



RAPORT PÓŁROCZNY GRUPY KAPITAŁOWEJ ULTIMATE GAMES S.A.

Zawierający skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. za I półrocze 2022 roku sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej

oraz skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie za okres 6 miesięcy, zakończony 30 czerwca 2022 roku, sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej

Warszawa, dnia 15 września 2022 roku

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Spis treści

I.	Wybrane skonsolidowane dane finansowe.....	4
II.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	5
1.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	6
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	7
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	9
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. za I półrocze 2022 roku.....	10
1.	Informacje ogólne o Jednostce dominującej.....	10
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej.....	11
1.2.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.	12
1.3.	Podstawowa działalność Jednostki.....	16
1.4.	Wartość firmy	16
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	16
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	16
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	17
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności.....	17
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów	17
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	18
2.6.	Założenie kontynuacji działalności.....	18
3.	Segmenty operacyjne	18
4.	Informacje geograficzne	19
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym.....	19
6.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	19
7.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.....	19
8.	Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych	20
9.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	20
10.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje.....	20
11.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny.....	20
12.	Instrumenty finansowe.....	21
12.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej.....	21
12.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia.....	21
13.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu.....	22
14.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu.....	22
15.	Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji	22
16.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	22
17.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	22
18.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	22
19.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów.....	22
20.	Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego	22
21.	Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi	23
22.	Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	25

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

23. 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. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe ULTIMATE GAMES S.A.....	27
1. Wybrane jednostkowe dane finansowe.....	27
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów.....	28
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	29
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	30
5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych.....	32
6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. V raportu.....	33
7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	33
8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych.....	33
9. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego ULTIMATE GAMES S.A.	33
10. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności.....	33
VI. Sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A.	34
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.....	34
2. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych.....	34
3. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu okresowego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego.....	34
4. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu okresowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób.....	35
5. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.....	35
6. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca.....	35
7. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Grupę.....	36
8. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe, wraz ze wskazaniem ich wartości, przy czym informacje dotyczące poszczególnych transakcji mogą być zgrupowane według rodzaju, z wyjątkiem przypadku, gdy informacje na temat poszczególnych transakcji są niezbędne do zrozumienia ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy emitenta.....	36
9. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego.....	36
10. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez Grupę wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału.....	39
11. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących.....	40
12. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe.....	41

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane skonsolidowane dane finansowe

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	12 546	11 765	2 702	2 587
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 147	3 977	678	875
EBITDA*	3 202	4 039	690	888
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	3 509	5 498	756	1 209
Zysk (strata) netto	2 831	4 332	610	953
przypadający na jednostkę dominującą	3 027	4 411	652	970
przypadający na udziały niedające kontroli	(196)	(80)	(42)	(18)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 882	1 002	405	220
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(504)	3 673	(109)	808
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(7 766)	(9 274)	(1 673)	(2 040)
Przepływy pieniężne netto – razem	(6 389)	(4 600)	(1 376)	(1 012)
Liczba akcji**	5 230 000	5 230 000	5 230 000	5 230 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,54	0,84	0,12	0,18
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	8,31	8,84	1,79	1,94
WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	Na dzień 30 czerwca 2022 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000	Na dzień 30 czerwca 2022 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2021 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	51 493	56 685	11 001	12 324
Aktywa trwałe	28 987	28 991	6 193	6 303
Aktywa obrotowe	22 506	27 694	4 808	6 021
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom emitenta	40 068	44 994	8 561	9 783
Kapitał mniejszości	3 389	3 453	724	751
Zobowiązania długoterminowe	5 550	5 716	1 186	1 243
Zobowiązania krótkoterminowe	2 485	2 522	531	548

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2022 r. – 4,6806 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r. – 4,6427 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 r. – 4,5472 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2022 do 30.06.2022	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>				
Przychody	12 591	11 840	6 701	6 935
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	12 546	11 765	6 656	6 868
Pozostałe przychody	46	76	45	67
Koszty działalności operacyjnej	9 445	7 863	6 052	4 393
Zmiana stanu produktów	1 663	997	1 044	342
Amortyzacja	56	62	24	39
Zużycie materiałów i energii	22	124	13	81
Usługi obce	10 265	7 772	6 628	4 039
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	753	585	424	292
Pozostałe koszty według rodzaju	12	47	7	14
Pozostałe koszty operacyjne	-	271	-	271
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 147	3 977	649	2 542
Przychody finansowe	420	1 520	386	(20)
Koszty finansowe	4	105	2	89
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	(55)	105	(7)	(12)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	3 509	5 498	1 026	2 421
Podatek dochodowy	677	1 166	76	570
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	2 831	4 332	950	1 852
<i>Działalność zaniechana</i>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	2 831	4 332	950	1 852
przypisany jednostce dominującej	3 027	4 411	1 098	1 894
przypisany udziałom niedającym kontroli	(196)	(80)	(148)	(43)
Inne całkowite dochody	(24)	1 005	(24)	593
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(29)	1 241	(29)	732
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	6	(236)	6	(139)
Całkowite dochody ogółem, przypadające na:	2 808	5 337	926	2 444
Jednostkę dominującą	3 003	5 417	1 074	2 487
Udziały niedające kontroli	(196)	(80)	(148)	(43)
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)				
Zwykły	0,54	0,84	0,18	0,36
Rozwodniony	0,54	0,84	0,18	0,36

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 30 czerwca 2022 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2021 PLN'000
Aktywa trwałe	28 987	28 991	28 963
Wartości niematerialne	127	168	104
Wartość firmy	123	101	101
Rzeczowe aktywa trwałe	90	106	122
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	28 141	28 464	28 328
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy	122	22	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku odroczonego	383	130	308
Aktywa obrotowe	22 506	27 694	24 124
Zapasy	7 424	5 768	4 336
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	3 798	4 204	3 208
Należności z tytułu podatku dochodowego	51	100	-
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy	-	-	221
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	11 233	17 622	16 359
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczonymi do sprzedaży	22 506	27 694	24 124
Aktywa razem	51 493	56 685	53 088

PASYWA	Na dzień 30 czerwca 2022 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2021 PLN'000
Razem kapitał własny	43 458	48 447	46 212
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	40 068	44 994	42 991
Kapitał akcyjny	523	523	523
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	2 955	2 955	2 955
Zyski zatrzymane	36 590	41 516	39 512
- w tym zysk (strata) netto	3 027	6 385	4 411
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	3 389	3 453	3 222
Zobowiązanie długoterminowe	5 550	5 716	5 609
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	5 550	5 716	5 609
Zobowiązania krótkoterminowe	2 485	2 522	1 266
Rezerwy na zobowiązania	23	23	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	2 462	2 499	1 141
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	-	-	125
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	2 485	2 522	1 266
Zobowiązania razem	8 034	8 238	6 876
Pasywa razem	51 493	56 685	53 088

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia – 30 czerwca 2022 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	523	2 955	41 516	44 994	3 453	48 447
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	5	5	(5)	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	523	2 955	41 521	44 999	3 448	48 447
Całkowite dochody:	-	-	3 003	3 003	(196)	2 808
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	3 027	3 027	(196)	2 831
Inne całkowite dochody	-	-	(24)	(24)	-	(24)
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(7 845)	(7 845)	-	(7 845)
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	(89)	(89)	(20)	(109)
Nabycie/sprzedaż akcji jednostki zależnej	-	-	-	-	-	-
Objęcie/utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	157	157
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(4 931)	(4 931)	(59)	(4 990)
Stan na 30 czerwca 2022 roku	523	2 955	36 590	40 068	3 389	43 458

1 stycznia – 31 grudnia 2021 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	523	2 955	42 507	45 985	2 605	48 590
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	523	2 955	42 507	45 985	2 605	48 590
Całkowite dochody:	-	-	7 383	7 383	(278)	7 105
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	6 385	6 385	(278)	6 107
Inne całkowite dochody	-	-	998	998	-	998
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(10 460)	(10 460)	-	(10 460)
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	2 087	2 087	1 125	3 212
Nabycie/sprzedaż akcji jednostki zależnej	-	-	-	-	-	-
Objęcie/utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(991)	(991)	848	(143)
Stan na 31 grudnia 2021 roku	523	2 955	41 516	44 994	3 453	48 447

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

1 stycznia – 30 czerwca 2021 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	523	2 955	42 507	45 985	2 605	48 590
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	523	2 955	42 507	45 985	2 605	48 590
Całkowite dochody:	-	-	5 417	5 417	47	5 464
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	4 411	4 411	(80)	4 332
Inne całkowite dochody	-	-	1 005	1 005	127	1 133
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(10 460)	(10 460)	-	(10 460)
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	337	337	559	896
Nabycie/sprzedaż akcji jednostki zależnej	-	-	1 711	1 711	-	1 711
Objęcie/utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	10	10
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(2 994)	(2 994)	616	(2 378)
Stan na 30 czerwca 2021 roku	523	2 955	39 512	42 991	3 222	46 212

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2022 do 30.06.2022	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021
	PLN '000	PLN '000	PLN '000	PLN '000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	3 509	5 498	1 026	2 421
Korekty	(752)	(2 769)	451	(1 689)
Amortyzacja	56	62	24	39
Koszty z tytułu odsetek	-	-	(2)	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(294)	(1 520)	(294)	-
Zmiana stanu rezerw	-	22	-	22
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	55	(105)	7	12
Przeszacowanie AF do wartości godziwej	-	92	-	92
Inne korekty	-	-	-	-
Zmiana stanu zapasów	(1 663)	(812)	(1 044)	(155)
Zmiana stanu należności	419	(297)	(341)	(598)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	676	(211)	2 100	(1 102)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	2 757	2 729	1 478	732
Podatek dochodowy zapłacony	(876)	(1 727)	(677)	(716)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 882	1 002	800	16
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	-	2 559	-	262
Zbycie udziałów jednostkach zależnych	-	1 979	-	762
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	287	-	-
Otrzymane dywidendy	332	243	332	243
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(598)	(56)	(598)	(56)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(99)	(1 098)	(99)	(424)
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	(39)	(240)	(39)	(240)
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	-	119	-
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	(100)	-	(100)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	(504)	3 673	(386)	546
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych przez udziały niedające kontroli	180	1 186	180	1 186
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych przez udziały niedające kontroli	-	-	-	-
Kredyty bankowe i pożyczki zaciągnięte	-	-	-	-
Dywidendy wypłacone	(7 845)	(10 460)	(7 845)	(10 460)
Inne wydatki inwestycyjne	(101)	-	(101)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	(7 766)	(9 274)	(7 766)	(9 274)
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(6 389)	(4 600)	(7 352)	(8 711)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(6 389)	(4 600)	(7 352)	(8 711)
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	17 622	20 958	18 584	25 070
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	11 233	16 359	11 233	16 359
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. za I półrocze 2022 roku

1. Informacje ogólne o Jednostce dominującej

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

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

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

Jednostka dominująca posiada numer NIP 5311693692 oraz symbol REGON 36587998.

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

Na dzień 30 czerwca 2022 roku oraz na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego sprawozdania skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

▪ **Zarząd:**

Mateusz Łukasz Zawadzki - Prezes Zarządu,

▪ **Rada Nadzorcza:**

Marek Parzyński - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Grzegorz Arkadiusz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,
Janusz Mieloszyk - Członek Rady Nadzorczej,
Renata Jędrzejczyk - Członek Rady Nadzorczej,
Krzysztof Kostowski - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień 30 czerwca 2022 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 - bezpośrednio	384 950	7,36%	384 950	7,36%
Mateusz Zawadzki - pośrednio poprzez GSB Invest sp. z o.o. (dawniej: GSB Consulting sp. z o.o.)	150	0,00%	150	0,00%
Pozostali	2 444 900	46,75%	2 444 900	46,75%
RAZEM:	5 230 000	100%	5 230 000	100%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 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 - pośrednio	384 950	7,36%	384 950	7,36%
Mateusz Zawadzki - pośrednio poprzez GSB Invest sp. z o.o. (dawniej GSB Consulting sp. z o.o.)	150	0,00%	150	0,00%
Pozostali	2 444 900	46,75%	2 444 900	46,75%
RAZEM:	5 230 000	100%	5 230 000	100%

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy i na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu wynosiła 523 000,00 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 5 230 000 akcji o wartości 0,10 zł każda, następujących serii:

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

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

Na dzień 30 czerwca 2022 roku Spółka tworzyła grupę kapitałową (dalej: „Grupa”; „Grupa Emitenta”; „Grupa kapitałowa”). Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy Emitenta obejmują Jednostkę dominującą oraz następujące jednostki zależne i stowarzyszone:

Jednostki zależne

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2022	31.12.2021
3T Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,50%	37,50%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,98%	44,98%
Kapi Kapi Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	49,00%	49,00%
Ultimate Games Mobile S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	34,67%	39,00%
Thunder Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	59,28%	-
Roller Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	54,78%	-

Emitent, pomimo posiadania poniżej 50% udziału oraz utraty statusu jednostki dominującej w następujących spółkach należących do Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A.: 3T Games sp. z o.o., Games Box S.A., Kapi Kapi Games sp. z o.o. oraz Ultimate Games Mobile S.A., w następstwie analizy stanu faktycznego dotyczącego Grupy oraz regulacji wynikających w szczególności z MSSF 10, postanowił kontynuować konsolidację podmiotów wymienionych powyżej.

Na decyzję Emitenta miały wpływ takie okoliczności jak prawo głosu posiadane przez Spółkę w ww. spółkach, w tym w kontekście rozproszenia pozostałego akcjonariatu konsolidowanych podmiotów, a także okoliczności związane ze ścisłą współpracą z Emitentem.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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	
			30.06.2022	31.12.2021
Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	20,75%	20,75%
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%	39,04%
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,16%	32,16%
Demolish Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	38,26%	38,26%
Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,58%	44,58%
GOLDEN EGGS STUDIO S.A. (d. Golden Eggs Studio sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	31,82%	31,82%
Ultimate Licensing sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
NPC Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,56%	32,56%
G11 S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	28,00%	31,00%
Grande Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	36,98%	40,00%
Ultimate Games Marketing S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,00%	37,00%

1.2. Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.

Na dzień 30 czerwca 2022 roku Jednostka wchodziła w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą PlayWay S.A. W skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. na dzień bilansowy wchodziły następujące spółki zależne, konsolidowane metodą pełną:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2022	31.12.2021
Ultimate Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3T Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,50%	37,50%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,98%	44,98%
Ultimate Games Mobile S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,67%	39,00%
Kapi Kapi Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	49,00%
Thunder Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,28%	-
Roller Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,78%	-
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,88%	59,88%
Code Horizon S.A. (d. Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Frozen Way S.A. (d. EAST TRANSFERS S.A.) ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,40%	78,42%
Pentacle S.A. (d.: Pentacle sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,32%	54,32%
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	74,00%	79,00%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Big Cheese Studio S.A. (d.: Big Cheese Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,27%	53,27%
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%
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	67,50%	67,73%
Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,29%	65,29%
Beast Games S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,00%	59,00%
Gameboom VR S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,11%	64,82%
FreeMind S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,44%	51,44%
SimulaMaker S.A. (d. SimulaMaker sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	63,47%	63,47%
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	55,58%	57,58%
Games Incubator S.A. (d. Games Incubator sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,50%	55,50%
GAMEPARIC sp. z o.o. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,41%	59,19%
Monuments Games sp. z o.o. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	90,50%	93,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	97,00%	97,00%
PWay Estonia OÜ (d. PlayWay Estonia OÜ) ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Estonia	99,99%	99,99%
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,70%	64,70%
Rockgame S.A. (d. Wasteland S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
PARADARK STUDIO sp. z o.o. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,67%	68,67%
Glivi Games S.A. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	87,00%	70,00%
Out of the Ordinary sp. z o.o. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	95,50%	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%	79,55%
MobilWay S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	71,04%	67,20%
Madnetic Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	62,04%	65,05%
THULE ISLAND sp. z o.o. (d. Gaming Centre sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,57%	47,57%
GamePlanet S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,21%	68,21%
CYBER GAMES S.A. ⁷	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,35%	59,35%
GameFormatic S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,19%	76,19%
Petard Games sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,59%	68,50%
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	58,42%	58,88%
Septarian Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,33%	73,33%
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	87,83%	90,21%
SOLIDGAMES sp. z o.o. (d. CORMINTON INVESTMENTS sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,53%	73,53%
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	47,61%	51,90%
Farind Studio sp. z o.o. (d. CRIMSON LION ENTERTAINMENT sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,20%	-

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- 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 Console Labs S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Console Labs S.A. w spółce)
 4 Spółka zależna od Games Incubator S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Games Incubator S.A. w spółce)
 5 Spółka zależna od PWay sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez PWay sp. z o.o. 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)

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2022	31.12.2021
UF Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,75%	20,75%
100 Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,04%	39,04%
GOLDEN EGGS STUDIO S.A. (d. Golden Eggs Studio sp. z o.o.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,82%	31,82%
ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,16%	32,16%
Demolish Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	38,26%	38,26%
Manager Games S.A. (d. GT GOLD S.A.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,58%	44,58%
NPC Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,56%	32,56%
Ultimate Games Marketing S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,00%	37,00%
Grande Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,98%	40,00%
G11 S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,00%	31,00%
Ultimate Licensing sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
Moonlit S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,81%	21,81%
ECC Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,69%	24,69%
Movie Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,43%	33,43%
Goat Gamez S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,78%	69,00%
TRUE GAMES SYNDICATE S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,24%	-
TRUE GAMES S.A.*	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	71,00%
MILL GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	41,30%	41,30%
MD GAMES S.A. (d. MD Games sp. z o.o.) ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,57%	29,85%
LIFESIM GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,00%	-
ROAD STUDIO S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,17%	60,17%
MOVIE GAMES MOBILE S. A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	25,00%	62,74%
IMAGE GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,87%	47,87%
BRAVE LAMB STUDIO S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,32%	23,95%
PIXEL CROW GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,92%	36,96%
Pixel Crow sp. z o.o.**	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	52,13%
MOVIE GAMES VR S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,51%	41,88%
Detalion Games S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,77%	-
DRAGO ENTERTAINMENT S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,02%	-
CHERRYPICK GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	5,01%	-
CreativeForge Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
G-Devs sp. z o.o. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,95%	62,81%
BLUM ENTERTAINMENT sp. z o.o. (d. KG LIV sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,36%	52,81%
Gambit Games Studio sp. z o.o. (d. KG XCVIII sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,70%	71,46%
SlavGames sp. z o.o. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	49,42%
ANCIENT GAMES S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,94%	53,22%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

GARLIC JAM S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	27,00%
NPC GAMES S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,42%	27,42%
Ultimate Games Marketing S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,00%	-
Baked Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	26,69%	26,69%
Image Power S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,66%	21,66%
Sonka S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,66%	39,35%
PolySlash S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,70%	33,20%
Atomic Jelly S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,15%	26,57%
SimFabric S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,96%	44,96%
Mobile Fabric S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,08%	61,83%
VRFabric S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	48,86%	51,54%
Blind Warrior sp. z o.o. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,80%	30,69%
GR Games S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	14,45%	19,00%
Detalion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	32,77%
Pyramid Games S.A.	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%	44,95%
Live Motion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,74%	42,74%
Games Operators S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,91%	36,91%
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. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,43%	31,43%
Evor Games sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,88%	31,88%
Actum Games sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	71,43%
MeanAstronauts S.A. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,69%	23,69%
Play2Chill S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,02%	30,93%
FROGVILLE GAMES sp. z o.o. ¹⁰	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,75%	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. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	12,27%	12,27%
Rock Square Thunder sp. z o.o. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,31%	-
IGNIBIT S.A. ⁷	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,64%	22,64%
MeanAstronauts S.A. ⁷	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,65%	42,65%
Yeyuna sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,33%	33,33%
Evor Games sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,82%	33,82%
G11 S.A. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
ULTIMATE GAMES MARKETING S.A. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,00%	10,00%
Woodland Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,09%	47,43%
EPICVR sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,75%	24,75%
CYBERDEV S.A. (d. GARLIC JAM S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,91%	24,00%
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%	51,90%
3R Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,73%	32,73%
Grande Games S.A. ⁹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,91%	27,91%
CodeAddict S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,76%	25,00%
FORESTLIGHT GAMES S.A. ^{***} (d.: FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,63%	49,91%
Pixel Trapps sp. z o.o. ¹¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,60%	52,00%
Aurora Studio sp. z o.o. (d. Furia Investment sp. z o.o.) ¹¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	46,00%	46,00%
BINGLE GAMES sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	-
MANYDEV STUDIO SPÓŁKA EUROPEJSKA	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,86%	-

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 CreativeForge Games S.A.)

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

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

7 Udział posiadany bezpośrednio przez PlayWay S.A.

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

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

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

*Spółka przestała istnieć w wyniku połączenia ze spółką TRUE GAMES SYNDICATE S.A., które zostało wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego dnia 14 marca 2022 r.

** Spółka przestała istnieć w wyniku połączenia ze spółką Pixel Crow Games S.A., które zostało wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego dnia 14 stycznia 2022 r.

*** Grupa Kapitałowa Forestlight Games S.A. w związku podwyższeniem kapitału zakładowego - wpis do KRS 20.06.2022 r. – przestała stanowić jednostki zależne wobec PLAYWAY S.A. i stanowią teraz jednostki stowarzyszone w Grupie Kapitałowej PLAYWAY S.A.

1.3. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

1.4. Wartość firmy

Spółka	Data objęcia kontroli	Cena nabycia	Udział w spółce na dzień objęcia kontroli	Aktywa netto przypadające JD	Wartość firmy	Odpis wartości firmy
Kapi Kapi Games sp. z o.o.	1 kwartał 2021	10	82,00%	-2	12	-
Roller Games sp. z o.o.	2 kwartał 2022	110	54,78%	104	5	-
Thunder Games sp. z o.o.	1 kwartał 2022	119	59,28%	102	16	-
Ultimate Licensing sp. z o.o.	1 kwartał 2021	250	40,00%	161	89	-

2. Przyjęte zasady rachunkowości

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

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

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Grupa prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej). Polski nowy złoty (PLN) jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Grupy. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność Grupa i jednostki wchodzące w jej skład, jest decyzją subiektywną. Jednostka dominująca monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Jednostki dominującej i jej jednostek podporządkowanych.

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

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

Liczby w sprawozdaniu finansowym zostały zaokrąglone do 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.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 15 września 2022 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2022 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

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

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

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

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za 6 miesięcy 2022 roku Grupa stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2021, 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 2022 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,

Nowe lub zmienione standardy MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF, które zostały już wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów i zostały zatwierdzone przez UE, ale nie weszły jeszcze w życie:

- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku;
- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości”, zatwierdzone 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”, zatwierdzone 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;

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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 30 czerwca 2022 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych – klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe: wstępne zastosowanie MSSF 17 oraz MSSF 9 – informacje porównawcze”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

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

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2022 roku i obejmuje okres 6 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz 30 czerwca 2021 roku. Dla danych prezentowanych w pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku.

Dla danych prezentowanych w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2021 roku do 30 czerwca 2021 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

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

3. Segmenty operacyjne

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

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

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

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę kapitałową,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiąganych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,
- Zarząd Jednostki dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Informacje geograficzne

Jednostka dominująca sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Google Play, App Store, Nintendo E-shop. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych.

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	01.01.2022 – 30.06.2022	01.01.2021 – 30.06.2021
<u>Segment gier na PC</u> - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	4 341	3 328
<u>Segment gier mobilnych</u> – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych	450	524
<u>Sprzedaż gier na konsole (Nintendo Switch, Xbox, PS)</u>	7 755	7 913
Razem	12 546	11 765

Ujęcie ilościowe (TOP 5):

Sprzedaż w sklepie STEAM (gry PC) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2022 – 30.06.2022 r.:

1. Ultimate Fishing Simulator – 56 536;
2. Fishing Adventure – 45 502;
3. Avenger Bird – 32 581;
4. Bakery Simulator – 16 269;
5. Ultimate Fishing Simulator – Greenland DLC – 15 457;

Sprzedaż w sklepie Nintendo E-Shop – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2022 – 30.06.2022 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. House Flipper – 62 155;
2. Car Mechanic Pocket Edition – 15 688;
3. Bus Driver Simulator – 6 676;
4. Car Mechanic Simulator Pocket 2 – 5 592;
5. Ultra Off-Road 2019 Alaska – 5 133.

Sprzedaż w sklepie Microsoft Store (konsola Xbox One) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2022 – 30.06.2022 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. Farm Manager 2022 – 6 987;
2. Mr. Prepper – 3 300;
3. Demolish & Build – 1 665;
4. Vampire's Fall: Origins – 1 629;
5. Car Mechanic Simulator Classic – 1 479.

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

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

W I półroczu 2022 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

W I półroczu 2022 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

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

W I półroczu 2022 roku spółki Grupy kapitałowej nie emitowały, nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

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

Stosownie do raportu bieżącego nr 17/2022 z dnia 3 czerwca 2022 r., Spółka poinformowała, iż w dniu 3 czerwca 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą nr 9 postanowiło wypłacić akcjonariuszom dywidendę 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 1,50 PLN;
- 3) łączna kwota dywidendy wyniosła 7.845.000,00 PLN;
- 4) dzień dywidendy został ustalony na dzień 15 czerwca 2022 roku;
- 5) termin wypłaty dywidendy został ustalony na dzień 27 czerwca 2022 roku.

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

W dniu 15.07.2022 r. Spółka przekazała popremierowe dane dotyczące nowo wydanych gier na Nintendo Switch:

- Timber Story ~600 szt.
- Viki Spotter: Around The World ~70 szt.

W dniu 01.08.2022 r. Spółka przekazała popremierowe dane dotyczące nowo wydanych gier na Nintendo Switch:

- Farm Manager 2022 ~1100 szt.
- Artsy Pixel ~110 szt.
- Viki Spotter: Professions ~150 szt.

W dniu 09.08.2022 r. Spółka przekazała najnowsze dane dotyczące Steam wishlist pięciu gier z najwyższą ilością zapisów.

TOP 5 GIER NIEWYDANYCH - Steam wishlist (brutto / netto)

- Thief Simulator 2 ~134 000 / ~117 000
- Electrician Simulator ~118 000 / ~100 000
- Ultimate Fishing Simulator 2 ~105 000 / ~81 000
- Priest Simulator ~65 000 / ~49 000
- Coal Mining Simulator ~41 000 / ~29 000

*dot gier znajdujących się na koncie ULG

Dodatkowo Prolog gry Electrician Simulator został pobrany ponad 335 tys. razy.

W dniu 24.08.2022 r. Spółka przekazała popremierowe dane dotyczące nowo wydanych gier na:

- 1) Nintendo Switch:
 - Solitaire Master VS – 130 szt (pierwsze 7 dni sprzedaży);
 - Viki Spotter: Megapolis – 80 szt (7 dni);
 - Viki Spotter: School – 130 szt (7 dni);
 - Viki Spotter: Sports – 60 szt (3 dni);
- 2) Steam (PC):
 - City Eye – 950 szt (3 dni);
 - Demolish & Build 3: Excavator Playground – 10.000 szt (5 dni).

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 25.08.2022 r. Spółka przekazała informacje sprzedażowe dot. Ultimate Fishing Simulator 2 (EA) oraz informację o wynikach wyprzedaży „Szaleństwo w środku tygodnia” dla gry Ultimate Fishing Simulator 1.

Dane sprzedażowe – na platformie Steam (PC):

- Ultimate Fishing Simulator 2 ~13600 szt. (72h)
- Ultimate Fishing Simulator: Taupo Lake DLC ~4300 szt. (24h)

Top 5 krajów (rynków sprzedaży/ % zakupów):

- United States – 19%
- Turkey – 11%
- Germany – 10%
- China – 9%
- Japan – 8%

Stopień refundacji gry (zwroty)– 11,2%

Max peak graczy – 910

Oceny – 65%

Jednocześnie Spółka poinformowała, że podczas promocji na Steam „Szaleństwo w środku tygodnia” w ciągu 72 godz. trwania tej wyprzedaży zostało sprzedanych ponad 95,4 tys. szt. gry Ultimate Fishing Simulator, ponad 104,9 tys. dodatków DLC do Ultimate Fishing Simulator oraz ponad 8,5 tys. szt. Gry Fishing Adventure.

W dniu 29.08.2022 r. Spółka przekazała, że w sierpniu br. sprzedaż gier od początku współpracy z serwisem Steam przekroczyła ponad 2 000 000 sprzedanych kopii gier o wartości ponad \$6 400 000.

W dniu 31.08.2022 r. Spółka zawarła z PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie oraz osobą fizyczną (Licencjodawcy) umowę na mocy której spółka zobowiązała się do wykonania portu i wydania gry pod tytułem „American Theft 80s” na konsolę Nintendo Switch.

12. Instrumenty finansowe

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

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

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 30 czerwca 2022 roku i 31 grudnia 2021 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.

12.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka dominująca dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na dzień 30 czerwca 2022 roku i 31 grudnia 2021 roku Jednostka dominująca nie posiadała instrumentów finansowych wycenionych w wartości godziwej.

Na dzień 30 czerwca 2022 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki dominującej.

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

Grupa nie posiada instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

13. 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 odpisu aktualizującego wartość zapasów. Zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania w przypadku zapasów była wyższa od kosztów wytworzenia gier i nie zachodziła konieczność dokonywania dalszych odpisów aktualizujących. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Grupy poszczególnymi tytułami, Zarząd spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży. Wszystkie tytuły produkowane przez Grupę osiągają sprzedaż gwarantującą pokrycie kosztów wytworzenia gry w pierwszych tygodniach od jej premiery.

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

14. 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.

15. Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji

Nie dotyczy Grupy.

16. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I półroczu 2022 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

17. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2022 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W I półroczu 2022 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

19. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

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

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

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

21. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązaniymi

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 roku miały miejsce następujące transakcje ze spółkami stowarzyszonymi, dotyczące usług deweloperskich i wydawnictwem gier:

Sprzedający	Status w Grupie	Nabywca	Status w Grupie	Wartość transakcji	Tytuł operacji
100 Games sp. z o.o.	Podmiot stowarzyszony	Games Box S.A.	Podmiot powiązany	14	testowanie gier
100 Games sp. z o.o.	Podmiot stowarzyszony	3T Games sp. z o.o.	Podmiot powiązany	9	testowanie gier
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	Demolish Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	3	Cesja Car Demoliton Clicker
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	Frozen District sp. z o.o.	Podmiot powiązany	68	opłata licencyjna
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	Manager Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	6	xbox one x devkit
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	PlayWay S.A.	Podmiot powiązany	366	sprzedaż gier
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	Sonka S.A.	Podmiot stowarzyszony	1	opłata licencyjna
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	UF Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	205	usługi
Baked Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	34	opłata licencyjna
Console Labs S.A.	Podmiot powiązany	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	45	opłata licencyjna
ConsoleWay S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	285	usługi
Demolish Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	111	opłata licencyjna
Digital Melody S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	6	opłata licencyjna
Frozen District sp. z o.o.	Podmiot powiązany	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	1 539	opłata licencyjna
Golden Eggs Studio S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	3	opłata licencyjna
Live Motion Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	83	usługi
Manager Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	1	dystrybucja
Mobilway S.A.	Podmiot powiązany	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	12	opłata licencyjna
Pyramid Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	36	wynagrodzenie z tyt. licencji
Sim Farm S.A.	Podmiot powiązany	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	73	tantiemy
Space Boat Studios S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	2	opłata licencyjna
Total Games sp. z o.o.	Podmiot powiązany	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	1	opłata licencyjna
UF GAMES S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	444	opłata licencyjna
100 Games sp. z o.o.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	110	testowanie gier
Ultimate VR S.A.	Podmiot stowarzyszony	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	2	dystrybucja

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 roku miały miejsce następujące transakcje ze spółkami zależnymi, dotyczące usług deweloperskich i wydawnictwem gier:

Sprzedający	Status w Grupie	Nabywca	Status w Grupie	Wartość transakcji	Tytuł operacji
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	Ultimate Games Mobile S.A.	Podmiot powiązany	598	nabycie prawa do wynagrodzenia z tytułu dwóch gier
Games Box S.A.	Podmiot powiązany	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	17	sprzedaż gier
3T Games sp. z o.o.	Podmiot powiązany	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	2	Assety Unity (Thief Simulator 2)

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 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 BRUTTO Z TYTUŁU PEŁNIENIA FUNKCJI (w PLN)
ZARZĄD			
1	Mateusz Łukasz Zawadzki	Prezes Zarządu	33 500,00 zł
RADA NADZORCZA (w tym Komitet Audytu)			
1	Marek Parzyński	Przewodniczący Rady Nadzorczej Członek Komitetu Audytu	6 532,25 zł
2	Renata Jędrzejczyk	Członek Rady Nadzorczej Przewodnicząca Komitetu Audytu	7 287,60 zł
3	Janusz Mieloszyk	Członek Rady Nadzorczej	2 724,35 zł
4	Krzysztof Kostowski	Członek Rady Nadzorczej	2 724,35 zł
5	Grzegorz Arkadiusz Czarnecki	Członek Rady Nadzorczej Członek Komitetu Audytu	5 002,90 zł

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

Nie wystąpiły.

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

Nie wystąpiły.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

IV. Wybrane dane objaśniające

1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Wykaz jednostek stowarzyszonych na dzień 30 czerwca 2022 roku

Nazwa	BO	Zakup / sprzedaż	Wynik za 2022	% 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.	290	99	(125)	20,75%	1 273	-	(26)	-	-	363
UF Games S.A.	985	-	170	32,04%	2 210	-	54	332	-	708
100 Games sp. z o.o.	436	-	(26)	39,04%	1 092	-	(10)	-	-	426
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	9 428	-	241	32,16%	3 073	-	77	-	-	9 505
Demolish Games S.A.	6 335	-	(19)	38,26%	2 998	-	(7)	-	-	6 328
Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	9 869	-	25	44,58%	1 561	-	11	-	-	9 880
Golden Eggs Studio S.A.	377	-	(284)	31,82%	901	-	(90)	-	-	287
Ultimate Licensing sp. z o.o.	127	-	(47)	40,00%	270	-	(19)	-	-	108
NPC Games S.A.	181	-	(23)	32,56%	533	-	(7)	-	-	173
G11 S.A.	167	(3)	(43)	28,00%	494	-	(13)	-	(16)	135
Grande Games S.A.	204	(3)	1	36,98%	511	-	(1)	-	(14)	186
Ultimate Games Marketing S.A.	65	-	(64)	37,00%	111	-	(24)	-	-	41
RAZEM	28 464	93	(195)		15 027	-	(55)	332	(29)	28 141

2. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2022	Na dzień 31 grudnia 2021
półprodukty i produkcja w toku	5 301	5 599
produkty gotowe	2 118	170
towary	5	-
RAZEM	7 424	5 769

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.

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

Zapasy nie stanowią zabezpieczeń zobowiązań.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

1. Wybrane jednostkowe dane finansowe

WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	12 899	11 696	2 778	2 572
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4 031	4 200	868	924
EBITDA*	4 070	4 247	877	934
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	4 396	8 540	947	1 878
Zysk (strata) netto	3 616	6 978	779	1 535
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 097	1 654	667	364
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(121)	3 708	(26)	815
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(7 845)	(10 460)	(1 690)	(2 300)
Przepływy pieniężne netto – razem	(4 869)	(5 099)	(1 049)	(1 121)
Liczba akcji	5 230 000	5 230 000	5 230 000	5 230 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,69	1,33	0,15	0,29
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	3,63	3,97	0,78	0,87
WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE	Na dzień 30 czerwca 2022	Na dzień 31 grudnia 2021	Na dzień 30 czerwca 2022	Na dzień 31 grudnia 2021
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	22 073	26 467	4 716	5 754
Aktywa trwałe	4 573	4 457	977	969
Aktywa obrotowe	17 500	22 009	3 739	4 785
Kapitał własny	18 977	23 230	4 054	5 051
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 096	3 236	661	704
Zobowiązania długoterminowe	810	976	173	212
Zobowiązania krótkoterminowe	2 286	2 260	488	491

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2022 r. – 4,6806 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r. – 4,6427 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 r. – 4,5472 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 PLN'000	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 PLN'000	II kwartał od 01.04.2022 do 30.06.2022 PLN'000	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021 PLN'000
Działalność kontynuowana				
Przychody	12 945	11 705	6 576	6 820
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	12 899	11 696	6 530	6 820
Pozostałe przychody	46	9	45	-
Koszty działalności operacyjnej	8 914	7 504	5 705	4 125
Zmiana stanu produktów	216	681	189	195
Amortyzacja	40	47	16	23
Zużycie materiałów i energii	15	-	8	(6)
Usługi obce	8 600	7 390	5 611	3 790
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	466	396	253	190
Pozostałe koszty według rodzaju	9	352	5	323
Pozostałe koszty operacyjne	-	-	-	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4 031	4 200	871	2 696
Przychody finansowe	422	4 337	388	774
Koszty finansowe	2	103	1	88
Przeszacowanie Aktywów Finansowych do wartości godziwej	-	-	-	-
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	(55)	105	(7)	(12)
Zysk na okazjonalnym nabyciu	-	-	-	-
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	4 396	8 540	1 251	3 370
Podatek dochodowy	780	1 561	182	581
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	3 616	6 978	1 069	2 789
Działalność zaniechana				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	3 616	6 978	1 069	2 789
Inne całkowite dochody	-	1 005	-	593
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	-	1 241	-	732
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	-	(236)	-	(139)
Całkowite dochody ogółem	3 616	7 983	1 069	3 382
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)				
Zwykły	0,69	1,33	0,20	0,53
Rozwodniony	0,69	1,33	0,20	0,53

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 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	Na dzień
	30 czerwca 2022	31 grudnia 2021	30 czerwca 2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	4 573	4 457	4 360
Wartości niematerialne	37	67	104
Wartość firmy	89	89	89
Rzeczowe aktywa trwałe	62	72	82
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	3 406	3 729	3 594
Inwestycje w jednostkach zależnych	623	395	406
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy	122	22	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	234	84	85
Aktywa obrotowe	17 500	22 009	18 583
Zapasy	4 590	4 375	3 694
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	3 709	3 541	2 951
Należności z tytułu podatku dochodowego	51	103	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	9 081	13 950	11 697
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy	68	41	241
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	17 500	22 009	18 583
Aktywa razem	22 073	26 467	22 943

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2022	31 grudnia 2021	30 czerwca 2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Kapitał własny	18 977	23 230	20 781
Kapitał akcyjny	523	523	523
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	2 955	2 955	2 955
Zyski zatrzymane	15 499	19 752	17 302
- w tym zysk (strata) netto	3 616	9 435	6 978
Zobowiązanie długoterminowe	810	976	912
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	810	976	912
Zobowiązania krótkoterminowe	2 286	2 260	1 251
Rezerwy na zobowiązania	23	23	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	2 263	2 237	1 125
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	-	-	125
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	2 286	2 260	1 251
Zobowiązania razem	22 073	26 467	22 943

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 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 2022 roku - 30 czerwca 2022 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	523	2 955	19 752	23 230
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	523	2 955	19 752	23 230
Całkowite dochody:	-	-	3 592	3 592
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	3 616	3 616
Inne całkowite dochody	-	-	(24)	(24)
Emisja akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(7 845)	(7 845)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(4 253)	(4 253)
Stan na 30 czerwca 2022 roku	523	2 955	15 499	18 977

1 stycznia 2021 roku - 31 grudnia 2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	523	2 955	19 779	23 257
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	523	2 955	19 779	23 257
Całkowite dochody:	-	-	10 433	10 433
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	9 435	9 435
Inne całkowite dochody	-	-	998	998
Emisja akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(10 460)	(10 460)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(27)	(27)
Stan na 31 grudnia 2021 roku	523	2 955	19 752	23 230

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

1 stycznia 2021 roku - 30 czerwca 2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	523	2 955	19 779	23 257
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	523	2 955	19 779	23 257
Całkowite dochody:	-	-	7 983	7 983
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	6 978	6 978
Inne całkowite dochody	-	-	1 005	1 005
Emisja akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(10 460)	(10 460)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(2 477)	(2 477)
Stan na 30 czerwca 2021 roku	523	2 955	17 302	20 781

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2022 do 30.06.2022	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	4 396	8 540	1 251	3 370
Korekty	(424)	(5 159)	637	(2 216)
Amortyzacja	40	47	16	23
Koszty z tytułu odsetek	(2)	-	(3)	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(294)	(4 337)	(294)	(793)
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	-	92	-	92
Zmiana stanu rezerw	-	23	-	23
Udział w wyniku (stracie) jednostki stowarzyszonej	55	(105)	7	12
Inne korekty	-	-	-	-
Zmiana stanu zapasów	(216)	(433)	(189)	54
Zmiana stanu należności	(33)	(231)	(203)	(539)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	26	(214)	1 302	(1 087)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	3 972	3 381	1 888	1 154
Podatek dochodowy zapłacony	(875)	(1 727)	(677)	(716)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 097	1 654	1 211	438
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	2 559	-	262
Zbycie udziałów w jednostkach powiązanych	-	1 979	-	762
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	287	-	-
Otrzymane dywidendy i odsetki	332	243	332	243
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	-	119	-
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych	(228)	(240)	(228)	(240)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(99)	(1 100)	(99)	(424)
Udzielone pożyczki jednostkom powiązanym	(25)	(20)	(15)	-
Udzielone pożyczki pozostałym jednostkom	(100)	-	(100)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	(121)	3 708	8	603
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	(7 845)	(10 460)	(7 845)	(10 460)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	(7 845)	(10 460)	(7 845)	(10 460)
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(4 869)	(5 099)	(6 626)	(9 420)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(4 869)	(5 099)	(6 626)	(9 420)
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	13 950	16 795	15 707	21 116
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	9 081	11 697	9 081	11 697
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. V raportu

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym sprawozdaniu finansowym.

7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r. nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r. nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

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

Zdaniem Zarządu Emitenta wszystkie istotne informacje objaśniające dotyczące Emitenta zostały przedstawione w części V raportu oraz w wybranych informacjach objaśniających i informacji dodatkowej do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej Ultimate Games S.A. za I półrocze 2022 roku.

10. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Spółki oświadcza, iż śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Ultimate Games S.A., jak i dane porównywalne, zostały sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2022 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Ultimate Games S.A. odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

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

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

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

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

W dniu 17 stycznia 2022 r. Krajowy Rejestr Sądowy zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego w spółce pod firmą: Ultimate Games Mobile S.A. z siedzibą w Warszawie z kwoty 100.000,00 zł do kwoty 112.500,00 zł. W wyniku rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Ultimate Games Mobile S.A. udział Emitenta w kapitale zakładowym uległ zmniejszeniu i na dzień 30.06.2022 r. wynosił 34,67%.

W dniu 25 marca 2022 r. Emitent, w wyniku zawarcia umowy zbycia udziałów, nabył 2.371 udziałów w spółce pod firmą: THUNDER GAMES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej jako: TG) za kwotę 118 550,00 zł. W wyniku zawarcia ww. umowy Emitent posiada 59,28% udziałów w kapitale zakładowym TG.

W dniu 27 kwietnia 2022 r. Spółka, w wyniku zawarcia umowy zbycia udziałów, nabyła 2.191 udziałów w spółce pod firmą ROLLER GAMES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej jako: RG) za kwotę 109 550,00 zł. W wyniku zawarcia ww. umowy Emitent posiada, w przybliżeniu do dwóch miejsc po przecinku, 54,78% udziałów w kapitale zakładowym RG.

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

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2022 Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A.

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

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 16 maja 2022 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.*	2 400 000	45,89%	2 400 000	45,89%
Mateusz Zawadzki - bezpośrednio	384 800	7,36 %	384 800	7,36 %
Mateusz Zawadzki - pośrednio poprzez GSB Invest sp. z o.o. (dawniej GSB Consulting sp. z o.o.)	150	0,00%	150	0,00%
Pozostali	2 445 050	46,75%	2 445 050	46,75%
RAZEM:	5 230 000	100%	5 230 000	100%

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 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 półrocznego, tj. 15września 2022 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	2 400 000	45,89%	2 400 000	45,89%
Mateusz Zawadzki - bezpośrednio	384 950	7,36%	384 950	7,36%
Mateusz Zawadzki - pośrednio poprzez GSB Invest sp. z o.o. (dawniej: GSB Consulting sp. z o.o.)	150	0,00%	150	0,00%
Pozostali	2 444 900	46,75%	2 444 900	46,75%
RAZEM:	5 230 000	100%	5 230 000	100%

**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 okresowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień zatwierdzenia do publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 16 maja 2022 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Zawadzki	384 800	7,36 %	384 800	7,36 %

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

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Zawadzki	384 950	7,36%	384 950	7,36%

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

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

W I półroczu 2022 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

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

W I półroczu 2022 roku Emitent lub jednostka od niego zależna nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

W I półroczu 2022 r. nie było takich informacji.

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

Nie wystąpiły. Transakcje są zawierane na warunkach rynkowych.

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

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

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

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

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

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

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Jednostka dominująca oraz Grupa, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Jednostkę dominującą i Grupę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Jednostkę dominującą i Grupę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

upublicznionych przez Grupę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Jednostkę dominującą i Grupę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko walutowe

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

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

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

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

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

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Jednostka dominująca i Grupa prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Jednostka dominująca oraz Grupa planuje również dystrybucję gier na terenie Polski, Europy Zachodniej oraz Azji w wersji pudełkowej przy użyciu wydawców zewnętrznych. W sytuacji, gdyby Jednostka dominująca oraz Grupa podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Jednostkę dominującą i Grupę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Jednostki dominującej i Grupy. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Jednostki dominującej i Grupy oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Jednostkę dominującą i Grupę.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

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

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

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

Ryzyko zmienności stóp procentowych i inflacji

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Jednostka dominująca oraz Grupa nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Jednostka dominująca i jej Grupa podejmą decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Ponadto, polityka monetarna prowadzona przez Narodowy Bank Polski w zakresie kształtowania poziomu stóp procentowych i w konsekwencji mająca wpływ na poziom inflacji w Polsce może wpływać na osiągnięte przez Grupę przychody finansowe. W związku z tym, iż nadwyżki środków pieniężnych inwestowane są m.in. w lokaty bankowe i obligacje skarbowe, spadek wysokości stóp procentowych może mieć negatywny wpływ na poziom przychodów finansowych Grupy. Z kolei przychody finansowe uzyskiwane z lokat bankowych lub inwestycji w obligacje skarbowe w odniesieniu do posiadanych przez Grupę rezerw gotówkowych mogą nie zrekompensować strat spowodowanych inflacją. Należy wskazać, iż Jednostka dominująca oraz Grupa nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

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

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

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

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

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

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Jednostka dominująca oraz Grupa mogą być narażone na sytuację, w której nie będą w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Jednostka dominująca oraz Grupa są narażone na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Jednostki dominującej oraz Grupy,

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są ich produkty. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Jednostki dominującej oraz Grupy i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności. Jednostka dominująca oraz jednostki zależne w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonują analizy struktury finansowania Jednostki dominującej oraz Grupy, a także dbają o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta

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

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

Ryzyko związane ze stanem epidemii oraz pandemii

Rozprzestrzenianie się koronawirusa SARS-CoV-2 spowodowało negatywne skutki dla globalnej gospodarki. W dalszej perspektywie może to prowadzić do zmian w obszarze decyzji zakupowych konsumentów i powodować spadek popytu na ogólnie zdefiniowaną rozrywkę. Jednocześnie wprowadzone w marcu 2020 r. w wielu krajach ograniczenia dotyczące wychodzenia z domów i dostępnych form spędzania wolnego czasu wpłynęły na wzrost popularności gier wideo. Jednostka dominująca oraz Grupa podejmuje działania minimalizujące wpływ pandemii, zapewniając ciągłość prac rozwojowych w ramach pracy zdalnej. Dodatkowo, sprzedaż produktów i usług Grupy odbywa w znacznym stopniu za pomocą kanałów cyfrowych, co niweluje potencjalne negatywne skutki związane z obostrzeniami mobilności konsumentów. Kierownictwo Jednostki dominującej nie odnotowało zauważalnego wpływu na sprzedaż lub łańcuch dostaw Grupy. Jednakże przewidzenie dalszych kierunków rozwoju sytuacji oraz jej skutków nie jest możliwe. Jednostka dominująca oraz Grupa będą nadal monitorować potencjalny wpływ epidemii i podejmą wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić wszelkie negatywne skutki dla Jednostki oraz Grupy.

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Spółki oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Spółki. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Spółki. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Emitenta i rynki międzynarodowe w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Spółki.

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

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

Czynniki zewnętrzne:

- znaczna zmienność kursu Dolara Amerykańskiego oraz Euro, w których to walutach Jednostka osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- premiery konkurencyjnych gier, oraz ich ilość,
- ilość nowych zespołów deweloperskich, chcących wejść do struktury Grupy.
- sytuacja związana z utrzymującymi się skutkami wprowadzenia stanu zagrożenia epidemiologicznego, związanego z rozprzestrzenianiem się wirusa SARS-CoV-2 (od ang. Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2) z grupy koronawirusów, który wywołuje ostrą chorobę układu oddechowego – COVID-19.,
- sytuacja związana z konfliktem zbrojnym w Ukrainie,
- wzrost cen towarów i usług, będące wynikiem zmiany poziomu inflacji.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Dodatkowe informacje w zakresie wpływu wprowadzenia stanu zagrożenia epidemiologicznego, wpływu wojny w Ukrainie oraz wzrostu cen towarów i usług 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,
- wyprzedaże gier Emitenta na platformie Steam (w wersji PC) oraz na konsolach Nintendo Switch, PlayStation, Xbox.

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

W okresie I półrocza 2022 r. Grupa wypracowała następujące wyniki finansowe:

- Przychody całkowite: 13,0 mln zł;
- Przychody ze sprzedaży produktów: 12,5 mln zł;
- Zysk brutto: 3,5 mln zł;
- Zysk netto: 2,8 mln zł;
- Zysk z działalności operacyjnej: 3,1 mln zł;
- Środki pieniężne na koniec okresu tj. 30.06.2022 r.: 11,2 mln.

W okresie I półrocza 2022 r. Jednostka dominująca wypracowała następujące wyniki finansowe:

- Przychody całkowite: 13,4 mln
- Przychody ze sprzedaży produktów: 12,9 mln zł;
- Zysk brutto: 4,4 mln zł;
- Zysk netto: 3,6 mln zł;
- Zysk z działalności operacyjnej: 4mln zł;
- Środki pieniężne na koniec okresu tj. 30.06.2022 r.: 9,1 mln zł.

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

- 1) stabilna sprzedaż gier z segmentu PC, w szczególności „Ultimate Fishing Simulator” wraz z dodatkami DLC;
- 2) stabilna sprzedaż gier z segmentu konsole, w szczególności „House Flipper”, „Cooking Simulator” i „Theif Simulator”;
- 3) dalsze poszerzanie portfola produkcyjno-wydawniczego o nowe gry, a co z tym związane liczne premiery nowych gier – w I półroczu 2022 r. zostały wydane 32 gry, głównie na konsole, w tym platformę Nintendo Switch;
- 4) koszty prowizji wypłacanych dla deweloperów, marketingu i wynagrodzeń;
- 5) wyprzedaże gier Emitenta na platformie Steam (w wersji PC) oraz na konsolach Nintendo Switch, PlayStation, Xbox.

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

- Umowa z dnia 31.01.2022 r. zawarta przez Spółkę z Frozen District sp. z o.o., na mocy której Ultimate Games wykona port i wyda pierwszy dodatek – Garden DLC – w formie osobnego produktu, na konsolę Nintendo Switch, do jednego z najpopularniejszych symulatorów ostatnich lat – House Flipper. Nowy projekt trafi na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z dnia 14.02.2022 r. zawarta przez Spółkę na port i wydanie gry „Just Chill Out: Ludo Game” na konsolę Nintendo Switch;
- Porozumienie o współpracy z dnia 14.02.2022 r. zawarte przez Spółkę (Wydawca) z Forestlight Games S.A. (Producent), na mocy którego, obydwie strony oświadczyły, że są zainteresowane podjęciem współpracy w zakresie wykonania przez Wydawcę portów Gier Producenta, aby były one kompatybilne z konsolami: Nintendo Switch, Xbox One i PlayStation 4, a następnie komercjalizacją przez Wydawcę Portów Gier za pośrednictwem platform dystrybucji cyfrowej oraz w tradycyjnych sieciach dystrybucji lub gier komputerowych;
- Umowa z dnia 21.02.2022 r. zawarta przez Spółkę z osobą fizyczną na port i wydanie HUNDRED FIRES: The rising of red

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

star na konsolę Nintendo Switch;

- Umowa z dnia 04.03.2022 r. zawarta przez Spółkę z DIGITAL MELODY S.A. na port i wydanie Solitaire VS na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z dnia 14.03.2022 r. zawarta przez Spółkę z osobą fizyczną na port i wydanie Timber Story na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z dnia 16.03.2022 r. zawarta przez Spółkę z 9408-8432 Quebec inc. z siedzibą w Québec (Kanada) na port i wydanie Mad Experiments: Escape Room na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z dnia 18.03.2022 r. zawarta przez Spółkę z Forever Entertainment S.A., na podstawie której Spółka uzyskała prawo do wydania gry The Dealer Simulator na Nintendo Switch;
- Umowa z 25.03.2022 r. zawarta przez Spółkę z G-DEVS sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, której przedmiotem jest długoterminowa współpraca w zakresie portowania (konwersji) gier na konsole Nintendo Switch, Microsoft Xbox oraz PlayStation;
- w dniu 29.03.2022 r. Spółka poinformowała, że zgodnie z ramową umową wydawniczą z dnia 25.03.2022 r. zawartą z G-DEVS sp. z o.o., o zawarciu zawarto 11 zleceń wydawniczych na serię gier Viki Spotter na Nintendo Switch;
- Porozumienie o współpracy z 31.03.2022 r. zawarte przez Spółkę (Wydawca) z GAMEPLANET S.A. (Producent), na mocy którego obydwie strony oświadczyły, że są zainteresowane podjęciem współpracy w zakresie wykonania przez Wydawcę portów Gier Producenta, aby były one kompatybilne z konsolami: Nintendo Switch, Xbox One i PlayStation 4, a następnie komercjalizacją przez Wydawcę Portów Gier za pośrednictwem platform dystrybucji cyfrowej oraz w tradycyjnych sieciach dystrybucji lub gier komputerowych;
- Umowa z dnia 01.04.2022 r. zawarta przez Spółkę z WEAKFISH STUDIO PUBLISHING z siedzibą w Turcji, na port i wydanie Mini Kart Racing na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z dnia 22.04.2022 r. zawarta przez Spółkę z FreeMind S.A. z siedzibą w Krakowie na port i wydanie gry: Aquarist – build aquariums, grow fish, develop your business! w wersji na konsole Nintendo Switch oraz Microsoft Xbox;
- Umowa z dnia 02.06.2022 r. zawarta przez Spółkę z WEAKFISH STUDIO PUBLISHING z siedzibą w Turcji, na port i wydanie Dropshipping Simulator na konsolę Nintendo Switch.

12. 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 są skutki ogłoszonego stanu pandemii koronawirusa, który następnie został zmieniony na stan zagrożenia epidemiologicznego, oraz skutki konfliktu zbrojnego na terytorium Ukrainy.

Przeprowadzona przez Spółkę analiza wskazuje, że pandemia koronawirusa (choroby COVID-19), która następnie została zmieniona na stan zagrożenia epidemiologicznego, 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 ze stanem zagrożenia epidemiologicznego, wynikającego z koronawirusa (choroby COVID-19), i analizuje jej wpływ na działalność Emitenta oraz Grupy.

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Grupy oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Grupy. Jednostka dominująca nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, w tym nie współpracuje z wykonawcami pochodzącymi z Ukrainy lub Rosji, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Grupy. Jednostka dominująca przeanalizowała również ewentualne ryzyka związane z potencjalnymi atakami hakerskimi i uznała, że sektor gamingowy, w szczególności Jednostka dominująca i jej Grupa, nie jest bezpośrednio narażony na potencjalne ataki hakerskie związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta i rynki międzynarodowe w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Jednostki dominującej i jej Grupy. Spółka nie identyfikuje możliwego wpływu konfliktu zbrojonego w Ukrainie na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że Spółka stale monitoruje sytuację związaną z trwającą wojną.

W okresie sprawozdawczym odnotowywany był wzrost cen towarów i usług konsumpcyjnych, które w przypadku zbyt wysokiego tempa wzrostu mogą w negatywny sposób przekładać się na siłę nabywczą konsumentów i ich decyzje zakupowe. Kierownictwo Spółki i Grupy monitoruje sytuację i dostosowuje odpowiednio politykę cenową. Ryzyko w zakresie ograniczenia siły nabywczej może spowodować także zmianę preferencji zakupowych konsumentów w zakresie wyboru tańszych gier, czego beneficjentem może być Emitent i jego Grupa, dlatego nie można jednoznacznie określić wpływu ww. czynników na generowane wyniki finansowe. Grupa w I półroczu 2022 r. odnotowała wzrost poziomu sprzedaży względem porównywalnego okresu sprawozdawczego.

13. Oświadczenie Zarządu

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

- Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2022 roku Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. oraz śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe Ultimate Games S.A. i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. oraz Ultimate Games S.A.
- Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. do raportu za pierwsze półrocze 2022 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju, osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka

Warszawa, dnia 15 września 2022 roku

Mateusz Łukasz Zawadzki

Prezes Zarządu