



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

**za III kwartał 2022 roku**

**Warszawa, dnia 14 listopada 2022 roku**

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 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 III kwartał 2022 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 Grupy Kapitałowej .....	15
1.4.	Wartość firmy .....	15
2.	Przyjęte zasady rachunkowości .....	15
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza .....	15
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego .....	15
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności .....	16
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów .....	16
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego .....	17
2.6.	Założenie kontynuacji działalności .....	17
3.	Segmenty operacyjne .....	17
4.	Informacje geograficzne .....	17
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym .....	18
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. ....	18
7.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym .....	18
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 .....	19
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 .....	19
10.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych .....	19
11.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje .....	19
12.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny .....	19
13.	Instrumenty finansowe .....	19
13.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej .....	20
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.	Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw .....	20
18.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	21
19.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych .....	21
20.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych .....	21
21.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów .....	21
22.	Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego .....	21
23.	Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi .....	21

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

24. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego.....	22
25. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.....	22
IV. Wybrane dane objaśniające.....	23
1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych.....	23
2. Zapasy.....	23
V. Pozostałe informacje dodatkowe.....	24
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.....	24
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.....	24
3. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego;.....	24
4. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób.....	25
5. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe.....	26
6. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. ....	26
7. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca.....	26
8. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta.....	26
9. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału.....	26
10. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących.....	26
11. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe.....	28
VI. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe ULTIMATE GAMES S.A. ....	30
1. Wybrane jednostkowe dane finansowe.....	30
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów.....	31
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	32
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	33
5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych.....	34
6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. VI raportu.....	35
7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	35
8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych.....	35
9. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego ULTIMATE GAMES S.A. ....	35
VII. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności.....	35

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

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

**I. Wybrane dane finansowe**

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	21 064	16 626	4 493	3 647
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4 914	5 511	1 048	1 209
EBITDA*	4 989	5 607	1 064	1 230
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	5 293	6 957	1 129	1 526
Zysk (strata) netto	4 203	5 346	896	1 173
przypadający na jednostkę dominującą	4 603	5 528	982	1 213
przypadający na udziały niedające kontroli	(401)	(182)	(85)	(40)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	902	1 386	192	304
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	54	3 818	11	838
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(7 780)	(9 144)	(1 660)	(2 006)
Przepływy pieniężne netto – razem	(6 825)	(3 940)	(1 456)	(864)
Liczba akcji	5 230 000	5 230 000	5 230 000	5 230 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,80	1,02	0,17	0,22
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR )	8,57	9,03	1,83	1,98
	<b>Na dzień 30 września 2022 PLN'000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000</b>	<b>Na dzień 30 września 2022 EUR'000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2021 EUR'000</b>
Aktywa / Pasywa razem	53 297	56 685	10 944	12 324
Aktywa trwałe	28 798	28 991	5 914	6 303
Aktywa obrotowe	24 500	27 694	5 031	6 021
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom emitenta	41 651	44 994	8 553	9 783
Kapitał mniejszości	3 184	3 453	654	751
Zobowiązania długoterminowe	5 633	5 716	1 157	1 243
Zobowiązania krótkoterminowe	2 829	2 522	581	548

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 września 2022 r. – 4,8698 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 września 2022 r. – 4,6880 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

II. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	III kwartał od 01.07.2022 do 30.09.2022	III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Działalność kontynuowana</b>				
<b>Przychody</b>	<b>8 599</b>	<b>4 862</b>	<b>21 190</b>	<b>16 702</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	8 519	4 862	21 064	16 626
Przychody pozostałe	80	-	126	76
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>6 831</b>	<b>3 327</b>	<b>16 276</b>	<b>11 191</b>
Zmiana stanu produktów	993	774	2 656	1 771
Amortyzacja	20	34	75	96
Zużycie materiałów i energii	11	39	33	163
Usługi obce	7 125	3 677	17 390	11 449
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	450	352	1 203	936
Pozostałe koszty według rodzaju	34	21	46	68
Pozostałe koszty operacyjne	184	(21)	184	250
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>1 767</b>	<b>1 534</b>	<b>4 914</b>	<b>5 511</b>
Przychody finansowe	168	(154)	589	1 366
Koszty finansowe	12	(89)	16	15
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(139)	(10)	(194)	95
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>1 784</b>	<b>1 460</b>	<b>5 293</b>	<b>6 957</b>
Podatek dochodowy	413	446	1 090	1 612
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>1 371</b>	<b>1 014</b>	<b>4 203</b>	<b>5 346</b>
<b>Działalność zaniechana</b>				
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>1 371</b>	<b>1 014</b>	<b>4 203</b>	<b>5 346</b>
przypisany jednostce dominującej	1 576	1 116	4 603	5 528
przypisany udziałom niedającym kontroli	(205)	(102)	(401)	(182)
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>6</b>	<b>38</b>	<b>(17)</b>	<b>1 043</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	8	47	(22)	1 288
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(2)	(9)	4	(245)
<b>Całkowite dochody ogółem, przypadające na:</b>	<b>1 378</b>	<b>1 052</b>	<b>4 185</b>	<b>6 389</b>
Jednostkę dominującą	1 583	1 154	4 586	6 571
Udziały niedające kontroli	(205)	(102)	(401)	(182)
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł) przypadające na jednostkę dominującą</b>	<b>0,34</b>	<b>0,21</b>	<b>0,88</b>	<b>1,06</b>
Zwykły	0,34	0,21	0,88	1,06
Rozwodniony	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 30 września 2022 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000	Na dzień 30 września 2021 PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>28 798</b>	<b>28 991</b>	<b>28 936</b>
Wartości niematerialne	116	168	85
Wartość firmy	123	101	101
Rzeczowe aktywa trwałe	122	106	116
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	28 009	28 464	28 362
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy	11	22	272
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	417	130	-
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>24 500</b>	<b>27 694</b>	<b>24 545</b>
Zapasy	8 243	5 768	5 110
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	5 358	4 204	2 416
Należności z tytułu podatku dochodowego	1	100	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	10 797	17 622	17 018
Aktywa finansowe	101	-	-
<b>SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży</b>	<b>24 500</b>	<b>27 694</b>	<b>24 545</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>53 297</b>	<b>56 685</b>	<b>53 481</b>

PASywa	Na dzień 30 września 2022 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000	Na dzień 30 września 2021 PLN'000
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>44 835</b>	<b>48 447</b>	<b>47 243</b>
<b>Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej</b>	<b>41 651</b>	<b>44 994</b>	<b>44 114</b>
Kapitał akcyjny	523	523	523
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	2 955	2 955	2 955
Zyski zatrzymane	38 173	41 516	40 636
- w tym zysk (strata) netto	4 603	6 385	5 528
<b>Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli</b>	<b>3 184</b>	<b>3 453</b>	<b>3 129</b>
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>5 633</b>	<b>5 716</b>	<b>5 504</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	5 633	5 716	5 504
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>2 829</b>	<b>2 522</b>	<b>733</b>
Rezerwy na zobowiązania	23	23	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	2 627	2 499	573
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	179	-	160
<b>SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży</b>	<b>2 829</b>	<b>2 522</b>	<b>733</b>
<b>Zobowiązania razem</b>	<b>8 462</b>	<b>8 238</b>	<b>6 238</b>
<b>Pasywa razem</b>	<b>53 297</b>	<b>56 685</b>	<b>53 481</b>

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia – 30 września 2022

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał akcyjny	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	523	2 955	41 516	44 994	3 453	48 447
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	(3)	(3)	(5)	(8)
<b>Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>523</b>	<b>2 955</b>	<b>41 513</b>	<b>44 992</b>	<b>3 448</b>	<b>48 440</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	<b>4 586</b>	<b>4 586</b>	<b>(401)</b>	<b>4 185</b>
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	4 603	4 603	(401)	4 203
Inne całkowite dochody	-	-	(17)	(17)	-	(17)
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(7 845)	(7 845)	-	(7 845)
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	(81)	(81)	(20)	(101)
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	157	157
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>(3 341)</b>	<b>(3 341)</b>	<b>(264)</b>	<b>(3 604)</b>
<b>Stan na 30 września 2022 roku</b>	<b>523</b>	<b>2 955</b>	<b>38 173</b>	<b>41 651</b>	<b>3 184</b>	<b>44 835</b>

1 stycznia – 30 września 2021

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał akcyjny	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	523	2 955	42 507	45 985	2 605	48 590
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-
<b>Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>523</b>	<b>2 955</b>	<b>42 507</b>	<b>45 985</b>	<b>2 605</b>	<b>48 590</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	<b>6 571</b>	<b>6 571</b>	<b>(182)</b>	<b>6 389</b>
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	5 528	5 528	(182)	5 346
Inne całkowite dochody	-	-	1 043	1 043	-	1 043
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(10 481)	(10 481)	-	(10 481)
Sprzedaż akcji jednostki zależnej	-	-	1 702	1 702	127	1 829
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	337	337	559	896
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	20	20
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>(1 871)</b>	<b>(1 871)</b>	<b>524</b>	<b>(1 347)</b>
<b>Stan na 30 września 2021 roku</b>	<b>523</b>	<b>2 955</b>	<b>40 636</b>	<b>44 114</b>	<b>3 129</b>	<b>47 243</b>

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>		
Zysk / strata brutto	5 293	6 957
Korekty	(3 213)	(3 345)
Amortyzacja	75	96
Koszty z tytułu odsetek	(1)	1
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(294)	(1 359)
Zmiana stanu rezerw	-	-
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	194	(95)
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	11	-
Zmiana stanu zapasów	(2 482)	(1 586)
Zmiana stanu należności	(1 731)	470
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	1 014	(871)
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>2 080</b>	<b>3 612</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(1 178)	(2 227)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>902</b>	<b>1 386</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>		
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	-	2 562
Zbycie udziałów jednostkach zależnych	-	1 979
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	438
Otrzymane dywidendy	332	243
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(40)	(65)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(99)	(1 098)
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	(39)	(240)
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	-
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	(100)	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>54</b>	<b>3 818</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>		
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych przez udziały niedające kontroli	180	1 296
Kredyty bankowe i pożyczki zaciągnięte	(14)	20
Dywidendy wypłacone	(7 845)	(10 460)
Inne wydatki inwestycyjne	(101)	-
Zapłacone odsetki	-	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(7 780)</b>	<b>(9 144)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>(6 825)</b>	<b>(3 940)</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>(6 825)</b>	<b>(3 940)</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>17 622</b>	<b>20 958</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM</b>	<b>10 797</b>	<b>17 018</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-



## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

#### 1. Informacje ogólne o Spółce dominującej

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

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

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

Jednostka dominująca posiada numer NIP 5311693692 oraz numer REGON 363587998.

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

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

#### ▪ Zarząd:

Mateusz Łukasz Zawadzki - Prezes Zarządu,

#### ▪ Rada Nadzorcza:

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

Na dzień 30 września 2022 roku struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

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

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

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

### 1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

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

#### Jednostki zależne

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
3T Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,50%	37,50%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,98%	44,98%
Kapi Kapi Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	49,00%	49,00%
Ultimate Games Mobile S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	34,67%	39,00%
Thunder Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	59,28%	-
Roller Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	54,78%	-

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

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

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 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	
			30.09.2022	31.12.2021
Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	21,38%	20,75%
UF Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
100 Games S.A. (d.: 100 Games sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,04%	39,04%
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,16%	32,16%
Demolish Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	38,26%	38,26%
Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,58%	44,58%
GOLDEN EGGS STUDIO S.A. (d. Golden Eggs Studio sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	31,82%	31,82%
Ultimate Licensing sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
NPC Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,56%	32,56%
G11 S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	28,00%	31,00%
Grande Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	36,98%	40,00%
Ultimate Games Marketing S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,00%	37,00%

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

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
Ultimate Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3T Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,50%	37,50%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,98%	44,98%
Ultimate Games Mobile S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,67%	39,00%
Kapi Kapi Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	49,00%
Thunder Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,28%	-
Roller Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,78%	-
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,88%	59,88%
Code Horizon S.A. (d. Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Frozen Way S.A. (d. EAST TRANSFERS S.A.) <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,40%	78,42%
Pentacle S.A. (d.: Pentacle sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,32%	54,32%
Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	74,00%	79,00%
Big Cheese Studio S.A. (d.: Big Cheese Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,27%	53,27%
Total Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	77,90%	77,90%
Nesalis Games S.A. (d. Nesalis Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,54%	64,54%
DeGenerals S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Ragged Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

Stereo Games S.A. (d. Pixel Flipper S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,61%	66,61%
President Studio S.A. (d. President Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,50%	67,73%
Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,29%	65,29%
Beast Games S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	59,00%
Gameboom VR S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,11%	64,82%
FreeMind S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,44%	51,44%
SimulaMaker S.A. (d. SimulaMaker sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	63,47%	63,47%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
GameHunters S.A. (d. GameHunters sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,58%	57,58%
Games Incubator S.A. (d. Games Incubator sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,50%	55,50%
GAMEPARIC sp. z o.o. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,41%	59,19%
Monuments Games sp. z o.o. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	90,50%	93,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	97,00%	97,00%
PWay Estonia OÜ (d. PlayWay Estonia OÜ) <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Estonia	99,99%	99,99%
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,70%	64,70%
Rockgame S.A. (d. Wasteland S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,00%	70,00%
PARADARK STUDIO sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,67%	68,67%
Glivi Games S.A. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	87,00%	70,00%
Out of the Ordinary sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	95,50%	95,50%
TRIGGER LABS sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,00%	53,00%
DEV4PLAY sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,55%	79,55%
MobilWay S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	74,88%	67,20%
Madnetic Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	62,04%	65,05%
THULE ISLAND sp. z o.o. (d. Gaming Centre sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,57%	47,57%
GamePlanet S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,21%	68,21%
CYBER GAMES S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,35%	59,35%
Game Crafters Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	47,35%
GameFormatic S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,19%	76,19%
Petard Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,59%	68,50%
DreamWay Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,67%	66,67%
SimRail S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	58,42%	58,88%
Septarian Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,33%	73,33%
Shift Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,63%	68,63%
SIM FARM S.A. (d. Aurum Plus S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	87,83%	90,21%
SOLIDGAMES sp. z o.o. (d. CORMINTON INVESTMENTS sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,53%	73,53%
RL9sport Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	50,00%
DIGITAL MELODY S.A. (d. Charmander Solutions S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,61%	51,90%
FarminD Studio sp. z o.o. (d. CRIMSON LION ENTERTAINMENT sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,20%	-

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

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

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

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

5 Spółka zależna od PWay sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez PWay sp. z o.o. w spółce)

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

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

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
UF Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,38%	20,75%
100 Games S.A. (d.: 100 Games sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,04%	39,04%
GOLDEN EGGS STUDIO S.A. (d. Golden Eggs Studio sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,82%	31,82%
ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,16%	32,16%
Demolish Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	38,26%	38,26%
Manager Games S.A. (d. GT GOLD S.A.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,58%	44,58%
NPC Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,56%	32,56%
Ultimate Games Marketing S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,00%	37,00%
Grande Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,98%	40,00%
G11 S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,00%	31,00%
Ultimate Licensing sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
Moonlit S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,81%	21,81%
ECC Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,69%	24,69%
Movie Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,43%	33,43%
Goat Gamez S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,61%	69,00%
TRUE GAMES SYNDICATE S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,24%	-
TRUE GAMES S.A.*	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	71,00%
MILL GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	41,30%	41,30%
MD GAMES S.A. (d. MD Games sp. z o.o.) <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,57%	29,85%
LIFESIM GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00%	-
ROAD STUDIO S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,11%	60,17%
MOVIE GAMES MOBILE S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	25,00%	62,74%
IMAGE GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,24%	47,87%
BRAVE LAMB STUDIO S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,72%	23,95%
PIXEL CROW GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,92%	36,96%
Pixel Crow sp. z o.o.**	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	52,13%
MOVIE GAMES VR S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,82%	41,88%
Detalion Games S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,77%	-
CreativeForge Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
G-Devs sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,95%	62,81%
BLUM ENTERTAINMENT sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,36%	52,81%
Gambit Games Studio sp. z o.o. (d. KG XCVIII sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	0,19%	71,46%
SlavGames sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	49,42%
ANCIENT GAMES S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	6,81%	53,22%
GARLIC JAM S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	27,00%
NPC GAMES S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,42%	27,42%
Ultimate Games Marketing S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,00%	-
Baked Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	26,69%	26,69%
Image Power S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,66%	21,66%
Sonka S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,66%	39,35%
PolySlash S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,70%	33,20%
Atomic Jelly S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,79%	26,57%

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

SimFabric S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,96%	44,96%
Mobile Fabric S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,08%	61,83%
VRFabric S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	48,86%	51,54%
Blind Warrior sp. z o.o. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,80%	30,69%
GR Games S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	14,45%	19,00%
Detalion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	32,77%
Pyramid Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,76%	44,76%
Iron Wolf Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,95%	44,95%
Live Motion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,74%	42,74%
Games Operators S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,39%	36,91%
Space Boat Studios S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,06%	47,06%
Ritual Interactive S.A. (d. Circle Games S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
Yeyuna sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,43%	31,43%
Evor Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,88%	31,88%
Actum Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	71,43%
Hyper Studio sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	33,00%
MeanAstronauts S.A. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	29,19%	23,69%
Play2Chill S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,02%	30,93%
FROGVILLE GAMES sp. z o.o. <sup>10</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,75%	40,00%
Titan Gamez sp. z o.o. (d. Mobil Titans sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	43,47%	43,47%
IGNIBIT S.A. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	12,27%	12,27%
Rock Square Thunder sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	19,12%	-
IGNIBIT S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,64%	22,64%
MeanAstronauts S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,65%	42,65%
Yeyuna sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,33%	33,33%
Evor Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,82%	33,82%
G11 S.A. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
ULTIMATE GAMES MARKETING S.A. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,00%	10,00%
Woodland Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,09%	47,43%
EPICVR sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,72%	24,75%
CYBERDEVS S.A. (d. GARLIC JAM S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,91%	24,00%
Silk Road Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	33,00%
DIGITAL MELODY GAMES sp. z o.o. <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,90%	51,90%
3R Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,87%	32,73%
Grande Games S.A. <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,91%	27,91%
CodeAddict S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,76%	25,00%
FORESTLIGHT GAMES S.A. <sup>***</sup> (d.: FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,63%	49,91%
Pixel Trapps sp. z o.o. <sup>11</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	29,60%	52,00%
Aurora Studio sp. z o.o. (d. Furia Investment sp. z o.o.) <sup>11</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	46,00%	46,00%
BINGLE GAMES sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	-
MANYDEV STUDIO SPÓŁKA EUROPEJSKA	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,53%	-

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

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

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

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

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

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

7 Udział posiadany bezpośrednio przez PlayWay S.A.

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

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

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

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

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

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

### 1.3. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

### 1.4. Wartość firmy

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

## 2. Przyjęte zasady rachunkowości

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

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

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

### 2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

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

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

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

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

### 2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 14 listopada 2022 roku.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

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

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

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

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

### 2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za 9 miesięcy 2022 roku Grupa stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2021, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2022 roku:

- Zmiany do:
  - MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć”
  - MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe”
  - MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe”
  - Roczne zmiany do standardów 2018-2020

zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie,

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

- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku;
- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 8 „Polityka rachunkowości. Zmiany w szacunkach i błędach rachunkowych: definicja szacunków rachunkowych”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;
- Zmiany do MSR 12 Podatek dochodowy „Aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego wynikające z pojedynczej transakcji”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 30 czerwca 2022 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):



## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

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

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 września 2022 roku i obejmuje okres 9 miesięcy.

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

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

### 2.6. Założenie kontynuacji działalności

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

## 3. Segmenty operacyjne

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

- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na platformy mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android,
- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC oraz Mac;
- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na konsole typu Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation.

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

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę kapitałową,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- 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 osiągniętych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,
- Zarząd Jednostki dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.

## 4. Informacje geograficzne

Jednostka dominująca sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak STEAM, Google Play, App Store, Nintendo E-shop oraz Microsoft Store (dla konsoli Xbox One). Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych. W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia MSSF 8, Spółka odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

Produkty i usługi	01.01.2022 – 30.09.2022	01.01.2021 – 30.09.2021
<i>Segment gier na PC</i> - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	7 262	4 787
<i>Segment gier mobilnych</i> – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych	595	843
<i>Sprzedaż gier na konsole</i> (Nintendo Switch, Xbox, PS)	13 207	10 997
<b>Razem</b>	<b>21 064</b>	<b>16 626</b>

#### Ujęcie ilościowe (TOP 5):

Sprzedaż w sklepie STEAM (gry PC) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2022 – 30.09.2022 r.:

1. Ultimate Fishing Simulator – 167 772;
2. Fishing Adventure – 63 962;
3. Avenger Bird – 44 083;
4. Ultimate Fishing Simulator – Greenland DLC – 32 023;
5. Electrician Simulator – 31 525;

Sprzedaż w sklepie Nintendo E-Shop – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2022 – 30.09.2022 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. House Flipper – 83 523;
2. CMS Pocket Edition – 19 710;
3. CMS Pocket Edition 2 – 9 152;
4. Bus Driver Simulator – 8 005;
5. Ultra Off-Road 2019 Alaska – 5 423.

Sprzedaż w sklepie Microsoft Store (konsola Xbox One) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2022 – 30.09.2022 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. Farm Manager 2022 – 8 081;
2. Mr. Prepper – 4 322;
3. Car Mechanic Simulator Classic – 2 259;
4. Demolish & Build – 2 090;
5. Vampire's Fall: Origins – 1 839.

Sprzedaż w sklepie PlayStation Store (konsola PlayStation) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2022 – 30.09.2022 r. (dotyczy tylko gier dystrybuowanych bezpośrednio z konta wydawniczego Spółki):

1. Farm Manager 2022 – 8 859;
2. Mr. Prepper – 8 829;
3. Train Station Renovation – 3 871;
4. Pangeon – 2 344;
5. Demolish & Build – 1 873.

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

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

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

### 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 okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 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 okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 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 okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku spółki Grupy kapitałowej nie emitowały, nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

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

W okresie III kwartału 2022 r. nie dokonano wypłaty dywidendy.

Stosownie do raportu bieżącego nr 17/2022 z dnia 3 czerwca 2022 r., Spółka poinformowała, iż w dniu 3 czerwca 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą nr 9 postanowiło wypłacić akcjonariuszom dywidendę według następujących zasad:

- 1) w podziale zysku uczestniczyły wszystkie akcje Spółki, tj. 5.230.000 akcji zwykłych na okaziciela;
- 2) na każdą akcję przysługiwała dywidenda w wysokości 1,50 PLN;
- 3) łączna kwota dywidendy wyniosła 7.845.000,00 PLN;
- 4) dzień dywidendy został ustalony na dzień 15 czerwca 2022 roku;
- 5) termin wypłaty dywidendy został ustalony na dzień 27 czerwca 2022 roku.

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

W dniu 14.10.2022 r. Spółka przekazała popremierowe dane dotyczące nowo wydanych gier na:

- 1) PC (Steam)
  - Priest Simulator (Early Access)
    - 2950 szt. (po 72h)
    - 3900 szt. (po 7 dniach)
- 2) PlayStation
  - Castle Renovator ~750 szt. (po 72h)
- 3) Nintendo Switch
  - Lost Dream: Memories ~240 szt. (po 72h)
  - Aquarist ~800 szt. (po 72h).

W dniu 02.11.2022 r. Spółka przekazała informację, że data premiery gry Animal Shelter Simulator na konsolę Microsoft Xbox została ustalona na 25.11.2022 roku. Cena została ustalona na poziomie \$14.99, a przez pierwsze dni po premierze, będzie dostępna zniżka (launch discount) wynosząca 20%.

### 13. Instrumenty finansowe

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

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 30 września 2022 roku i 31 grudnia 2021 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

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

### 13.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka dominująca dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na dzień 30 września 2022 roku Jednostka dominująca posiadała instrumenty finansowe wycenione w wartości godziwej w postaci akcji spółek notowanych na rynku Newconnect.

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

Na dzień 30 września 2022 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

W bieżącym okresie nie miały miejsca zmiany metod ustalania 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 Spółki 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. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku Grupa nie tworzyła rezerw.

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie wystąpiły istotne zmiany w zakresie wartości rezerwy i aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego w stosunku do danych publikowanych za ostatni kwartał.

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

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

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

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

### 21. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

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

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

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

### 23. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi

Transakcje w Grupie kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A. w okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku (dane w tys. PLN):

Sprzedający	Status w Grupie	Nabywca	Status w Grupie	Wartość transakcji
3T Games sp. z o.o.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	623
3T Games sp. z o.o.	Jednostka zależna	Thunder Games sp. z o.o.	Jednostka zależna	20
Games Box S.A.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	26
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	Ultimate Games Mobile S.A.	Jednostka zależna	598
100 Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	181
ConsoleWay S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	551
Demolish Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	137
Golden Eggs Studio S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	11
Manager Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	2
UF GAMES S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	560
Ultimate VR S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	5
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	Demolish Games .S.A.	Jednostka stowarzyszona	3
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	Manager Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	6
Ultimate Games S.A.	Jednostka dominująca	UF GAMES S.A.	Jednostka stowarzyszona	297
100 Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	3T Games sp. z o.o.	Jednostka zależna	11
100 GAMES S.A.	Jednostka stowarzyszona	Games Box S.A.	Jednostka zależna	25
Ultimate VR S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games Mobile S.A.	Jednostka zależna	4

Transakcje z jednostkami wchodzącymi w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. w okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku (dane w tys. PLN):

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

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

Sprzedający	Status w Grupie	Nabywca	Status w Grupie	Wartość transakcji
Big Cheese Studio S.A.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	738
ConsoleLabs S.A.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	69
DEGENERALS S.A.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	7
Digital Melody S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	15
Frozen District sp. z o.o.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	2 489
Mobilway S.A.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	13
Rejected Games sp. z o.o.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	21
Sim Farm S.A.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	182
Total Games sp. z o.o.	Jednostka zależna	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	3
Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	Frozen District sp. z o.o.	Jednostka zależna	86
Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	PlayWay S.A.	Jednostka dominująca	595
Baked Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	4
CREATIVEFORGE GAMES S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	1
Live Motion Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	111
Pyramid Games S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	64
Space Boat Studios S.A.	Jednostka stowarzyszona	Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	2
Ultimate Games S.A.	Jednostka zależna	Sonka S.A.	Jednostka stowarzyszona	2

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku miały miejsce następujące transakcje z członkami Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki:

L.P.	IMIĘ I NAZWISKO CZŁONKA ORGANU	FUNKCJA W ORGANIE	ŁĄCZNA WYSOKOŚĆ WYNAGRODZENIA Z TYTUŁU PEŁNIENIA FUNKCJI (w PLN)
<b>ZARZĄD</b>			
1	Mateusz Łukasz Zawadzki	Prezes Zarządu	40 000,00
<b>RADA NADZORCZA (w tym Komitet Audytu)</b>			
1	Marek Parzyński	Przewodniczący Rady Nadzorczej Członek Komitetu Audytu	7 200,00
2	Renata Jędrzejczyk	Członek Rady Nadzorczej Przewodnicząca Komitetu Audytu	8 000,00
3	Janusz Mieloszyk	Członek Rady Nadzorczej	3 200,00
4	Krzysztof Kostowski	Członek Rady Nadzorczej	3 200,00
5	Grzegorz Arkadiusz Czarnecki	Członek Rady Nadzorczej Członek Komitetu Audytu	5 600,00

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

Nie wystąpiły.

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

Nie wystąpiły.

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

### IV. Wybrane dane objaśniające

#### 1. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Wykaz jednostek stowarzyszonych na dzień 30 września 2022 roku

Nazwa	BO	Zakup / sprzedaż	Wynik za 2022	% w kapitale	Aktywa netto JS na dzień bilansowy	Wartość firmy (-) / Ujemna wartość firmy (+) na dzień nabycia	WF dla GK	Dywidenda	Udział UG we wzroście AN na skutek zmian w AN	Wartość na dzień bilansowy
Ultimate VR S.A.	290	99	(113)	21,38%	1 284	-	2	-	8	374
UF Games S.A.	985	-	185	32,04%	2 226	-	5	332	-	713
100 Games S.A. (d. 100 Games sp. z o.o.)	436	-	(153)	39,04%	965	-	(50)	-	-	377
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	9 428	-	246	32,16%	3 078	-	2	-	-	9 507
Demolish Games S.A.	6 335	-	(38)	38,26%	2 979	-	(7)	-	-	6 320
Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	9 869	-	(24)	44,58%	1 513	-	(22)	-	-	9 858
Golden Eggs Studio S.A.	377	-	(441)	31,82%	744	-	(50)	-	-	237
Ultimate Licensing sp. z o.o.	127	-	(94)	40,00%	224	-	(19)	-	-	90
NPC Games S.A.	181	-	(35)	32,56%	521	-	(4)	-	-	170
G11 S.A.	167	(3)	(66)	28,00%	471	-	(6)	-	(16)	129
Grande Games S.A.	204	(3)	43	36,98%	553	-	16	-	(14)	201
Ultimate Games Marketing S.A.	65	-	(82)	37,00%	93	-	(6)	-	-	35
<b>RAZEM</b>	<b>28 464</b>	<b>93</b>	<b>(571)</b>		<b>14 650</b>	<b>-</b>	<b>(139)</b>	<b>332</b>	<b>(29)</b>	<b>28 009</b>

#### 2. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30 września 2022	Na dzień 31 grudnia 2021
półprodukty i produkcja w toku	4 964	5 599
produkty gotowe	3 274	170
towary	5	-
<b>RAZEM</b>	<b>8 243</b>	<b>5 769</b>

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

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

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

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

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,

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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.

### V. Pozostałe informacje dodatkowe

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

W dniu 17 stycznia 2022 r. Krajowy Rejestr Sądowy zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego w spółce pod firmą: Ultimate Games Mobile S.A. z siedzibą w Warszawie z kwoty 100.000,00 zł do kwoty 112.500,00 zł. W wyniku rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Ultimate Games Mobile S.A. udział Emitenta w kapitale zakładowym uległ zmniejszeniu i na dzień 31.03.2022 r. wynosił 34,67%.

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

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

W wyniku dokonania wpisu do Rejestru Akcjonariuszy, prowadzonego dla Ultimate VR S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: ULTVR), transakcji nabycia akcji ULTVR objętej umową sprzedaży akcji z dnia 24.06.2022 r., na podstawie której Emitent nabył 33 000 akcji ULVR, Emitent posiada 21,38% akcji w kapitale zakładowym ULTVR (w przybliżeniu do dwóch miejsc po przecinku).

- 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 2022 Grupy kapitałowej ULTIMATE GAMES S.A.

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

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 16 września 2022 r.:

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



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

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

**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:

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

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

1) Krzysztof Kostowski - 2 700 000 akcji stanowiących 40,91% w kapitale zakładowym PlayWay S.A. uprawniających do 2 700 000 głosów stanowiących 40,91% udziału w ogólnej liczbie głosów

2) ACRX Investments Limited - 2 700 000 akcji stanowiących 40,91% w kapitale zakładowym PlayWay S.A. uprawniających do 2 700 000 głosów stanowiących 40,91% udziału w ogólnej liczbie głosów

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

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

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

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

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

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

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

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

Nie wystąpiły. Wszystkie transakcje zawierane na warunkach rynkowych.

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

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

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

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku Emitent lub jednostka od niego zależna nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

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

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku r. nie było takich informacji.

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

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

#### Czynniki zewnętrzne:

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

Dodatkowe informacje w zakresie wpływu wprowadzenia stanu zagrożenia epidemiologicznego, wpływu wojny w Ukrainie oraz wzrostu cen towarów i usług na sytuację finansową Grupy zostały przedstawione w pkt. „Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe”.

#### Czynniki wewnętrzne:

- liczne nowe premiery gier oraz ich przyjęcie przez rynek,
- przedstawianie nowych preprodukcji nadchodzących gier i badanie zainteresowania nimi,
- kontrakty z wydawcami na najważniejsze gry Spółki oraz spółek z Grupy,
- budowanie zainteresowania kluczowymi grami Grupy,
- koszty prowizji deweloperów, marketingu oraz wynagrodzeń,
- wyprzedaże gier Emitenta na platformie Steam (w wersji PC) oraz na konsolach Nintendo Switch, PlayStation, Xbox.

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

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 r. Grupa wypracowała następujące wyniki finansowe:

- Przychody całkowite: 21,8 mln zł;

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

- Przychody ze sprzedaży produktów: 21,1 mln zł;
- Zysk brutto: 5,3 mln zł;
- Zysk netto: 4,2 mln zł;
- Zysk z działalności operacyjnej: 4,9 mln zł;
- Środki pieniężne na koniec okresu tj. 30.09.2022 r.: 10,8 mln.

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 r. Jednostka dominująca wypracowała następujące wyniki finansowe:

- Przychody całkowite: 21,9 mln zł;
- Przychody ze sprzedaży produktów: 21,3 mln zł;
- Zysk brutto: 6,5 mln zł;
- Zysk netto: 5,3 mln zł;
- Zysk z działalności operacyjnej: 6,1 mln zł;
- Środki pieniężne na koniec okresu tj. 30.09.2022 r.: 9,3 mln zł.

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

- 1) stabilna sprzedaż gier z segmentu PC, w szczególności „Ultimate Fishing Simulator” wraz z dodatkami, „Ultimate Fishing Simulator 2” oraz „Electrician Simulator”;
- 2) stabilna sprzedaż gier z segmentu konsole, w szczególności „House Flipper”, „Cooking Simulator” i „Thief Simulator”;
- 3) dalsze poszerzanie portfola produkcyjno-wydawniczego o nowe gry, a co z tym związane liczne premiery nowych gier – do końca 3. kwartału 2022 r. zostały wydane 62 gry, głównie na konsole, w tym platformę Nintendo Switch;
- 4) koszty prowizji wypłacanych dla deweloperów, marketingu i wynagrodzeń;
- 5) wyprzedaże gier Emitenta na platformie Steam (w wersji PC) oraz na konsolach Nintendo Switch, PlayStation, Xbox.

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

- Umowa z dnia 31.01.2022 r. zawarta przez Spółkę z Frozen District sp. z o.o., na mocy której Ultimate Games wykona port i wyda pierwszy dodatek – Garden DLC – w formie osobnego produktu, na konsolę Nintendo Switch, do jednego z najpopularniejszych symulatorów ostatnich lat – House Flipper. Nowy projekt trafi na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z dnia 14.02.2022 r. zawarta przez Spółkę na port i wydanie gry „Just Chill Out: Ludo Game” na konsolę Nintendo Switch;
- Porozumienie o współpracy z dnia 14.02.2022 r. zawarte przez Spółkę (Wydawca) z Forestlight Games S.A. (Producent), na mocy którego, obydwie strony oświadczyły, że są zainteresowane podjęciem współpracy w zakresie wykonania przez Wydawcę portów Gier Producenta, aby były one kompatybilne z konsolami: Nintendo Switch, Xbox One i PlayStation 4, a następnie komercjalizacją przez Wydawcę Portów Gier za pośrednictwem platform dystrybucji cyfrowej oraz w tradycyjnych sieciach dystrybucji lub gier komputerowych;
- Umowa z dnia 21.02.2022 r. zawarta przez Spółkę z osobą fizyczną na port i wydanie HUNDRED FIRES: The rising of red star na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z dnia 04.03.2022 r. zawarta przez Spółkę z DIGITAL MELODY S.A. na port i wydanie Solitaire VS na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z dnia 14.03.2022 r. zawarta przez Spółkę z osobą fizyczną na port i wydanie Timber Story na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z dnia 16.03.2022 r. zawarta przez Spółkę z 9408-8432 Quebec inc. z siedzibą w Québec (Kanada) na port i wydanie Mad Experiments: Escape Room na konsolę Nintendo Switch;
- Umowa z dnia 18.03.2022 r. zawarta przez Spółkę z Forever Entertainment S.A., na podstawie której Spółka uzyskała prawo do wydania gry The Dealer Simulator na Nintendo Switch;
- Umowa z 25.03.2022 r. zawarta przez Spółkę z G-DEVS sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, której przedmiotem jest długoterminowa współpraca w zakresie portowania (konwersji) gier na konsole Nintendo Switch, Microsoft Xbox oraz PlayStation;
- w dniu 29.03.2022 r. Spółka poinformowała, że zgodnie z ramową umową wydawniczą z dnia 25.03.2022 r. zawartą z G-DEVS sp. z o.o., o zawarciu zawarto 11 zleceń wydawniczych na serię gier Viki Spotter na Nintendo Switch;
- Porozumienie o współpracy z 31.03.2022 r. zawarte przez Spółkę (Wydawca) z GAMEPLANET S.A. (Producent), na mocy którego obydwie strony oświadczyły, że są zainteresowane podjęciem współpracy w zakresie wykonania przez

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

Wydawcę portów Gier Producenta, aby były one kompatybilne z konsolami: Nintendo Switch, Xbox One i PlayStation 4, a następnie komercjalizacją przez Wydawcę Portów Gier za pośrednictwem platform dystrybucji cyfrowej oraz w tradycyjnych sieciach dystrybucji lub gier komputerowych;

- Umowa z dnia 01.04.2022 r. zawarta przez Spółkę z WEAKFISH STUDIO PUBLISHING z siedzibą w Turcji, na port i wydanie Mini Kart Racing na konsolę Nintendo Switch;

- Umowa z dnia 22.04.2022 r. zawarta przez Spółkę z FreeMind S.A. z siedzibą w Krakowie na port i wydanie gry: Aquarist – build aquariums, grow fish, develop your business! w wersji na konsole Nintendo Switch oraz Microsoft Xbox;

- Umowa z dnia 02.06.2022 r. zawarta przez Spółkę z WEAKFISH STUDIO PUBLISHING z siedzibą w Turcji, na port i wydanie Dropshipping Simulator na konsolę Nintendo Switch;

- Ramowa umowa o współpracy z dnia 22.06.2022 r. zawarta przez Spółkę ze spółką z Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A., tj. 3T Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej: 3T Games) w zakresie produkcji i wydawnictwa gier komputerowych na różne platformy wraz z dodatkami (DLC) do ww. gier oraz wydawnictwa gry komputerowej pod tytułem "Ultimate Hunting" w wersji na PC i konsole (dalej: "Ultimate Hunting").

Zgodnie z postanowieniami Umowy Strony zakładają współpracę przy realizacji następujących projektów:

1) Projekt 1 - obejmuje produkcję gry komputerowej w wersji na PC oraz na konsole w formule paid o wstępnym budżecie ustalonym na kwotę 1 mln PLN netto;

2) Projekt 2 - obejmuje produkcję dodatków (DLC) do gry komputerowej w wersji na PC oraz na konsole, o której mowa w pkt. 1 powyżej;

3) Projekt 3 - obejmuje produkcję gry komputerowej w wersji na PC oraz na konsole, w formule Free to Play o wstępnym budżecie ustalonym na kwotę pomiędzy 800 tys. a 1 mln PLN netto;

4) Projekt 4 - obejmuje produkcję dodatków (DLC) do gry komputerowej w wersji na PC oraz na konsole, o której mowa w pkt. 3 powyżej;

5) Projekt 5 - obejmuje produkcję 5 dodatków (DLC) do gry komputerowej o tytule "Ultimate Fishing Simulator" w wersji na PC z łącznym wstępnym budżetem ustalonym na kwotę 150 tys. PLN netto;

6) Projekt 6 - obejmuje ustalenie zasad współpracy dotyczących wydania i dystrybucji przez Emitenta gry komputerowej Ultimate Hunting, zgodnie z którymi Spółka zapłaci 3T Games wynagrodzenie w łącznej kwocie netto minimum 1 mln PLN, w zamian otrzymując uprawnienie do otrzymania określonego w Umowie udziału w zysku.

Łączna, szacunkowa wartość zobowiązań Emitenta z Umowy wynosi ok. 3,5 mln PLN netto. Zgodnie z Umową 3T Games uprawniona jest do udziału w zysku ze sprzedaży ww. Gier. Warunki zawarte w Umowie nie odbiegają od standardów stosowanych w branży gamedev;

- Umowa z dnia 31.08.2022 r. zawarta z PlayWay S.A. oraz osobą fizyczną (Licencjodawcą), na mocy której Spółka zobowiązała się do wykonania portu i wydania gry pod tytułem „American Theft 80s” na konsolę Nintendo Switch.

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

W omawianym okresie sprawozdawczym nietypowym zdarzeniem, niezależnym od Emitenta są skutki ogłoszonego stanu pandemii koronawirusa, który następnie został zmieniony na stan zagrożenia epidemiologicznego, oraz skutki konfliktu zbrojnego na terytorium Ukrainy.

Przeprowadzona przez Spółkę analiza wskazuje, że pandemia koronawirusa (choroby COVID-19), która następnie została zmieniona na stan zagrożenia epidemiologicznego, nie wpłynęła negatywnie na sprzedaż produktów Spółki, a tym samym na sytuację finansową i wyniki finansowe Emitenta oraz Grupy. Z uwagi na fakt, że Emitent prowadzi sprzedaż produktów za pomocą platform dystrybucji cyfrowej, wszelkie restrykcje dotyczące prowadzenia sprzedaży w sklepach stacjonarnych, czy przemieszczania się, nie wpłynęły na spadek sprzedaży prowadzonej przez Emitenta w głównych kanałach dystrybucyjnych. Zdaniem Spółki, stosowanie się do zaleceń władz publicznych może wpłynąć pozytywnie na sprzedaż produktów Emitenta jako mieszczących się w kategorii rozrywki dostępnej cyfrowo (zdalnie).

W Spółce wprowadzono również system pracy zdalnej obejmujący wszystkich pracowników i współpracowników Emitenta. Specyfika działalności Emitenta pozwala na wprowadzenie takiego systemu pracy bez znaczącego wpływu na jej efektywność. Emitent zapewnia ciągłość pracy wszystkich systemów informatycznych, a założone przed pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) terminy realizacji projektów nie są zagrożone. Spółka nie identyfikuje możliwego wpływu koronawirusa (choroby COVID-19) na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że Spółka

## Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

stale monitoruje sytuację związaną ze stanem zagrożenia epidemiologicznego, wynikającego z koronawirusa (choroby COVID-19), i analizuje jej wpływ na działalność Emitenta oraz Grupy.

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Grupy oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Grupy. Jednostka dominująca nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, w tym nie współpracuje z wykonawcami pochodzącymi z Ukrainy lub Rosji, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Grupy. Jednostka dominująca przeanalizowała również ewentualne ryzyka związane z potencjalnymi atakami hakerskimi i uznała, że sektor gamingowy, w szczególności Jednostka dominująca i jej Grupa, nie jest bezpośrednio narażony na potencjalne ataki hakerskie związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta i rynki międzynarodowe w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Jednostki dominującej i jej Grupy. Spółka nie identyfikuje możliwego wpływu konfliktu zbrojnego w Ukrainie na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że Spółka stale monitoruje sytuację związaną z trwającą wojną.

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

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

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

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

**1. Wybrane jednostkowe dane finansowe**

WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	21 281	16 845	4 540	3 695
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	6 111	6 165	1 303	1 352
EBITDA*	6 162	6 234	1 314	1 368
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	6 495	10 430	1 385	2 288
Zysk (strata) netto	5 310	8 378	1 133	1 838
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 336	3 230	712	709
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(176)	3 862	(37)	847
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(7 845)	(10 460)	(1 673)	(2 295)
Przepływy pieniężne netto – razem	(4 684)	(3 368)	(999)	(739)
Liczba akcji	5 230 000	5 230 000	5 230 000	5 230 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	1,02	1,60	0,22	0,35
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR )	3,95	4,24	0,84	0,93
	<b>Na dzień 30 września 2022 PLN'000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000</b>	<b>Na dzień 30 września 2022 EUR'000</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2021 EUR'000</b>
Aktywa / Pasywa razem	24 340	26 467	4 998	5 754
Aktywa trwałe	4 401	4 457	904	969
Aktywa obrotowe	19 939	22 009	4 095	4 785
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom emitenta	20 678	23 230	4 246	5 051
Kapitał mniejszości	3 662	3 236	752	704
Zobowiązania długoterminowe	893	976	183	212
Zobowiązania krótkoterminowe	2 769	2 260	569	491

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 września 2022 r. – 4,8698 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 września 2022 r. – 4,6880 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	III kwartał od 01.07.2022 do 30.09.2022	III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Działalność kontynuowana</b>				
<b>Przychody</b>	<b>8 382</b>	<b>5 150</b>	<b>21 327</b>	<b>16 854</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów	8 382	5 150	21 281	16 845
Przychody pozostałe	-	-	46	9
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>6 302</b>	<b>3 185</b>	<b>15 216</b>	<b>10 689</b>
Zmiana stanu produktów	731	222	946	903
Amortyzacja	12	22	51	69
Zużycie materiałów i energii	9	47	24	47
Usługi obce	6 695	3 168	15 295	10 558
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	280	217	746	614
Pozostałe koszty według rodzaju	34	(297)	43	55
Pozostałe koszty operacyjne	4	249	4	249
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>2 080</b>	<b>1 965</b>	<b>6 111</b>	<b>6 165</b>
Przychody finansowe	170	(154)	592	4 183
Koszty finansowe	-	(90)	2	13
Przeszacowanie AF do wartości godziwej	(11)	-	(11)	-
Udział w zysku (stracie) jednostek stowarzyszonych	(139)	(10)	(194)	95
Zysk na okazjonalnym nabyciu	-	-	-	-
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>2 099</b>	<b>1 891</b>	<b>6 495</b>	<b>10 430</b>
Podatek dochodowy	405	491	1 185	2 053
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>1 694</b>	<b>1 400</b>	<b>5 310</b>	<b>8 378</b>
<b>Działalność zaniechana</b>				
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>1 694</b>	<b>1 400</b>	<b>5 310</b>	<b>8 378</b>
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>6</b>	<b>38</b>	<b>(17)</b>	<b>1 043</b>
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	8	47	(22)	1 288
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	(2)	(9)	4	(245)
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>1 701</b>	<b>1 437</b>	<b>5 292</b>	<b>9 421</b>
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>	<b>(0,69)</b>	<b>0,27</b>	<b>1,02</b>	<b>1,60</b>
Zwykły	(0,69)	0,27	1,02	1,60
Rozwodniony	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 września 2022	31 grudnia 2021	31 września 2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>4 401</b>	<b>4 457</b>	<b>4 286</b>
Wartości niematerialne	31	67	85
Wartość firmy	89	89	89
Rzeczowe aktywa trwałe	97	72	78
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	3 275	3 729	3 627
Inwestycje w jednostkach zależnych	623	395	406
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy	11	22	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	276	84	-
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>19 939</b>	<b>22 009</b>	<b>19 339</b>
Zapasy	4 921	4 375	3 915
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	5 567	3 541	1 996
Należności z tytułu podatku dochodowego	-	103	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	9 266	13 950	13 428
Aktywa finansowe	186	41	-
<b>SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży</b>	<b>19 939</b>	<b>22 009</b>	<b>19 339</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>23 340</b>	<b>26 467</b>	<b>23 626</b>

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 września 2022	31 grudnia 2021	31 września 2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>20 678</b>	<b>23 230</b>	<b>22 197</b>
Kapitał akcyjny	523	523	523
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	2 955	2 955	2 955
Zyski zatrzymane	17 199	19 752	18 719
- w tym zysk (strata) netto	5 310	9 435	8 378
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>893</b>	<b>976</b>	<b>807</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	893	976	807
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>2 769</b>	<b>2 260</b>	<b>622</b>
Rezerwy na zobowiązania	23	23	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	2 567	2 237	462
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	179	-	160
<b>SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży</b>	<b>2 769</b>	<b>2 260</b>	<b>622</b>
<b>Pasywa razem</b>	<b>24 340</b>	<b>26 467</b>	<b>23 626</b>



Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2022 roku – 30 września 2022 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
<b>Stan na 1 stycznia 2022 roku</b>	<b>523</b>	<b>2 955</b>	<b>19 752</b>	<b>23 230</b>
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
<b>Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>523</b>	<b>2 955</b>	<b>19 752</b>	<b>23 230</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	<b>7 190</b>	<b>7 190</b>
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	5 310	5 310
Inne całkowite dochody	-	-	(17)	(17)
Emisja akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(7 845)	(7 845)
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	<b>(2 553)</b>	<b>(2 553)</b>
<b>Stan na 30 września 2022 roku</b>	<b>523</b>	<b>2 955</b>	<b>17 199</b>	<b>20 678</b>

1 stycznia 2021 roku – 30 września 2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
<b>Stan na 1 stycznia 2021 roku</b>	<b>523</b>	<b>2 955</b>	<b>19 779</b>	<b>23 257</b>
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
<b>Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>523</b>	<b>2 955</b>	<b>19 779</b>	<b>23 257</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	<b>9 421</b>	<b>9 421</b>
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	8 378	8 378
Inne całkowite dochody	-	-	1 043	1 043
Emisja akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(10 481)	(10 481)
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	<b>(1 060)</b>	<b>(1 060)</b>
<b>Stan na 30 września 2021 roku</b>	<b>523</b>	<b>2 955</b>	<b>18 719</b>	<b>22 197</b>

Grupa Kapitałowa ULTIMATE GAMES S.A.

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

5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
	PLN`000	PLN`000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>		
Zysk / strata brutto	6 495	10 430
<b>Korekty</b>	<b>(1 984)</b>	<b>(4 973)</b>
Amortyzacja	51	69
Koszty z tytułu odsetek	(5)	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(294)	(4 176)
Zmiana stanu rezerw	-	23
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	11	-
Udział w wyniku (stracie) jednostki stowarzyszonej	194	(95)
Zmiana stanu zapasów	(546)	(655)
Zmiana stanu należności	(1 726)	742
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	330	(881)
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>4 510</b>	<b>5 457</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(1 174)	(2 227)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>3 336</b>	<b>3 230</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>		
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	2 562
Zbycie udziałów w jednostkach powiązanych	-	1 979
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	438
Otrzymane dywidendy i odsetki	332	243
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(40)	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	(228)	(240)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(99)	(1 100)
Udzielone pożyczki jednostkom powiązanym	(40)	(20)
Udzielone pożyczki pozostałym jednostkom	(100)	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(176)</b>	<b>3 862</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>		
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	(7 845)	(10 460)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(7 845)</b>	<b>(10 460)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>(4 684)</b>	<b>(3 368)</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>(4 684)</b>	<b>(3 368)</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>13 950</b>	<b>16 795</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM</b>	<b>9 266</b>	<b>13 428</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

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

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

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

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

### **7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości**

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

### **8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych**

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

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

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

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

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

Prezentowane śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania kwartalnego jednostkowego sprawozdania finansowego.

Podczas sporządzania śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego za III kwartał 2022 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w sprawozdaniu finansowym za rok 2021 i należy te dane czytać łącznie, za wyjątkiem zmian, które weszły w życie pomiędzy datami sporządzenia poszczególnych sprawozdań.

.....

**Mateusz Łukasz Zawadzki**

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 14 listopada 2022 roku