



RAPORT PÓŁROCZNY GRUPY KAPITAŁOWEJ ULTIMATE GAMES S.A.

Zawierający skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. za I półrocze 2020 roku sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej

oraz skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe spółki Ultimate Games S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2020 roku sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej

Warszawa, dnia 13 września 2020 roku

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Spis treści

I.	Wybrane dane finansowe	4
II.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	5
1.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	8
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. za I półrocze 2020 roku	9
1.	Informacje ogólne o Spółce dominującej	9
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej	10
1.2.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.	11
1.3.	Podstawowa działalność Jednostki	13
1.4.	Wartość firmy	13
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	13
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	13
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	14
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	14
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów	14
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	15
2.6.	Założenie kontynuacji działalności	15
3.	Segmenty operacyjne	15
4.	Informacje geograficzne	15
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	15
6.	W przypadku gdy kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartalny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.	16
7.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	16
8.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość	16
9.	Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych	16
10.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	16
11.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje	17
12.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny	17
13.	Instrumenty finansowe	19
13.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej	19
13.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia	20
14.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu	20
15.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu	20
16.	Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji	20
17.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	20
18.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	20
19.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	20
20.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	20
21.	Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego	20
22.	Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi	21
23.	Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	22

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

24. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.	22
25. Zdarzenia następujące po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny	22
IV. Wybrane dane objaśniające	23
1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	23
2. Zapasy	23
V. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe ULTIMATE GAMES S.A.	25
1. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	25
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	26
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	27
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	28
5. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. V raportu	29
6. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	29
7. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych	29
8. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego ULTIMATE GAMES S.A.	29
9. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	29
VI. Sprawozdanie z działalności Ultimate Games S.A.	30
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	30
2. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych	31
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	32
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	32
5. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.	33
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	33
7. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	33
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	33
9. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego	33
10. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	36
11. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	37
12. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	40
13. Oświadczenie Zarządu	41

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020 PLN`000	I półrocze od 01.01.2019 do 30.06.2019 PLN`000	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020 EUR`000	I półrocze od 01.01.2019 do 30.06.2019 EUR`000
	Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	6 551	2 748	1 475
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 842	1 577	865	368
EBITDA*	3 861	1 568	869	366
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	5 465	1 997	1 230	466
Zysk (strata) netto	4 406	1 840	992	429
przypadający na jednostkę dominującą	4 410	1 840	993	429
przypadający na udziały niedające kontroli	-3	-	-1	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	509	1 071	115	250
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	1 443	81	325	19
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	120	2 665	27	621
Przepływy pieniężne netto – razem	2 072	3 817	467	890
Liczba akcji**	5 230 000	5 194 222	5 230 000	5 194 222
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,84	0,35	0,19	0,08
Wartość księgową na jedną akcję (w zł /EUR)	2,06	1,66	0,46	0,39
	Na dzień 30 czerwca 2020 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN`000	Na dzień 30 czerwca 2020 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2019 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	14 165	9 267	3 172	2 176
Aktywa trwałe	1 197	844	268	198
Aktywa obrotowe	12 968	8 423	2 904	1 978
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom emitenta	10 666	8 286	2 388	1 946
Zobowiązania długoterminowe	495	-	111	-
Zobowiązania krótkoterminowe	2 887	981	646	230

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2020 i 2019 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2020 r. -4,4660 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2019 r. – 4,2585 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 2020 r. – 4,4413 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2019 r. – 4,2880 PLN/EUR.

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

** liczba akcji za I półrocze 2019 roku ustalona została jako średnioważona liczba akcji, mając na uwadze, iż dnia 21 stycznia 2019 roku miała miejsce emisja 230 000 akcji serii F.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 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 01.01.2020 do 30.06.2020 PLN'000	I półrocze od 01.01.2019 do 30.06.2019 PLN'000	II kwartał od 01.04.2020 do 30.06.2020 PLN'000	II kwartał od 01.04.2019 do 30.06.2019 PLN'000
<i>Działalność kontynuowana</i>				
Przychody	7 425	3 109	4 761	2 003
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	6 551	2 748	4 395	1 750
Zmiana stanu produktów	862	163	370	142
Pozostałe przychody	11	197	(4)	112
Koszty działalności operacyjnej	3 583	1 532	2 065	810
Amortyzacja	19	9	13	5
Usługi obce	2 969	745	1 703	377
Wynagrodzenia	554	476	335	244
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	9	7	5	4
Pozostałe koszty	31	295	8	180
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 842	1 577	2 697	1 193
Przychody finansowe	1 466	436	1 219	100
Koszty finansowe	19	8	18	2
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	176	(9)	144	(2)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	5 465	1 997	4 042	1 289
Podatek dochodowy	1 058	157	897	113
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	4 406	1 840	3 146	1 177
<i>Działalność zaniechana</i>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	4 406	1 840	3 146	1 177
przypisany jednostce dominującej	4 410	1 840	3 146	1 177
przypisany udziałom niedającym kontroli	(3)	-	-	-
Inne całkowite dochody	62	-	-	-
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	77	-	-	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(15)	-	-	-
Całkowite dochody ogółem	4 468	1 840	3 146	1 177
Jednostkę dominującą	4 472	1 840	3 146	1 177
Udziały niedające kontroli	(3)	-	-	-
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)				
Zwykły	0,84	0,35	0,60	0,03
Rozwodniony	0,84	0,35	0,60	0,03

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2020	31 grudnia 2019
	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	1 197	844
Wartości niematerialne	178	196
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	923	647
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	97	-
Aktywa obrotowe	12 968	8 423
Zapasy	3 478	2 622
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek powiązanych	121	-
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych	2	1
Należności z tytułu dostaw i usług	2 373	1 447
Należności pozostałe	745	177
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	6 248	4 176
Aktywa razem	14 165	9 267

PASywa	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2020	31 grudnia 2019
	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	10 783	8 286
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	10 666	8 286
Kapitał akcyjny	523	523
Kapitał zapasowy	5 686	3 535
Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	62	-
Zyski zatrzymane	4 395	4 228
- w tym zysk (strata) netto	4 410	4 242
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	117	-
Zobowiązanie długoterminowe	495	-
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	495	-
Zobowiązania krótkoterminowe	2 887	981
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wobec jednostek stowarzyszonych	6	57
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	554	581
Zobowiązania pozostałe	2 123	21
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	120	268
Bierne rozliczenia międzyokresowe	84	54
Pasywa razem	14 165	9 267

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 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 2020 roku

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

1 stycznia – 30 czerwca 2019 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem	
Stan na 1 stycznia 2019 roku		500	1 151	1 994	3 646
Całkowite dochody:		-	-	1 840	1 840
Zysk/strata netto za rok obrotowy		-	-	1 840	1 840
Transakcje z właścicielami:		23	2 642	-	2 665
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji		-	2 967	-	2 967
Podwyższenie kapitału		23	-	-	23
Koszty emisji akcji		-	(325)	-	(325)
Wypłata dywidendy		-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego		-	-	-	-
Stan na 30 czerwca 2019 roku		523	3 793	3 834	8 150

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 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 01.01.2020 do 30.06.2020	I półrocze od 01.01.2019 do 30.06.2019	II kwartał od 01.04.2020 do 30.06.2020	II kwartał od 01.04.2019 do 30.06.2019
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	5 465	1 997	4 042	1 289
Korekty	(1 593)	(294)	(1 321)	(199)
Amortyzacja	19	9	13	5
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	30	119	30	(109)
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	(13)	-	(9)	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(1 452)	(430)	(1 210)	(97)
Wynik jednostek stowarzyszonych	(176)	9	(144)	2
Zmiana w kapitale obrotowym	(2 539)	(474)	(1 963)	(104)
Zmiana stanu zapasów	(862)	(213)	(377)	(192)
Zmiana stanu należności	(1 610)	(419)	(1 891)	(221)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(67)	158	305	309
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	1 333	1 228	758	986
Podatek dochodowy zapłacony	(823)	(157)	(492)	(113)
Odsetki zapłacone	(1)	-	(1)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	509	1 071	265	874
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
I. Wpływy	1 563	488	1 314	138
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	38	-	38
Zbycie udziałów w jednostkach zależnych	600	-	600	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	904	450	655	100
Splata pożyczek udzielonych pozostałym jednostkom	14	-	14	-
Otrzymane dywidendy	45	-	45	-
II. Wydatki	120	407	120	158
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	158	-	158
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	249	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	120	-	120	-
Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	1 443	81	1 194	(20)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
I. Wpływy	120	2 990	120	-
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	120	2 990	120	-
II. Wydatki	-	325	-	-
Koszty emisji akcji rozliczone z kapitałem zapasowym	-	325	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	120	2 665	120	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	2 072	3 817	1 579	854
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	2 072	3 817	1 579	854
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	4 176	1 658	4 669	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	6 248	5 475	6 248	854
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 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 20120 roku

1. Informacje ogólne o Spółce 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) sporządzonego 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 2020 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.

Dnia 03.04.2020 r. Pan Jakub Władysław Trzebiński złożył Zarządowi Spółki oświadczenie o rezygnacji z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki, w tym pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Dnia 16.04.2020 r., uchwałami Nr 5 i 6, Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, na miejsce zwolnione przez Pana Jakuba Władysława Trzebińskiego, powołało Pana Marka Parzyńskiego do składu Rady Nadzorczej Spółki i powierzyło mu funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

Dnia 26.05.2020 r. Pan Radosław Marek Mrowiński złożył Zarządowi Spółki oświadczenie o rezygnacji z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki z dniem 27.05.2020 r, tj. z chwilą odbycia Walnego Zgromadzenia Spółki. Dnia 27.05.2020 r., uchwałą nr 15, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, na miejsce zwolnione przez Pana Radosława Mrowińskiego, powołało Panią Renatę Jędrzejczyk do składu Rady Nadzorczej Spółki.

Na dzień 30 czerwca 2020 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	376 100	7,19%	376 100	7,19%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Pozostali	2 453 900	46,92%	2 453 900	46,92%
RAZEM:	5 230 000	100%	5 230 000	100%

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	376 100	7,19%	376 100	7,19%
Pozostali	2 453 900	46,92%	2 453 900	46,92%
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 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 5 230 000 akcji o wartości 0,1 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.

Dnia 29 stycznia 2019 roku Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału podstawowego z kwoty 500 000 zł do kwoty 523 000 zł poprzez emisję 230 000 akcji serii F, które objęte zostały za wkład pieniężnych w kwocie 13 zł za akcję. Dnia 20 marca 2019 roku podwyższenie kapitału zostało zarejestrowane w sądzie KRS.

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

Na dzień 30 czerwca 2020 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	
			30.06.2020	31.12.2019
3T Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60%	nd

Czas trwania działalności jednostki wchodzącej w skład Grupy kapitałowej Emitenta jest nieograniczony. Sprawozdanie finansowe jednostki zależnej, w związku z jej utworzeniem w 2020 roku i nieprowadzeniem przez nią działalności za okres pełnych 6 miesięcy, sporządzone zostało za okres prowadzenia działalności, przy zastosowaniu spójnych zasad rachunkowości z zasadami rachunkowości Jednostki dominującej.

Spółka zależna podlega konsolidacji metodą pełną.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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	
			30.06.2020	31.12.2019
UF Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	33,50%	43%
Ultimate VR sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45%	45%
100 GAMES sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	48%	nd

1.2. Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.

Na dzień 30 czerwca 2020 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	
			30.06.2020	31.12.2019
Ultimate Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
Madmind Studio sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	62,50%	77%
Code Horizon S.A. (dawniej Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60,00%	60%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Pentacle S.A. (dawniej: Pentacle sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	54,94%	54,94%
Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	79,00%	79,00%
Big Cheese Studio sp. z o.o. (dawniej: Circus sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69,63%	69,63%
Total Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	66,89%	66,89%
DeGenerals S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	80%	80%
Nesalis Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	65,67%	70%
FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o. (dawniej: InImages sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	52,77%	56,10%
Woodland Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	54,32%	56%
Ragged Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Stereo Games S.A. (dawniej: Pixel Flipper S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	63,64%	71,84%
President Studio sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	72,64%	72,64%
Console Labs S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	74,00%	74,00%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Gameboom VR sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
FreeMind S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	63,64%	70,00%
SimulaMaker sp. z o.o. (dawniej SimulaMobile sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	65,17%	69,88%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	69%	69%
GameHunters sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	61,21%	65,14%
Games Incubator sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	56,05%	56%
ROCKGAME S.A. (dawniej: Wastelands S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	73,5%	47,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	97%	nd
TRIGGER LABS sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	55%	nd
DEV4PLAY sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	90%	nd
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	70%	Nd
Pixels Interactive sp. z o.o. (dawniej: „K202” sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	53,69%	44,11%

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	
			30.06.2020	31.12.2019
Moonlit S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	24,04%	24,04%
ECC Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	27,15%	27,15%
Movie Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	33,43%	33,43%
CreativeForge Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
Baked Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,89%	35,89%
Image Power S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,43%	22,43%
Sonka S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,35%	39,35%
PolySlash S.A. (dawniej: PolySlash sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,98%	40,98%
Atomic Jelly S.A. (dawniej: Atomic Jelly sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	43,67%	43,67%
SimFabric S.A. (dawniej: SimFabric sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,96%	44,96%
UF Games S.A.*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	33,50%	43,00%
Ultimate VR sp. z o.o.*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,00%	45,00%
Games Operators S.A.** (dawniej Games Operators sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,40%	49,04%
Pyramid Games S.A.** (dawniej: Pyramid Games sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,76%	50,97%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Iron Wolf Studio S.A.**	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	47,95%	53,44%
Live Motion Games sp. z o.o.**	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	46,54%	52,67%
"Space Boat Studios" sp. z o.o.**	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	47,06%	50,00%
Circle Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,00%	69,00%
Titan Gamez sp. z o.o. (dawniej: Mobil Titans sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,50%	56,26%
Play2Chill S.A. (dawniej: Play2Chill sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,59%	52,35%
Detalion Games S.A. (dawniej Stolen Labs S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37%	42,29%
Mobile Fabric S.A.***	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	36,42%	-
Ancient Games S.A.****	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	33,47%	-

*spółki zależne lub stowarzyszone z Ultimate Games S.A. (udział w kapitale wskazany jest bezpośrednio przez spółkę Ultimate Games S.A.)

**na dzień 31.12.2019 spółka była jednostką zależną od PlayWay S.A.

*** spółka zależna od Sim Fabric S.A., która posiada w niej 81% udziałów w kapitale

**** spółka zależna od CreativeForge Games S.A., która posiada w niej 70% udziałów w kapitale

1.3. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

1.4. Wartość firmy

Na dzień 30 czerwca 2020 roku wartość firmy nie wystąpiła.

Spółka zależna 3TGames Sp. z o.o. została założona przez Ultimate Games S.A.

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.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Liczy w sprawozdaniu finansowym zostały zaokrąglone do tysięcy PLN. Niektóre liczby wykazane sumarycznie w niniejszym sprawozdaniu mogą nie stanowić dokładnych sum arytmetycznych wartości wchodzących w ich skład z uwagi na prezentację sprawozdania w tysiącach PLN i stosowane zaokrąglenia.

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 13 września 2020 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 2020 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

Zasady (polityki) rachunkowości zastosowane do sporządzenia śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za rok, który rozpoczął się 1 stycznia 2019 roku.

Zatwierdzając niniejsze skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe Spółka nie zastosowała następujących standardów, zmian standardów i interpretacji, które nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE:

- Zmiany do MSSF 9 Instrumenty finansowe, MSR 39 Instrumenty finansowe: ujmowanie i wycena i MSSF 7 Instrumenty finansowe: ujawnianie informacji Reforma wskaźników stóp procentowych - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- Zmiany do MSSF 3 Połączenia jednostek gospodarczych - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- Zmiany w odwołaniach do Założeń Konceptyjnych MSSF – obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- MSSF 14 Odroczone salda z regulowanej działalności - obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 r. lub po tej dacie. Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji standardu,
- MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2021 r.

Spółka jest w trakcie analizy szacunków, jak istotny wpływ na sprawozdanie finansowe Spółki będą miały wymienione wyżej standardy i zmiany do standardów.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2020 roku i obejmuje okres 6 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2019 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2019 roku do 30 czerwca 2019 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

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

3. Segmenty operacyjne

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

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

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

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

4. Informacje geograficzne

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

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	01.01.2020 – 30.06.2020	01.01.2019 – 30.06.2019
<u>Segment gier na PC</u> - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	2 393	1 780
<u>Segment gier mobilnych</u> – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych	369	356
<u>Sprzedaż gier na konsole (Nintendo, Xbox)</u>	3 789	612
Razem	6 551	2 748

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Ujęcie ilościowe (TOP 5):

Sprzedaż w sklepie STEAM (gry PC) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2020 – 30.06.2020 r.:

1. Ultimate Fishing Simulator - 30,696;
2. Bad Dream: Coma - 16,060;
3. Deadliest Catch: The Game - 12,238;
4. Ultimate Fishing Simulator - Amazon River DLC - 11,923;
5. Ultimate Fishing Simulator - Sakura Lures DLC - 11,317.

Sprzedaż w sklepie Nintendo E-Shop – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2020 – 30.06.2020 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. Ultra Off-Road Alaska 2019 – 23,670;
2. Pet Care – 18,176;
3. House Flipper - 16,468
4. Car Mechanic Simulator Pocket Edition - 15,810
5. Demolish and Build 2018 – 14,453.

Instalacje gier mobilnych w sztukach w sklepie Google Play w okresie 1.01.2020 – 30.06.2020 r.

1. Ultimate Fishing Simulator – 1 002 706;
2. Professional Fishing – 580 174;.

Sprzedaż w sklepie Microsoft Store (konsola Xbox One) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2020 – 30.06.2020 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. Selma and the Wisp – 3,033;
2. Robot Squad Simulator – 729.

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

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

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

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

W I półroczu 2020 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

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

W I półroczu 2020 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

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

W I półroczu 2020 roku spółki Grupy kapitałowej nie emitowały, nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych .

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

W I półroczu 2020 r. nie doszło do wypłaty dywidendy, ale Zarząd Spółki raportem bieżącym ESPI nr 39/2020, z dnia 27.05.2020 r. poinformował, że w dniu 27 maja 2020 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą nr 7 postanowiło wypłacić akcjonariuszom dywidendę zgodnie z poniższymi zasadami:

- a) w podziale zysku uczestniczyły wszystkie akcje Spółki, tj. 5 230 000 (słownie: pięć milionów dwieście trzydzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela;
- b) na każdą akcję przysługiwała dywidenda w wysokości 0,40 zł (słownie: czterdzieści groszy);
- c) łączna kwota dywidendy wyniosła 2 092 000,00 zł (słownie: dwa miliony dziewięćdziesiąt dwa tysiące złotych i zero groszy);
- d) dzień dywidendy został ustalony dzień 3 lipca 2020 roku;
- e) termin wypłaty dywidendy został ustalony na dzień 17 lipca 2020 roku.

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

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

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

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

W dniu 07.07.2020 r. Spółka poinformowała, iż w dniu 06.07.2020 r. Emitent wraz z innymi podmiotami zawiązał nową spółkę tj. Demolish Games S.A. z siedzibą w Warszawie "Demolish Games". Kapitał zakładowy Demolish Games wynosi 200 000,00 zł i dzieli się na 2 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o nr od A0000001 do A2000000 o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął 1 700 000 szt. akcji po 0,10 zł każda o łącznej wartości nominalnej 170 000,00 zł, za wkład 170 000,00 zł, co stanowi 85% w kapitale zakładowym. W Demolish Games S.A. zostanie przeprowadzone podwyższenie kapitału zakładowego, w wyniku którego Demolish Games S.A. pozyska od podmiotów trzecich 1,5 mln zł na dalszy rozwój. Po dokonaniu ww. podwyższenia udział Emitenta w kapitale zakładowym spadnie do 76,50%. Strony nie wykluczają dalszych podwyższeń lub sprzedaży części posiadanych akcji na rzecz podmiotów trzecich. Jednocześnie intencją Demolish Games S.A. jest wprowadzenie wszystkich akcji do obrotu na rynku alternatywnym ASO New Connect do końca 2021 r. Demolish Games S.A. przejmie od Emitenta całość praw wraz z prawem do przychodu do serii Demolish 2017, 2018, 2021 na wszystkie platformy (PC, Nintendo, Xbox, PS, mobile). Głównym przedmiotem działalności Demolish Games S.A. jest produkcja i rozwijanie serii Demolish and Build, w tym Demolish and Build 2021. Wydawcą gier komputerowych tworzonych przez Demolish Games S.A. będzie Emitent.

W dniu 10.07.2020 r. Spółka poinformowała, iż w dniu 09.07.2020 r. Emitent wraz z innymi podmiotami zawiązał nową spółkę tj. Console Way sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie o kapitale zakładowym w wysokości 100 000,00 zł, który dzieli się na 2000 udziałów, z których każdy ma wartość nominalną: 50,00 zł. Emitent objął 1362 udziałów o łącznej wartości nominalnej 68 100,00 zł, co stanowi 68,10% w kapitale zakładowym ww. spółki. W Console Way sp. z o.o. zostanie przeprowadzone podwyższenie kapitału zakładowego, w wyniku którego Console Way sp. z o.o. pozyska od podmiotów trzecich 1 mln zł na dalszy rozwój. Po dokonaniu ww. podwyższenia udział Emitenta w kapitale zakładowym spadnie do 61,3 %. Głównym

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

przedmiotem działalności Console Way sp. z o.o. jest portowanie gier z portfolio Emitenta oraz grupy kapitałowej PlayWay S.A. na konsole.

W dniu 28.07.2020 r. Spółka poinformowała w uzupełnieniu do raportów bieżących ESPI nr 49/2020 z dnia 7.07.2020 r. oraz nr 50/2020 z dnia 10.07.2020 r. dotyczących odpowiednio zawiązania spółek Demolish Games S.A. z siedzibą w Warszawie oraz Console Way sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, że:

- 1) Demolish Games S.A. pozyska od podmiotów trzecich kwotę 1,75 mln zł (emisja 250 tys. szt. akcji serii B po cenie emisyjnej 7 zł/akcja na dalszy rozwój (a nie jak było to wskazane kwotą 1,5 mln zł);
- 2) z uwagi na duże zainteresowanie inwestorów zewnętrznych Emitent dokona zbycia części posiadanych akcji w Demolish Games S.A. tj. maksymalnie do 200 tys. szt. akcji Demolish Games S.A. po cenie równej cenie emisyjnej, za 1,4 mln zł;
- 3) Console Way sp. z o.o. pozyska od podmiotów trzecich łączną kwotę od 1 do 1,5 mln zł na dalszy rozwój (a nie jak to było wskazane kwotą 1 mln);
- 4) Emitent nie wyklucza sprzedaży części posiadanych udziałów w Console Way sp. z o.o. z zastrzeżeniem pkt 5 poniżej;
- 5) Emitent zakłada, że po dokonaniu opisanych emisji a także sprzedaży części posiadanych udziałów/akcji, iż procentowy udział Spółki w kapitale zakładowym Demolish Games S.A. nie spadnie poniżej 66% a Console Way sp. z o.o. poniżej 55%. Emitent nie planuje dalszych transakcji na udziałach/akcjach ww. firm, a obie spółki będą dążyć do debiutu na rynku New Connect odpowiednio w 2021 - Demolish Games S.A. - i 2022 - Console Way sp. z o.o.;
- 6) Pierwszą grą przeportowaną przez Console Way sp. z o.o. będzie Tank Mechanic Simulator na Nintendo Switch z planem premiery w Q3 2020;
- 7) Demolish Games S.A. oprócz przejęcia praw do serii Demolish and Build przejmie także od Emitenta pełnię praw do gry „Car Demolition Clicker” wydana wersja PC i będące w produkcji wersje na konsole. Premiera wersji konsolowych planowana na 2020 r.

W dniu 03.08.2020 r., po dokonaniu szczegółowej analizy i przeglądu polityki informacyjnej Emitenta prowadzonej od czasu debiutu Spółki na rynku głównym GPW, mając na względzie fakt potwierdzenia dotychczasowego modelu działalności Spółki, polegającego na produkcji i wydawnictwie dużej ilości niskobudżetowych gier w skali roku (50 – 100 gier rocznie) na różne platformy, tj. gry na komputery (PC oraz MAC), gry mobilne (Android oraz iOS) oraz gry na konsole (Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One), jak i bardzo dynamiczny wzrost skali działalności w ciągu ostatniego roku (wzrost przychodów i zysku netto na poziomie 100 i więcej procent r/r), Spółka przekazała zaktualizowaną politykę informacyjną Spółki:

1. Zarząd odstępuje od podziału gier na te które, zdaniem Zarządu mogą wykazywać większy potencjał sprzedażowy, dotychczas kwalifikowane jako główne gry Spółki, oraz na pozostałe, o mniejszym potencjale. Plan Premier, dostępny na stronie internetowej Emitenta, będzie zawierał wszystkie gry – bez dokonywania podziału.
2. W konsekwencji pkt 1 powyżej:
 - a. Zarząd odstępuje od podawania szczegółowych dat premier w formie odrębnych raportów bieżących ESPI dla głównych gier Spółki. Wszystkie planowane daty premier gier Emitenta będą na bieżąco aktualizowane w Planie Premier.
 - b. Zarząd odstępuje od sporządzania i przekazywania w formie odrębnych raportów ESPI popremierowych raportów sprzedażowych dla głównych gier Spółki zawierających m.in. dane co do liczby sprzedanych kopii, czy też rynków zbytu. Przedmiotowe dane będą publikowane w formie raportu bieżącego dla gier, których sprzedaż w pierwszych dniach po premierze będzie potwierdzać znaczny potencjał sprzedażowy. Informacje popremierowe dla wszystkich gier będą przekazywane w dziale "Aktualności" na stronie www Emitenta. Szczegółowe dane dotyczące ilości sprzedanych gier za dany okres sprawozdawczy z podziałem na dane platformy _segmenty_ będą przekazywane w raportach okresowych.
3. Informacje o wszystkich zawartych nowych umowach wydawniczych w danym okresie sprawozdawczym będą zawarte w stosownych raportach okresowych. Dodatkowo każda rozpoczęta nowa produkcja, czy pozyskana licencja na wydanie danej gry będzie na bieżąco zamieszczana w Planie Premier oraz opisywana w zakładce "Aktualności" na stronie internetowej Emitenta.
4. Zarząd będzie kontynuował cykliczne, w odstępach 3 miesięcy, publikowanie informacji odnośnie liczby graczy oczekujących na zakup gier Emitenta w sklepie STEAM „wishlist”.

W dniu 10.08.2020 r. Spółka poinformowała, iż Emitent nabył od osoby fizycznej 98 szt. akcji GT GOLD S.A. z siedzibą w Poznaniu ("GT GOLD"), stanowiących 98% kapitału zakładowego GT GOLD oraz 98 000 szt. akcji Quantum S.A. z siedzibą w Warszawie ("Quantum"), stanowiących 98% kapitału zakładowego Quantum w sumie za łączną cenę za akcje obu ww. spółek w wysokości 195 tys. zł. W dniu 10.08.2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenia ww. spółek postanowiły o zmianie firmy - nazwy z „Quantum” na „Console Way”, a „GT GOLD” na „Manager Games”. Jednocześnie Emitent, w uzupełnieniu do raportu bieżącego ESPI nr 53/2020 z dnia 28.07.2020 r. wyjaśnił, że z uwagi na plany debiutu spółki Console Way sp. z o.o. na rynku NewConnect zdecydował, że inwestycja w Console Way zostanie ostatecznie poprowadzona przy wykorzystaniu

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Quantum, a Console Way sp. z o.o. zmieni firmę na Games Box sp. z o.o. We wszystkich ww. podmiotach tj. Games Box, Console Way oraz Manager Games planowane są dalsze sprzedaże udziałów/akcji na rzecz deweloperów lub podmiotów trzecich, a także planowane jest podwyższenie kapitału zakładowego i pozyskanie od podmiotów trzecich od 0,5 do 1,5 mln zł na dalszy rozwój.

Docelowo Emitent będzie posiadać nie mniej niż po 55% w kapitale zakładowym wszystkich ww. spółek i będą one podlegać konsolidacji metodą pełną, a Emitent będzie sporządzać skonsolidowane sprawozdania finansowe zgodnie z MSR.

W dniu 8.09.2020 r. Emitent przekazał raport ESPI zgodnie z którym mając na uwadze m.in. planowane dalsze emisje udziałów/akcji, uchwalenie programów motywacyjnych dla Zarządów, dalsze odsprzedaże udziałów/akcji w opisanych w ww. raportach bieżących podmiotach przekazuje aktualizację informacji ws. grupy kapitałowej Emitenta oraz sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych:

I. Jako jednostki zależne zakwalifikowane będą:

1. Demolish Games S.A. z siedzibą w Warszawie;
2. Console Way S.A. z siedzibą w Warszawie (poprzednio Quantum S.A. z siedzibą w Warszawie);
3. Games Box Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (poprzednio Console Way Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie);
4. 3T Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

W ww. podmiotach Emitent będzie posiadał nie mniej niż 50% udziałów w kapitale zakładowym.

Ww. spółki będą podlegać konsolidacji metodą pełną, a Emitent będzie sporządzać skonsolidowane sprawozdania finansowe zgodnie z MSR, przy czym za 1 półrocze 2020 r. do konsolidacji zostanie włączone jedynie 3T Games Sp. z o.o., a począwszy od raportu za 3 kwartał 2020 – już wszystkie ww. firmy.

II. Jako jednostki stowarzyszone zakwalifikowane będą:

1. Ultimate VR Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie;
2. UF GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie;
3. Manager Games S.A. z siedzibą w Warszawie (poprzednio GT GOLD S.A. z siedzibą w Poznaniu);
4. 100 Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

Ww. jednostki będą wyceniane w sprawozdaniu finansowym metodą praw własności zgodnie z MSR 28.

Jednocześnie Emitent dodaje, że z uwagi na duże zainteresowanie inwestorów zewnętrznych Emitent dokona zbycia części posiadanych akcji w Manager Games S.A. oraz Console Way S.A. za cenę po ok. 1,5 -2 mln zł na każdą spółkę.

13. Instrumenty finansowe

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

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

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 30 czerwca 2020 roku i 31 grudnia 2019 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

- w odniesieniu do instrumentów krótkoterminowych ewentualny efekt dyskonta nie jest istotny,
- instrumenty te dotyczą transakcji zawieranych na warunkach rynkowych.

13.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka dominująca dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Na dzień 30 czerwca 2020 roku i 31 grudnia 2019 roku Jednostka dominująca nie posiadała instrumentów finansowych wycenionych w wartości godziwej.

Na dzień 30 czerwca 2020 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki dominującej.

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

Grupa nie posiada instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

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

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

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

15. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym sprawozdaniem finansowym Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów.

16. Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji

Nie dotyczy Grupy.

17. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I półroczu 2020 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych. Grupa nie była też stroną żadnych spraw sądowych.

18. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2020 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W I półroczu 2020 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

20. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

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

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

Grupa na dzień 30 czerwca 2020 roku nie była stroną żadnych umów kredytowych lub pożyczkowych.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 30 czerwca 2020 roku.

22. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 roku miały miejsce następujące transakcje ze spółkami stowarzyszonymi, dotyczące usług deweloperskich i wydawnictwem gier:

Przychody ze sprzedaży usług deweloperskich oraz wydawania gier					
Koszty związane z zakupem usług deweloperskich oraz wydawaniem gier		Ultimate Games S.A.	100 Games Sp. z o.o.	Ultimate VR Sp. z o.o.	UF Games S.A.
	Ultimate Games S.A.	X	10	4	
	100 Games Sp. z o.o.	14	X		
	Ultimate VR Sp. z o.o.	15		X	
	UF Games S.A.	7			X

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 roku miały miejsce następujące transakcje z podmiotami zależnymi od PlayWay S.A. wchodzącymi w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., które dotyczyły usług w zakresie wydawania gier komputerowych oraz usług deweloperskich w zakresie tworzenia gier komputerowych.

Przychody ze sprzedaży usług deweloperskich oraz wydawania gier						
Koszty związane z zakupem usług deweloperskich oraz wydawaniem gier		Ultimate Games S.A.	PlayWay S.A.	Iron Wolf Studio S.A.	Rebelia Games sp. z o.o.	Total Games sp. z o.o.
	Ultimate Games S.A.	X	83	15	45	11
	PlayWay S.A.	412	X	-	-	-
	Iron Wolf Studio S.A.	-	-	X	-	-
	Rebelia Games sp. z o.o.	-	-	-	X	-
	Total Games sp. z o.o.	-	-	-	-	X

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 roku miały miejsce następujące transakcje z członkami Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki:

Pan Jakub Trzebiński świadczył usługi w oparciu o umowę o dzieło, których wartość wyniosła 9 tys. zł. Ponadto Pan Jakub Trzebiński dokonał zakupu akcji UF Games S.A. za łączną kwotę 300 tys. zł.

Pan Mateusz Zawadzki otrzymał wynagrodzenie z tytułu umowy o dzieło w kwocie 30 tys. zł oraz wynagrodzenie tytułem zasiadania w Zarządzie w kwocie 15 tys. zł. Ponadto Spółka nabyła usługi w postaci wynajmu biura od Kancelarii prawnej GSB LEGAL Kancelaria prawna r.pr. Mateusz Zawadzki w kwocie 18 tys. zł.

Pan Marek Parzyński otrzymał wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej oraz Komitecie Audytu Spółki w łącznej kwocie 2 tys. zł.

Pani Renata Jędrzejczyk otrzymała wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej Spółki oraz Komitecie Audytu Spółki w łącznej kwocie 1 tys. zł.

Pan Janusz Mieloszyk otrzymał wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej Spółki w łącznej kwocie 1 tys. zł.

Pan Krzysztof Kostowski otrzymał wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej Spółki w łącznej kwocie 1 tys. zł.

Pan Grzegorz Czarnecki otrzymał wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej oraz Komitecie Audytu Spółki w łącznej kwocie 2 tys. zł.

Pan Radosław Mrowiński otrzymał wynagrodzenie w związku z zasiadaniem w Radzie Nadzorczej oraz Komitecie Audytu Spółki w łącznej kwocie 1 tys. zł.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Nie wystąpiły.

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

Nie wystąpiły.

25. Zdarzenia następujące po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny

Nie wystąpiły.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 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 2020 roku

Wyszczególnienie	Udział w kapitale na 30 czerwca 2020	Wartość nabycia	Udział w wyniku lat poprzednich	Udział w wyniku w okresie 1 stycznia do 30 czerwca 2020	Otrzymane dywidendy	Udział we wzroście aktywów netto na skutek zmian w kapitale własnym	Wartość na dzień 30 czerwca 2020
UF Games S.A.	33,50%	225	-	-4	-	-	221
Ultimate VR sp. z o.o.	45,00%	345	50	183	-45	-81	452
100 Games sp. z o.o.	48,00%	96	-	-3	-	157	250
RAZEM:	-	666	50	176	-45	77	923

Dnia 3.03.2020 r. Spółka objęła 2400 udziałów o łącznej wartości nominalnej 120 tys. zł w zamian za wkład pieniężny w wysokości 120 tys. zł w spółce 100 Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, co stanowiło 80% udziałów 100 Games sp. z o.o. Na dzień 30.06.2020 r. ww. udział uległ zmianie i Spółka na dzień 30.06.2020 r. posiadała 48% udziałów w 100 Games sp. z o.o.

W dniach 5.02.2020 r. oraz 25.03.2020 r. Spółka zbyła na rzecz osoby fizycznej oraz osoby prawnej w sumie 108 000 szt. akcji UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie, za łączną cenę w wysokości 350 tys. zł, zmniejszając tym samym swój udział w ww. spółce do 39,73%. Następnie, w II kwartale 2020 r. Spółka zbyła 205,5 tys. szt. akcji w UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie zmniejszając tym samym swój udział w ww. spółce do 33,50%.

2. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
półprodukty i produkcja w toku	3 325	2 378
produkty gotowe	153	244
RAZEM	3 478	2 622

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

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

W przypadku produkcji w toku Grupa szacuje zainteresowanie wytwarzanym tytułem poprzez zbieranie zapisów na wishlistach, aktywności na portalach społecznościowych oraz szeroko zakrojonym działaniom marketingowym. Powyższe działania pozwalają ocenić, czy wartość netto możliwa do uzyskania jest wyższa od poniesionych kosztów produkcji.

W przypadku wyrobów gotowych przyjmuje się założenie, iż każda gra powinna zwrócić koszty jej produkcji w terminie 24 miesięcy od jej produkcji. Po tym okresie koszty jej wytworzenia, które nie zostały jeszcze odpisane w ciężar wyniku finansowego podlegają odpisowi. W sytuacji, w której sygnały rynkowe wskazują, iż przychody ze sprzedaży danego tytułu nie pokryją kosztów wytworzenia gry, Grupa dokonuje wcześniejszego odpisu poniesionych kosztów.

W II kwartale 2020 r. Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

klientów Grupy poszczególnymi tytułami, Zarząd spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży.

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

Zapasy nie stanowiły zabezpieczeń zobowiązań.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 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. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	6 miesięcy od 01.01.2020 do 30.06.2020 PLN`000	6 miesięcy od 01.01.2019 do 30.06.2019 PLN`000	II kwartał od 01.04.2020 do 30.06.2020 PLN`000	II kwartał od 01.04.2019 do 30.06.2019 PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>				
Przychody	7 408	3 109	4 745	2 003
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	6 551	2 748	4 395	1 750
Zmiana stanu produktów	846	163	354	142
Pozostałe przychody	11	197	(4)	112
Koszty działalności operacyjnej	3 558	1 532	2 040	810
Amortyzacja	19	9	13	5
Usługi obce	2 966	745	1 700	377
Wynagrodzenia	535	476	316	244
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	9	7	5	4
Pozostałe koszty	29	295	6	180
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 850	1 577	2 704	1 193
Przychody finansowe	1 466	436	1 219	100
Koszty finansowe	19	8	17	2
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	176	(9)	144	(2)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	5 473	1 997	4 050	1 289
Podatek dochodowy	1 058	157	897	113
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	4 414	1 840	3 154	1 177
<i>Działalność zaniechana</i>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej		-	-	-
Zysk (strata) netto	4 414	1 840	3 154	1 177
Inne całkowite dochody				
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	77	-	77	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(15)	-	(15)	-
Całkowite dochody ogółem	4 476	1 840	3 216	1 177
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)				
Zwykły	0,84	0,35	0,60	0,03
Rozwodniony	0,84	0,35	0,60	0,03

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 30 czerwca 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	1 377	844
Wartości niematerialne	178	196
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	923	647
Inwestycje w jednostkach zależnych	180	
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	97	
Aktywa obrotowe	12 673	8 423
Zapasy	3 462	2 622
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych	2	1
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek powiązanych	121	-
Należności z tytułu dostaw i usług	2 373	1 447
Należności pozostałe	744	177
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	5 971	4 176
Pozostałe aktywa	-	-
Aktywa razem	14 050	9 267
PASYWA	Na dzień 30 czerwca 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
	PLN'000	PLN'000
Kapitał własny	10 671	8 286
Kapitał akcyjny	523	523
Kapitał zapasowy	5 686	3 535
Kapitał z tytułu zmiany aktywów netto jednostek stowarzyszonych	62	-
Zyski zatrzymane	4 400	4 228
- w tym zysk (strata) netto	4 414	4 242
Zobowiązanie długoterminowe	495	-
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	495	-
Zobowiązania krótkoterminowe	2 885	981
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wobec jednostek powiązanych	-	57
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wobec jednostek stowarzyszonych	6	
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	554	581
Zobowiązania pozostałe	2 122	21
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	120	268
Bierne rozliczenia międzyokresowe	84	54
Pasywa razem	14 050	9 267

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2020 roku - 30 czerwca 2020 roku

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

1 stycznia – 30 czerwca 2019 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	500	1 151	1 994	3 646
Całkowite dochody:	-	-	1 840	1 840
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	1 840	1 840
Transakcje z właścicielami:	23	2 642	-	2 665
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	2 967	-	2 967
Podwyższenie kapitału	23	-	-	23
Koszty emisji akcji	-	(325)	-	(325)
Wypłata dywidendy	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego	-	-	-	-
Stan na 30 czerwca 2019 roku	523	3 793	3 834	8 150

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	6 miesięcy	6 miesięcy	II kwartał	II kwartał
	od 01.01.2020 do 30.06.2020	od 01.01.2019 do 30.06.2019	od 01.04.2020 do 30.06.2020	od 01.04.2019 do 30.06.2019
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	5 473	1 997	4 050	1 289
Korekty	(1 593)	(294)	(1 321)	(199)
Amortyzacja	19	9	13	5
Odsetki i udziały w zyskach	(13)	-	(9)	-
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	30	119	30	(109)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(1 452)	(430)	(1 210)	(97)
Wynik jednostek stowarzyszonych	(176)	9	(144)	2
Zmiana w kapitale obrotowym	(2 525)	(474)	(1 949)	(104)
Zmiana stanu zapasów	(846)	(213)	(361)	(192)
Zmiana stanu należności	(1 610)	(419)	(1 891)	(221)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(69)	158	302	309
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	1 355	1 228	781	986
Podatek dochodowy zapłacony	(823)	(157)	(492)	(113)
Inne korekty	(1)	-	(1)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	531	1 071	288	874
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
I. Wpływy	1 563	488	1 314	138
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	38	-	38
Zbycie udziałów w jednostkach zależnych	600	-	600	-
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	904	-	655	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	450	-	100
Otrzymane dywidendy i odsetki	59	-	59	-
II. Wydatki	300	407	300	158
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	158	-	158
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	249	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych	300	-	300	-
Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	1 263	81	1 014	(20)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
I. Wpływy	-	2 990	-	-
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	-	2 990	-	-
II. Wydatki	-	325	-	-
Koszty emisji akcji rozliczone z kapitałem zapasowym	-	325	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-	2 665	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	1 795	3 817	1 301	854
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	1 795	3 817	1 301	854
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	4 176	1 658	4 669	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	5 971	5 475	5 971	854

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- o ograniczonej możliwości dysponowania -

5. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. V raportu

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym sprawozdaniu finansowym.

6. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 r. nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

7. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 r. nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

8. 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 2020 roku.

9. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Spółki oświadcza, iż śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Ultimate Games S.A., jak i dane porównywalne, zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2020 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 2019 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 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

VI. Sprawozdanie z działalności Ultimate Games S.A.

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

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

Spółka tworzy Grupę kapitałową w skład której wchodzi spółka zależna – 3 T Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie oraz spółki stowarzyszone. 3T Games sp. z o.o. podlega konsolidacji w ramach skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

Dnia 11.05.2020 r. Spółka objęła 3.600 udziałów, w zamian za wkład pieniężny w wysokości 180 tys. zł, w spółce 3T Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, co stanowi 60% w kapitale zakładowym 3T Games sp. z o.o. Na dzień 30.06.2020 r. ww. udział nie uległ zmianie.

Spółka wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące spółki stowarzyszone:

- Ultimate VR spółka z o.o. z siedzibą w Warszawie, w której posiada 45% udziałów;
- UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie, w której posiada 33,50% akcji;
- 100 Games spółka z o.o. z siedzibą w Warszawie, w której posiada 48% udziałów.

Dnia 3.03.2020 r. Spółka objęła 2400 udziałów o łącznej wartości nominalnej 120 tys. zł w zamian za wkład pieniężny w wysokości 120 tys. zł w spółce 100 Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, co stanowiło 80% udziałów 100 Games Sp. z o.o.

W dniu 12.05.2020 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników 100 Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego z kwoty 150 tys. zł do kwoty 200 tys. zł poprzez emisję 1000 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Nowe udziały zostały objęte przez inne podmioty niż dotychczasowi wspólnicy za wkład pieniężny w łącznej kwocie 375 tys. zł. Po dokonaniu ww. podwyższenia Emitent posiadał 60% udziałów w kapitale zakładowym 100 Games sp. z o.o. Następnie na podstawie umów sprzedażu udziałów udział Emitenta w spółce 100 Games sp. z o.o. uległ zmianie i na dzień 30.06.2020 r. wynosi 48% w kapitale zakładowym ww. spółki.

W dniu 25.03.2020 r. Spółka zbyła na rzecz osoby prawnej część (tj. 75 tys. szt.) posiadanych akcji w UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie, za łączną cenę w wysokości 249 tys. zł, zmniejszając tym samym swój udział w ww. spółce do 39,73%. Następnie w dniach 14,16 i 17 kwietnia br. zbyła na rzecz 2 podmiotów trzecich część (tj. (205,5 tys.) szt. posiadanych akcji w UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie, za łączną cenę w wysokości 655 tys. zł, zmniejszając tym samym swój udział w ww. spółce do 33,50%.

Dodatkowo, po zakończeniu okresu sprawozdawczego, w dniu 07.07.2020 r., Emitent wraz z innymi podmiotami zawiązał nową spółkę tj. Demolish Games S.A. z siedzibą w Warszawie "Demolish Games". Kapitał zakładowy Demolish Games wynosi 200 000,00 zł i dzieli się na 2 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o nr od A0000001 do A2000000 o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął 1 700 000 szt. akcji po 0,10 zł każda o łącznej wartości nominalnej 170 000,00 zł, za wkład 170 000,00 zł, co stanowi 85% w kapitale zakładowym. W Demolish Games S.A. zostanie przeprowadzone podwyższenie kapitału zakładowego, w wyniku którego udział Emitenta w kapitale zakładowym spadnie do 76,50%.

W dniu 09.07.2020 r. Emitent wraz z innymi podmiotami zawiązał nową spółkę tj. Console Way sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie o kapitale zakładowym w wysokości 100 000,00 zł, który dzieli się na 2000 udziałów, z których każdy ma wartość nominalną: 50,00 zł. Emitent objął 1362 udziałów o łącznej wartości nominalnej 68 100,00 zł, co stanowi 68,10% w kapitale zakładowym ww. spółki. W Console Way sp. z o.o. zostanie przeprowadzone podwyższenie kapitału zakładowego, w wyniku którego udział Emitenta w kapitale zakładowym spadnie do 61,3 %.

W dniu 28.07.2020 r. Spółka poinformowała w uzupełnieniu do raportów bieżących ESPI nr 49/2020 z dnia 7.07.2020 r. oraz nr 50/2020 z dnia 10.07.2020 r. dotyczących odpowiednio zawiązania spółek Demolish Games S.A. z siedzibą w Warszawie oraz Console Way sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, że:

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- 1) Demolish Games S.A. pozyska od podmiotów trzecich kwotę 1,75 mln zł _emisja 250 tys. szt. akcji serii B po cenie emisyjnej 7 zł/akcja na dalszy rozwój (a nie jak było to wskazane kwotą 1,5mln zł);
- 2) z uwagi na duże zainteresowanie inwestorów zewnętrznych Emitent dokona zbycia części posiadanych akcji w Demolish Games S.A. tj. maksymalnie do 200 tys. szt. akcji Demolish Games S.A. po cenie równej cenie emisyjnej, za 1,4 mln zł;
- 3) Console Way sp. z o.o. pozyska od podmiotów trzecich łączną kwotę od 1 do 1,5 mln zł na dalszy rozwój (a nie jak to było wskazane kwotą 1 mln);
- 4) Emitent nie wyklucza sprzedaży części posiadanych udziałów w Console Way sp. z o.o. z zastrzeżeniem pkt 5 poniżej;
- 5) Emitent zakłada, że w wyniku opisanych w raporcie emisji a także sprzedaży części posiadanych udziałów/akcji, iż procentowy udział Spółki w kapitale zakładowym Demolish Games S.A. nie spadnie poniżej 66% a Console Way sp. z o.o. poniżej 55%. Emitent nie planuje dalszych transakcji na udziałach/akcjach ww. firm, a obie spółki będą dążyć do debiutu na rynku New Connect odpowiednio w 2021 - Demolish Games S.A. - i 2022 - Console Way sp. z o.o.

W dniu 10.08.2020 r. Emitent nabył od osoby fizycznej 98 szt. akcji GT GOLD S.A. z siedzibą w Poznaniu "GT GOLD" stanowiących 98% kapitału zakładowego GT GOLD oraz 98 000 szt. akcji Quantum S.A. z siedzibą w Warszawie "Quantum" stanowiących 98% kapitału zakładowego Quantum w sumie za łączną cenę za akcje obu ww. spółek w wysokości 195 tys. zł. W dniu 10.08.2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie ww. spółek postanowiły o zmianie firmy (nazwy) Quantum na Console Way a GT GOLD na Manager Games.

W dniu 8.09.2020 r. Emitent przekazał raport ESPI zgodnie z którym mając na uwadze m.in. planowane dalsze emisje udziałów/akcji, uchwalenie programów motywacyjnych dla Zarządów, dalsze odsprzedaże udziałów/akcji w opisanych w ww. raportach bieżących podmiotach przekazuje aktualizację informacji ws. grupy kapitałowej Emitenta oraz sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych:

I. Jako jednostki zależne zakwalifikowane będą:

1. Demolish Games S.A. z siedzibą w Warszawie;
2. Console Way S.A. z siedzibą w Warszawie (poprzednio Quantum S.A. z siedzibą w Warszawie);
3. Games Box Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (poprzednio Console Way Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie);
4. 3T Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

W ww. podmiotach Emitent będzie posiadał nie mniej niż 50% udziałów w kapitale zakładowym.

Ww. spółki będą podlegać konsolidacji metodą pełną, a Emitent będzie sporządzać skonsolidowane sprawozdania finansowe zgodnie z MSR, przy czym za 1 półrocze 2020 r. do konsolidacji zostanie włączone jedynie 3T Games Sp. z o.o., a począwszy od raportu za 3 kwartał 2020 – już wszystkie ww. firmy.

II. Jako jednostki stowarzyszone zakwalifikowane będą:

1. Ultimate VR Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie;
2. UF GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie;
3. Manager Games S.A. z siedzibą w Warszawie (poprzednio GT GOLD S.A. z siedzibą w Poznaniu);
4. 100 Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

Ww. jednostki będą wyceniane w sprawozdaniu finansowym metodą praw własności zgodnie z MSR 28.

Jednocześnie Emitent dodaje, że z uwagi na duże zainteresowanie inwestorów zewnętrznych Emitent dokona zbycia części posiadanych akcji w Manager Games S.A. oraz Console Way S.A. za cenę po ok. 1,5 -2 mln zł na każdą spółkę.

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

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2020 Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 15 maja 2020 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	376 100	7,19%	376 100	7,19%
Pozostali	2 453 900	46,92%	2 453 900	46,92%
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

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu półrocznego, tj. 13 września 2020 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	376 100	7,19%	366 100	7,19%
Pozostali	2 453 900	46,92%	2 463 900	46,92%
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 15 maja 2020 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Zawadzki	376 100	7,19%	376 100	7,19%

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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	376 100	7,19%	376 100	7,19%

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

W I półroczu 2020 roku nie toczyły się 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 2020 roku Emitent lub jednostka od niego zależna nie udzieliły żadnych poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

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

Dnia 16 kwietnia 2020 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie spółki stowarzyszonej Emitenta - UF Games S.A. uchwaliło dywidendę dla akcjonariuszy. Jako dzień wypłaty dywidendy ustalono 20 kwietnia 2020 r. Emitent uzyskał z tego tytułu wpływy w wysokości 46 tys. zł. Zarząd przewiduje dalszy rozwój UF Games S.A. oraz spodziewa się utrzymania tendencji w zakresie wypłacania dywidendy jej akcjonariuszom.

W dniu 27 maja 2020 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą nr 7 postanowiło wypłacić akcjonariuszom dywidendę według następujących zasad:

- w podziale zysku uczestniczą wszystkie akcje Spółki, tj. 5 230 000 (słownie: pięć milionów dwieście trzydzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela;
- na każdą akcję przysługuje dywidenda w wysokości 0,40 zł (słownie: czterdzieści groszy);
- łączna kwota dywidendy wynosi 2 092 000,00 zł (słownie: dwa miliony dziewięćdziesiąt dwa tysiące złotych i zero groszy);
- dzień dywidendy ustala się na dzień 3 lipca 2020 roku;
- termin wypłaty dywidendy ustala się na dzień 17 lipca 2020 roku.

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

Nie wystąpiły. Transakcje są zawierane na warunkach rynkowych.

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta 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 1 osobę w rozumieniu prawa pracy, współpracuje z 25 osobami na umowy cywilnoprawne, a łącznie nad produktami Emitenta pracuje kilkadziesiąt osób. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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 Spółki. Spółka 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 Ultimate Games S.A.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka 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 Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję kilkudziesięciu gier rocznie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta. Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka 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 Spółkę 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 Spółki 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 Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. 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 Spółkę 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 Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowanie większość przychodów osiągniętych 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. Wahania walut mogą zmniejszać wartość należności Spółki lub zwiększać jej wartość zobowiązań, powodując powstanie różnic kursowych obciążających wynik finansowy Spółki. Spółka posiada procedury monitorowania kursów walut, mające na celu umożliwienie modyfikacji cen produktów w sytuacji, gdy zmiana kursu waluty jest na tyle duża, że marża uzyskiwana na przedmiotowych produktach nie osiąga oczekiwanego zakresu. Ponadto Spółka nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Nie ma pewności, że stosowane w Spółce metody ograniczania istniejącego ryzyka walutowego poprzez stosowanie wybranych instrumentów okażą się w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka ma wpływ na działalność prowadzoną przez Emitenta.

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 Spółki, może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Ponadto umowy o dystrybucję dotyczą określonych produktów Emitenta, których specyfikacja jest elementem umowy. Istnieje ryzyko nieprzyjęcia przez kontrahenta produktu Emitenta do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Emitenta realizowany na sprzedaż danego produktu. Z uzależnieniem od kluczowych

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

odbiorców związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem na Emitenta kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Spółki duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Spółki. Jednocześnie Spółka nie ma wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gry Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki 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 Spółki, mimo wprowadzania ciekawych i dopracowanych produkcji, co nie wpłynęło na sytuację finansową oraz wyniki Spółki. Emitent nie wyklucza jednak, że opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji w przyszłości. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

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

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania rynku przez Emitenta i szybkiego dostosowanie 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 Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Emitenta nie będą się wpisywać. Podobnie nowy produkt Emitenta, 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 Emitenta, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gusta konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta oraz przyczynić się do zmniejszenia wartości Akcji. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla działalności Emitenta 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 z zmniejszeniem popytu na produkty oferowane przez Emitenta. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

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

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

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

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

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

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmienną ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę 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 odmienną od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 15%.

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

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta

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

Emitent 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, Emitent nie może zapewnić, że stosowanie przez niego zabezpieczenia oraz świadczona przez jednostkę zewnętrzną usługa są w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka 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 stanem epidemii oraz pandemii

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

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

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

10. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego 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:

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- 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 Emitenta.
- Sytuacja związana z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się wirusa SARS-CoV-2 (od ang. Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2) z grupy koronawirusów, który wywołuje ostrą chorobę układu oddechowego – COVID-19.
Biorąc pod uwagę niepewność w zakresie rozwoju sytuacji oraz czasu jej trwania, nie ma możliwości by na tym etapie wiarygodnie oszacować wpływ rozprzestrzeniania się koronawirusa w kolejnych miesiącach na sytuację gospodarczą i finansową Emitenta. Zarząd Spółki monitoruje zmiany w otoczeniu gospodarczym i prawno-regulacyjnym by podjąć adekwatne do sytuacji działania dostosowawcze celem ograniczenia potencjalnego, niekorzystnego wpływu skutków pandemii na działalność operacyjną i wyniki finansowe w przyszłości.

Czynniki wewnętrzne:

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

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

Grupa Ultimate Games S.A. w I półroczu 2020 r. osiągnęła przychody na poziomie 6,55 mln zł, co w porównaniu do 2,75 mln zł w analogicznym okresie ubiegłego roku świadczy o znaczącym wzroście. Jeszcze większe wzrosty notowane są na poziomie wyniku netto, bowiem już w I półroczu 2020 r. Grupa wypracowała tyle zysku netto co przez cały 2019 rok.

W dniu 11 lutego 2020 r. Spółka zawarła z Degenerals S.A. z siedzibą w Łodzi umowę na port i wydanie gry Tank Mechanic Simulator na Nintendo Switch.

W dniu 3 marca 2020 r. Spółka zawarła z osobą fizyczną umowę inwestycyjną w zakresie inwestycji polegającej na założeniu spółki, której głównym przedmiotem działalności ma być produkcja, portowanie i wydawanie gier komputerowych na konsole XBOX i PlayStation oraz odpłatne testowanie gier. W wykonaniu postanowień niniejszej umowy inwestycyjnej Spółka, wraz z osobą fizyczną, zawiązała nową spółkę tj. 100 GAMES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, o kapitale zakładowym w wysokości 150.000 zł, który dzieli się na 3.000 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł każdy. Udziały zostały objęte w następujący sposób:

- a. Spółka objęła 2.400 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł każdy, w zamian za wniesienie do 100 GAMES wkładu pieniężnego w wysokości 120.000 zł;
- b. Osoba fizyczna objęła 600 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł w zamian za wniesienie do 100 GAMES wkładu pieniężnego w wysokości 30.000 zł.

W dniu 5 marca 2020 r. Spółka poinformowała o ustaleniu ceny i daty premiery gry Wanking Simulator w sklepie Steam. Premiera Gry nastąpiła w dniu 19.03.2020 r., a cena Gry została ustalona na 9.99 USD.

W dniu 5 marca 2020 r. Spółka poinformowała o ustaleniu daty premiery gry Bug Academy na platformie Nintendo Switch na 23.03.2020 r. w USA, Kanadzie, Meksyku, Europie, Australii i Nowej Zelandii. Ustalona cena Gry to 12.99 EUR/USD.

W dniu 12 marca 2020 r. Spółka poinformowała, iż według stanu na dzień 12.03.2020 r. liczba graczy oczekujących na zakup gier Emitenta w sklepie STEAM "lista życzeń – wishlist", wyniosła ponad 897 tys. graczy tzw. "wishlist outstanding", a liczba wszystkich dodań tzw. "wishlist additions" 1,4 mln graczy.

W dniu 23 marca 2020 r. Spółka poinformowała, iż gra Wanking Simulator, która miała swoją premierę na platformie STEAM w dniu 19.03.2020 r., zgodnie ze stanem na dzień 23 marca 2020 r., została pobrana w łącznej ilości ponad 1,2 tys. sztuk.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 27 marca 2020 r. Spółka poinformowała, iż gra Bug Academy, która miała swoją premierę na platformie Nintendo Switch, zgodnie ze stanem na dzień 27 marca 2020 r., została pobrana w ilości ponad 300 szt.

W dniu 29 marca 2020 r. Spółka poinformowała, że w dniu 28.03.2020 r. zawarła porozumienie do umowy wydawniczej z dnia 09.04.2019 r. pomiędzy Frozen District sp. z o.o. a Spółką, na mocy której Spółka jest uprawniona do wydania gry House Flipper na Nintendo Switch. Zgodnie z zawartym porozumieniem zdecydowano o udzieleniu licencji na rzecz podmiotów trzecich do dystrybucji Gry na Nintendo Switch w formie cyfrowej, jak i w wersji pudełkowej, wyłącznie na terytorium Japonii. Ponadto porozumienie przewiduje udzielenie na rzecz podmiotów trzecich licencji nieograniczonej terytorialnie do wydania Gry w wersji pudełkowej.

W dniu 3.04.2020 r. Emitent poinformował, że zawarł z CreativeForge Games S.A. z siedzibą w Warszawie, umowę na port i wydanie gier Aircraft Carrier Survival oraz House Flipper City na Nintendo Switch i Xbox One.

W dniu 20.04.2020 r. Spółka poinformowała o zawarciu porozumienia do umowy o współpracy z dnia 23.09.2019 r. pomiędzy DESTRUCTIVE CREATIONS J. ZIELIŃSKI I WSPÓLNICY SPÓŁKA JAWNA z siedzibą w Gliwicach a Spółką, na mocy której Spółka jest uprawniona do wydania gry Hatred na Nintendo Switch. Zgodnie z zawartym porozumieniem zdecydowano o udzieleniu na rzecz podmiotów trzecich licencji nieograniczonej terytorialnie do wydania Gry w wersji pudełkowej.

W dniu 27.04.2020 r., Spółka poinformowała o ustaleniu daty premiery gry Cooking Simulator na platformie Nintendo Switch na 14.05.2020 r. Gra zadebiutuje w USA, Kanadzie, Meksyku, Europie, Australii i Nowej Zelandii. Wydanie Gry odbywa się przy współpracy z Forever Entertainment S.A.

W dniu 27.04.2020 r. Spółka poinformowała o zawarciu z PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie umowy na wykonanie gry Thief Simulator 2 na PC i konsole XboxOne, Playstation4, Nintendo Switch oraz nowych generacji.

W dniu 6.05.2020 r. Spółka poinformowała o ustaleniu ceny i daty premiery gry Ultimate Fishing Simulator wraz z dodatkami DLC na platformie Xbox One na 29.05.2020 r. Ustalona cena gry to 29.99 EUR/USD.

W dniu 11.05.2020 r. Spółka poinformowała, iż Emitent wraz z innymi podmiotami zawiązał nową spółkę tj. 3T Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (3T Games). Emitent objął 3.600 udziałów o wartości nominalnej po 50 zł każdy, w zamian za wniesienie do 3T Games wkładu pieniężnego w wysokości 180.000 zł, co stanowi 60% w kapitale zakładowym 3T Games. Docelowo Emitent będzie posiadać w 3T Games nie mniej niż 40% udziałów w kapitale zakładowym 3T Games.

W dniu 18.05.2020 r. Spółka poinformowała, iż spółka powiązana z Emitentem tj. UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie zawarła z Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie umowę, na mocy której UF GAMES zobowiązała się do wykonania portu i wydania gry Drug Dealer Simulator _"Gra"_ na konsoli Nintendo Switch. Gra zostanie wydana przy współpracy z Forever Entertainment S.A. Planowany termin premiery gry na konsoli Nintendo Switch to 2020 r.

W dniu 19.05.2020 r., Spółka poinformowała o ustaleniu daty premiery gry Hard West na platformie Xbox One na 19.06.2020 r. Gra zadebiutowała m.in. w USA, Europie i Rosji. Wydanie Gry odbywa się przy współpracy z Forever Entertainment S.A.

W dniu 21.05.2020 r., Spółka poinformowała o ustaleniu daty premiery gry House Flipper w wersji cyfrowej na platformie Nintendo Switch na 12.06.2020 r. Gra zadebiutowała w USA, Kanadzie, Meksyku, Europie, Australii i Nowej Zelandii.

W dniu 25.05.2020 r., Spółka poinformowała o zawarciu z PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie oraz 2 osobami fizycznymi umowy na port i wydanie gry UBOAT na Xbox One i PlayStation 4 (Gra). W zamian za wykonanie portu i wydanie Gry Spółce przysługuje określony w umowie procent z przychodów ze sprzedaży Gry na ww. platformach. Zgodnie z zawartą umową Spółka jest uprawniona do udzielania dalszych licencji w zakresie niezbędnym do wykonania przedmiotu umowy. Planowany termin premiery Gry to 2021 r.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 29.05.2020 r., Spółka poinformowała o zawarciu z Live Motion Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie aneksu do umowy wydawniczej, na podstawie której Spółka uzyskała m.in. licencję do wydania gry Train Station Renovation na Nintendo Switch. Na podstawie zawartego aneksu Emitent zobowiązał się do wykonania portu i wydania ww. gry również na konsole Xbox One i Playstation 4. Jednocześnie, zgodnie z postanowieniami aneksu UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie (podmiot powiązany z Emitentem) będzie uprawniona do wykonania portu i wydania gry na Nintendo Switch.

W dniu 02.06.2020 r., Spółka poinformowała, że gra Ultimate Fishing Simulator ("Gra") udostępniona na platformie Xbox One została pobrana w ilości ok. 1 tys. szt. kopii. Gra miała swoją premierę na Xbox One w dniu 29.05.2020 r. Port Gry na Xbox One został wykonany i sfinansowany przez Console Labs S.A. - spółkę z grupy kapitałowej PlayWay S.A. Emitent jest wydawcą Gry i otrzymuje określony procent z przychodów ze sprzedaży Gry. Mając na uwadze ww. zasady Gra przynosi dla Spółki zysk netto już od pierwszego dnia jej sprzedaży.

W dniu 12.06.2020 r., Spółka poinformowała, iż liczba graczy oczekujących na zakup gier Emitenta w sklepie STEAM ("lista życzeń – wishlist") wynosi ponad 986 tys. graczy (tzw. "wishlist outstanding"), a liczba wszystkich dodań tzw. "wishlist additions" 1,605 mln graczy. Jednocześnie Zarząd wyjaśnił, że wpływ na budowanie listy życzeń w raportowanym okresie (od 12.03.2020 r. tj. dnia publikacji poprzedniego raportu w tej sprawie) miały m.in.:

- a. promocje własne na gry Emitenta organizowane w sklepie STEAM;
- b. promocja "PlayWay Publisher Sale" która miała miejsce w dniach 4-8 czerwca br.;
- c. premiery nowych gier Spółki;
- d. publikacje nowych gier (preprodukcji) Emitenta w sklepie Steam.

W dniu 16.06.2020 r., Spółka poinformowała, że gra House Flipper ("Gra") udostępniona na platformie Nintendo Switch została pobrana w ilości ok. 8 tys. szt. kopii. Gra miała swoją premierę na Nintendo Switch w dniu 12.06.2020 r. Koszt portu i wydawnictwa Gry na Nintendo Switch został zwrócony w ciągu 1 dnia sprzedaży. Emitent jest wydawcą Gry i otrzymuje określony procent z przychodów ze sprzedaży Gry.

W dniu 16.06.2020 r., Spółka poinformowała, że Spółka zawarła z Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie i przy udziale Black Rose Projects sp. z o.o. z siedzibą w Sosnowcu umowę dot. gry Demolish and Build 2021_ "Gra". Zgodnie z zawartą umową Strony postanowiły że Gaming Factory S.A. miała przejąć od Emitenta finansowanie Gry a Black Rose Projects sp. z o.o. miała wykonać wersje konsolowe tj. Nintendo Switch, Playstation, Xbox. Dodatkowo Gaming Factory S.A. zobowiązała się do przeznaczania ustalonego budżetu na marketing i wydanie Gry, wobec czego miała być określona jako współwydawca w wersji na PC na platformie Steam.

W dniu 18.06.2020 r., Spółka poinformowała, że Spółka zawarła z Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie i przy udziale Black Rose Projects sp. z o.o. z siedzibą w Sosnowcu porozumienie dot. rozwiązania umowy na grę Demolish and Build 2021. Umowa została rozwiązana za zgodnym porozumieniem stron ze skutkiem na dzień 17.06.2020 w związku ze zmianą planów Emitenta co do rozwoju serii Demolish and Build. Gra będzie rozwijana przy udziale odrębnego podmiotu zależnego od Spółki, który to przejmie od Emitenta całe IP dotyczące serii Demolish.

W dniu 22.06.2020 r., Spółka poinformowała, że gra Hard West udostępniona na platformie Xbox One została pobrana w ilości ponad 1 tys. kopii. Gra miała swoją premierę na Xbox One w dniu 19.06.2020 r. między innymi w Europie i USA. Port Gry na Xbox One został wykonany i sfinansowany przez UF Games S.A. _spółkę stowarzyszoną z Emitentem_, a jego koszt został zwrócony.

W dniu 22.06.2020 r., Spółka poinformowała, że o ustaleniu daty premiery gry Hard West na platformie PlayStation 4 na 27 czerwca 2020 r. w Europie i 28 czerwca 2020 w USA. Wydanie Gry odbywa się przy współpracy z Forever Entertainment S.A.

Szczegółowy plan premier gier dostępny jest na stronie internetowej Emitenta pod adresem: <https://ultimategames.com/plan-premier/>

Jednocześnie Emitent zgodnie z Polityką informacyjną Spółki przekazaną do wiadomości publicznej w dniu 03.08.2020 r.

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

(raport bieżący ESPI nr 54/2020) przekazuje informacje o wszystkich zawartych nowych umowach wydawniczych w danym okresie sprawozdawczym – które nie zostały opisane powyżej:

- umowa z dnia 10.01.2020 r. z osobą fizyczną na port i wydanie serii gier Don't Get Caught na Nintendo Switch;
- umowa z dnia 10.01.2020 r. z Space Boat Studios Sp. z o.o. na port i wydanie HOLY COW! Milking Simulator na Nintendo Switch;
- umowa z dnia 13.01.2020 r. z osobą fizyczną na port i wydanie gry Ramageddon na Nintendo Switch;
- umowa z dnia 13.01.2020 r. z ShotX Studio (Tbilisi, Gruzja) na konwersję i wydanie 3 gier na Nintendo Switch;
- umowa z 15.01.2020 r. z Zero Fun Ltd. z siedzibą w Sofii (Bułgaria) na konwersję i wydanie gry Copperbell na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 16.01.2020 r. z Lesser Evil Games LCC na wydanie gry The Executioner na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 21.01.2020 r. z Spawn Point OSK z siedzibą w Oulu (Finlandia) na konwersję i wydanie gry Gerty na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 3.02.2020 r. z Total Games Sp. z o.o., dzięki której Emitent wyda dwie kolejne gry na Nintendo Switch - Street Warriors Online oraz Ski Sniper;
- umowa z 6.02.2020 r. z FOX DIVE STUDIO SRL z siedzibą w Bukareszcie (Rumunia), na konwersję i wydanie gry Blink: Rogues na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 7.02.2020 r. z Hidden People Club LLC z siedzibą w Wyoming (USA) dotycząca konwersji i wydania gry Nubarron: The adventure of an unlucky gnome na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 12.02.2020 r. z osobą fizyczną na konwersję i wydanie gry Everyday HERO na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 21.02.2020 r. z IP Kalinichenko Mihail Aleksandrovich z siedzibą w Sierpuchow (Rosja) na konwersję i wydanie gry Bus Driver Simulator 2019 wraz ze wszystkimi dodatkami DLC na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 24.02.2020 r. z Sigur Studio sp. z o.o. z siedzibą w Bielsku-Białej, umowę na konwersję i wydanie gry Repressed na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 26.02.2020 r. z eGames.com na konwersję i wydanie gry Swords and Sandals Spartacus na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 6.04.2020 r. z autorem gry „The Long Return” na konwersję i wydanie gry na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 14.04.2020 r. z Console Labs S.A. na konwersję i wydanie gry Car Demolition Clicker na konsolę Nintendo Switch i Xbox One;
- umowa z 16.04.2020 r. z MRCiastku na wydanie gry „The Lost Gem” na PC i konsolę;
- umowa z 22.04.2020 r. z NVIDIA Corporation na udostępnienie wszystkich gier Spółki na platformie GeForce NOW;
- umowa z 23.04.2020 r. z autorem gry „Oneiros” na konwersję i wydanie gry na konsolę Nintendo Switch i Xbox;
- umowa z 23.04.2020 r. z Early Morning Studio (z siedzibą w Szwecji) na konwersję i wydanie gry „Vampire's Fall: Origins” na konsolę Nintendo Switch i Xbox;
- umowa z 7.05.2020 r. z Inlogic Software s.r.o. (z siedzibą w Banská Bystrica, Słowacja) na konwersję i wydanie pięciu (5) gier na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 7.05.2020 r. z Pigmentum Game Studio sp. z o.o. na konwersję i wydanie gry INDYGO na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 8.05.2020 r. z osobą fizyczną na konwersję i wydanie gry Hentai Mosaique Puzzle na konsolę Nintendo Switch;
- umowa z 1.06.2020 r. z osobą fizyczną na konwersję i wydanie gry Detective Puz na konsolę Nintendo Switch;
- umowa ramowa z 18.06.2020 r. z Dev4Play sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie na wydawanie gier spółki Dev4Play sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

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

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

Spółka ani Grupa nie odnotowała negatywnego wpływu pandemii COVID-19 na sytuację finansową. W ocenie kierownictwa Spółki, w okresie sprawozdawczym jej skutki przekładały się na zwiększenie zainteresowania grami Emitenta (szczególnie w segmencie gier mobilnych), jednakże wpływ ten nie był istotnym czynnikiem wzrostu dla łącznej wartości danych zaprezentowanych w sprawozdaniu finansowym, bowiem wzrost przychodów i wyniku netto Emitenta względem okresu

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

porównywalnego tj. I półrocza 2019 r. był spowodowany przede wszystkim rozbudową portfola wydawniczego poprzez większą ilość premier nowych gier.

13. Oświadczenie Zarządu

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

- Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2020 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 2020 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju, osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

.....
Mateusz Łukasz Zawadzki
Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 13 września 2020 roku