



**ULTIMATE
GAMES**

STRATEGIA

ULTIMATE GAMES S.A.

NA LATA 2024 - 2028

SPIS TREŚCI

I.	Wprowadzenie	3
II.	Zastrzeżenia	3
III.	Czas obowiązywania Strategii	3
IV.	Najważniejsze założenia Strategii	3
A.	Koncentracja rynku gier o tematyce wędkarskiej.....	3
B.	Rozwój serii Ultimate Fishing Simulator	4
C.	Rozwój innych brandów wędkarskich.....	4
D.	Rozwój innych gier o tematyce niewędkarskiej z kategorii symulatorów	4
E.	Uporządkowanie struktury Grupy Kapitałowej	5
F.	Porting i wydawnictwo gier na konsole	5
V.	Finansowanie Strategii	6
VI.	Skutki przyjętej Strategii	6
A.	Krótkoterminowe skutki Strategii.....	7
B.	Długoterminowe skutki Strategii.....	7

I. Wprowadzenie

Strategia Ultimate Games S.A. na lata 2024 – 2028 (dalej: Strategia) została przyjęta w dniu 15.11.2023 roku uchwałą nr 1/11/2023 Zarządu spółki pod firmą Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: Spółka).

II. Zastrzeżenia

Niniejsza Strategia została stworzona przez Zarząd Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie w oparciu o jego doświadczenie, analizę rynku na jakim Spółka prowadzi działalność, przy uwzględnieniu sytuacji makroekonomicznej, dostępnych zasobów i możliwości Spółki oraz przy założeniu, że głównym celem funkcjonowania Spółki jest wzrost wartości Spółki rozumianej jako wzrost przychodu, rentowności i zysku netto.

Niniejsza Strategia jest aktualna w dacie jej sporządzenia.

Spółka nie gwarantuje, że cele opisane w niniejszej Strategii zostaną osiągnięte.

Sukces przyjętej Strategii uzależniony jest od wielu zmiennych, w szczególności tych pozostających poza kontrolą lub wpływem Zarządu Spółki. Przychody, zysk netto czy poprawa rentowności stanowią wypadkową wielu niezależnych czynników.

Strategia może podlegać korekcie w związku ze zmianą okoliczności, które stanowiły podstawę jej przyjęcia, w tym przede wszystkim zmianom w zakresie sytuacji rynkowej i/lub odbiorem gier Spółki.

Strategia służy wyłącznie przekazaniu informacji o głównych założeniach Zarządu Spółki na lata 2024 – 2028 i nie stanowi jakiegokolwiek porady, rekomendacji lub analizy inwestycyjnej oraz nie łączy się z żadną ofertą zbycia lub nabycia instrumentów finansowych ani zaproszenia do współpracy w jakimkolwiek przedsięwzięciu Spółki.

Odbiorcy niniejszej Strategii podejmują decyzje inwestycyjne wyłącznie na własne ryzyko w oparciu o samodzielną analizę rynkową.

III. Czas obowiązywania Strategii

Każda zmiana wymaga nakładu pracy i czasu. Przeprowadzenie istotnych zmian w zakresie modelu działania jest trudne do realizacji w ciągu roku czy dwóch. Również cykl produkcji gier komputerowych, w szczególności na platformę PC, wynosi średnio 2-3 lata. Mając to na uwadze niniejsza Strategia została ustalona i przyjęta na 4 lata, to jest w okresie 2024 - 2028. Zdaniem Zarządu jest to odpowiedni czas na wdrożenie działań i środków mających na celu realizację Strategii.

IV. Najważniejsze założenia Strategii

A. Koncentracja rynku gier o tematyce wędkarskiej

Spółka zakłada że w okresie objętym niniejszą Strategią dokona przejęcia, zakupu lub uzyska autorskie prawa majątkowe lub licencje (dalej: IP) na co najmniej kilka gier komputerowych o tematyce wędkarskiej od obecnej konkurencji Spółki. Spółka zakłada, że będzie producentem, wydawcą kilku lub kilkunastu gier konkurencji o tematyce wędkarskiej. W tym celu Zarząd Spółki zdecydował o powołaniu

wewnętrznego działu, którego zadaniem będzie pozyskanie do współpracy kilku obecnych, bezpośrednich konkurentów Spółki. Dział rozpocznie działania od rynku gier mobilnych, gdzie będzie próbował uzyskać prawa lub licencje do gier komputerowych, w tym zawierać umowy, których przedmiotem będzie porting gier komputerowych wydanych na platformy mobilne na inne platformy, w szczególności na różne konsole, w tym na Nintendo Switch. W dalszej kolejności Spółka wdroży taką samą procedurę w odniesieniu do rynku PC i rynków innych konsol.

B. Rozwój serii Ultimate Fishing Simulator

Gra komputerowa pod tytułem: „Ultimate Fishing Simulator 1” (dalej: UFS1) jest jednym z najważniejszych produktów w portfolio Spółki. Jest to najwyżej oceniana gra wędkarska na platformie sprzedażowej Steam (<https://store.steampowered.com/>), a jej sprzedaż przekroczyła 500 tys. kopii. W związku z powyższym Spółka zakłada dalszy rozwój gier z serii UFS, między innymi poprzez działania, które będą obejmować:

- wydawnictwo kolejnych dodatków DLC do UFS1 (obecnie zaplanowanych jest jeszcze 5 dodatków);
- wydanie pełnej wersji gry komputerowej pod tytułem „Ultimate Fishing Simulator 2” (dalej: UFS2) do końca I półrocza 2024 r.;
- wydanie UFS2 w wersji na urządzenia mobilne w 2024 r.;
- wydanie UFS2 w wersji na różne konsole do końca 2025 r.;
- wydanie co najmniej 5 dodatków do UFS2 do końca 2026 r.;
- rozpoczęcie w 2024 r. prac nad grą komputerową pod tytułem „Ultimate Fishing Simulator 3”;
- wydanie gry komputerowej pod tytułem „Ultimate Fishing Online” w wersji free to play do końca 2026 r.;
- wydanie kolejnych edycji lub dodatków DLC do wszystkich gier z serii UFS do końca 2028 r.

C. Rozwój innych brandów wędkarskich

W ramach przyjętej Strategii Spółka zakłada co najmniej 1 premierę gry komputerowej o tematyce wędkarskiej w wersji na PC, innej niż gry komputerowe z serii UFS, rocznie. W ramach tego punktu zakłada się:

- wydanie gry komputerowej pod tytułem „Professional Fishing 2” w wersji na PC w 2024 r. i w dalszej kolejności na różne konsole;
- wydanie gry komputerowej pod tytułem „MILF: Man I Love Fishing” w wersji na PC w 2024 r. i w dalszej kolejności na różne konsole;
- wydawanie kolejnych edycji ww. gier, dodatków do ww. gier lub innych gier nie rzadziej niż 1 raz w każdym roku.

D. Rozwój innych gier o tematyce niewędkarskiej z kategorii symulatorów

Od początku swojej działalności Spółka wydała łącznie ponad 300 gier komputerowych na różne platformy, w tym w większości na konsole Nintendo Switch, ale także kilkadziesiąt gier na w wersji na PC. Spośród wszystkich tych gier najważniejsze dla Spółki są gry z serii UFS. Niemniej warto także wspomnieć o innych wydanych przez Spółkę grach komputerowych, takich jak: „Thief Simulator 2” (która została wykonana na zlecenie PlayWay S.A.), „Electrician Simulator”, „Bakery Simulator”, a także

grze pod tytułem „Deadliest Catch”, która powstała we współpracy z Discovery INC (dziś Warner Bros), czy „Priest Simulator”.

W dacie publikacji niniejszej Strategii do istotniejszych gier niewędkarskich o większym potencjale Zarząd Spółki zalicza:

- grę komputerową pod tytułem „Car Wash Simulator” z planem premiery do końca 2025 r.;
- grę komputerową pod tytułem „Primitive”;
- grę komputerową pod tytułem „Ultimate Hunting”;
- projekt nienazwany 1 online coop, którego prezentacja przewidziana została na 2024 r.;
- projekt nienazwany 2, którego prezentacja przewidziana została na 2024 r.

Zarząd Spółki w pierwszej kolejności zamierza skupić się na realizacji ww. tytułów lub projektów, a w kolejnych okresach celem jest podwojenie ich liczby tak, aby nie mniej niż 1 gra komputerowa o tematyce niewędkarskiej z kategorii symulatorów (a optymalnie co najmniej 2 takie gry) miała swoją premierę każdego roku.

E. Uporządkowanie struktury Grupy Kapitałowej

W ramach przyjętej Strategii zakłada się dalsze działania mające na celu uporządkowanie struktury grupy kapitałowej, w której jednostką dominującą jest Spółka, w szczególności w zakresie liczby spółek powiązanych, zespołów oraz projektów. Zarząd Spółki dokona przeglądu obecnej struktury grupy kapitałowej. Nadrzędnym celem Spółki jest współpraca z deweloperami, którzy gwarantują rozwój Spółki i wzrost jej wartości. Spółka planuje także ograniczyć liczbę zewnętrznych zespołów, w tym w postaci odrębnych spółek, na rzecz rozwoju i inwestycji w zespoły wewnętrzne. W następstwie ww. działań Spółka nie wyklucza całkowitego odejścia od konsolidacji w okresie do 2 lat od przyjęcia niniejszej Strategii.

Zespoły deweloperskie, które w ocenie Spółki nie rokują w perspektywie dalszej współpracy, w szczególności zespoły, z którymi współpraca jest utrudniona lub posiadają inną wizję na rozwój niż Spółka, będą docelowo funkcjonować poza strukturami Spółki. W tym celu Spółka dopuszcza możliwość sprzedaży praw w spółkach ze swojej grupy kapitałowej, w tym akcji lub udziałów, jak również zakończenie współpracy z tymi podmiotami.

Zespoły deweloperskie, które będą chciały się rozwijać i zwiększać swoją wartość w ramach współpracy ze Spółką, mogą uzyskać wsparcie finansowe Spółki na realizację przez nie dalszych projektów, jak również nowe zlecenia, prawo do udziału w części zysku ze sprzedaży realizowanych przez nie projektów, wzrost budżetów na kolejne produkcje oraz środki na finansowanie realizacji własnych projektów.

Zgodnie z dotychczasową praktyką projekty nierentowne nie będą kontynuowane i zostaną spisane w koszty.

F. Porting i wydawnictwo gier na konsole

Zarówno obecnie, jak i w przeszłości, jednym z ważniejszych źródeł przychodów Spółki jest porting i wydawnictwo gier w wersjach na różne konsole. Spółka w okresie objętym Strategią zamierza kontynuować działalność w zakresie wydawnictwa gier komputerowych w na różne konsole, przy czym w przypadku gier komputerowych, które w ocenie Zarządu zostaną zakwalifikowane do grupy tzw. „małych gier”, Spółka wprowadza model wydawnictwa bez pokrywania przez Spółkę kosztów ich

portowania. W zakresie portów pozostałych gier komputerowych Spółka zakłada ich wydawnictwo wraz z pokrywaniem przez Spółkę kosztów wykonania portów.

Działania Spółki w tym zakresie będą obejmować:

- wydanie gry komputerowej pod tytułem „Thief Simulator 2” w wersji na różne konsole w 2024 r.;
- wydanie gry komputerowej pod tytułem „Builders of Egypt” w wersji na różne konsole do 2025 r. (z zastrzeżeniem, że termin zależny jest od przekazania kompletnych źródeł przez dewelopera);
- wydanie gry komputerowej pod tytułem „UBOAT” w wersji na różne konsole do 2025 r. (z zastrzeżeniem, że termin zależny jest od przekazania kompletnych źródeł przez dewelopera);
- wydanie gry komputerowej pod tytułem „Food Truck Simulator” w wersji na różne konsole w 2024 r.;
- wydanie gry komputerowej pod tytułem „SHIP Graveyard 2” w wersji na różne konsole w 2024 r.;
- wydanie gry komputerowej pod tytułem „UFS 2” w wersji na różne konsole do 2025 r.;
- zawarcie nowych umów obejmujących pozyskanie kilku nowych, większych projektów do portowania i wydawnictwa w latach 2025-2028, przy założeniu poziomu przychodu Spółki z tytułu realizacji ww. umów na poziomie ok. 50%.

V. Finansowanie Strategii

W dacie publikacji niniejszej Strategii sytuacja finansowa Spółki jest dobra. Spółka posiada wolne środki w postaci gotówki w kwocie ponad 8 mln zł, na bieżąco finansuje wszystkie swoje produkcje i od wielu lat wypłaca co roku dywidendę Akcjonariuszom. Zarząd nie może jednak wykluczyć, że ww. środki mogą okazać się niewystarczające dla sfinansowania działań objętych niniejszą Strategią.

Mając powyższe na uwadze Spółka nie wyklucza: (i) pozyskania zewnętrznego wydawcy (polskiego, w tym PlayWay S.A, lub zagranicznego) do współpracy przy wybranych produkcjach gier komputerowych z portfolio Spółki; (ii) pozyskania finansowania w następstwie przeprowadzenia emisji akcji Spółki lub praw udziałowych/ akcji w jednostce zależnej; lub (iii) innych form finansowania realizacji projektów; z zastrzeżeniem, że ww. formy finansowania Spółka zamierza rozważyć jedynie w odniesieniu do gier komputerowych, których szacowany budżet produkcji będzie wynosił więcej niż 2 mln PLN, z wyłączeniem realizacji projektów z serii Ultimate Fishing Simulator (dalej: UFS), a także portów lub gier o mniejszych budżetach (do 2 mln PLN).

W dacie publikacji niniejszej Strategii Spółka zakłada możliwość pozyskania finansowania lub wydawcy zewnętrznego dla gry komputerowej pod tytułem: „Hunting Simulator”. Spółka zamierza również zbadać zainteresowanie wydawców zewnętrznych grą komputerową pod tytułem „Primitive”. Spółka oczekuje, że kluczowe rozstrzygnięcia w tym zakresie zapadną w I połowie 2024 r. Jednocześnie Spółka nie wyklucza samodzielnego finansowania ww. produkcji bez udziału wydawców zewnętrznych.

VI. Skutki przyjętej Strategii

W związku z przyjęciem niniejszej Strategii Zarząd Spółki przewiduje wystąpienie szeregu skutków, które podzielono na krótkoterminowe i długoterminowe. Podział na ww. kategorie opiera się na zakładanym przez Zarząd czasie, w którym mogą one wystąpić. Do kategorii skutków krótkookresowych, zaliczono wszystkie skutki, które w ocenie Zarządu Spółki mogą wystąpić w okresie od 1. do 24. Miesiąca obowiązywania niniejszej Strategii. Za skutki długookresowe uznano wszelkie inne skutki, które

w ocenie Zarządu Spółki mogą wystąpić w okresie następującym nie wcześniej, niż po 24 miesiącach obowiązywania niniejszej Strategii, a docelowo w okresie ok. 36 miesięcy jej obowiązywania.

A. Krótkoterminowe skutki Strategii

- okres od 1. do 24. miesiąca obowiązywania Strategii

Skutki przyjęcia i realizacji Strategii, które w ocenie Zarządu Spółki wystąpią lub mogą wystąpić w okresie od 1. do 24. miesiąca od przyjęcia Strategii:

- spadek lub wzrost przychodów Spółki, stanowiący następstwo jednorazowych zdarzeń, obejmujących np.: zbycia praw udziałowych w spółkach z grupy kapitałowej Spółki, odpisy aktualizacyjne, przeszacowania, etc., które w konsekwencji mogą prowadzić do spadku lub wzrostu zysku netto Spółki;
- wzrost lub spadek wyników finansowych Spółki, w tym kwoty przeznaczonej na dywidendę, lub wydanie przez Zarząd rekomendacji w przedmiocie braku wypłaty dywidendy;
- sprzedaże, likwidacja lub dokapitalizowanie spółek z grupy kapitałowej;
- wzrost lub spadek kosztów wynagrodzeń i usług obcych.

B. Długoterminowe skutki Strategii

- okres od 24., a docelowo 36. miesiąca obowiązywania Strategii

Skutki przyjęcia i realizacji Strategii, które w ocenie Zarządu Spółki wystąpią w okresie następującym po 24 miesiącach, a zasadniczo powyżej 36 miesięcy, od przyjęcia Strategii:

- koncentracja rynku gier o tematyce wędkarskiej - Spółka zakłada, że docelowo będzie największym graczem na świecie pod względem ilości wydanych i posiadanych IP do gier komputerowych z tego gatunku;
- pozyskanie kilku istotnych IP lub brandów do gier o tematyce wędkarskiej (rozszerzenie portfola ponad serię UFS) i skupienie się na ich rozwoju, w tym poprzez produkcję DLC lub nowych edycji;
- pozyskanie kilku istotnych IP lub brandów do gier o tematyce niewędkarskiej z gatunku symulatorów i skupienie się na ich rozwoju, w tym poprzez produkcję DLC lub nowych edycji;
- dalszy rozwój działu portingu i wydawnictwa gier na różne konsole, który będzie w stanie realizować złożone projekty;
- rozwój zespołów deweloperskich, które będą mogły realizować większe projekty;
- wzrost przychodów i zysku netto Spółki;
- wzrost wartości akcji Spółki;
- wzrost wysokości kwot przeznaczony na dywidendę.