



ULTIMATE GAMES

**II SPOTKANIE
AKCJONARIUSZY**

20 WRZEŚNIA 2025 R.



DRUGIE SPOTKANIE AKCJONARIUSZY | 20 WRZEŚNIA 2025 r.

AGENDA SPOTKANIA

1. POWITANIE AKCJONARIUSZY
2. WYNIKI FINANSOWE
3. BIEŻĄCA SYTUACJA I PERSPEKTYWY
4. NOWA STRATEGIA ROZWOJU
5. PRODUKCJA I PUBLISHING
6. WILDLANDS INTERACTIVE
7. WYWIAD
8. PYTANIA OD AKCJONARIUSZY
9. ZAMKNIĘCIE SPOTKANIA I POCZĘSTUNEK



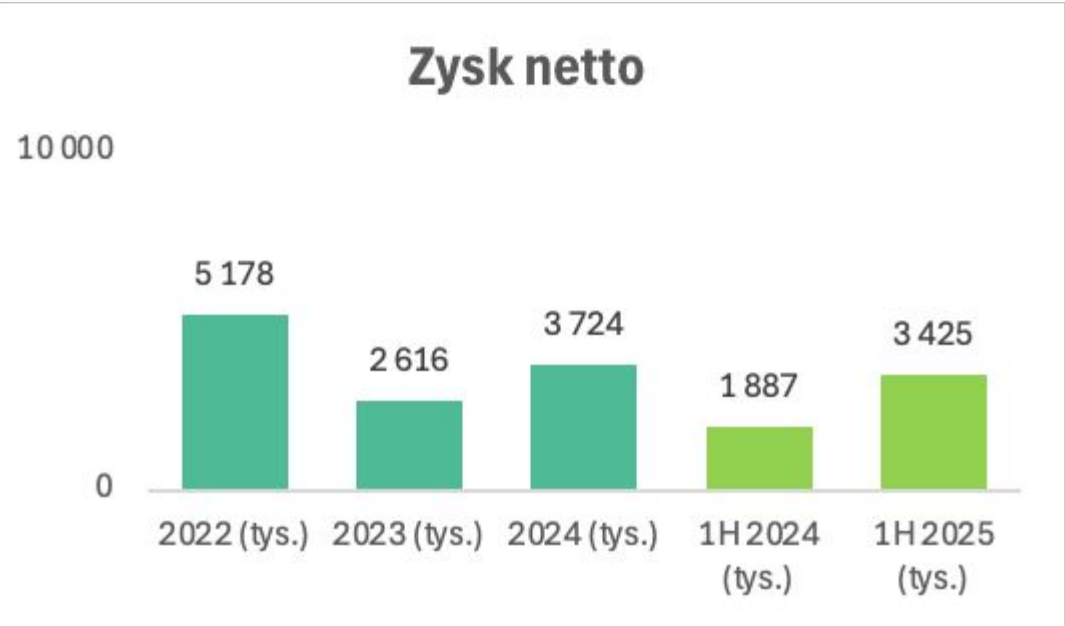
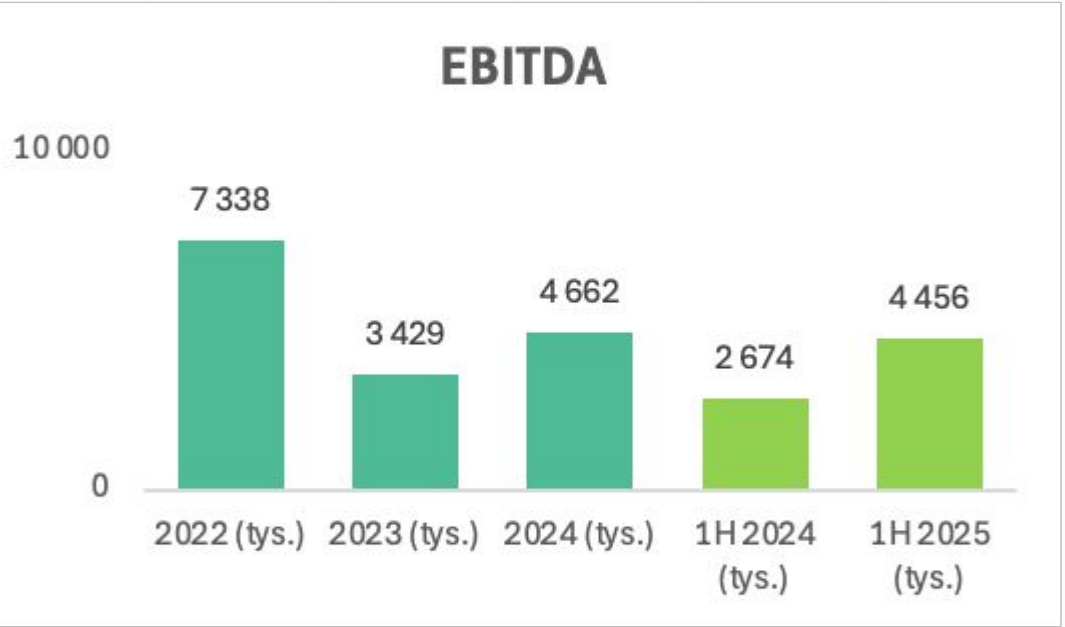
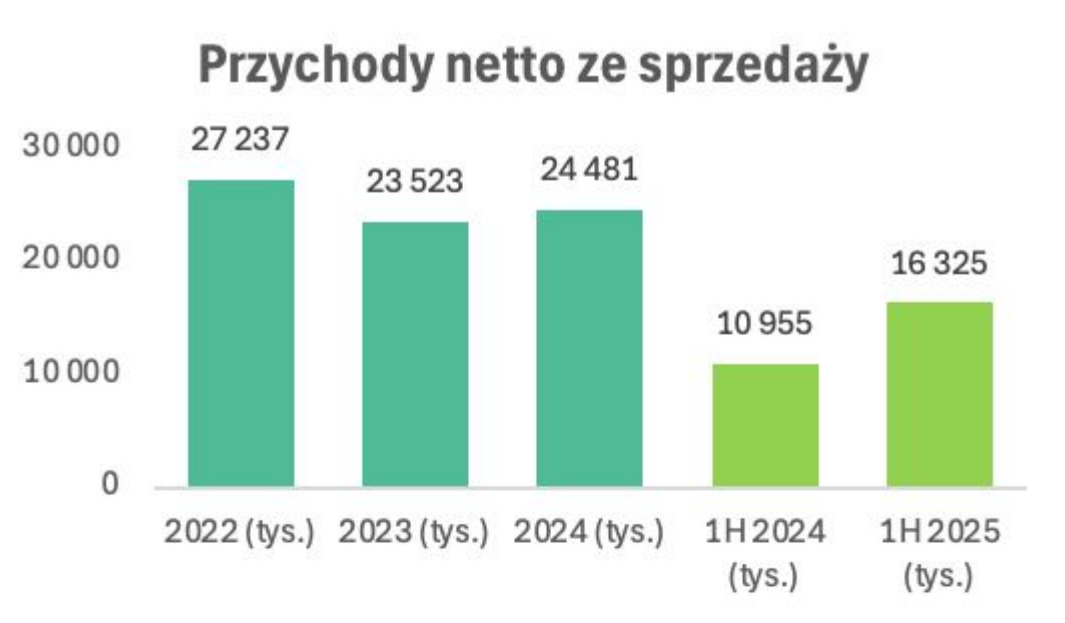
DRUGIE SPOTKANIE AKCJONARIUSZY | 20 WRZEŚNIA 2025 r.

POWITANIE AKCJONARIUSZY

WYNIKI FINANSOWE

WYBRANE DANE FINANSOWE ULTIMATE GAMES S.A.

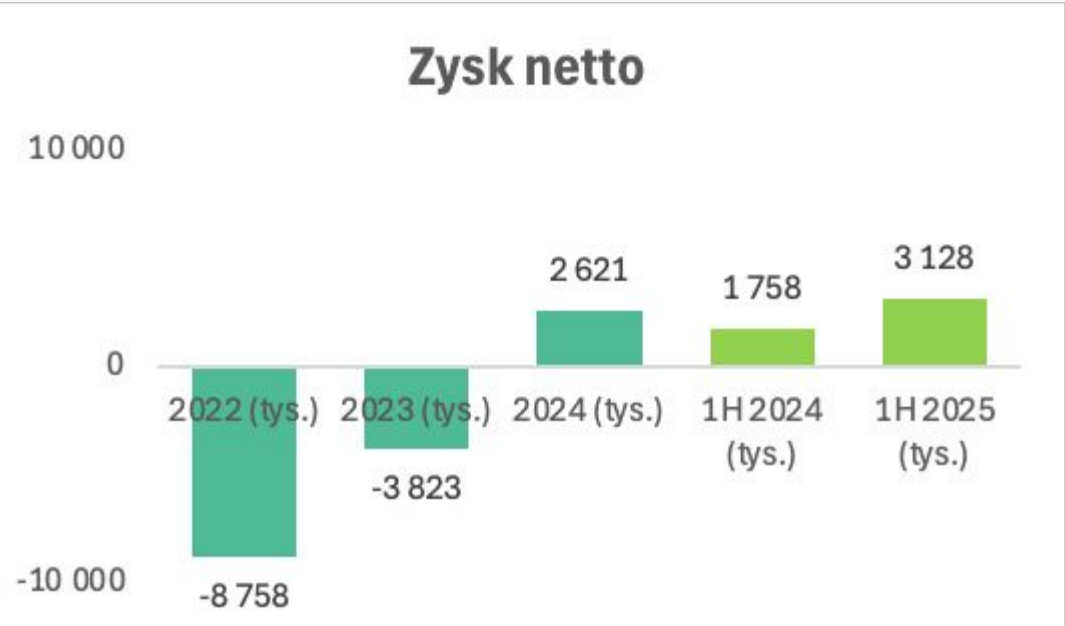
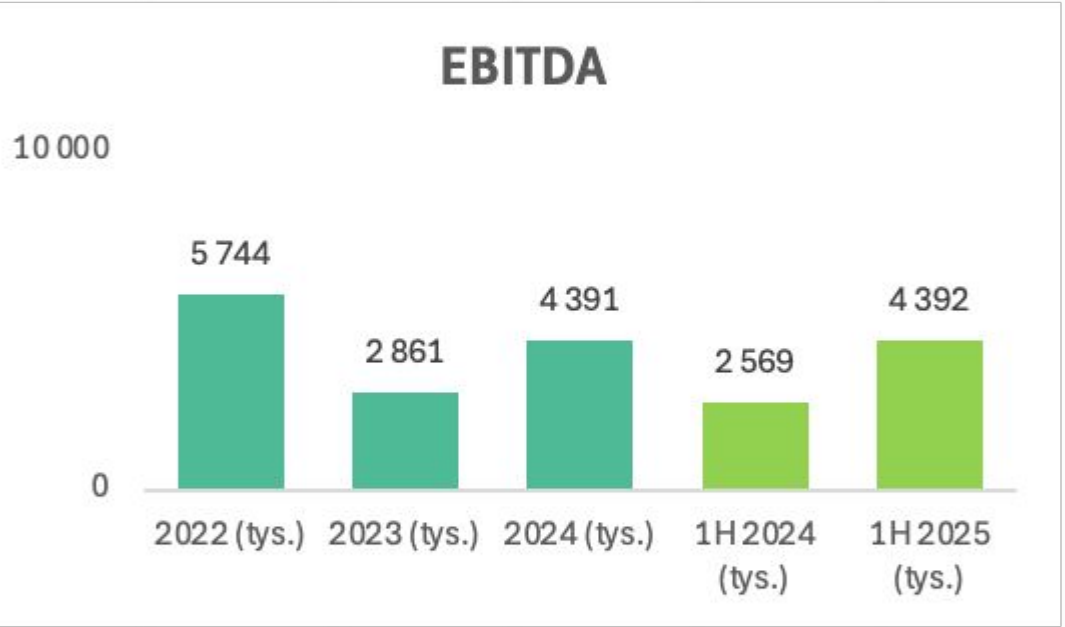
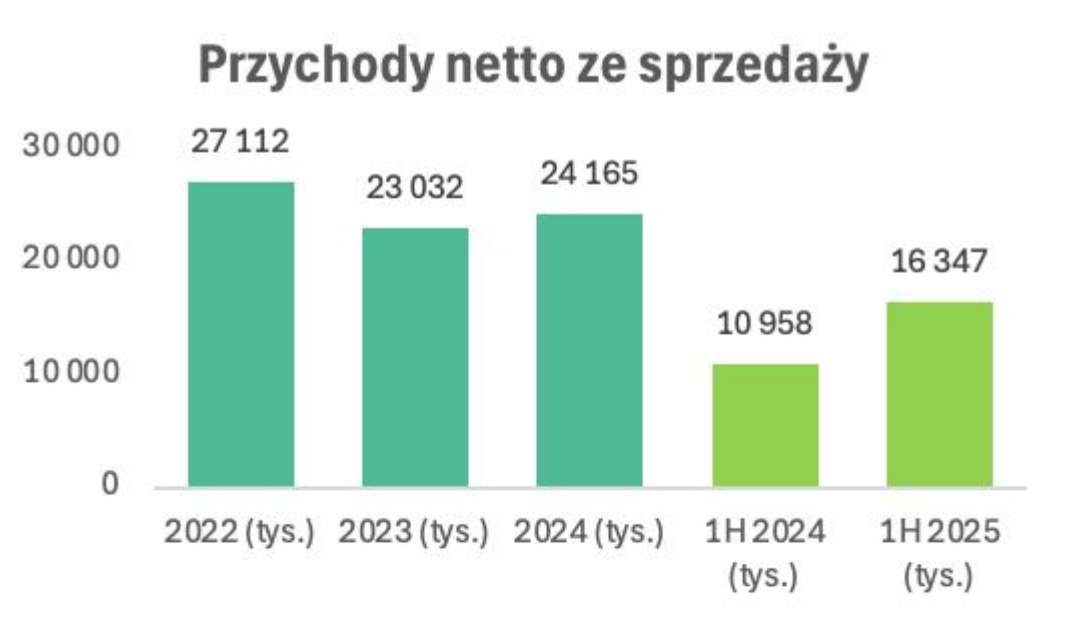
Wyszczególnienie	2022 (tys.)	2023 (tys.)	2024 (tys.)	1H 2024 (tys.)	1H 2025 (tys.)
Przychody netto ze sprzedaży	27 237	23 523	24 481	10 955	16 325
EBIT	7 274	3 392	4 610	2 663	4 407
Amortyzacja	65	37	52	11	49
EBITDA	7 338	3 429	4 662	2 674	4 456
Zysk netto	5 178	2 616	3 724	1 887	3 425
Aktywa trwałe	2 936	2 867	2 204	2 451	1 163
Aktywa obrotowe	20 050	19 819	22 258	22 141	27 855
Zapasy	5 281	5 726	11 952	9 192	12 957
Należności krótkoterminowe	5 206	5 364	4 591	4 989	7 818
Środki pieniężne	9 082	8 729	5 698	7 912	7 027
Kapitał własny	20 523	20 521	21 263	19 392	21 932
Zobowiązania i rezerwy	2 463	2 166	3 198	5 238	7 126
Zobowiązania krótkoterminowe	1 751	1 809	2 875	4 553	5 998
Suma bilansowa	22 986	22 686	24 461	24 592	29 019



WYNIKI FINANSOWE

WYBRANE DANE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ ULTIMATE GAMES S.A.

Wyszczególnienie	2022 (tys.)	2023 (tys.)	2024 (tys.)	1H 2024 (tys.)	1H 2025 (tys.)
Przychody netto ze sprzedaży	27 112	23 032	24 165	10 958	16 347
EBIT	5 643	2 790	4 310	2 542	4 333
Amortyzacja	101	72	82	27	59
EBITDA	5 744	2 861	4 391	2 569	4 392
Zysk netto	(8 758)	(3 823)	2 621	1 758	3 128
Aktywa trwałe	14 862	4 126	2 431	3 681	1 112
Aktywa obrotowe	24 308	24 646	26 774	26 850	32 344
Zapasy	8 851	10 352	15 864	13 915	17 082
Należności krótkoterminowe	4 524	4 349	4 389	4 005	7 759
Środki pieniężne	10 218	9 945	6 504	8 880	7 448
Kapitał własny	31 852	26 173	25 811	24 917	26 183
Zobowiązania i rezerwy	7 318	2 599	5 552	5 614	7 273
Zobowiązania krótkoterminowe	1 867	1 858	2 873	4 583	6 029
Suma bilansowa	39 170	28 772	29 205	30 531	33 456



BIEŻĄCA SYTUACJA I PERSPEKTYWY

- **Biznes dalej rentowny** – kolejna (7ma) wypłacona dywidenda 0,5 PLN na walor (łącznie ponad 30 mln PLN w 7 lat)
- **Stabilna sytuacja finansowa** – za ostatnie 7 lat suma przychodów netto ze sprzedaży 125 mln PLN, a zysku netto 44 mln PLN
- **Premiery nowych gier komputerowych** - „Crime Simulator” PC, „Drug Dealer Simulator” Xbox, “UBOAT” XBOX i PS
- **Sprzedaż gier z segmentu PC i konsol** - back catalog
- **Wzrost udziału Spółki w przychodach ze sprzedaży gier** z serii „Ultimate Fishing Simulator” do 100%
- **Zmienność kursu walut** - kursu USD i EUR w stosunku do PLN;
- **Wzrost kosztów** - audytor, księgowość, rozbudowa działu QA, rozbudowa działu publishingu, a przede wszystkim wiele nowych produkcji;

BIEŻĄCA SYTUACJA I PERSPEKTYWY

- **Planowane premiery gier** – obecnie ponad 40 gier na PC i ponad 30 na konsole w bieżącej produkcji i testingu; dodatkowo kilka dem do ogłoszenia, pierwsze w ciągu kilku tygodni;
- **Gry warte uwagi na PC:** Taxi Simulator, Bushcraft Simulator, Vanlife Simulator, Ancient Farm, Route 66, Heretical, Electrician Simulator 2, Bakery Simulator 2, Castle Flipper 2, UFS: Remaster, MLF: PRO Catch, UFO, UFS3, UH, Exotica: Pet Shop Simulator 2, Riot Control, Car Wash Simulator;
- **Gry warte uwagi na konsole:** Thief Simulator 2 (NS), Crime Simulator, Ultimate Fishing Simulator 2, Tavern Manager, DDS (PS4), Infection Free Zone, UBOAT (NS), Crime Scene Cleaner (NS), Trans- Siberian, Farm Manager Word, Driftland: The Magic Revival, Professional Fishing 2



NOWA STRATEGIA ROZWOJU

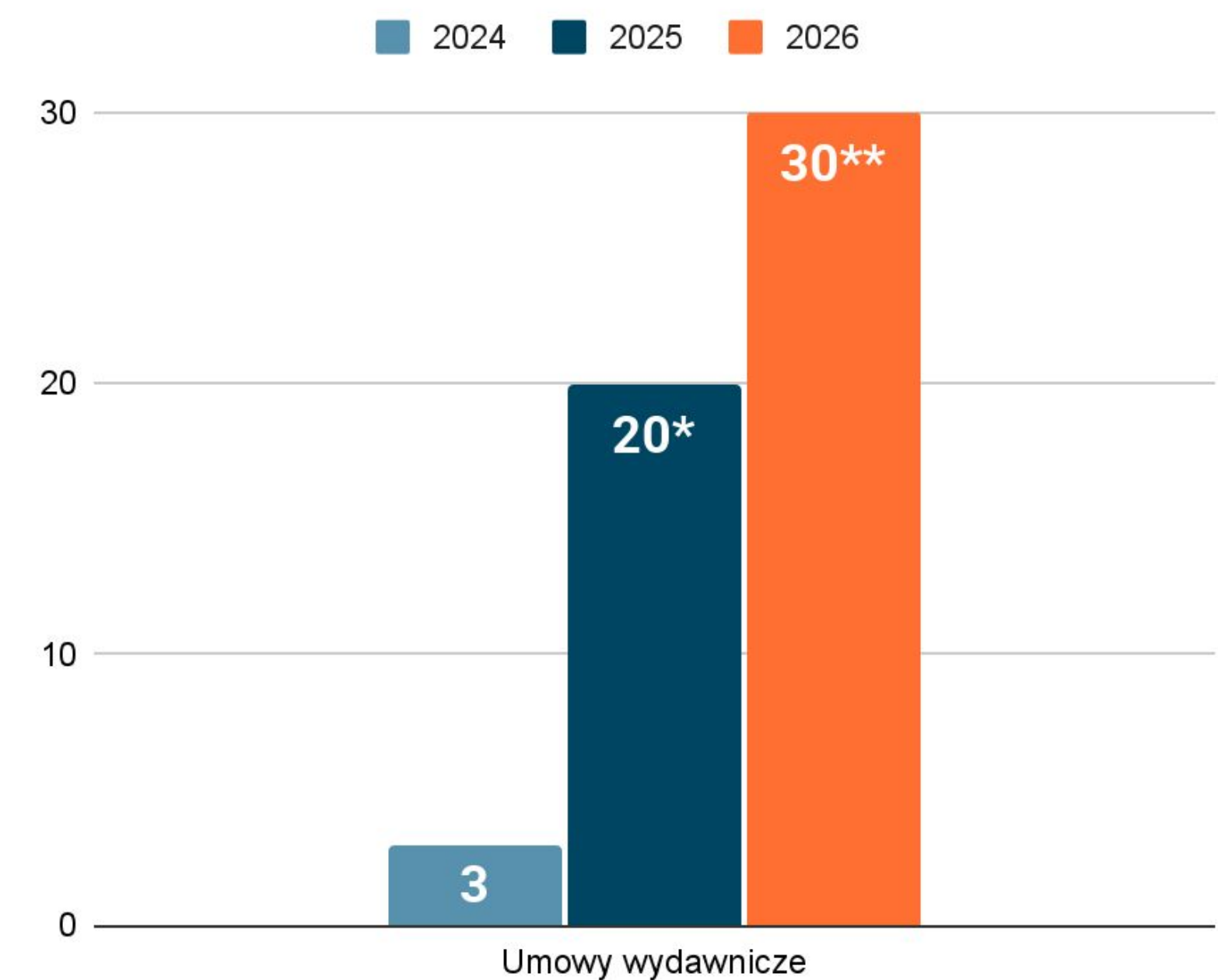
- **Cel nadrzędny** – maksymalizacja przychodów, rentowności oraz zysku netto
- **Realizacja** w ramach struktur operacyjnych Ultimate Games S.A. poprzez:
 1. Produkcje własne
 2. Publishing PC zewnętrzny
 3. Porting & Publishing na konsole
- **Kluczowe kierunki działań:**
 - Maksymalizacja wyników finansowych
 - Ograniczenie współpracy z deweloperami z Polski
 - Ograniczenie budżetów produkcyjnych i wydawniczych
 - Przegląd wszystkich projektów
 - Rozwój projektów na duże konsole (PlayStation i Xbox)
 - Optymalne zarządzanie finansami

NOWA STRATEGIA ROZWOJU

- **Oczekiwane efekty** – lata 2026-2028
- **Finansowanie Strategii** – środki własne
- **Skutki przyjętej Strategii:**
 - Krótkoterminowe skutki Strategii
 - *okres od 1. do 24. miesiąca obowiązywania Strategii*
 - Długoterminowe skutki Strategii
 - *okres od 24., a docelowo 36. miesiąca obowiązywania Strategii*

PRODUKCJA I PUBLISHING

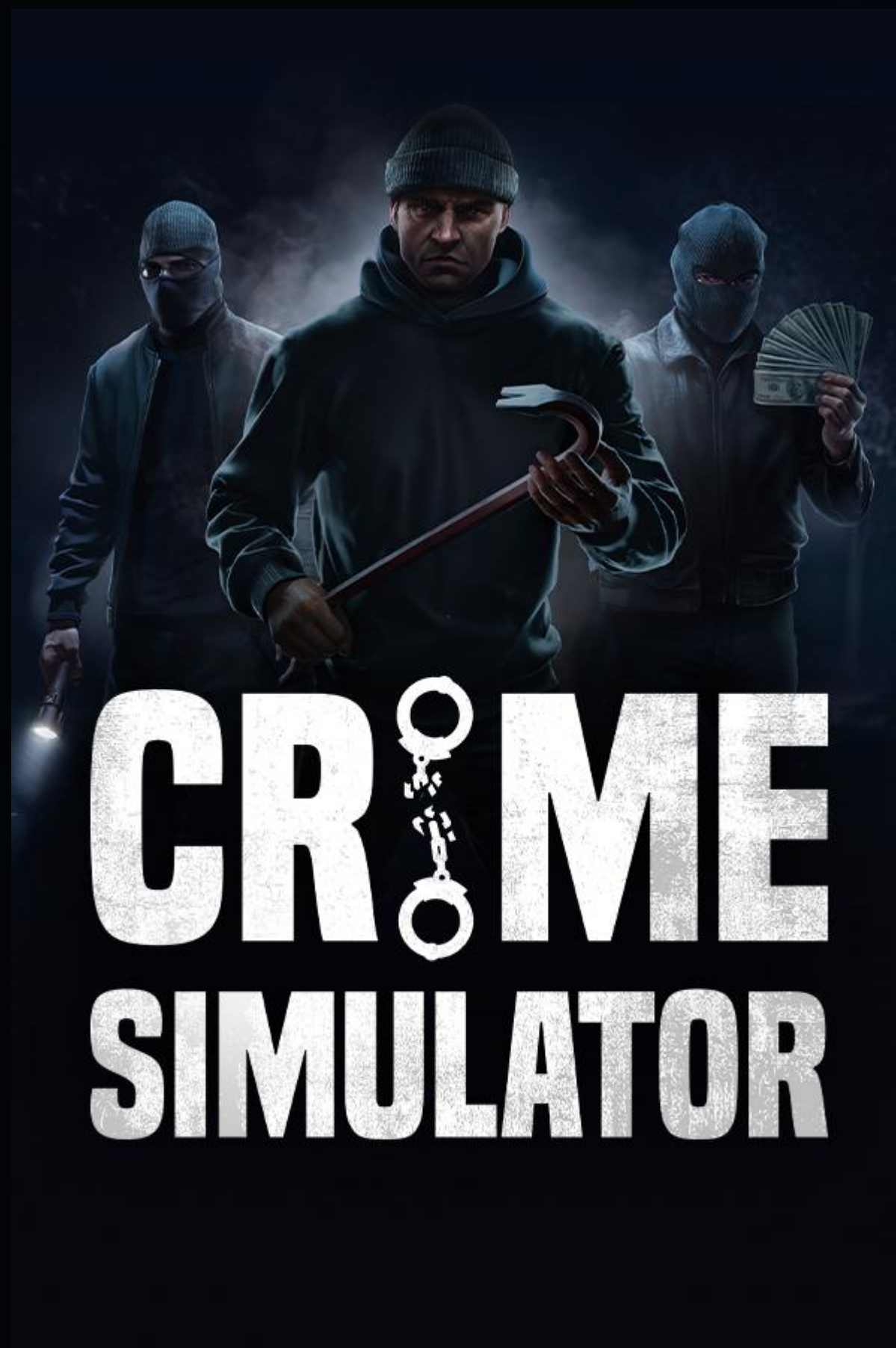
- **Ekspansja portfolio wydawniczego** - dalszy nacisk na rozwój Ultimate Publishing i spory wzrost liczby podpisanych umów wydawniczych.
- **Rozbudowa działu QA** - w ciągu ostatnich kilku miesięcy rozbudowaliśmy 3x dział QA. Coraz większy nacisk kładziemy na bezpośrednią komunikację deweloperów z testerami, co powinno przełożyć się na mniejsze ilości błędów w dniu premiery gier. Obecnie w testach 40 gier PC!
- **Dalszy rozwój produkcji własnych** - po udanej premierze Crime Simulator, skupiamy się na produkcji kolejnych gier CO-OP oraz singleplayer. Odejście w całości od preprodukcji i tworzenie wersji demo gier, których statystyki będą decydować o produkcji pełnej wersji gry.
- **Większy nacisk na marketing** - regularne kampanie i płatne reklamy m.in. na platformach TikTok i YouTube. Rozpoczęcie regularnych kampanii giveaway w celu maksymalizacji budowy Wishlist or zasięgów kont SoMe.



* stan na 19.09.2025

** prognoza

PRODUKCJA I PUBLISHING



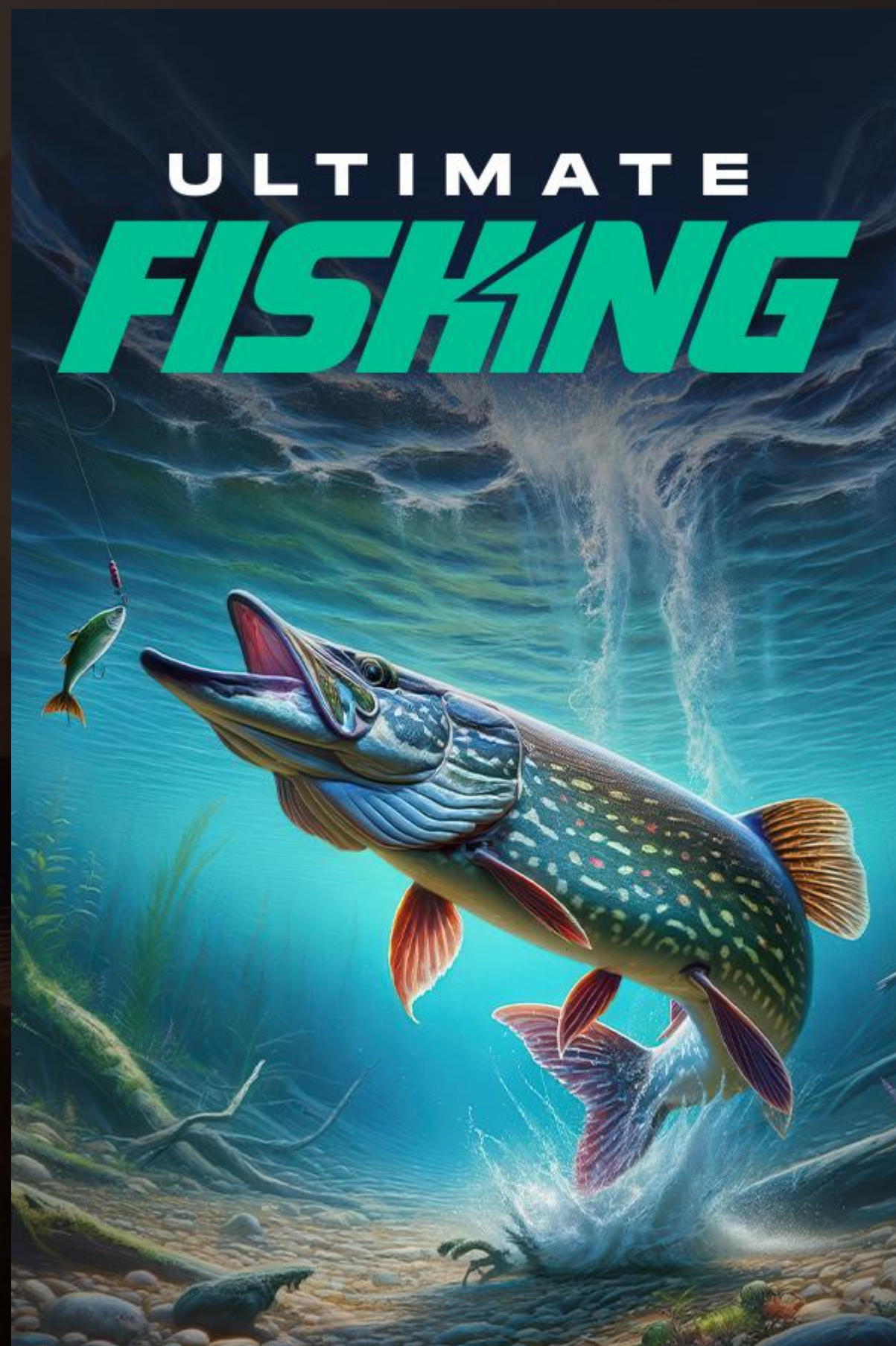
Crime Simulator CO-OP/Singleplayer

Spory sukces gry Crime Simulator na Steam, ponownie potwierdził, że dobre gry, nie muszą mieć milionowych kosztów.

Obecnie w planach aktualizacja 1.2 oraz 1.3. Trwają prace nad wersjami Xbox oraz PlayStation (next-gen only)



PRODUKCJA I PUBLISHING



Ultimate Fishing: Remastered CO-OP/Singleplayer

Obecnie trwają Playtesty gry z pierwszą mapą. Gracze oceniają obecny etap poprawnie. 80% graczy jest zadowolonych z pierwszego etapu playtestów.

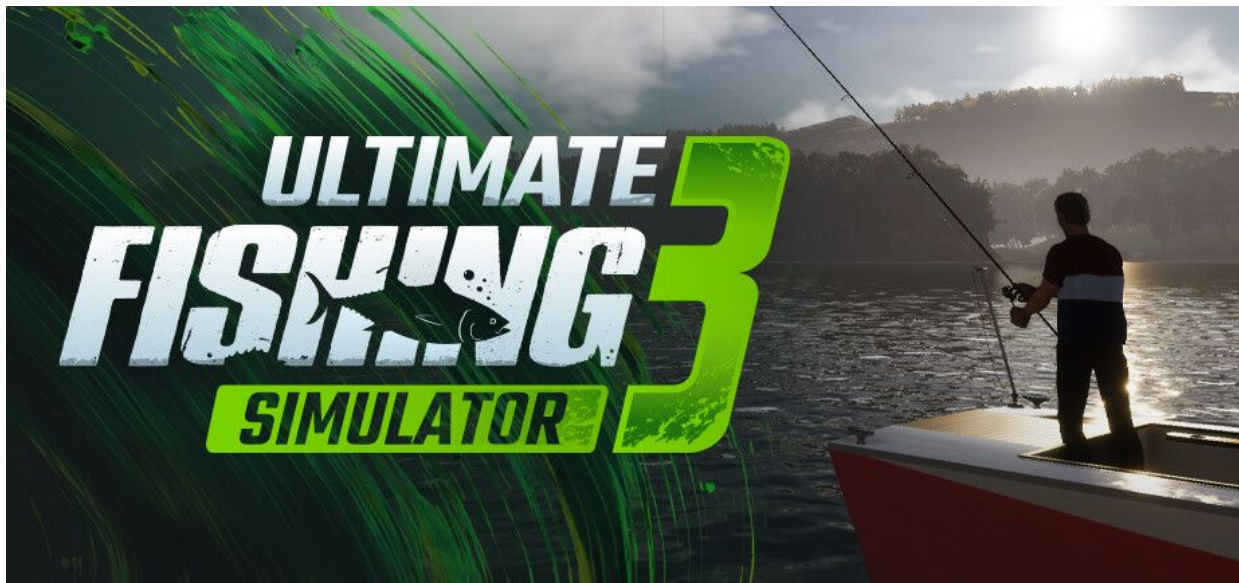
Gra wymaga dalszej optymalizacji wydajności. 38% graczy stwierdziło, że gra działa płynniej, 41.6% - że jest tak samo, pozostali (20.4%), że gra ma gorszą wydajność.

W przeciągu 3-4 tygodni powinny zostać wypuszczone kolejne dwie mapy do playtestów wraz z kolejnymi poprawkami.



PRODUKCJA I PUBLISHING

Dalszy rozwój portfolio gier wędkarskich lub związanych z wodą, rybami lub łowieniem.



PRODUKCJA I PUBLISHING

Rozbudowa portfolio o nowe IP własne

	CONSTRUCTION CREW CO-OP / Singleplayer Demo Gotowe			
	CEMETERY SIMULATOR CO-OP / Singleplayer Demo na ukończeniu			

DRUGIE SPOTKANIE AKCJONARIUSZY | 20 WRZEŚNIA 2025 r.

PRODUKCJA I PUBLISHING

Najbliższe Premiery PC (Full)

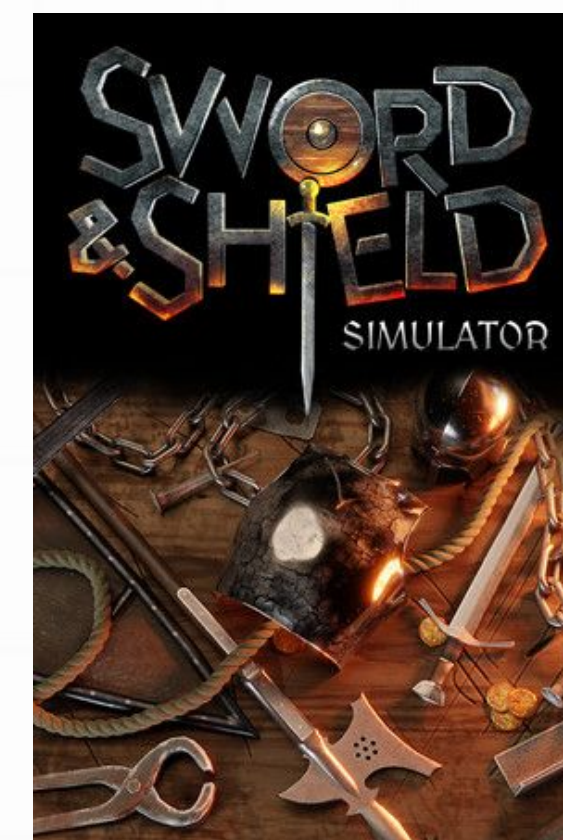


WILDLANDS INTERACTIVE

- **Wykup całych IP i produkcja sequeli** - spółka nabyła IP takie jak Space Mechanic Simulator czy Sword & Shield Simulator. Trwają rozmowy z kolejnymi deweloperami.
- **Produkcja nowych IP własnych** - produkcja niskokosztowych gier, wraz z wersjami demo, które posłużą do zbadania zainteresowania graczy.
- **Porty i publishing konsolowy przy współpracy z Ultimate Games**



WILDLANDS
INTERACTIVE



WYWIAD

1. POWITANIE AKCJONARIUSZY | 2. WYNIKI FINANSOWE | 3. BIEŻĄCA SYTUACJA I PERSPEKTYWY | 4. NOWA STRATEGIA ROZWOJU |
5. PRODUKCJA I PUBLISHING | 6. WILDLANDS INTERACTIVE | **7. WYWIAD** | 8. PYTANIA OD AKCJONARIUSZY | 9. ZAMKNIĘCIE SPOTKANIA I POCZĘSTUNEK

PYTANIA OD AKCJONARIUSZY

1. POWITANIE AKCJONARIUSZY | 2. WYNIKI FINANSOWE | 3. BIEŻĄCA SYTUACJA I PERSPEKTYWY | 4. NOWA STRATEGIA ROZWOJU |
5. PRODUKCJA I PUBLISHING | 6. WILDLANDS INTERACTIVE | 7. WYWIAD | **8. PYTANIA OD AKCJONARIUSZY** | 9. ZAMKNIĘCIE SPOTKANIA I POCZĘSTUNEK



**ULTIMATE
GAMES**

WWW.ULTIMATE-PUBLISHING.COM (EN)

WWW.ULTIMATE-GAMES.COM (PL)

**DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ
ZAPRASZAMY NA POCZĘSTUNEK**