mobile S.A., Kapi Kapi Games sp. z o.o., 3T Games sp. z o.o., Games Box S.A. Na decyzję Emitenta miała wpływ analiza stanu faktycznego dotyczącego Grupy oraz regulacji wynikających w szczególności z MSSF 10 Skonsolidowane sprawozdania finansowe, w oparciu o które Emitent uznał, że z uwagi na prawa głosu posiadane przez Spółkę, w szczególności w kontekście rozproszenia pozostałego akcjonariatu podmiotów objętych konsolidacją, a także okoliczności związane ze ścisłą współpracą z Emitentem, Emitent nadal sprawuje władzę nad wskazanymi podmiotami i zasadne będzie sporządzanie skonsolidowanych sprawozdań finansowych.

Emitent wskazał, że nie wyklucza dalszych zmian w zakresie swojego udziału w jednostkach z Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A.

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 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 konsole;
- 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;
- Umowa z 08.04.2021 r. zawarta przez Spółkę z osobą fizyczną, na port i wydanie gry Enchanted Path na konsolę Nintendo Switch.;
- Umowa licencyjna z 14.04.2021 r. zawarta przez Spółkę z ROBINSON EUROPE S.A. (Licencjodawca) na licencjonowanie sprzętu wędkarskiego do gry Ultimate Fishing Simulator 2. Licencja obejmuje szeroki zakres sprzętu z portfolio spółki m.in. kołowrotki, wędki, przynęty sztuczne, akcesoria i wiele innych. W ramach podpisanej umowy licencyjnej strony zobowiązały się do prowadzenia intensywnych, długotrwałych, zakrojonych na szeroką skalę działań marketingowych, obejmujących m.in.: promowanie gier na kanałach Social Media, stronach i serwisach internetowych należących do Licencjodawcy, akcje PR-owe, kampanie mailingowe, a także wykorzystanie relacji z najważniejszymi dystrybutorami. Licencjodawca posiada w swojej ofercie kilkanaście uznanych na całym świecie marek sprzętu wędkarskiego m.in. ROBINSON, CARPEX, TITANIUM, SeaFox;
- Umowa z 15.04.2021 r. zawarta przez Spółkę z osobą prywatną, na port i wydanie gry WOODCUTTER na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z 31.05.2021 r. zawarta przez Spółkę z z SimFarm S.A. na mocy której Ultimate Games S.A. wykona porty gry Farm Manager 2021 na konsole Nintendo Switch, PlayStation oraz Xbox;
- Umowa z 30.06.2021 r. zawarta przez Spółkę z Paradagim Shift CO., Ltd z siedzibą w Japonii na wydanie gry Bug Academy na terenie Japonii. Umowa obejmuje wydanie gry na konsole Xbox oraz Nintendo Switch;
- Umowa z 23.07.2021 r. zawarta przez Spółkę z Hyper Studio sp. z o.o. na port i wydanie gry QB Planets;
- Umowa licencyjna z 14.09.2021 r. zawarta przez spółkę zależną Emitenta – 3T Games sp. z o.o. - 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;
- Umowa z 30.09.2021 r. zawarta przez Spółkę z LVGameDev LLC z siedzibą w Austin (Teksas, USA) na port i wydanie gry SimAirport na konsolę Microsoft Xbox. Dalsza współpraca z deweloperem przewiduje m.in. wydanie gry na inne konsole tj. Nintendo Switch czy PlayStation 4/5 oraz port pozostałych gier z portfolio dewelopera.

Inne umowy:

- Umowa z 28.07.2021 r. zawarta przez Spółkę z Black Rose Projects S.A., której przedmiotem jest objęcie 1155 akcji serii B za cenę emisyjną 19,00 zł za jedną akcję w kapitale zakładowym Black Rose Projects S.A. z siedzibą w Dąbrowie Górniczej. Emisja akcji serii B została zarejestrowana w KRS w dniu 21.10.2021 r.;
- Umowa z 24.08.2021 r. zawarta przez Spółkę z dwoma podmiotami, której przedmiotem było zbycie akcji Falcon Games S.A., w taki sposób, iż Spółka nie posiada już żadnych akcji i głosów we wskazanej spółce.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

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

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

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

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

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

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

**1. Wybrane dane finansowe**

WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE	III kwartał od 01.01.2021 do 30.09.2021	III kwartał od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartał od 01.01.2021 do 30.09.2021	III kwartał od 01.01.2020 do 30.09.2020
	PLN '000	PLN '000	EUR '000	EUR '000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	16 845	11 614	3 695	2 615
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	6 165	5 994	1 352	1 350
EBITDA*	6 234	6 032	1 368	1 358
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	10 430	11 132	2 288	2 506
Zysk (strata) netto	8 378	8 968	1 838	2 019
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 230	2 202	709	496
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	3 862	5 997	847	1 350
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(10460)	(2 092)	(2295)	(471)
Przepływy pieniężne netto – razem	(3368)	6 107	(739)	1 375
Liczba akcji	5 230 000	5 230 000	5 230 000	5 230 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	1,60	1,71	0,35	0,39
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	4,24	2,94	0,93	0,66
	<b>Na dzień 30 września 2021 PLN '000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2020 PLN '000</b>	<b>Na dzień 30 września 2021 EUR '000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2020 EUR '000</b>
Aktywa / Pasywa razem	23 626	25 411	5 100	5 506
Aktywa trwałe	4 286	2 678	925	580
Aktywa obrotowe	19 339	22 733	4 174	4 926
Kapitał własny	22 197	23 257	4 791	5 040
Zobowiązania długoterminowe	807	627	174	136
Zobowiązania krótkoterminowe	622	1 527	134	331

Powyższe dane finansowe za okres 9 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 września 2021 r. – 4,6329 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 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2020 r. – 4,4420 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	III kwartały	III kwartały	III kwartał	III kwartał
	od 01.01.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2020 do 30.09.2020	od 01.07.2021 do 30.09.2021	od 01.07.2020 do 30.09.2020
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b><i>Działalność kontynuowana</i></b>				
<b>Przychody</b>	<b>17 757</b>	<b>11 996</b>	<b>5 371</b>	<b>4 588</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	16 845	11 614	5 150	5 063
Zmiana stanu produktów	903	376	222	(469)
Pozostałe przychody	9	5	0	(6)
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>11 592</b>	<b>6 002</b>	<b>3 406</b>	<b>2 443</b>
Amortyzacja	69	38	22	19
Usługi obce	10 558	5 126	3 168	2 160
Wynagrodzenia	566	780	198	245
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	48	17	19	7
Pozostałe koszty	351	41	(1)	12
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>6 165</b>	<b>5 994</b>	<b>1 965</b>	<b>2 144</b>
Przychody finansowe	4 183	4 605	(154)	3 139
Koszty finansowe	13	21	(90)	1
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	-	220	-	220
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	95	334	(10)	158
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>10 430</b>	<b>11 132</b>	<b>1 891</b>	<b>5 659</b>
Podatek dochodowy	2 053	2 164	491	1 106
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>8 378</b>	<b>8 968</b>	<b>1 400</b>	<b>4 553</b>
<b><i>Działalność zaniechana</i></b>				
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>		-		-
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>8 378</b>	<b>8 968</b>	<b>1 400</b>	<b>4 553</b>
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>1 043</b>	<b>189</b>	<b>38</b>	<b>127</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	1 288	234	47	157
Podatek odroczone od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(245)	(44)	(9)	(30)
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>9 421</b>	<b>9 157</b>	<b>1 437</b>	<b>4 681</b>
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>				
Zwykły	1,60	1,71	0,27	0,87
Rozwodniony	1,60	1,71	0,27	0,87

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

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

**3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej**

AKTYWA	Na dzień	Na dzień
	30 września 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>4 286</b>	<b>2 678</b>
Wartości niematerialne	85	141
Wartość firmy	89	-
Rzeczowe aktywa trwałe	78	91
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	3 627	1 894
Inwestycje w jednostkach zależnych	406	240
Aktywa finansowe	-	313
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>19 339</b>	<b>22 733</b>
Zapasy	3 915	3 261
Należności z tytułu dostaw i usług	1 613	1 952
Należności pozostałe	317	720
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	13 428	16 795
Pozostałe aktywa	67	5
<b>Aktywa razem</b>	<b>23 626</b>	<b>25 411</b>

PASywa	Na dzień	Na dzień
	30 września 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
<b>Kapitał własny</b>	<b>22 197</b>	<b>23 257</b>
Kapitał akcyjny	523	523
Kapitał zapasowy	11 878	5 686
Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	1 433	390
Zyski zatrzymane	8 363	16 658
- w tym zysk (strata) netto	8 378	16 673
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>807</b>	<b>627</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	807	627
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>622</b>	<b>1 527</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	332	946
Zobowiązania pozostałe	23	269
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	160	228
Bierne rozliczenia międzyokresowe	106	84
<b>Pasywa razem</b>	<b>23 626</b>	<b>25 411</b>

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

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

**4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym**

**1 stycznia 2021 roku – 30 września 2021 roku**

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	523	5 686	390	16 658	23 257
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	8 378	8 378
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	8 378	8 378
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	6 192	1 043	(16 673)	(9 438)
Wypłata dywidendy	-	-	-	(10 481)	(10 481)
Inne całkowite dochody	-	-	1 043	-	1 043
<b>Podział wyniku roku ubiegłego</b>	-	6 192	-	(6 192)	-
<b>Stan na 30 września 2021 roku</b>	<b>523</b>	<b>11 878</b>	<b>1 433</b>	<b>8 363</b>	<b>22 197</b>

**1 stycznia 2020 – 31 grudnia 2020 roku**

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

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

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

1 stycznia 2020 roku - 30 września 2020 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
<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>8 968</b>	<b>8 968</b>
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	8 968	8 968
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	<b>2 150</b>	<b>189</b>	<b>(4 242)</b>	<b>(1 903)</b>
Zmiana udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	-	-	189	-	189
Wypłata dywidendy przez jednostkę dominującą	-	-	-	(2 092)	(2 092)
<b>Podział wyniku roku ubiegłego</b>	-	<b>2 150</b>	-	<b>(2 150)</b>	-
<b>Stan na 30 września 2020 roku</b>	<b>523</b>	<b>5 686</b>	<b>189</b>	<b>8 953</b>	<b>15 351</b>



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

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

**5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych**

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	III kwartał od 01.01.2021 do 30.09.2021	III kwartał od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021	III kwartał od 01.07.2020 do 30.09.2020
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>				
<b>Zysk / strata brutto</b>	<b>10 430</b>	<b>11 132</b>	<b>1 891</b>	<b>5 659</b>
<b>Korekty</b>	<b>(4 201)</b>	<b>(5 093)</b>	<b>98</b>	<b>(3 501)</b>
Amortyzacja	69	38	22	19
Odsetki i udziały w zyskach	-	(11)	-	2
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	-	(220)	(92)	(220)
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(21)	25	3	(5)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(4 176)	(4 591)	161	(3 139)
Zamiana stanu rezerw	23	-	-	-
Wynik jednostek stowarzyszonych	(95)	(334)	10	(158)
<b>Zmiana w kapitale obrotowym</b>	<b>(773)</b>	<b>(1 986)</b>	<b>87</b>	<b>539</b>
Zmiana stanu zapasów	(655)	(369)	(222)	477
Zmiana stanu należności	742	(1 486)	973	124
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(860)	(131)	(663)	(62)
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>5 457</b>	<b>4 052</b>	<b>2 076</b>	<b>2 697</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(2 227)	(1 848)	(500)	(1 025)
Inne korekty	-	(2)	-	(2)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>3 230</b>	<b>2 202</b>	<b>1 576</b>	<b>1 671</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>				
<b>I. Wpływy</b>	<b>5 222</b>	<b>6 847</b>	<b>155</b>	<b>5 284</b>
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-	-	-
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	2 562	1 804	3	900
Zbycie udziałów w jednostkach powiązanych	1 979	4 984	-	4 384
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	438	-	152	-
Otrzymane dywidendy i odsetki	243	59	-	-
<b>II. Wydatki</b>	<b>1 360</b>	<b>850</b>	<b>-</b>	<b>550</b>
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	10	-	10
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	95	-	95
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	1 100	120	-	120
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	240	625	-	325
Udzielone pożyczki	20	-	-	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>3 862</b>	<b>5 997</b>	<b>155</b>	<b>4 734</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>2 092</b>	<b>-</b>	<b>2 092</b>
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	10 460	2 092	-	2 092
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>(10 460)</b>	<b>(2 092)</b>	<b>-</b>	<b>(2 092)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>(3 368)</b>	<b>6 107</b>	<b>1 731</b>	<b>4 313</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH</b>	<b>(3 368)</b>	<b>6 107</b>	<b>1 731</b>	<b>4 313</b>

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	16 795	4 176	11 697	5 971
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	13 428	10 284	13 428	10 284
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

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

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

### 8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2021 r. nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

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

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

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

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

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

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

.....

**Mateusz Łukasz Zawadzki**

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 14 listopada 2021 roku