



# ULTIMATE GAMES

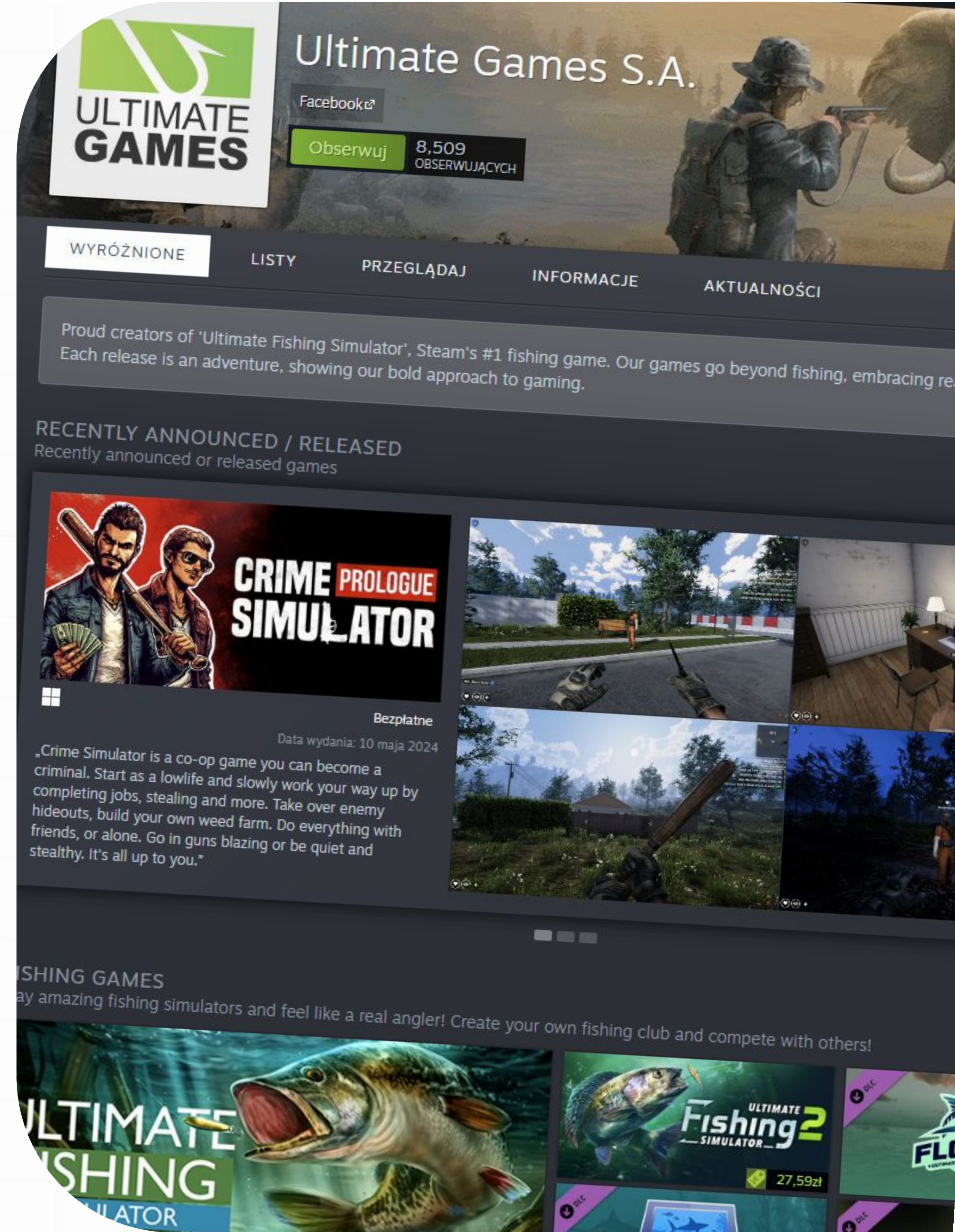
SPOTKANIE AKCJONARIUSZY  
2024



SPOTKANIE AKCJONARIUSZY | 7 GRUDNIA 2024 r.

# AGENDA SPOTKANIA

1. POWITANIE AKCJONARIUSZY
2. KRÓTKIE PRZEDSTAWIENIE PROWADZĄCYCH
3. RYS HISTORYCZNY SPÓŁKI
4. CO SIĘ NIE UDAŁO
5. CO SIĘ UDAŁO
6. ZARYS STRATEGII NA PRZYSZŁOŚĆ
7. PLANY I KIERUNKI ROZWOJU
8. PYTANIA OD AKCJONARIUSZY
9. ZAMKNIĘCIE SPOTKANIA I POCZĘSTUNEK



SPOTKANIE AKCJONARIUSZY | 7 GRUDNIA 2024 r.

# POWITANIE AKCJONARIUSZY

1. POWITANIE AKCJONARIUSZY | 2. KRÓTKIE PRZEDSTAWIENIE PROWADZĄCYCH | 3. RYS HISTORYCZNY SPÓŁKI | 4. CO SIĘ NIE UDAŁO | 5. NASZE SUKCESY |  
6. ZARYS STRATEGII NA PRZYSZŁOŚĆ | 7. PLANY I KIERUNKI ROZWOJU | 8. PYTANIA OD AKCJONARIUSZY | 9. ZAMKNIĘCIE SPOTKANIA I POCZĘSTUNEK

SPOTKANIE AKCJONARIUSZY | 7 GRUDNIA 2024 r.

# PROWADZĄCY



**Mateusz Zawadzki**  
Prezes Zarządu



**Rafał Jelonek**  
Dyrektor Operacyjny

# RYS HISTORYCZNY



**12.2015 - Założenie spółki Fishing Games sp. z o.o.:**

- W planie produkcja gry wędkarskiej
- Była to 2 (po CFG) spółka zależna grupy PlayWay

**2017 - Wydanie Ultimate Fishing Simulator w Early Access**

**8.2018 - Wydanie Ultimate Fishing Simulator w pełnej wersji**

**2018 - Założenie 1 spółki zależnej UF Games**

**2018 - Debiut akcji Spółki na rynku NewConnect**

**2019 - Wydanie pierwszej gry na Nintendo z własnego konta / Wydanie Thief Simulator 1 na Nintendo**

**2019 - Debiut spółki na rynku głównym GPW**

**2020 - Wydanie House Flipper i Cooking Simulator na Nintendo Switch**

**2023 - Ogłoszenie strategii / Wydanie Thief Simulator 2 na PC**

**2024 - Wydanie Thief Simulator 2 (XB/NS), Besiege (PS/ NS), Crime Simulator Prolog (PC)**

# CO SIĘ **NIE** UDAŁO?

- **Budowa grupy kapitałowej** – naiwne założenia u podstaw, obecnie mocna restrukturyzacja GK.
- **Premiera UFS2** – gra z potencjałem, niestety przeciągający się Early Access.
- **Brak istotnego IP na PC poza UFS** – choć Crime Simulator i Hunting mają pewien potencjał, wciąż pozostają niewiadomą. Warto jednak wspomnieć o zakupie Taxi Simulator (194 000 wishlist).
- **Brak wydania nowych, mocnych tytułów na konsole** – trudności we współpracy z firmami/deweloperami, którzy często oczekiwali nierealnych warunków.
- **Brak kluczowego tytułu na mobile** – mimo prób, takich jak UF Mobile w stylu TSG, nie udało się stworzyć znaczącej gry w tym segmencie.
- **Brak współpracy z dużymi partnerami zewnętrznymi** – nie udało się nawiązać relacji z wydawcami generującymi przychody na poziomie kilku milionów USD/EUR.
- **Ambitne projekty Unreal Engine** – takie jak Ultimate Hunting i Primitive, wymagają znacznie więcej czasu, środków i pracy. Projekty pozostają w produkcji, bez ustalonych dat premier.

# CO SIĘ UDAŁO?

- **Rentowny mały biznes** – co roku wypłacana dywidenda.
- **Seria UFS** – ponad 25 mln zł przychodu. Liczne DLC i plany na dalszy rozwój serii o nowe gry oraz płatne dodatki.
- **Wejście na NewConnect, a potem na GPW** – i nikt nas (jeszcze) nie wyrzucił.
- **Wydanie kilku zauważalnych IP na konsole** – zbudowanie know-how w zakresie rynku konsolowego.
- **Długofalowe kontrakty z zaufanymi deweloperami** – budowa wewnętrznych zespołów pod gry PC, takich jak Fishing.
- **Stworzenie silnego zespołu deweloperów pod porting gier** – każdy deweloper pracuje na konsoli fizycznej (devkit), co wyróżnia nas na tle konkurencji.
- **Własny zespół QA** – obsługa zarówno portingu, jak i gier na PC.

# ZARYS STRATEGII NA PRZYSZŁOŚĆ

- **Koncentracja rynku gier o tematyce wędkarskiej** – Pozyskanie IP od konkurencji i rozwój portingu na inne platformy.
- **Rozwój serii Ultimate Fishing Simulator** – Rozbudowa serii UFS, w tym nowe dodatki, wersje konsolowe i mobilne.
- **Rozwój innych brandów wędkarskich** – Premiera nowych tytułów wędkarskich, takich jak „Professional Fishing 2”, „Ultimate Fishing Simulator 3” czy „Ultimate Fishing Online”
- **Rozwój innych gier o tematyce nie wędkarskiej z kategorii symulatorów** – Realizacja projektów takich jak „Car Wash Simulator”, „Primitive”, „Crime Simulator” czy „Taxi Simulator”.
- **Uporządkowanie struktury Grupy Kapitałowej** – Optymalizacja struktury i skupienie na zespołach wewnętrznych.
- **Porting i wydawnictwo gier na konsole** – Rozszerzenie działalności portingowej i nowe premiery na konsole.



# PLANY I KIERUNKI ROZWOJU

- **2025** – Ekspansja Ultimate Publishing z naciskiem na rynki zagraniczne, szczególnie Turcji, oraz pozyskiwanie nowych tytułów.
- **Przełamywanie barier językowych** – Współpraca z zagranicznymi pośrednikami, szczególnie na rynku tureckim, by dotrzeć do deweloperów, ograniczonych barierą językową.
- **Marketing i obecność na targach** – Udział w targach (np. w Turcji; jeżeli będzie sens i dobra oferta) jako sponsor oraz promowanie usług poprzez dystrybucję materiałów reklamowych.
- **Jakość i rozbudowa** – Skupienie na dopracowanych produkcjach i rozwoju działów Dev oraz QA dla konsol i własnych IP.
- **Nowe spojrzenie** – odświeżenie identyfikacji wizualnej firmy z zachowaniem oryginalnego konceptu, odświeżenie strony internetowej i wzmocnienie wizualnej tożsamości Ultimate Games oraz Ultimate Publishing.



\*KONCEPT

# PLANY I KIERUNKI ROZWOJU

- **Ultimate Fishing Simulator (2017):**
  - Zastrzeżony znak towarowy “Ultimate Fishing”, w trakcie “Ultimate Fishing Simulator”.
  - Dlaczego rozważamy używanie krótszej nazwy?
  - Rebranding - odświeżone logo i nowy artwork.
  - Remaster - dlaczego darmowy?
  - Długofalowy rozwój projektu o kolejne DLC.
- **Wydanie pełnej wersji Ultimate Fishing Simulator 2:**
  - Rozwój o płatne DLC
  - Wydanie wersji konsolowych
- **Ultimate Fishing Simulator 3**
- **Ultimate Fishing Online** - czyli kolejne podejście do modelu free-to-play. Nowa propozycja w serii UFS, która otworzy grę na szersze grono odbiorców dzięki bezpłatnemu modelowi.
- **Projekty niezapowiedziane z partnerami zewnętrznymi, które mogą wzbogacić portfolio spółki.**
- **Poszerzenie portfolio o kolejne gry VR (fishing)**



\*KONCEPT



# ULTIMATE *FISHING*



# ULTIMATE FISHING SIMULATOR

\*KONCEPT

1. POWITANIE AKCJONARIUSZY | 2. KRÓTKIE PRZEDSTAWIENIE PROWADZĄCYCH | 3. RYS HISTORYCZNY SPÓŁKI | 4. CO SIĘ NIE UDAŁO | 5. NASZE SUKCESY |  
6. ZARYS STRATEGII NA PRZYSZŁOŚĆ | **7. PLANY I KIERUNKI ROZWOJU** | 8. PYTANIA OD AKCJONARIUSZY | 9. ZAMKNIĘCIE SPOTKANIA I POCZĘSTUNEK



1. POWITANIE AKCJONARIUSZY | 2. KRÓTKIE PRZEDSTAWIENIE PROWADZĄCYCH | 3. RYS HISTORYCZNY SPÓŁKI | 4. CO SIĘ NIE UDAŁO | 5. NASZE SUKCESY | 6. ZARYS STRATEGII NA PRZYSZŁOŚĆ | 7. **PLANY I KIERUNKI ROZWOJU** | 8. PYTANIA OD AKCJONARIUSZY | 9. ZAMKNIĘCIE SPOTKANIA I POCZĘSTUNEK

SPOTKANIE AKCJONARIUSZY | 7 GRUDNIA 2024 r.

# PYTANIA OD AKCJONARIUSZY

1. POWITANIE AKCJONARIUSZY | 2. KRÓTKIE PRZEDSTAWIENIE PROWADZĄCYCH | 3. RYS HISTORYCZNY SPÓŁKI | 4. CO SIĘ NIE UDAŁO | 5. NASZE SUKCESY |  
6. ZARYS STRATEGII NA PRZYSZŁOŚĆ | 7. PLANY I KIERUNKI ROZWOJU | **8. PYTANIA OD AKCJONARIUSZY** | 9. ZAMKNIĘCIE SPOTKANIA I POCZĘSTUNEK



**ULTIMATE  
GAMES**

[WWW.ULTIMATE-PUBLISHING.COM](http://WWW.ULTIMATE-PUBLISHING.COM) (EN)

[WWW.ULTIMATE-GAMES.COM](http://WWW.ULTIMATE-GAMES.COM) (PL)

**DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ  
ZAPRASZAMY NA POCZĘSTUNEK**