

Warszawa, 30 marca 2019 roku

Drodzy Akcjonariusze,

Ubiegły rok był dla nas czasem wzmożonej pracy nad nowymi produkcjami. Efektem tego jest wydawnicza ofensywa, czyli wydanie ponad 60 gier w 2019 roku i zwiększanie tej liczby w kolejnych latach. Licząc tylko od początku 2020 roku do daty publikacji niniejszego raportu do sprzedaży trafiły już 23 gry Spółki na różne platformy (STEAM, Nintendo, XBOX).

31 lipca 2019 r. Spółka zadebiutowała na rynku głównym GPW.

W 2019 r. przychody Spółki wyniosły 7,3 mln zł a zysk netto osiągnął poziom 4,2 mln zł, co daje ponad 100% wzrostu w porównaniu z ubiegłym rokiem.

W ocenie Zarządu Spółki istotnym impulsem do wzrostu wyników w przyszłości będą tytuły przygotowane na konsole tj. Nintendo Switch, Xbox oraz Playstation.

Plan na 2020 r. zakłada że Spółka stanie się największym wydawcą na konsolę Nintendo Switch na świecie (pod względem liczby wydanych tytułów) oraz istotnie zwiększy przychody w segmencie pozostałych dużych konsol.

Swoje nadzieje wiążemy także z premierami gier na PC w sklepie STEAM. Obecnie mamy już ok. 20 gier na tzw. Top Global Steam Wishlist – czyli na liście tytułów które cieszą się największym zainteresowaniem graczy przed premierą. Ważnym wydarzeniem w bieżącym roku powinna być premiera 2 części gry Ultimate Fishing Simulator – planowana do wydania w formule wczesnego dostępu.

Nie wiemy dziś, która gra będzie światowym hitem, np. na miarę Minecrafta, ważne, że posiadając tak zdywersyfikowane portfolio produktowe, szanse na bycie beneficjentem zysków ze światowego hitu są u nas bardzo wysokie.

Liczymy że ten rok jak i kolejne lata będą dla nas udane – a duża ilość nowych gier spowoduje stały i dynamiczny wzrost zysku netto Spółki.

Z poważaniem,
Mateusz Zawadzki
Prezes Zarządu
Ultimate Games S.A