JEDNOSTKOWY I SKONSOLIDOWANY RAPORT OKRESOWY QUBICGAMES S.A. ZA I KWARTAŁ 2026 ROKU

Siedlce, 15 maja 2026 r.

Spis treści

Pismo przewodnie Prezesa Zarządu Jednostki Dominującej 4
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie i przedmiot działalności Emitenta 8
1.2. Podstawowe informacje o jednostkach zależnych i stowarzyszonych 10
2. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją 16
2.1. Przyczyny niesporządzania sprawozdań skonsolidowanych przez Podmiot Dominujący 16
2.2. Wybrane dane finansowe spółek zależnych Emitenta nieobjętych konsolidacją, zawierające podstawowe pozycje kwartalnego sprawozdania finansowego 16
3. Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. 17
3.1. Plan wydawniczy Emitenta 17
3.2. Plan wydawniczy jednostki zależnej Untold Tales S.A. 19
4. Kwartalne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2026 r. 20
4.1. Skonsolidowany bilans 20
4.2. Skonsolidowany rachunek zysków i strat 23
4.3. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych 25
4.4. Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym 27
5. Kwartalne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2026 r. 28
5.1. Jednostkowy bilans 28
5.2. Jednostkowy rachunek zysków i strat 31
5.3. Jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych 32
5.4. Zestawienie zmian w jednostkowym kapitale własnym 33
6. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu 34
6.1. Podstawa sporządzenia jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego 34
6.2. Stosowane zasady rachunkowości 34
7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta, ich sytuację finansową i wyniki osiągnięte w pierwszym kwartale 2026 r. 44
7.1. Działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta w pierwszym kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu 44
7.2. Inne istotne wydarzenia, mające miejsce w pierwszym kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu 57

7.3. Omówienie skonsolidowanych wyników finansowych Grupy Kapitałowej Emitenta w pierwszym kwartale 2026 roku 59

7.4. Omówienie jednostkowych wyników finansowych Emitenta w pierwszym kwartale 2026 roku 62

8. Stanowisko odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników za dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym za pierwszy kwartał 2026 r. 64

9. W przypadku gdy dokument informacyjny Emitenta zawierał informacje, o których mowa w § 10 pkt 13a) załącznika nr 1 do regulaminu ASO - opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogram ich realizacji 65

10. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie 65

11. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty 66

Pismo przewodnie Prezesa Zarządu Jednostki Dominującej

Szanowni Akcjonariusze,

Początek 2026 roku był dla QubicGames okresem intensywnych zmian i jednocześnie początkiem nowego etapu rozwoju Spółki. W odpowiedzi na dynamiczne zmiany technologiczne oraz rosnącą rolę sztucznej inteligencji w branży cyfrowej, Zarząd przyjął założenia do nowej strategii rozwoju QubicGames na lata 2026–2029. Jej fundamentem jest budowa własnych, skalowalnych produktów, rozwój portfolio własności intelektualnej oraz wykorzystanie AI jako kluczowego elementu technologicznego wspierającego działalność Spółki.

Naszym celem jest stopniowa transformacja QubicGames z podmiotu skoncentrowanego głównie na działalności portingowo-wydawniczej w organizację rozwijającą własne produkty technologiczne, własne IP oraz gry działające w modelu Free2Play. Widzimy ogromny potencjał zarówno w wykorzystaniu sztucznej inteligencji w procesie produkcji, wydawania i optymalizacji sprzedaży gier, jak również w budowie produktów skierowanych do szerokich grup odbiorców poza klasycznym segmentem gamingowym.

W pierwszym kwartale 2026 roku konsekwentnie rozwijaliśmy działalność portingowo-wydawniczą, która pozostaje ważnym źródłem przychodów i kompetencji operacyjnych Spółki. W tym okresie najlepiej sprzedającymi się tytułami były Cup Heroes, Real Boxing 2 Remastered oraz Hole io.

Kluczowym obszarem rozwoju jest segment gier Free2Play opartych na popularnych grach mobile. Na początku 2026 roku kontynuowaliśmy rozwój gry Cup Heroes, produkcje gier Bag Fight i Fortress Merge oraz rozpoczęliśmy produkcje gier Legend of Fireball oraz Hero Making Tycoon. Projekty te wpisują się w długoterminową strategię budowy portfolio gier o wysokim potencjale monetyzacyjnym i długim cyklu życia. Zakładamy, że rozwój tego segmentu będzie jednym z najważniejszych czynników wzrostu Spółki w kolejnych latach.

Istotnym elementem realizowanej strategii jest również budowa własnych rozwiązań technologicznych wspierających proces tworzenia, wydawania i obsługi gier. Od marca 2026 roku rozwijamy własny system zbierania i analizy danych, umożliwiający bardziej zaawansowaną analizę zachowań graczy, optymalizację monetyzacji oraz podejmowanie decyzji produktowych w oparciu o dane. W kwietniu 2026 roku rozpoczęliśmy tworzenie autorskiego frameworka do tworzenia gier z wykorzystaniem AI, którego celem jest zwiększenie efektywności produkcyjnej, skrócenie czasu developmentu oraz optymalizacja kosztów tworzenia nowych projektów.

W kwietniu 2026 roku rozpoczęliśmy również prace nad pierwszymi własnymi grami Free2Play, które będą rozwijane zgodnie z nowymi założeniami strategicznymi Spółki. Zakładamy wykorzystanie AI zarówno na etapie produkcji, jak i po premierze gier – między innymi w zakresie personalizacji rozgrywki, dynamicznego dostosowywania treści oraz analizy retencji i monetyzacji.

W kolejnych kwartałach zamierzamy kontynuować rozwój projektów Free2Play, rozbudowę własnych technologii AI oraz aktywnie poszukiwać możliwości akwizycji nowych IP, szczególnie w obszarze gier działających w modelu Free2Play. W szczególności jeszcze w drugim kwartale 2026 roku rozpoczniemy prace nad platformą edukacyjną STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) nowej generacji.

Wierzymy, że połączenie kompetencji wydawniczych, własnych technologii oraz aktywnego wykorzystania sztucznej inteligencji pozwoli QubicGames budować trwałą przewagę konkurencyjną i zwiększać wartość Spółki w długim terminie.

Poniżej znajdą Państwo pełne założenia strategii rozwoju spółki QubicGames S.A. na lata 2026-2029.

Dziękujemy naszym Akcjonariuszom za zaufanie oraz wsparcie w realizacji nowego etapu rozwoju QubicGames.

Z wyrazami szacunku,

Jakub Pieczykolan
Prezes Zarządu

Siedlce, 15 maja 2026 r.

Założenia do strategii rozwoju spółki QubicGames S.A. na lata 2026-2029

Niniejszy dokument przedstawia założenia do strategii rozwoju QubicGames S.A. na lata 2026–2029. Dokument nie stanowi prognozy wyników finansowych ani estymacji wyników operacyjnych Spółki ani Grupy Kapitałowej QubicGames. Realizacja poszczególnych inicjatyw może być uzależniona w szczególności od warunków rynkowych, dostępności finansowania, wyników analiz opłacalności projektów, możliwości nawiązania współpracy z partnerami, dostępności atrakcyjnych aktywów IP oraz wymogów platform dystrybucyjnych.

W odpowiedzi na dynamiczne zmiany technologiczne oraz rosnącą rolę sztucznej inteligencji w usługach cyfrowych, Zarząd QubicGames S.A. przedstawia założenia do długoterminowej strategii rozwoju Spółki. Ich fundamentem jest budowa własnych, skalowalnych produktów oraz aktywne zarządzanie portfelem własności intelektualnej (IP), ze szczególnym uwzględnieniem segmentu rozrywki cyfrowej, edukacji i rozwiązań opartych na AI.

1. Rozwój projektów własnych opartych na AI

Kluczowym filarem strategii QubicGames S.A. jest tworzenie i rozwijanie własnych produktów technologicznych, wykorzystujących potencjał sztucznej inteligencji. Spółka koncentruje się na budowie rozwiązań o zakładanej wysokiej wartości użytkowej, skalowalności oraz potencjale komercjalizacji na rynkach międzynarodowych.

Platforma edukacyjna STEM nowej generacji

Priorytetowym projektem jest stworzenie zaawansowanej platformy edukacyjnej w obszarze STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Platforma będzie wykorzystywać AI do personalizacji procesu nauczania, dostosowując treści i tempo nauki do indywidualnych potrzeb użytkownika.

Istotnym elementem rozwiązania będzie rozbudowana gamifikacja – systemy nagród, poziomów, wyzwań oraz interakcji społecznych, które mają na celu zwiększenie zaangażowanie użytkowników i efektywność przyswajania wiedzy.

Platformy oparte na AI dla wybranych grup użytkowników

Spółka planuje rozwój wyspecjalizowanych platform opartych na sztucznej inteligencji, adresowanych do wybranych grup użytkowników. Jednym z rozważanych kierunków jest platforma dedykowana seniorom, wspierająca ich w codziennym funkcjonowaniu, aktywności cyfrowej oraz integracji społecznej.

Rozwiązania te będą projektowane z naciskiem na prostotę obsługi, dostępność oraz praktyczne wsparcie użytkowników w ich codziennych potrzebach.

Własne gry w modelu Free2Play

Istotnym kierunkiem rozwoju będzie produkcja własnych gier działających w modelu Free2Play. Spółka skoncentruje się na tworzeniu tytułów o zakładanym wysokim potencjale komercjalizacji i długim cyklu życia.

Strategia dystrybucji zakłada w pierwszej kolejności wydawanie gier na wybranych platformach konsolowych – Nintendo, Sony oraz Microsoft – a następnie po uzyskaniu zadowalających KPI, rozszerzanie dostępności na kolejne rynki, w tym urządzenia mobilne.

W projektach tych wykorzystywane będą technologie AI, zarówno w procesie tworzenia i wydawania gier, jak i po ich wydaniu, m.in. do personalizacji rozgrywki, analizy zachowań graczy oraz optymalizacji monetyzacji.

2. Budowa portfela IP poprzez akwizycje pojedynczych gier oraz całych portfolio

Drugim filarem strategii QubicGames S.A. jest aktywne pozyskiwanie praw własności intelektualnej w obszarze gier wideo.

Spółka planuje nabywanie już wydanych gier oraz projektów znajdujących się w końcowej fazie produkcji. Priorytetem będą tytuły funkcjonujące w modelu Free2Play, które mogą umożliwiać długoterminowe generowanie przychodów oraz rozwój poprzez aktualizacje i rozszerzenia.

Pozyskane IP będą rozwijane, skalowane oraz optymalizowane z wykorzystaniem narzędzi analitycznych i sztucznej inteligencji, w celu zwiększania ich wartości oraz wydłużania cyklu życia produktów.

Realizacja tego filaru będzie uzależniona od dostępności atrakcyjnych aktywów IP, wyników due diligence, warunków transakcyjnych oraz możliwości finansowych Spółki. Przyjęcie założeń nie oznacza zawarcia ani zobowiązania do zawarcia konkretnych transakcji akwizycyjnych.

3. Kontynuacja i rozwój działalności portingowo-wydawniczej

Trzecim elementem strategii jest kontynuowanie oraz rozwijanie dotychczasowej działalności Spółki w zakresie portowania i wydawania popularnych gier mobilnych/PC na konsole.

Obszar ten stanowi istotne źródło przychodów oraz kompetencji operacyjnych, które wspierają rozwój pozostałych filarów założeń rozwoju.

Jednocześnie należy podkreślić, że priorytetem strategicznym będą własne produkcje oraz rozwój własnych IP, a działalność portingowa będzie prowadzona w sposób selektywny i wspierający główne cele Spółki.

Preferowanym modelem komercjalizacji będzie Free2Play, zarówno w przypadku własnych projektów, jak i wybranych tytułów pozyskiwanych od partnerów.

Jednocześnie Spółka rozważa możliwość poszerzenia portfolio gier portowanych o niezależne gry z Japonii, Korei Południowej oraz innych krajów azjatyckich, które dotychczas były dostępne jedynie regionalnie.

Podsumowanie

Nowe założenia do strategii rozwoju Spółki opierają się na synergii trzech kluczowych obszarów:

- tworzenia własnych, innowacyjnych produktów opartych na AI,
- budowy silnego portfela IP poprzez akwizycje,
- kontynuacji i rozwoju działalności portingowo-wydawniczej.

Wykorzystanie sztucznej inteligencji jako fundamentu technologicznego ma wspierać budowę przewagi konkurencyjnej, zwiększanie efektywności operacyjnej oraz tworzenie rozwiązań odpowiadających na potrzeby użytkowników na rynkach międzynarodowych.

Podstawowe informacje o Grupie Kapitałowej QubicGames S.A.

1.1. Podstawowe informacje o Emitencie i przedmiot działalności Emitenta

QubicGames S.A. to polski producent i wydawca gier wideo, rozwijający działalność na rynku konsolowym oraz w obszarze cyfrowej rozrywki. Spółka koncentruje się na tworzeniu i rozwoju własnych produktów, budowie portfolio własności intelektualnej oraz rozwijaniu działalności portingowo-wydawniczej, wykorzystując sztuczną inteligencję jako jeden z elementów dalszego rozwoju technologicznego i biznesowego.

QubicGames S.A. jest spółką publiczną, której akcje notowane są od września 2016 roku na rynku NewConnect organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

a) Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	QubicGames S.A.
Forma Prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Siedlce
Adres:	ul. Katedralna 16, 08-110 Siedlce
Telefon:	+ 48 531 242 300
Faks:	+ 48 25 644 36 39
Strona internetowa:	www.qubicgames.com
Adres poczty elektronicznej:	inwestor@qubicgames.com
NIP:	8212515641
Regon:	141229265
KRS:	0000598476
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy Lublin – Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

b) Organy Spółki

Na dzień 31 marca 2026 roku oraz na dzień publikacji niniejszego raportu okresowego w skład organów spółki QubicGames S.A. wchodziły następujące osoby:

Zarząd	
Jakub Pieczykolan	- Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza	
Andrzej Przewoźnik	- Przewodniczący Rady Nadzorczej
Grzegorz Siczek	- Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Kamil Skutnik	- Członek Rady Nadzorczej
Magdalena Kramer	- Członek Rady Nadzorczej
Jerzy Tafil	- Członek Rady Nadzorczej

c) Informacja o strukturze akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu, co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 marca 2026 roku i na dzień publikacji niniejszego raportu okresowego struktura kapitału zakładowego spółki QubicGames S.A. przedstawia się następująco:

Lp.	*Seria akcji*	*Liczba akcji (w szt.)*	*Udział % w kapitale zakładowym*	*Udział % w głosach*
1	A[1]	780.000	8,04%	14,89%
2	B	6.940.000	71,55%	66,22%
3	C	1.980.000	20,41%	18,89%
Razem		**9.700.000**	**100,00%**	**100,00%**

(1) Akcje serii A są akcjami uprzywilejowanymi co do głosu w ten sposób, że na każdą akcję przypadać będą dwa głosy

Na dzień 31 marca 2026 roku i na dzień publikacji niniejszego raportu okresowego struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Akcjonariusz	**Seria**	**Ilość akcji**	**Udział % w liczbie głosów**	**Wartość nominalna akcji**	**Udział % w kapitale zakładowym**
Jakub Pieczykolan	A	780.000	14,89%	78.000,00	8,04%
	B/C	2.773.800	26,47%	277.380,00	28,60%
Jakub Pieczykolan - razem		3.553.800	41,35%	355.380,00	36,64%
Pozostali <5%		6.146.200	58.65%	614.620,00	63,36%
RAZEM		**9.700.000**	**100,00%**	**970.000,00**	**100,00%**

Do dnia publikacji niniejszego raportu okresowego Spółka nie otrzymała informacji o zmianie struktury akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.

1.2. Podstawowe informacje o jednostkach zależnych i stowarzyszonych

a) Jednostki zależne

Untold Tales S.A.

Dnia 30 lipca 2020 r. Spółka zawiązała spółkę Untold Tales S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy Untold Tales S.A. na dzień zawiązania spółki wynosił 1.000.000 zł i dzielił się na 10.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Spółka objęła 100% akcji w kapitale zakładowym Untold Tales S.A. Spółka Untold Tales S.A. została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 21 września 2020 r.

Po emisji akcji serii B oraz akcji serii C w 2021 roku oraz podwyższeniu kapitału zakładowego, kapitał zakładowy Untold Tales S.A. wynosił 1.350.000 zł i dzielił się na 13.500.000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

W ramach Programu Motywacyjnego I, ustanowionego uchwałą NWZ 30 marca 2021 r., przewidziano emisję warrantów subskrypcyjnych serii A uprawniających do objęcia akcji serii D. W wyniku realizacji programu w latach 2023–2024 wyemitowano łącznie 1.500.000 akcji serii D. Wpis podwyższenia kapitału zakładowego związany z pierwszą częścią emisji (1.065.000 akcji) dokonany został w KRS 12 lutego 2025 r., natomiast rejestracja pozostałych 435.000 akcji nastąpiła 2 kwietnia 2025 r.

Po dokonaniu wskazanych wpisów w Krajowym Rejestrze Sądowym kapitał zakładowy Untold Tales S.A. wynosi 1.500.000 zł i dzieli się na 15.000.000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Spółka Untold Tales S.A. prowadzi działalność wydawniczą w zakresie gier wideo na komputery PC oraz konsole, w tym konsole nowych generacji.

Podstawowe dane o jednostce zależnej Untold Tales S.A.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 marca 2026 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

Firma:	Untold Tales S.A.
Forma Prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	www.untoldtales.games
Adres poczty elektronicznej:	contact@untoldtales.games
NIP:	1182213801
Regon:	387084037
KRS:	0000860756
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	51,98%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	51,98%

Sprzedaż przez Jednostkę Dominującą akcji spółki Untold Tales S.A. kluczowym współpracownikom i członkom zarządu Untold Tales S.A.

W czwartym kwartale 2024 roku Spółka zawarła umowy sprzedaży łącznie 1.250.000 akcji serii A wyemitowanych przez Untold Tales S.A. po cenie 0,50 PLN za jedną akcję, czyli za łączną kwotę w wysokości 625.000 zł. Powyższe umowy zostały zawarte z członkami zarządu spółki Untold Tales S.A. oraz jej kluczowymi współpracownikami.

Zgodnie z zawartymi umowami, prawo własności akcji przeszło na nabywców z chwilą dokonania odpowiedniego wpisu w rejestrze akcjonariuszy. Zapłata za akcje została podzielona na transze płatne do 31 grudnia 2026 r., w tym 200.000 zł do dnia 31 grudnia 2025 r. oraz 425.000 zł do 31 grudnia 2026 r.

Po zarejestrowaniu w Krajowym Rejestrze Sądowym w całości podwyższenia kapitału zakładowego wynikającego z opisanej wcześniej emisji akcji serii D oraz zarejestrowaniu sprzedaży akcji serii A w rejestrze akcjonariuszy spółki Untold Tales S.A. prowadzonym przez Dom Maklerski Navigator S.A. udział Jednostki Dominującej w kapitale zakładowym Untold Tales S.A. wynosi 51,98%.

Jednostki zależne – c.d.

Kautki Cave sp. z o.o.

Dnia 26 listopada 2021 r. Untold Tales S.A. zawiązała spółkę Kautki Cave spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu. Kapitał zakładowy Kautki Cave sp. z o.o. na dzień zawiązania spółki wynosił 5.000 zł i dzielił się na 100 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Untold Tales S.A. objęła 100% udziałów w kapitale zakładowym Kautki Cave sp. z o.o. Spółka Kautki Cave sp. z o.o. została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 9 grudnia 2021 r., natomiast swoją działalność operacyjną rozpoczęła w styczniu 2022 roku.

Po podwyższeniu kapitału zakładowego Kautki Cave sp. z o.o. w 2022 i 2023 roku, kapitał zakładowy tej spółki wynosi 78.950 zł i dzieli się na 1.579 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy.

Dnia 17 czerwca 2025 r. spółka Untold Tales S.A. zawarła umowę nabycia 79 udziałów Kautki Cave sp. z o.o. o wartości nominalnej 3.950 zł, stanowiących 5% udziału w kapitale zakładowym tej spółki, za łączną cenę w wysokości 177.792 zł (słownie: sto siedemdziesiąt siedem tysięcy siedemset dziewięćdziesiąt dwa złote). Własność udziałów została przeniesiona na spółkę Untold Tales S.A. z dniem zawarcia umowy.

Kautki Cave jest niezależnym studiem deweloperskim skupiającym się na produkcji gier indie.

Podstawowe dane o jednostce zależnej niższego szczebla na dzień 31 marca 2026 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

Firma:	Kautki Cave sp. z o.o.
Forma Prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Wrocław
Adres:	ul. Jana Długosza 2-6, 51-162 Wrocław
NIP:	8952236292
Regon:	520652711
KRS:	0000937771
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Udział Untold Tales S.A. w kapitale zakładowym (*)	71,5 %
Udział Untold Tales S.A. w ogólnej liczbie głosów (*)	71,5 %

(*) Emitent na dzień 31 marca 2026 r. posiadał pośrednią kontrolę nad Kautki Cave sp. z o.o., poprzez swoją jednostkę zależną Untold Tales S.A., która posiadała 71,5% udziału w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów Kautki Cave sp. z o.o.

Jednostki zależne – c.d.

naptime.games sp. z o.o.

Dnia 15 czerwca 2021 r. Spółka zawiązała spółkę naptime.games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy naptime.games sp. z o.o. na dzień zawiązania spółki wynosił 50.000 zł i dzielił się na 1.000 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Spółka objęła 100% udziałów w kapitale zakładowym naptime.games sp. z o.o. Spółka naptime.games sp. z o.o. została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 16 czerwca 2021 r.

Po podwyższeniu kapitału zakładowego naptime.games w 2021 i 2022 roku, kapitał zakładowy tej spółki wynosi 1.050.000 zł i dzieli się na 21.000 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy, przy czym na moment rejestracji podwyższenia udział Spółki w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów wynosił 92,86%. W dniu 30 lipca 2024 roku Spółka zawarła umowę nabycia 1.500 udziałów naptime.games sp. z o.o. o wartości nominalnej 75.000 zł, stanowiących 7,14% udziału w kapitale zakładowym tej spółki, za łączną cenę 250.000 zł. Własność udziałów została przeniesiona z dniem zawarcia umowy. Na dzień 31 marca 2026 r. Spółka posiadała 100% udziałów w kapitale zakładowym spółki naptime.games.

Naptime.games jest wydawcą gier z segmentu Family Friendly.

Podstawowe dane o jednostce zależnej naptime.games sp. z o.o.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 marca 2026 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

Firma:	naptime.games sp. z o.o.
Forma Prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	naptime.games
Adres poczty elektronicznej:	contact@naptime.games
NIP:	1182225253
Regon:	389226665
KRS:	0000906884
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	100%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	100%

Jednostki zależne – c.d.

Another Moon sp. z o.o.

Dnia 15 czerwca 2021 r. Emitent zawiązał Another Moon sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy Another Moon sp. z o.o. na dzień zawiązania spółki wynosił 50.000 zł i dzielił się na 1.000 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Emitent objął 100% akcji w kapitale zakładowym Another Moon sp. z o.o. Spółka Another Moon sp. z o.o. została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 17 czerwca 2021 r.

Po podwyższeniu kapitału zakładowego Another Moon w 2021 i 2023 roku, kapitał zakładowy tej spółki wynosi 437.500 zł i dzieli się na 8.750 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy.

Another Moon prowadzi działalność work for hire w zakresie portowania gier na konsole i komputery PC.

Podstawowe dane o jednostce zależnej Another Moon sp. z o.o.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 marca 2026 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

Firma:	Another Moon sp. z o.o.
Forma Prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	anothermoon.games
Adres poczty elektronicznej:	contact@anothermoon.games
NIP:	1182225299
Regon:	389235598
KRS:	0000906945
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego rejestru Sądowego
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	80,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	80,00%

Jednostki zależne – c.d.

yabai.games sp. z o.o.

Dnia 8 kwietnia 2024 r. Spółka zawiązała yabai.games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy yabai.games sp. z o.o. wynosił 20.000 zł i dzielił się na 400 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Spółka objęła 100% akcji w kapitale zakładowym yabai.games sp. z o.o. Spółka yabai.games sp. z o.o. została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 10 kwietnia 2024 r.

Dnia 8 lipca 2024 r. podjęto uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki. Kapitał zakładowy yabai.games sp. z o.o. został podwyższony z kwoty 20.000 zł do kwoty 100.000 zł, tj. o kwotę 80.000 zł, poprzez utworzenie 1.600 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 złotych każdy. Wszystkie nowoutworzone udziały zostały objęte przez Spółkę, która pokryła je wkładem pieniężnym w wysokości 80.000 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 29 lipca 2024 r.

Spółka yabai.games zajmuje się wydawaniem gier skierowanych dla dorosłych graczy (przede wszystkim gier o ratingu Mature) na komputery PC/Mac i konsole oraz prowadzeniem działalności deweloperskiej w tym obszarze.

Podstawowe dane o jednostce zależnej yabai.games sp. z o.o.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 marca 2026 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

Firma:	yabai.games sp. z o.o.
Forma Prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	yabai.games
Adres poczty elektronicznej:	contact@yabai.games
NIP:	1182282245
Regon:	528332532
KRS:	0001099474
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego rejestru Sądowego
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	100,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	100,00%

2. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją

Na dzień 31 marca 2026 r. w skład Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. wchodzi Emitent jako Jednostka Dominująca oraz spółki Untold Tales S.A., naptime.games sp. z o.o., Another Moon sp. z o.o., yabai.games sp. z o.o. jako Jednostki Zależne. Dodatkowo, spółka Untold Tales S.A. jest Jednostką Dominującą niższego szczebla w stosunku do spółki Kautki Cave sp. z o.o., w której to posiada 71,5% udziału w kapitale zakładowym.

Podstawowe informacje o Jednostkach Zależnych, ich przedmiot działalności oraz udział Emitenta w kapitale zakładowym i ogólnej liczbie głosów został opisany w punkcie 1.2 a) niniejszego raportu.

Wszystkie Jednostki Zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

2.1. Przyczyny niesporządzania sprawozdań skonsolidowanych przez Podmiot Dominujący

Za okres objęty niniejszym raportem Emitent sporządza skonsolidowane sprawozdanie finansowe obejmujące wyniki QubicGames S.A. (Emitent) oraz Jednostek Zależnych: Untold Tales S.A., naptime.games sp. z o.o., Another Moon sp. z o.o. i yabai.games sp. z o.o. jak również spółki Kautki Cave sp. z o.o., będącej Jednostką Zależną od Untold Tales S.A.

2.2. Wybrane dane finansowe spółek zależnych Emitenta nieobjętych konsolidacją, zawierające podstawowe pozycje kwartalnego sprawozdania finansowego

Za okres objęty niniejszym raportem Emitent sporządza skonsolidowane sprawozdanie finansowe obejmujące dane wszystkich Jednostek Zależnych.

3. Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

3.1. Plan wydawniczy Emitenta

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez Emitenta od dnia opublikowania raportu do 31 grudnia 2026 r. są następujące:

Gra	Platforma	Region	Model sprzedaży	Planowany termin wydania
Real Cake Maker	Sony PlayStation 4	US, EUR	Try&Buy	15.05.2026
Bag Fight	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5	US, EUR	Free2Play	22.05.2026
	Xbox One PC (Microsoft Store)	Global		22.05.2026
	Nintendo Switch	JAP, HK, KOR		30.05.2026
Diamond Painting ASMR	Sony PlayStation 4	US, EUR	Free2Play	29.05.2026
	PC (Steam)			Q2/Q3 2026
Fortress Merge	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5	US, EUR	Free2Play	Q2/Q3 2026
	Xbox One PC (Microsoft Store)	Global		
Cup Heroes	Sony PlayStation 5	US, EUR	Free2Play	Q2/Q3 2026
Hole io	Nintendo Switch	US, EUR, JAP	Premium	Q3 2026
	Sony PlayStation 4	US, EUR	(Nowe DLC, rozszerzenie trybu endless)	
	Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global		
The Legends of Fireball	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5	US, EUR	Free2Play	Q3 2026
	Xbox One	Global		
Cup Heroes Bag Fight Fortress Merge	PC (Steam)	Global	Free2Play	Q3 2026
Idle Breaker	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5	US, EUR	Free2Play	Q3/Q4 2026
	Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global		
Block Jam 3D	Xbox One + Microsoft Store	Global	Free2Play	Q3/Q4 2026
	Sony PlayStation 4	US, EUR		

Real Cake Maker Shopping Mall Girl Buffet Boss Baking Time Stylist Girl My Horse Stories Mystical Mixing Dessert DIY Sculpt People Dentist Bing Foot clinic	PC (Steam)	Global	Premium	Q3/Q4 2026
Coloring Book by Numbers (własna produkcja)	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play / Try&Buy	Q3/Q4 2026
Gra geograficzna (własna produkcja)	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play / Try&Buy	Q3/Q4 2026
Hero Making Tycoon	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	US, EUR Global	Free2Play	Q4 2026

Powyższe daty premier są datami orientacyjnymi, które mogą zmienić się z powodu czynników wewnętrznych i zewnętrznych, w szczególności związanych z procesem portowania i certyfikacji poszczególnych projektów oraz finalnymi decyzjami związanymi z marketingiem danej gry.

(*) Gry w wersji Sony PS4 i Xbox One są dostępne do kupienia także dla użytkowników nowej generacji konsol – Sony PS5 i Microsoft Xbox Series X/S.

3.2. Plan wydawniczy jednostki zależnej Untold Tales S.A.

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez spółkę Untold Tales S.A. w 2026 roku są następujące:

Gra	Platformy (*)	Region	Planowany termin wydania	Planowana Cena Gry
The Cub Lokalizacja studia: Serbia Typ gry: przygodowa	Xbox One, Xbox S/X, MS Store	Global	Q2 2026	14,99 USD
Tilt Golf Lokalizacja studia: Polska Typ gry: zręcznościowa	Nintendo Switch, PC	Global	Q2 2026	TBA
The Hong Kong Massacre Lokalizacja studia: Szwecja Typ gry: akcja	PS5	Global	TBA	TBA
The Hong Kong Massacre Lokalizacja studia: Szwecja Typ gry: akcja	Zestaw DLC na PC, MS Store, PS4, PS5, Xbox One, Xbox S/X	Global	TBA	TBA
Everdream Village Lokalizacja studia: Polska Typ gry: Sim, 3D	PC – wersja 1.0	Global	TBA	TBA
With Last Breath Lokalizacja studia: Polska Typ gry: survival-craft shooter	PC	Global	TBA	TBA

Konkretne terytoria oraz planowane daty premier są datami orientacyjnymi przekazanymi przez Zarząd Untold Tales S.A., które mogą zmienić się z powodu czynników wewnętrznych i zewnętrznych, w szczególności związanych z procesem tworzenia, portowania i certyfikacji poszczególnych projektów oraz finalnymi decyzjami związanymi z marketingiem danej gry, jak i terminami premier istotnych tytułów firm trzecich.

(*) Wersja PC oznacza możliwość wydania gry na platformach Steam, Epic Games Store, GOG, Windows Store.

4. Kwartalne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2026 r.

4.1. Skonsolidowany bilans

Skonsolidowany bilans – Aktywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	31.03.2026	31.03.2025
Aktywa trwałe	**6 540 412,13**	**8 044 661,48**
Wartości niematerialne i prawne		
Koszty zakończonych prac rozwojowych	68 773,90	89 935,10
Autorskie prawa majątkowe	2 170 423,19	2 617 196,77
Inne wartości niematerialne i prawne	2 382 370,27	2 677 874,73
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	277 881,26	371 521,05
	4 899 448,62	**5 756 527,65**
Wartość firmy jednostek podporządkowanych		
Wartość firmy - jednostki zależne	261 353,02	139 255,35
	261 353,02	**139 255,35**
Rzeczowe aktywa trwałe		
Środki trwałe	386 230,69	575 718,84
budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wod	178,67	536,17
urządzenia techniczne i maszyny	111 470,94	198 691,91
środki transportu	274 581,08	375 863,86
inne środki trwałe	-	626,90
	386 230,69	**575 718,84**
Należności długoterminowe		
Od pozostałych jednostek	64 082,50	513 279,60
	64 082,50	**513 279,60**
Inwestycje długoterminowe		
Długoterminowe aktywa finansowe	335 000,00	510 000,00
w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	335 000,00	510 000,00
udziały lub akcje	335 000,00	510 000,00
	335 000,00	**510 000,00**
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe		
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	594 297,30	549 880,04
	594 297,30	**549 880,04**

Skonsolidowany bilans – Aktywa c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	31.03.2026	31.03.2025
Aktywa obrotowe	**8 833 834,71**	**8 206 837,85**
Zapasy		
Półprodukty i produkty w toku	12 625,95	311 313,48
Zaliczki na dostawy i usługi	9 052,88	39 999,02
	21 678,83	**351 312,50**
Należności krótkoterminowe		
Należności od pozostałych jednostek	3 859 763,32	4 260 990,97
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	2 312 330,14	2 851 247,16
do 12 miesięcy	2 312 330,14	2 851 247,16
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	1 081 427,38	1 103 656,31
inne	466 005,80	306 087,50
	3 859 763,32	**4 260 990,97**
Inwestycje krótkoterminowe		
Krótkoterminowe aktywa finansowe	4 044 295,25	2 367 014,82
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	4 044 295,25	2 367 014,82
środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych	4 044 295,25	2 367 014,82
	4 044 295,25	**2 367 014,82**
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	908 097,31	1 227 519,56
AKTYWA RAZEM	**15 374 246,84**	**16 251 499,33**

Skonsolidowany bilans – Pasywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

PASYWA	31.03.2026	31.03.2025
Kapitał własny		
Kapitał podstawowy	970 000,00	970 000,00
Kapitał zapasowy, w tym	6 562 625,55	8 201 235,92
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	*4 364 073,22*	*4 364 073,22*
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych	(1 189 309,90)	(2 416 641,99)
Zysk/(Strata) netto	160 968,01	174 264,32
	6 504 283,66	**6 928 858,25**
Kapitał mniejszości	1 760 779,20	1 486 284,98
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	**7 109 183,98**	**7 836 356,10**
Rezerwy na zobowiązania		
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	33 696,92	-
krótkoterminowa	33 696,92	-
Pozostałe rezerwy	53 904,00	-
krótkoterminowe	53 904,00	-
	87 600,92	**-**
Zobowiązania długoterminowe		
Wobec pozostałych jednostek	118 526,11	258 502,98
inne zobowiązania finansowe	118 526,11	258 502,98
	118 526,11	**258 502,98**
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	3 678 362,65	4 052 048,42
kredyty i pożyczki	575 650,82	806 773,38
inne zobowiązania finansowe	139 976,88	93 423,40
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	2 705 289,02	2 809 550,92
do 12 miesięcy	2 705 289,02	2 809 550,92
z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publiczno-prawnych	140 044,98	161 666,90
z tytułu wynagrodzeń	101 206,50	115 544,18
inne	16 194,45	65 089,64
	3 678 362,65	**4 052 048,42**
Rozliczenia międzyokresowe		
Inne rozliczenia międzyokresowe	3 224 694,30	3 525 804,70
długoterminowe	50 678,06	305 591,62
krótkoterminowe	3 174 016,24	3 220 213,08
	3 224 694,30	**3 525 804,70**
PASYWA RAZEM	**15 374 246,84**	**16 251 499,33**

4.2. Skonsolidowany rachunek zysków i strat

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2026 - 31.03.2026	01.01.2025 - 31.03.2025
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:		
od jednostek powiązanych nieobjętych metodą konsolidacji pełnej		
Przychody netto ze sprzedaży produktów	6 866 841,21	8 471 181,74
	6 866 841,21	**8 471 181,74**
Koszty działalności operacyjnej		
Amortyzacja	(917 991,14)	(1 009 704,75)
Zużycie materiałów i energii	(35 099,34)	(36 925,35)
Usługi obce	(5 015 334,66)	(6 292 457,72)
Podatki i opłaty	(2 843,42)	(34 145,99)
Wynagrodzenia	(341 170,81)	(462 928,66)
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	(27 856,19)	(30 671,21)
Pozostałe koszty rodzajowe	(390 384,00)	(290 850,82)
	(6 730 679,56)	**(8 157 684,50)**
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	**136 161,65**	**313 497,24**
Pozostałe przychody operacyjne		
Dotacje	5 630,89	5 630,89
Inne przychody operacyjne	36 416,46	55 309,85
	42 047,35	**60 940,74**
Pozostałe koszty operacyjne		
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	(1 883,97)
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	(58 096,68)	(33 009,00)
Inne koszty operacyjne	(16 834,06)	(13 441,00)
	(74 930,74)	**(48 333,97)**
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	**103 278,26**	**326 104,01**
Przychody finansowe		
Inne	74 242,07	-
	74 242,07	**-**
Koszty finansowe		
Odsetki	(7 203,60)	(27 601,89)
Inne	(10 051,80)	(128 108,37)
	(17 255,40)	**(155 710,26)**

Skonsolidowany rachunek zysków i strat – c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2026 - 31.03.2026	01.01.2025 - 31.03.2025
Zysk/(Strata) na sprzedaży całości lub części udziałów jednostek podporządkowanych	-	131 360,32
Zysk/(Strata) z działalności gospodarczej	160 264,93	301 754,07
Odpis wartości firmy		
Odpis wartości firmy - jednostki zależne	(17 106,52)	(8 033,96)
	(17 106,52)	(8 033,96)
Zysk/(Strata) brutto	143 158,41	293 720,11
Podatek dochodowy	(62 035,27)	(105 818,00)
Zyski/(Straty) mniejszości	(79 844,87)	13 637,79
Zysk/(Strata) netto	160 968,01	174 264,32

4.3. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2026 - 31.03.2026	01.01.2025 - 31.03.2025
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
Zysk netto	160 968,01	174 264,32
Korekty razem:		
Zyski/(Straty) mniejszości	(79 844,87)	13 637,79
Amortyzacja	917 991,14	1 009 704,75
Odpisy wartości firmy	17 106,52	8 033,96
(Zysk)/Strata z tytułu różnic kursowych	13 261,61	(17 644,94)
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	7 203,60	53 573,86
(Zysk)/Strata z działalności inwestycyjnej	-	73 971,22
Zmiana stanu zapasów	33 770,84	6 385,80
Zmiana stanu należności	1 869 563,77	1 953 992,97
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(3 102 270,99)	(3 539 984,09)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	1 431 432,29	1 557 527,44
	1 108 213,91	1 119 198,76
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 269 181,92	1 293 463,08
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
Wpływy	21 726,00	5 000,00
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	21 726,00	5 000,00
Wydatki	(269 864,87)	(485 726,51)
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(269 864,87)	(315 726,51)
Inne wydatki inwestycyjne	-	(170 000,00)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(248 138,87)	(480 726,51)

Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych – c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2026 - 31.03.2026	01.01.2025 - 31.03.2025
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
Wydatki	(26 532,01)	(115 216,87)
Spłaty kredytów i pożyczek	-	(50 000,00)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	(23 803,84)	(22 627,28)
Odsetki	(2 728,17)	(42 589,59)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(26 532,01)	(115 216,87)
Przepływy pieniężne netto razem	994 511,04	697 519,70
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	994 511,04	697 519,70
zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych		
Środki pieniężne na początek okresu	3 049 784,21	1 669 495,12
Środki pieniężne na koniec okresu	4 044 295,25	2 367 014,82
- o ograniczonej możliwości dysponowania	*95 200,13*	-

4.4. Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2026 - 31.03.2026	01.01.2025 - 31.03.2025
Kapitał własny na początek okresu	6 343 315,65	6 754 593,93
Kapitał podstawowy na początek okresu	970 000,00	970 000,00
Kapitał podstawowy na koniec okresu	970 000,00	970 000,00
Kapitał zapasowy na początek okresu	6 562 625,55	8 201 235,92
Kapitał zapasowy na koniec okresu	6 562 625,55	8 201 235,92
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(778 031,62)	(2 673 810,41)
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	1 702 095,30	1 702 095,30
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	1 702 095,30	1 702 095,30
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	(2 480 126,92)	(2 405 470,07)
zwiększenia (z tytułu):	(411 278,28)	(1 713 267,22)
- przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia	(411 278,28)	(1 713 267,22)
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	(2 891 405,20)	(4 118 737,29)
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(1 189 309,90)	(2 416 641,99)
Wynik netto	160 968,01	174 264,32
Zysk/(Strata) netto	160 968,01	174 264,32
Kapitał własny na koniec okresu	6 504 283,66	6 928 858,25
Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	6 504 283,66	6 928 858,25

5. Kwartalne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2026 r.

5.1. Jednostkowy bilans

Jednostkowy bilans - Aktywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	31.03.2026	31.03.2025
Aktywa trwałe	**4 921 679,31**	**5 539 747,79**
Wartości niematerialne i prawne		
Autorskie prawa majątkowe	1 391 242,99	1 144 115,29
Inne wartości niematerialne i prawne	258 913,00	146 875,17
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	196 212,50	-
	1 846 368,49	**1 290 990,46**
Rzeczowe aktywa trwałe		
Środki trwałe	273 476,78	366 296,13
budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	178,67	536,17
urządzenia techniczne i maszyny	61 179,37	82 962,70
środki transportu	212 118,74	282 170,36
inne środki trwałe	-	626,90
	273 476,78	**366 296,13**
Należności długoterminowe		
Od pozostałych jednostek	60 922,50	510 119,60
	60 922,50	**510 119,60**
Inwestycje długoterminowe		
Długoterminowe aktywa finansowe	2 439 750,00	3 186 750,00
w jednostkach powiązanych	2 104 750,00	2 676 750,00
udziały lub akcje	2 104 750,00	2 676 750,00
w pozostałych jednostkach	335 000,00	510 000,00
udziały lub akcje	335 000,00	510 000,00
	2 439 750,00	**3 186 750,00**
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe		
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	301 161,54	185 591,60
	301 161,54	**185 591,60**

Jednostkowy bilans – Aktywa c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	31.03.2026	31.03.2025
Aktywa obrotowe	4 018 697,43	3 782 721,28
Zapasy		
Półprodukty i produkty w toku	12 625,95	176 211,53
Zaliczki na dostawy i usługi	-	2 518,04
	12 625,95	**178 729,57**
Należności krótkoterminowe		
Należności od jednostek powiązanych	28 592,79	6 441,82
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	28 592,79	6 441,82
do 12 miesięcy	28 592,79	6 441,82
Należności od pozostałych jednostek	1 942 298,48	1 818 658,46
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	1 129 562,79	1 220 063,90
do 12 miesięcy	1 129 562,79	1 220 063,90
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	357 735,69	368 594,56
inne	455 000,00	230 000,00
	1 970 891,27	**1 825 100,28**
Inwestycje krótkoterminowe		
Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 467 022,07	1 214 384,59
w jednostkach powiązanych	331 305,87	575 680,86
udzielone pozyczki	106 305,87	100 680,86
inne krótkoterminowe aktywa finansowe	225 000,00	475 000,00
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 135 716,20	638 703,73
środki pieniężne w kasie i na rachunkach	1 135 716,20	638 703,73
	1 467 022,07	**1 214 384,59**
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	568 158,14	564 506,84
AKTYWA RAZEM	**8 940 376,74**	**9 322 469,07**

Jednostkowy bilans – Pasywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

PASYWA	31.03.2026	31.03.2025
Kapitał własny		
Kapitał podstawowy	970 000,00	970 000,00
Kapitał zapasowy, w tym	6 562 625,55	8 201 235,92
nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	*4 364 073,22*	*4 364 073,22*
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych	(2 385 174,45)	(3 939 433,68)
Zysk/(Strata) netto	326 814,84	391 079,91
	5 474 265,94	**5 622 882,15**
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	**3 466 110,80**	**3 699 586,92**
Rezerwy na zobowiązania		
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	33 696,92	-
krótkoterminowa	33 696,92	-
	33 696,92	**-**
Zobowiązania długoterminowe		
Wobec pozostałych jednostek	49 910,66	168 573,76
inne zobowiązania finansowe	49 910,66	168 573,76
	49 910,66	**168 573,76**
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	601 580,75	310 698,72
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	86 375,27	310 698,72
do 12 miesięcy	86 375,27	310 698,72
inne	515 205,48	-
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 519 856,10	1 449 748,31
kredyty i pożyczki	-	206 969,86
inne zobowiązania finansowe	118 663,10	74 499,89
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	1 248 208,01	962 613,28
do 12 miesięcy	1 248 208,01	962 613,28
z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publiczno-prawnych	76 847,55	115 057,81
z tytułu wynagrodzeń	59 943,00	69 202,93
inne	16 194,44	21 404,54
	2 121 436,85	**1 760 447,03**
Rozliczenia międzyokresowe		
Inne rozliczenia międzyokresowe	1 261 066,37	1 770 566,13
długoterminowe	-	160 000,00
krótkoterminowe	1 261 066,37	1 610 566,13
	1 261 066,37	**1 770 566,13**
PASYWA RAZEM	**8 940 376,74**	**9 322 469,07**

5.2. Jednostkowy rachunek zysków i strat

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2026 - 31.03.2026	01.01.2025 - 31.03.2025
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:		
od jednostek powiązanych	*11 900,37*	*542,72*
Przychody netto ze sprzedaży produktów	3 481 284,73	4 113 494,81
Zmiana stanu produktów	(208,13)	(542,72)
	3 481 076,60	**4 112 952,09**
Koszty działalności operacyjnej		
Amortyzacja	(292 928,05)	(248 952,46)
Zużycie materiałów i energii	(32 175,77)	(32 332,43)
Usługi obce	(2 495 333,59)	(3 209 917,47)
Podatki i opłaty	(709,73)	(29 220,37)
Wynagrodzenia	(199 392,18)	(236 982,81)
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	(21 694,12)	(24 138,64)
Pozostałe koszty rodzajowe	(21 686,50)	(40 473,72)
	(3 063 919,94)	**(3 822 017,90)**
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	**417 156,66**	**290 934,19**
Pozostałe przychody operacyjne		
Inne przychody operacyjne	41 195,00	31 250,58
	41 195,00	**31 250,58**
Pozostałe koszty operacyjne		
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	(34 315,20)	-
Inne koszty operacyjne	(41 141,97)	(24 941,97)
	(75 457,17)	**(24 941,97)**
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	**382 894,49**	**297 242,80**
Przychody finansowe		
Odsetki, w tym	1 386,99	2 681,56
od jednostek powiązanych	*1 386,99*	*2 681,56*
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym	-	212 000,00
w jednostkach powiązanych	-	*212 000,00*
Inne	32 265,35	-
	33 652,34	**214 681,56**
Koszty finansowe		
Odsetki	(10 006,71)	(8 052,95)
dla jednostek powiązanych	*(9 246,58)*	-
Inne	(3 065,01)	(21 056,50)
	(13 071,72)	**(29 109,45)**
Zysk/(Strata) brutto	**403 475,11**	**482 814,91**
Podatek dochodowy	(76 660,27)	(91 735,00)
Zysk/(Strata) netto	**326 814,84**	**391 079,91**

5.3. Jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2026 - 31.03.2026	01.01.2025 - 31.03.2025
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
Zysk/(Strata) netto	326 814,84	391 079,91
Korekty razem		
Amortyzacja	292 928,05	248 952,46
(Zysk)/Strata z tytułu różnic kursowych	(658,39)	6 045,05
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	8 619,72	5 371,39
Strata/(Zysk) z działalności inwestycyjnej	-	(212 000,00)
Zmiana stanu rezerw	-	(20 000,00)
Zmiana stanu zapasów	25 894,60	(121 403,62)
Zmiana stanu należności	317 923,46	1 181 527,30
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(411 487,01)	(1 983 068,90)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	695 792,95	925 934,79
	929 013,38	31 358,47
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 255 828,22	422 438,38
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
Wpływy	21 726,00	234 894,42
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	21 726,00	5 000,00
Z aktywów finansowych, w tym	-	229 894,42
w jednostkach powiązanych	-	*229 894,42*
Wydatki	(207 602,12)	(344 554,57)
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(207 602,12)	(174 554,57)
Na aktywa finansowe, w tym	-	(170 000,00)
w jednostkach powiązanych	-	*(170 000,00)*
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(185 876,12)	(109 660,15)
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
Wydatki	(19 620,03)	(70 545,52)
Spłaty kredytów i pożyczek	-	(50 000,00)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	(18 859,90)	(18 237,78)
Odsetki	(760,13)	(2 307,74)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(19 620,03)	(70 545,52)
Przepływy pieniężne netto razem	1 050 332,07	242 232,71
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	1 050 332,07	242 232,71
Środki pieniężne na początek okresu	85 384,13	396 471,02
Środki pieniężne na koniec okresu	1 135 716,20	638 703,73

5.4. Zestawienie zmian w jednostkowym kapitale własnym

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2026 - 31.03.2026	01.01.2025 - 31.03.2025
Kapitał własny na początek okresu	5 147 451,10	5 231 802,24
Kapitał podstawowy na początek okresu	970 000,00	970 000,00
Kapitał podstawowy na koniec okresu	970 000,00	970 000,00
Kapitał zapasowy na początek okresu	6 562 625,55	8 201 235,92
Kapitał zapasowy na koniec okresu	6 562 625,55	8 201 235,92
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(2 300 823,31)	(2 300 823,31)
zwiększenia z tytułu:	(84 351,14)	(1 638 610,37)
przeniesienia straty z lat ubiegłych	(84 351,14)	(1 638 610,37)
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(2 385 174,45)	(3 939 433,68)
Wynik netto	326 814,84	391 079,91
zysk netto	326 814,84	391 079,91
Kapitał własny na koniec okresu	5 474 265,94	5 622 882,15
Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	5 474 265,94	5 622 882,15

6. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

6.1. Podstawa sporządzenia jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego

Jednostkowe i skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z zasadami rachunkowości obowiązującymi na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, określonymi w ustawie o rachunkowości z dnia 29 września 1994 r. (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 120 ze zm.) i wydanymi na jej podstawie przepisami wykonawczymi.

Przyjęte przez Emitenta zasady rachunkowości przy sporządzaniu jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego, stosowane były w sposób ciągły i są zgodne z zasadami rachunkowości stosowanymi w poprzednim roku obrotowym.

6.2. Stosowane zasady rachunkowości

Przychody i koszty

Przychody i koszty są rozpoznawane według zasady memoriałowej, tj. w okresach, których dotyczą, niezależnie od daty otrzymania lub dokonania płatności.

Grupa Kapitałowa prowadzi ewidencję kosztów w układzie rodzajowym oraz sporządza rachunek zysków i strat w wariancie porównawczym.

Przychody ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów ujmuje się w rachunku zysków i strat, gdy Grupa Kapitałowa przekazała nabywcy znaczące korzyści wynikające z praw własności do tych aktywów oraz przestała być trwale zaangażowana w zarządzanie przekazanymi aktywami, ani też nie sprawuje nad nimi efektywnej kontroli.

Kontrakty na usługi o okresie realizacji do 6 miesięcy

Przychody z wykonania usług o okresie realizacji do 6 miesięcy ujmowane są w momencie zakończenia wykonywania usługi.

Kontrakty na usługi o okresie realizacji dłuższym niż 6 miesięcy

Przychody i koszty z wykonania usług o okresie realizacji dłuższym niż 6 miesięcy ustala się na dzień bilansowy proporcjonalnie do ich stopnia zaawansowania. Stan zaawansowania realizacji umowy ustala się metodą udziału kosztów poniesionych od dnia zawarcia umowy do dnia ustalenia przychodu w całkowitych kosztach wykonania usług.

Przychody odsetkowe

Przychody odsetkowe są ujmowane w momencie ich naliczenia.

Przychody z tytułu dywidend

Przychody z tytułu dywidend zalicza się do przychodów finansowych na dzień powzięcia przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy spółki, w którą Grupa Kapitałowa zainwestowała, uchwały o podziale zysku, chyba że w uchwale określono inny dzień prawa do dywidendy.

Wartości niematerialne i prawne

Wartości niematerialne i prawne wycenia się w księgach według cen ich nabycia, pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne, a także o odpisy z tytułu trwałej utraty ich wartości.

Autorskie prawa majątkowe związane z produkowanymi i wydawanymi grami wykazane zostały w bilansie w wartości netto.

Koszty prac dotyczących dystrybuowanych gier komputerowych poniesionych przed ich premierą uznawane są za zaliczki na wartości niematerialne i prawne. Po dniu premiery ujmowane są w wartościach niematerialnych i prawnych jako prawo do dystrybucji gier.

Koszty zakończonych prac rozwojowych prowadzonych przez jednostki Grupy Kapitałowej na własne potrzeby, poniesione przed podjęciem produkcji lub zastosowaniem technologii, zalicza się do wartości niematerialnych i prawnych, jeżeli:

1) produkt lub technologia wytwarzania są ściśle ustalone, a dotyczące ich koszty prac rozwojowych wiarygodnie określone;

2) techniczna przydatność produktu lub technologii została stwierdzona i odpowiednio udokumentowana i na tej podstawie jednostka Grupy Kapitałowej podjęła decyzję o wytwarzaniu tych produktów lub stosowaniu technologii;

3) koszty prac rozwojowych zostaną pokryte, według przewidywań, przychodami ze sprzedaży tych produktów lub zastosowania technologii.

Nakłady poniesione na prace badawcze ujmowane są w kosztach w momencie ich poniesienia.

Wartości niematerialne i prawne, za wyjątkiem autorskich praw majątkowych do wytworzonych gier oraz praw do dystrybucji gier, umarza się metodą liniową przy zastosowaniu następujących stawek amortyzacyjnych:

Koszty zakończonych prac rozwojowych	20%
Inne	20%-50%

Dla autorskich praw majątkowych oraz praw do dystrybucji gier Grupa Kapitałowa stosuje metodę amortyzacji naturalnej, która jest uzależniona od planowanego rozkładu realizacji

przychodów wynikających z użytkowania danego składnika aktywów w przyszłości. Stosowany model został opracowany na podstawie danych historycznych. Weryfikacja modelu została przeprowadzona na podstawie przychodów ze sprzedaży szerokiej gamy produktów wprowadzonych na rynek.

Poprawność stosowanych okresów i stawek amortyzacji wartości niematerialnych i prawnych jest przez Grupę Kapitałową okresowo weryfikowana, powodując odpowiednią korektę dokonywanych w następnych latach odpisów amortyzacyjnych.

Rzeczowe aktywa trwałe

Środki trwałe wycenia się w księgach w cenie nabycia lub koszcie wytworzenia (wartość początkowa), pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne, a także o odpisy z tytułu trwałej utraty ich wartości.

Cena nabycia i koszt wytworzenia środków trwałych oraz środków trwałych w budowie obejmuje ogół ich kosztów poniesionych przez jednostkę za okres budowy, montażu, przystosowania i ulepszenia do dnia przyjęcia do używania, w tym również koszt obsługi zobowiązań zaciągniętych w celu ich finansowania i związane z nimi różnice kursowe, pomniejszony o przychody z tego tytułu.

Wartość początkową środka trwałego powiększają koszty jego ulepszenia, polegającego na przebudowie, rozbudowie, modernizacji lub rekonstrukcji, powodującego, że wartość użytkowa tego środka po zakończeniu ulepszenia przewyższa posiadaną przy przyjęciu do używania wartość użytkową.

Środki trwałe amortyzowane są metodą liniową. Rozpoczęcie amortyzacji następuje w następnym miesiącu po przyjęciu środka trwałego do używania. Środki trwałe o wartości początkowej poniżej 3.500 zł, z wyjątkiem sprzęty IT, odpisywane są jednorazowo w koszty operacyjne Grupy Kapitałowej.

Przykładowe stawki amortyzacyjne są następujące:

Ulepszenia w obcych środkach trwałych	10% - 33,33%
Urządzenia techniczne i maszyny	10% - 30%
Środki transportu	20%
Inne środki trwałe	10% - 33,33%

Poprawność stosowanych okresów i stawek amortyzacji środków trwałych jest przez Grupę Kapitałową okresowo weryfikowana, powodując odpowiednią korektę dokonywanych w następnych latach odpisów amortyzacyjnych.

Inwestycje

Inwestycje obejmują aktywa posiadane w celu osiągnięcia korzyści ekonomicznych wynikających z przyrostu wartości tych aktywów, uzyskania z nich przychodów w formie odsetek, dywidend (udziałów w zyskach) lub innych pożytków, w tym również z transakcji handlowej, a w szczególności aktywa finansowe oraz te nieruchomości i wartości niematerialne i prawne, które nie są użytkowane przez jednostkę, lecz są posiadane w celu osiągnięcia tych korzyści.

Trwała utrata wartości aktywów

Na każdy dzień bilansowy ocenia się czy istnieją obiektywne dowody wskazujące na trwałą utratę wartości składnika bądź grupy aktywów. Jeśli takie dowody istnieją, ustala się szacowaną, możliwą do odzyskania wartość składnika aktywów i dokonuje się odpisu aktualizującego z tytułu utraty wartości, w kwocie równej różnicy między wartością możliwą do odzyskania i wartością bilansową. Strata wynikająca z utraty wartości jest ujmowana w rachunku zysków i strat. W przypadku, gdy skutki uprzednio dokonanego przeszacowania aktywów ujęto jako kapitał z aktualizacji wyceny, to strata pomniejsza wysokość tego kapitału, a pozostała część straty jest odnoszona na rachunek zysków i strat.

Leasing finansowy

Grupa Kapitałowa klasyfikuje umowy na używanie obcych środków trwałych lub wartości niematerialnych i prawnych zgodnie z art. 3 ust. 4 Ustawy o rachunkowości.
Wszystkie obce środki trwałe użytkowane przez jednostkę na podstawie umowy, która ma charakter tzw. leasingu finansowego, są wprowadzane do ewidencji środków trwałych i amortyzowane zgodnie z zasadami przyjętymi dla własnych środków trwałych. Do podziału opłaty podstawowej na część odsetkową i kapitałową stosuje się metodę wewnętrznej stopy zwrotu IRR.

Zapasy

Zapasy wyceniane są według cen ich nabycia lub kosztów wytworzenia nie wyższych od ich cen sprzedaży netto na dzień bilansowy.

Wartość zapasów ustala się w oparciu o:

Wyroby gotowe oraz produkty w toku produkcji - koszty wytworzenia, które obejmują koszty pozostające w bezpośrednim związku z danym produktem oraz uzasadnioną część kosztów pośrednio związanych z wytworzeniem tego produktu.

Zapasy ujmowane są w bilansie w wartości netto, tj. pomniejszone o wartość odpisów aktualizujących. Odpisy aktualizujące ujmuje się w pozostałych kosztach operacyjnych.

Należności, roszczenia i zobowiązania, inne niż zaklasyfikowane jako aktywa i zobowiązania finansowe

Należności wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem zasady ostrożnej wyceny. Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego, zaliczanego odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub do kosztów finansowych - zależnie od rodzaju należności, której dotyczy odpis aktualizujący.

Zobowiązania wycenia się w księgach rachunkowych w kwocie wymagającej zapłaty.

Należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych wykazuje się na dzień ich powstania według średniego kursu Narodowego Banku Polskiego ogłoszonego dla danej waluty z dnia poprzedzającego ten dzień.

Na dzień bilansowy należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych wycenia się po obowiązującym na ten dzień średnim kursie ogłoszonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski.

Rozliczenia międzyokresowe

Grupa Kapitałowa dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów, jeżeli dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych. W szczególności, czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów obejmują koszty minimów gwarancyjnych, które zostały wypłacone z góry deweloperom gier. Koszty te rozpoznawane są w rachunku zysków i strat począwszy od momentu, gdy Grupa Kapitałowa osiąga przychody ze sprzedaży gier jako wydawca i wypłaca deweloperom należności licencyjne od przychodów ze sprzedaży.

Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.

Rezerwy na zobowiązania

Rezerwy stanowią zobowiązania, których termin wymagalności lub kwota nie są pewne.

Wyceny rezerw dokonuje się nie rzadziej niż na dzień bilansowy w uzasadnionej, wiarygodnie oszacowanej wartości.

Przy tworzeniu rezerw bierze się pod uwagę zmiany wartości pieniądza w czasie, przy zachowaniu zasady istotności. Do dyskontowania stosuje się stopę dyskontową ustaloną na podstawie występujących na dzień wyceny (dzień tworzenia lub weryfikacji rezerwy) rynkowych stóp zwrotu z obligacji skarbowych. Wzrost wartości bilansowej z tytułu dyskontowania jest ujmowany jako koszt finansowy.

Podatek dochodowy

Podatek dochodowy wykazany w rachunku zysków i strat obejmuje część bieżącą i odroczoną.

Bieżące zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego jest naliczane zgodnie z przepisami podatkowymi. Wykazywana w rachunku zysków i strat część odroczona stanowi różnicę pomiędzy stanem rezerw i aktywów z tytułu podatku odroczonego na koniec i na początek okresu sprawozdawczego.

Rezerwę i aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego, dotyczące operacji rozliczanych z kapitałem własnym, odnosi się na kapitał własny.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się w wysokości kwoty przewidzianej w przyszłości do odliczenia od podatku dochodowego, w związku z ujemnymi różnicami przejściowymi oraz straty podatkowej możliwej do odliczenia, ustalonej przy uwzględnieniu zasady ostrożności.

Rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego tworzy się w wysokości kwoty podatku dochodowego, wymagającej w przyszłości zapłaty, w związku z występowaniem dodatnich różnic przejściowych, to jest różnic, które spowodują zwiększenie podstawy obliczenia podatku dochodowego w przyszłości.

Wysokość rezerwy i aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się przy uwzględnieniu stawek podatku dochodowego obowiązujących w roku powstania obowiązku podatkowego, przy uwzględnieniu przepisów podatkowych obowiązujących na dzień bilansowy.

Rezerwa i aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego są kompensowane dla potrzeb prezentacji w sprawozdaniu finansowym.

Różnice kursowe

Różnice kursowe wynikające z wyceny na dzień bilansowy aktywów i pasywów wyrażonych w walutach obcych z wyjątkiem inwestycji długoterminowych oraz powstałe w związku z zapłatą należności i zobowiązań w walutach obcych, jak również przy sprzedaży walut, zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych.

Instrumenty finansowe

Klasyfikacja instrumentów finansowych

Instrumenty finansowe ujmowane są oraz wyceniane zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 12 grudnia 2001 r. w sprawie szczegółowych zasad uznawania, metod wyceny, zakresu ujawniania i sposobu prezentacji instrumentów finansowych. Zasady wyceny i ujawniania aktywów finansowych opisane w poniższej nocie nie dotyczą wyłączonych z Rozporządzenia w szczególności: udziałów i akcji w jednostkach podporządkowanych, praw i zobowiązań wynikających z umów leasingowych i ubezpieczeniowych, należności i zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz instrumentów finansowych wyemitowanych przez Grupę Kapitałową stanowiących jej instrumenty kapitałowe.

Aktywa finansowe dzieli się na:
• aktywa finansowe przeznaczone do obrotu,
• pożyczki udzielone i należności własne,
• aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności,
• aktywa finansowe dostępne do sprzedaży.

Zobowiązania finansowe dzieli się na:
• zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu,
• pozostałe zobowiązania finansowe.

Zasady ujmowania i wyceny instrumentów finansowych

Aktywa finansowe wprowadza się do ksiąg rachunkowych na dzień zawarcia kontraktu w cenie nabycia, to jest w wartości godziwej poniesionych wydatków lub przekazanych w zamian innych składników majątkowych, zaś zobowiązania finansowe w wartości godziwej uzyskanej kwoty lub wartości otrzymanych innych składników majątkowych. Przy ustalaniu wartości godziwej na ten dzień uwzględnia się poniesione przez Grupę Kapitałową koszty transakcji.

Transakcje kupna i sprzedaży instrumentów finansowych dokonane w obrocie regulowanym wprowadza się do ksiąg rachunkowych w dniu ich rozliczenia.

Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu

Do aktywów finansowych przeznaczonych do obrotu zalicza się aktywa nabyte w celu osiągnięcia korzyści ekonomicznych wynikających z krótkoterminowych zmian cen oraz wahań innych czynników rynkowych albo krótkiego czasu trwania nabytego instrumentu, a także inne aktywa finansowe, bez względu na zamiary, jakimi kierowano się przy zawieraniu kontraktu, jeżeli stanowią one składnik portfela podobnych aktywów finansowych, co do którego jest duże prawdopodobieństwo realizacji w krótkim terminie zakładanych korzyści ekonomicznych.

Do aktywów finansowych przeznaczonych do obrotu zalicza się pochodne instrumenty finansowe, z wyjątkiem przypadku, gdy Grupa Kapitałowa uznaje zawarte kontrakty za instrumenty zabezpieczające.

Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu wycenia się w wartości godziwej, natomiast skutki okresowej wyceny zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego, w którym nastąpiło przeszacowanie.

Aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności

Do aktywów finansowych utrzymywanych do terminu wymagalności zalicza się niezakwalifikowane do pożyczek udzielonych i należności własnych aktywa finansowe, dla których zawarte kontrakty ustalają termin wymagalności spłaty wartości nominalnej oraz określają prawo do otrzymania w ustalonych terminach korzyści ekonomicznych, na przykład oprocentowania, w stałej lub możliwej do ustalenia kwocie, pod warunkiem że Grupa Kapitałowa zamierza i może utrzymać te aktywa do czasu, gdy staną się one wymagalne.

Aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności wycenia się według zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej.

Pożyczki udzielone i należności własne

Do pożyczek udzielonych i należności własnych zalicza się, niezależnie od terminu ich wymagalności (zapłaty), aktywa finansowe powstałe na skutek wydania bezpośrednio trzeciej stronie kontraktu środków pieniężnych. Do pożyczek udzielonych i należności własnych zalicza się także obligacje i inne dłużne instrumenty finansowe nabyte w zamian za wydane bezpośrednio trzeciej stronie kontraktu środki pieniężne, jeżeli z zawartego kontraktu jednoznacznie wynika, że zbywający nie utracił kontroli nad wydanymi instrumentami finansowymi (transakcje odkupu).

Do pożyczek udzielonych i należności własnych nie zalicza się nabytych pożyczek ani należności, a także wpłat dokonanych przez Grupę Kapitałową celem nabycia instrumentów kapitałowych nowych emisji, również wtedy, gdy nabycie następuje w pierwszej ofercie publicznej lub w obrocie pierwotnym, a w przypadku praw do akcji - także w obrocie wtórnym.

Aktywa finansowe dostępne do sprzedaży

Aktywa finansowe nie zakwalifikowane do pozostałych kategorii zaliczane są do aktywów finansowych dostępnych do sprzedaży.

Aktywa finansowe dostępne do sprzedaży wycenia się w wartości godziwej zaś skutki przeszacowania zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego.

Zobowiązania finansowe

Zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu, w tym instrumenty pochodne, które nie zostały wyznaczone jako instrumenty zabezpieczające, wykazywane są w wartości godziwej, zaś zyski i straty wynikające z ich wyceny ujmowane są bezpośrednio w rachunku zysków i strat.

Do zobowiązań finansowych przeznaczonych do obrotu zalicza się również zobowiązanie do dostarczenia pożyczonych papierów wartościowych oraz innych instrumentów finansowych, w przypadku zawarcia przez Grupę Kapitałową umowy sprzedaży krótkiej.

Opis metod i istotnych założeń przyjętych do ustalenia wartości godziwej aktywów i zobowiązań finansowych wycenianych w takiej wartości

Za wartość godziwą przyjmuje się kwotę, za jaką dany składnik aktywów mógłby zostać wymieniony, a zobowiązanie uregulowane na warunkach transakcji rynkowej, pomiędzy zainteresowanymi i dobrze poinformowanymi stronami.

Wartość godziwa ustalana jest w drodze:

- wyceny instrumentu finansowego po cenie rynkowej z aktywnego rynku identycznych instrumentów finansowych (poziom 1 hierarchii wartości godziwej), w przypadku gdy dla instrumentu finansowego istnieje aktywny obrót regulowany,

- oszacowania ceny instrumentu finansowego przy zastosowaniu modelu wyceny, w którym znaczące dane wejściowe są obserwowalne w sposób bezpośredni lub pośredni (poziom 2 hierarchii wartości godziwej), w pozostałych przypadkach.

Rachunkowość zabezpieczeń

Grupa Kapitałowa nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń.

Wartość firmy

Wartość firmy jednostek podporządkowanych

Wartość firmy stanowi nadwyżkę ceny nabycia nad wartością godziwą możliwych do zidentyfikowania aktywów netto jednostki zależnej lub stowarzyszonej na dzień objęcia kontroli lub rozpoczęcia wywierania znaczącego wpływu.

Wartość firmy amortyzowana jest przez okres 5 lat.

Ujemna wartość firmy

Ujemna wartość firmy stanowi nadwyżkę wartości godziwej możliwych do zidentyfikowania aktywów netto jednostki zależnej lub stowarzyszonej nad ceną nabycia na dzień objęcia kontroli lub rozpoczęcia wywierania znaczącego wpływu.

Ujemna wartość firmy do wysokości nieprzekraczającej wartości godziwej nabytych aktywów trwałych, z wyłączeniem długoterminowych aktywów finansowych notowanych na regulowanych rynkach, odpisuje się w skonsolidowany rachunek zysków i strat przez okres będący średnią ważoną okresu ekonomicznej użyteczności nabytych i podlegających amortyzacji aktywów. Nadwyżka ujemnej wartości firmy nad wartość godziwą aktywów trwałych, z wyłączeniem długoterminowych aktywów finansowych notowanych na rynkach regulowanych, zaliczana jest do przychodów na dzień połączenia.

Metoda konsolidacji/wyceny jednostek podporządkowanych

Jednostki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną w okresie od objęcia nad nimi kontroli przez jednostkę dominującą do czasu ustania tej kontroli. Aktywa i zobowiązania spółki zależnej na dzień włączenia jej do skonsolidowanego sprawozdania finansowego ujmowane są według wartości godziwej.

Różnica między wartością godziwą tych aktywów i zobowiązań oraz ceną nabycia powoduje powstanie wartości firmy lub ujemnej wartości firmy, które są wykazywane w odrębnej pozycji w skonsolidowanym bilansie.

Udziały w jednostkach stowarzyszonych wykazuje się metodą praw własności. Proporcjonalny udział jednostki dominującej w wyniku finansowym jednostek stowarzyszonych koryguje się o odpis wartości firmy lub ujemnej wartości firmy i ujmuje jako oddzielną pozycję w skonsolidowanym rachunku zysków i strat.

7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta, ich sytuację finansową i wyniki osiągnięte w pierwszym kwartale 2026 r.

7.1. Działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta w pierwszym kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent oraz jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta posiadają w sprzedaży ponad 200 gier na konsole Nintendo Switch, Sony PlayStation 4, Sony PlayStation 5, Microsoft Xbox One Microsoft Xbox Series S/X oraz komputery PC.

W okresie od 1 stycznia 2026 r. do 15 maja 2026 r. r. Emitent i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta wprowadziły do sprzedaży następujące tytuły:

Gra	Platforma	Region	Rodzaj produktu	Termin wydania	Wydawca Gry
Baking Time	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +2 DLC	16.01.2026	QubicGames
Hole io Johnny Trigger Coloring Book Color Water Sort Dig Deep Dessert DIY Giant Rush Crowd City	Nintendo Switch	Southeast Asia	Pełne gry z DLC	29.01.2026	QubicGames
Car Cops	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +1 DLC	06.02.2026	QubicGames
Build A Queen	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra +2 DLC	07.02.2026	QubicGames
Puzzle Book	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +6 DLC	07.02.2026	QubicGames
Real Cake Maker	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +2 DLC	13.02.2026	QubicGames
Woodturning 3D	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +1 DLC	14.02.2026	QubicGames
Shopping Mall Girl	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +2 DLC	21.02.2026	QubicGames
Hole io	Nintendo Switch	US, EUR	Nowy DLC	27.02.2026	QubicGames
Real Boxing 2 Remastered	Nintendo Switch	US, EUR	3 Nowe DLC	27.02.2026	QubicGames
Splash of Color	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra +10 DLC	28.02.2026	yabai.games

Chickenauts (Early Access)	Steam (PC)	Global	Pełna gra	03.03.2026	Untold Tales
Rail Rescue	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra +2 DLC	07.03.2026	QubicGames
Cup Heroes	Nintendo Switch	JAP + Asia	Pełna gra	07.03.2026	QubicGames
Real Boxing 2 Remastered Aquarium Land Pocket Mini Golf Pocket Mini Golf 2 Eyes: The Horror Game Puzzle Book Robonauts Paper io 2 Sausage Wars Run Sausage Run! Mob Control Sweet Survivors Golf Guys Thief Puzzle Skyline Bowling	Nintendo Switch	Southeast Asia	Pełna gra + 9 DLC	26.03.2026	QubicGames
Operation Polygon Storm Avatar Edition	Sony PlayStation 4	Global	Edycja specjalna	27.03.2026	Untold Tales
Bun Buns	Microsoft Xbox Nintendo Switch	Global US, EUR	Pełna gra + 2 DLC	27.03.2026 28.03.2026	QubicGames
Rail Rescue: Puzzle Lines	Nintendo Switch	JAP + Asia Southeast Asia	Pełna gra + 2 DLC	28.03.2026 02.04.2026	QubicGames
Mini Trains	Sony PlayStation Microsoft Xbox	US, EUR Global	Pełna gra	03.04.2026	QubicGames
Ecchi Secrets	Sony PlayStation	US, EUR	Pełna gra + 8 DLC	11.04.2026	yabai.games
Parking Jam	Sony PlayStation	US, EUR	Pełna gra + 2 DLC	24.04.2026	QubicGames
Bee Simulator: The Hive Update Pack	Sony PlayStation 4 Sony PlayStation 5	Global	Edycja specjalna	24.04.2026	Untold Tales
Pixie Plates	Microsoft Xbox Nintendo Switch	Global US, EUR	Pełna gra + 3 DLC	25.04.2026 02.05.2026	QubicGames
Woodturning 3D	Sony PlayStation	US, EUR	Pełna gra + 1 DLC	01.05.2026	QubicGames
Barbarous: Survivor's Quest	Microsoft Xbox Nintendo Switch	Global US, EUR	Pełna gra + 3 DLC	02.05.2026 09.05.2026	QubicGames

Bee Simulator: The Hive	Epic Games Store (PC)	Global	Pełna gra	08.05.2026	Untold Tales
Dentist Bling	Sony PlayStation Microsoft Xbox	US, EUR Global	Pełna gra + 2 DLC	08.05.2026 09.05.2026	QubicGames
Ecchi Crush	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra + 4 DLC	09.05.2026	yabai.games
Real Cake Maker	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra + 4 DLC	15.05.2026	QubicGames

Niezależnie od powyższych wydań, Emitent i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta wprowadziły do sprzedaży w okresie od 1 stycznia do 15 maja 2026 roku liczne bundle i edycje specjalne na różnych platformach sprzedażowych.

Kluczowe projekty realizowane przez Emitenta i jednostki wchodzące w skład grupy kapitałowej Emitenta w pierwszym kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu

Kluczowe projekty realizowane przez QubicGames S.A.

Od 1 stycznia 2026 roku do dnia publikacji niniejszego raportu Emitent prowadził bieżącą działalność operacyjną, jednocześnie opracowując nowe założenia kierunkowe dla dalszego rozwoju Spółki. Efektem tych prac było przyjęcie przez Zarząd QubicGames S.A. w dniu 14 maja 2026 roku, w drodze uchwały, założeń do strategii rozwoju Spółki na lata 2026–2029.

Przyjęte założenia zakładają stopniowe zwiększanie znaczenia projektów własnych, rozwój produktów wykorzystujących sztuczną inteligencję, budowę portfela IP oraz selektywną kontynuację działalności portingowo-wydawniczej. W raportowanym okresie oraz po jego zakończeniu Spółka podejmowała działania wpisujące się w powyższe kierunki, w szczególności w obszarze rozwoju wybranych tytułów o wysokim potencjale komercyjnym, przygotowywania projektów Free2Play, dalszej monetyzacji katalogu oraz przygotowania do rozpoczęcia prac nad własnymi rozwiązaniami produktowymi i technologicznymi.

Cup Heroes

„Cup Heroes" jest pierwszą grą wydaną przez emitenta w modelu Free2Play. Gra została wydana w grudniu 2025 roku i zanotowała dobre wyniki, zarówno pod względem liczby pobrań, jak i przychodu netto wygenerowanego przez grę.

Gra należała do najlepiej sprzedających się produkcji Spółki na konsolach na przełomie 2025 i 2026 roku, obok największych tytułów z katalogu QubiGames. – „Hole io" i „Real Boxing 2: Remastered".

Dobre wyniki sprzedaży „Cup Heroes" i stabilne przychody w okresie po wydaniu w dużej mierze zdecydowały o skoncentrowaniu się przez Emitenta na produkcjach Free2Play, które w ocenie Zarządu są bardziej perspektywiczne.

W raportowanym okresie Spółka kontynuowała rozwój produktu, zarówno poprzez kolejne aktualizacje gry, jak i wprowadzeniu jej na konsolę Nintendo Switch w regionach Japonii i Azji.

Bag Fight

„Bag Fight" jest drugą grą na licencji Voodoo (po „Cup Heroes), która w pierwszym kwartale 2026 roku była przygotowywana do premiery na konsole i komputery PC w modelu Free2Play. Jej premiera konsolowa będzie miała miejsce 22 maja 2026 roku.

Gra oferuje wciągającą rozgrywkę „casual RPG" wraz z możliwością odblokowywania kolejnych postaci i ich rozwojem, co pozwala wciągnąć gracza w wielotygodniowy, ciekawy gameplay.

Fortress Merge

W pierwszym kwartale 2026 roku QubicGames prowadziła prace nad przygotowaniem gry „Fortress Merge" na licencji TapNation, kolejnym z projektów przygotowywanych przez Spółkę w modelu Free2Play, który zgodnie z nowymi założeniami strategicznymi ma odgrywać coraz większą rolę w działalności QubicGames. W pierwszym kwartale 2026 roku Emitent prowadził prace związane z przygotowaniem tytułu do wydania na najważniejszych platformach sprzętowych, obejmujących Nintendo Switch, PlayStation, Xbox oraz PC. Gra planowana jest do wydania na przełomie drugiego i trzeciego kwartału 2026 roku.

Gra „Fortress Merge" jest jedną z najpopularniejszych obecnie gier „casual RPG" z elementami logicznymi dostępną na urządzeniach mobilnych, zbierającą bardzo dobre recenzje użytkowników.

Powyższe projekty mają istotne znaczenie z perspektywy rozwoju kompetencji Spółki w obszarze gier Free2Play na platformach konsolowych i PC. Przygotowanie „Cup Heroes", „Bag Fight" oraz „Fortress Merge" obejmuje nie tylko standardowe działania portingowo-wydawnicze, lecz także prace związane z dostosowaniem produktów do modelu długoterminowej monetyzacji wraz z możliwością dalszego rozwijania gier po premierze, a także dostosowanie modelu Free2Play dla każdej z tych gier do monetyzacji tylko poprzez zakupy w grze (bez reklam).

Hole.io

W pierwszym kwartale 2026 roku Spółka kontynuowała działania mające na celu zwiększenie dostępności gry, w tym rozszerzyła jej dystrybucję w regionie Azji Południowo-Wschodniej. „Hole.io" został również uwzględniony w bundlu „12 Party Games Collection", obejmującym wybrane gry party i casualowe z katalogu QubicGames. Włączenie tytułu do pakietu pozwalało na dalsze wykorzystanie jego rozpoznawalności oraz zwiększenie atrakcyjności oferty sprzedażowej Spółki.

Na dzień sporządzenia raportu Spółka kontynuuje prace związane z dalszym rozwojem i komercjalizacją „Hole.io", traktując tytuł jako jeden z kluczowych przykładów skutecznej monetyzacji rozpoznawalnych gier casualowych w katalogu wydawniczym QubicGames.

Real Boxing 2: Remastered

Po bardzo udanej premierze gry „Real Boxing 2: Remastered" na konsolach Sony i Microsoft w grudniu 2025 roku, w pierwszym kwartale 2026 roku spółka QubicGames kontynuowała rozwój projektu, koncentrując się na dalszym zwiększaniu dostępności gry na platformach konsolowych oraz rozwoju dodatkowej zawartości gry.

W lutym 2026 roku oferta gry na Nintendo Switch została rozszerzona o nowe dodatki DLC w regionach USA i Europy, natomiast w marcu 2026 roku gra trafiła na Nintendo Switch w regionie Azji Południowo-Wschodniej. Działania te wpisywały się w strategię dalszej monetyzacji istniejących tytułów oraz wydłużania ich cyklu życia poprzez rozwój zawartości, dystrybucję regionalną i sprzedaż pakietową.

Istotnym elementem działań sprzedażowych było również uwzględnienie „Real Boxing 2: Remastered" w bundlu „Qubic 2025 Bestsellers", obejmującym wybrane najpopularniejsze tytuły z katalogu Spółki.

Gra geograficzna

Projekt zakłada stworzenie edukacyjnej gry geograficznej w modelu Free2Play, przeznaczonej na PlayStation, Xbox, Nintendo Switch oraz Steam. Produkcja łączy naukę z rozrywką poprzez krótkie, dynamiczne mini gry, system punktacji, leaderboardy oraz mechanizmy gamifikacji wspierające zaangażowanie i retencję graczy.

Gra rozwijana jest w oparciu o nasz skalowalny autorski framework do gier, który umożliwia szybkie wdrażanie nowych trybów, testowanie mechanik i regularne poszerzanie zawartości na wielu platformach. Istotnym elementem produkcji jest wykorzystanie AI, które wspiera tworzenie materiałów edukacyjnych, bazy pytań, danych, wskazówek oraz elementów wizualnych. Pozwala to rozwijać projekt sprawniej, bardziej efektywnie kosztowo i operacyjnie. Rozgrywka opiera się na różnorodnych wyzwaniach geograficznych, takich jak dopasowywanie flag, rozpoznawanie krajów, lokalizowanie miejsc na mapie, porównywanie danych statystycznych czy identyfikowanie symboli kulturowych. Mini gry prezentują wiedzę o świecie w krótkiej, przystępnej i angażującej formie. Głównym trybem będzie World Tour, czyli seria mini gier rozgrywanych jako kompleksowy test wiedzy geograficznej. Warianty Daily i Weekly zaoferują rotujące wyzwania oraz czasowe rankingi, wspierając regularny powrót graczy i rywalizację.

Kluczowe projekty realizowane przez Untold Tales S.A.

Everdream Village

Everdream Village to gra przygodowo-symulacyjna tworzona przez studio Mooneaters, której wydawcą jest Untold Tales. Gra zadebiutowała na platformie Steam 12 grudnia 2025 roku w formule early access. Wydanie w pełnej wersji na PC planowane jest na 2026 rok. Gra stanowi kontynuację historii znanej z Everdream Valley, osadzoną dziesięć lat po wydarzeniach z poprzedniej części.

Gracze mogą rozwijać własną wioskę na tajemniczych, pełnych magii wyspach, eksplorując zróżnicowane ekosystemy, gromadząc zasoby, poznając mieszkańców i budując relacje społeczne. Istotnym elementem rozgrywki jest prowadzenie gospodarstwa, zarządzanie codziennymi obowiązkami oraz opieka nad zwierzętami – w tym ich krzyżowanie w celu uzyskania unikalnych odmian.

Gra oferuje szerokie możliwości personalizacji przestrzeni – od rozmieszczania budynków i dekoracji po modyfikację ukształtowania terenu, tworzenie rzek czy odkrywanie jaskiń. Rozgrywkę wzbogacą elementy magiczne, takie jak możliwość wcielania się w zwierzęta i eksplorowania świata z ich perspektywy.

Everdream Village ma na celu dostarczenie graczom relaksującego, a jednocześnie angażującego doświadczenia, w którym każdy dzień przynosi nowe aktywności, zadania i historie do odkrycia. Tytuł kierowany jest do szerokiego grona odbiorców – od fanów gier farmerskich po miłośników przygodowych symulacji życia.

W Q1 2026 gra doczekała się wielu małych ulepszeń, które adresowały feedback graczy i udoskonalały rozgrywkę.

Chickenauts

Chickenauts to świeża, zwariowana gra akcji typu roguelite, która zadebiutowała we wczesnym dostępie na Steamie 3 marca 2026 roku. Gracz wciela się w niej w zdeterminowanego farmera, który wyrusza na ratunek swojemu stadu porwanemu przez złośliwe kosmiczne kurczaki. Wizualnie gra cieszy oko dopracowaną grafiką pikselową, zapewnia także szybkie tempo rozgrywki. Gra została stworzona w kooperacji z zespołem Kautki Cave i Sneaky Box. W planach jest dalszy rozwój gry.

With Last Breath

With Last Breath to gra survivalowa, której premiera planowana jest na 2026 rok na PC (Steam) oraz konsole. Tytuł połączy mechaniki przetrwania, eksploracji, craftingu i walki.

Rozgrywka zostanie osadzona na wyspie inspirowanej klimatem Północno-Zachodniego Pacyfiku. Gracze będą eksplorować zróżnicowane tereny, polować, zbierać surowce, utrzymywać bazę oraz modyfikować wyposażenie. System walki umożliwi przełączanie między perspektywą izometryczną a trzecioosobową, pozwalając płynnie dostosowywać styl gry – od skradania się, przez walkę wręcz, po użycie broni palnej.

W With Last Breath gracz wcieli się w postać, dla której ziemska atmosfera jest śmiertelną pułapką, a każda wyprawa oznacza desperacką walkę o każdy oddech.

Celem jest ratunek, lecz gasnący sygnał z każdą chwilą słabnie. Przetrwanie wymaga ciągłej rozbudowy mobilnego schronienia, które dzięki odzyskiwanej technologii i paliwu może przemierzać świat. Gracze będą musieli działać szybko i zdecydowanie: ulepszać swoją bazę, podążać za tropami i zdążyć na czas.

Wyprzedaż Spring Sale na platformie Steam

W dniach 19-26 marca 2026 r. na platformie Steam odbyła się sezonowa wyprzedaż Spring Sale, obejmująca szeroki wybór tytułów z katalogu wydawcy Untold Tales. W ramach akcji promocyjnej większość gier została objęta znacznymi obniżkami cen, zachęcając graczy do odkrywania różnorodnych produkcji niezależnych dostępnych w ofercie wydawcy.

Promocja prezentowała zróżnicowane portfolio gier Untold Tales – od dynamicznych strzelanek typu top-down, przez platformówki i gry przygodowe, po przytulne symulatory farmy i narracyjne gry logiczne. Wśród promowanych tytułów znalazły się m.in. „Bee Simulator", „Everdream Valley", „Arise: A Simple Story" oraz „Bang-On Balls: Chronicles".

Wiosenna wyprzedaż służyła poprawie widoczności gier wydawcy i popularyzacji tytułów indie dzięki atrakcyjnej polityce cenowej. Kampanię promowano wielokanałowo – na Steamie oraz w zasobach własnych wydawcy – publikując posty informacyjne i materiały wizualne kierujące bezpośrednio do sekcji promocyjnej.

Aktywności wydawnicze i promocyjne w pierwszym kwartale 2026 roku

Celem wzbogacenia atrakcyjnej oferty dla graczy spółka Untold Tales w pierwszym kwartale 2026 roku wprowadziła nową ofertę bundli na platformy konsolowe. W tym czasie zadebiutowały zarówno bundle łączące tytuły z katalogu Untold Tales (Arise: A Simple Story + Tools Up! Ultimate Edition, Bee Simulator + EcoGnomix, Ready, Steady, Ship! + Pyromind + Void Prison na platformie Xbox, Red Wings: American Aces Bundle i Lumberhill – Strong Start Bundle

na platformie Nintendo), jak i łączące gry Untold Tales z ofertą innych wydawców (I Hate This Place + The Hong Kong Masaacre na platformie Xbox).

Spółka konsekwentnie realizuje strategię ekspansji portfela produktowego poprzez aktywne poszukiwanie oraz akwizycję projektów od podmiotów trzecich z sektora. W Q1 2026 roku spółka Untold Tales poszerzyła swój katalog gier o cztery dodatkowe tytuły dzięki współpracy z Red Deer Games Sp. z o.o.: Sprout Valley, Pilo and the Holobook, Cyber Protocol i Garden Buddies. Prowadzi także aktywnie rozmowy z innymi podmiotami zmierzające do wzbogacenia katalogu oferowanych produktów i w maju br. podpisała umowę z firmą Fictions, Inc. na przejęcie zarządzania dwoma tytułami: „After Us" i „Disintegration" na wszystkich dostępnych platformach.

W kwietniu br. specjalna oferta spółki Untold Tales znalazła się także w dedykowanym Newsletterze platformy GOG co realnie przełożyło się na wyniki sprzedażowe wspieranych komunikacją tytułów.

Równolegle Spółka dokonuje dywersyfikacji źródeł przychodów, intensyfikując działania w obszarze usług wydawniczych na zlecenie (publishing for hire).

7.2. Inne istotne wydarzenia, mające miejsce w pierwszym kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu

❖ Informacja o dokonaniu odpisu aktualizującego wartość udziałów w spółce zależnej

W styczniu 2026 r. Zarząd spółki QubicGames S.A. poinformował, iż w wyniku przeprowadzenia wewnętrznych analiz sytuacji finansowej spółki zależnej Another Moon sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie podjął w dniu 30 stycznia 2026 roku decyzję o dokonaniu odpisu aktualizującego wartość udziałów w spółce Another Moon sp. z o.o. w wysokości 500.000 zł.

Spółka posiada 7.000 udziałów, które stanowią 80% udziału w kapitale zakładowym oraz 80% udziału w ogólnej liczbie głosów w spółce Another Moon sp. z o.o.

Przed odpisem wartość księgowa udziałów w spółce Another Moon sp. z o.o. prezentowana w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki wynosiła 500.000 zł, natomiast po dokonaniu odpisu wartość udziałów w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki wyniosła 0 zł.

Decyzja o utworzeniu odpisu aktualizującego została podjęta w szczególności ze względu na niższe od oczekiwanych przychody ze sprzedaży osiągane przez spółkę Another Moon oraz brak pozyskania nowych istotnych kontraktów z jednostkami niepowiązanymi ze Spółką. Jednocześnie Spółka poinformowała, że w przypadku podjęcia wiążących decyzji dotyczących dalszych kierunków rozwoju spółki Another Moon, Spółka przekaże stosowną informację w drodze odrębnego raportu bieżącego.

Utworzenie opisanego wyżej odpisu aktualizującego w wysokości 500.000 zł zostało ujęte w jednostkowym rachunku zysków i strat Spółki za rok 2025 w pozycji koszty finansowe, a wpływ na odroczony podatek dochodowy w wysokości 95.000 zł w pozycji podatek dochodowy, co łącznie wpłynęło na obniżenie o kwotę 405.000 zł jednostkowego wyniku finansowego, a także na obniżenie wartości sumy bilansowej w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2025.

Utworzenie odpisu aktualizującego wartość udziałów w spółce Another Moon sp. z o.o. nie miało wpływu na skonsolidowane sprawozdanie finansowe Spółki za rok 2025.

Dokonany odpis ma charakter niepieniężny i nie wpływa na bieżące przepływy pieniężne ani płynność finansową Spółki i Grupy Kapitałowej QubicGames. Odpis wpłynął wyłącznie na wynik finansowy Spółki oraz wartość sumy bilansowej w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2025.

❖ Podpisanie term sheet dotyczącego transakcji nabycia Klabater P.S.A, przez spółkę zależną Untold Tales S.A.

Dnia 2 lutego 2026 roku Untold Tales S.A. oraz spółka Defence.Hub S.A. podpisały dokument term sheet („Term Sheet") określający kluczowe warunki współpracy zmierzającej do przeprowadzenia i finalizacji transakcji polegającej na nabyciu przez Untold Tales 100 % akcji spółki Klabater P.S.A.(„Transakcja").

Przedmiotem Transakcji jest nabycie przez spółkę Untold Tales S.A. od Defence.Hub S.A. 100% akcji spółki Klabater Prosta spółka akcyjna, do której przed zamknięciem Transakcji zostanie wniesiona zorganizowana część przedsiębiorstwa obejmująca działalność gamingową Defence.Hub S.A. („ZCP Gaming"), w tym prawa własności intelektualnej do gier, w szczególności znaki towarowe, prawa autorskie i inne prawa IP związane z tymi tytułami.

ZCP Gaming obejmuje całość działalności gamingowej prowadzonej obecnie przez Defence.Hub S.A., w tym w szczególności:

– marki własne: Crossroads Inn, Crossroads Inn 2, Heliborne, The Amazing American Circus, Moonshine Inc.

– prawa i obowiązki wynikające z umów związanych z działalnością ZCP Gaming, w tym w szczególności umów wydawniczych, licencyjnych, doradczych, o zachowanie poufności oraz dystrybucyjnych

– środki trwałe ujęte w ewidencji ZCP Gaming.

Dokument Term Sheet ma charakter wstępny, a finalizacja Transakcji uzależniona jest od spełnienia standardowych warunków, w tym w szczególności przeprowadzenia analiz (w tym due diligence) w uzgodnionym zakresie, uzgodnienia oraz podpisania właściwej dokumentacji transakcyjnej oraz uzyskania wymaganych zgód korporacyjnych i/lub regulacyjnych.

Transakcja ma na celu wzmocnienie pozycji Untold Tales jako wydawcy gier Premium na komputery PC i konsole poprzez powiększenie portfolio wydawniczego. Dodatkowo umożliwi ona pozyskanie pełnych praw autorskich do gier własnych marki Klabater.

Powyższa transakcja zostanie sfinansowana w 100% ze środków własnych spółki Untold Tales z możliwością użycia części środków pochodzących z dostępnego obecnie limitu w rachunku bieżącym spółki Untold Tales.

Nie ma pewności, że negocjacje doprowadzą do zawarcia umów finalnych, ani że Transakcja zostanie zrealizowana.

❖ Przyjęcie założeń do strategii rozwoju Spółki na lata 2026-2029

W dniu 14 maja 2026 r. Zarząd spółki QubicGames S.A. poinformował, o podjęciu uchwały w sprawie przyjęcia założeń do strategii rozwoju Spółki na lata 2026-2029.

Przyjęte założenia określają główne kierunki rozwoju Spółki w perspektywie najbliższych lat, w szczególności w zakresie dalszego wzmacniania pozycji rynkowej Spółki, rozwoju działalności operacyjnej, poszerzania skali prowadzonego biznesu oraz budowy długoterminowej wartości Spółki.

W ramach przyjętych założeń wskazano następujące główne obszary rozwoju Spółki:

1. rozwój projektów własnych opartych na AI, w tym:
   - prace nad stworzeniem platformy edukacyjnej STEM nowej generacji,
   - rozwój wyspecjalizowanych platform opartych na sztucznej inteligencji,
   - produkcję gier własnych działających w modelu Free2Play.

2. budowę portfela IP poprzez akwizycje,

3. kontynuację i rozwój działalności portingowo-wydawniczej.

Emitent zakłada, że realizacja wskazanych założeń może następować etapowo w latach 2026-2029, przy czym tempo oraz zakres realizacji poszczególnych inicjatyw mogą być uzależnione od warunków rynkowych, w tym w szczególności od dostępności finansowania, możliwości pozyskania atrakcyjnych aktywów IP, warunków współpracy z partnerami oraz wymogów platform dystrybucyjnych.

W realizację niektórych działań mogą być angażowane także wybrane spółki z Grupy Kapitałowej QubicGames.

Wskazane założenia mają charakter kierunkowy i stanowią podstawę do dalszego planowania działań operacyjnych oraz inwestycyjnych Spółki. Dokument nie stanowi prognozy wyników finansowych, estymacji wyników operacyjnych ani zobowiązania Emitenta do osiągnięcia określonych parametrów finansowych lub operacyjnych.

7.3. Omówienie skonsolidowanych wyników finansowych Grupy Kapitałowej Emitenta w pierwszym kwartale 2026 roku

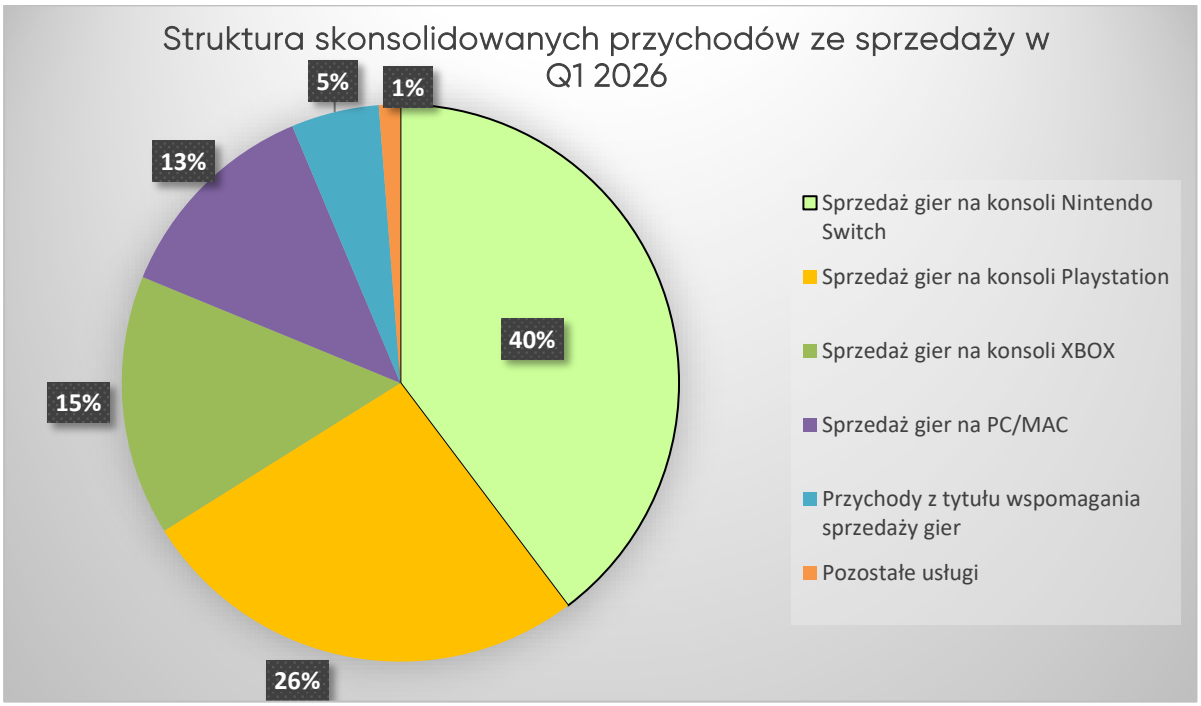
W pierwszym kwartale 2026 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 6.866,8 tys. zł i zmalały w porównaniu do roku ubiegłego o 1.604,3 tys. zł, czyli o 19%. Jednocześnie istotnie zmieniła się struktura przychodów ze sprzedaży. W pierwszym kwartale 2025 roku głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które wyniosły wtedy 60,4% całej sprzedaży. W pierwszym kwartale 2026 roku było to już 39,7% przychodów ze sprzedaży.

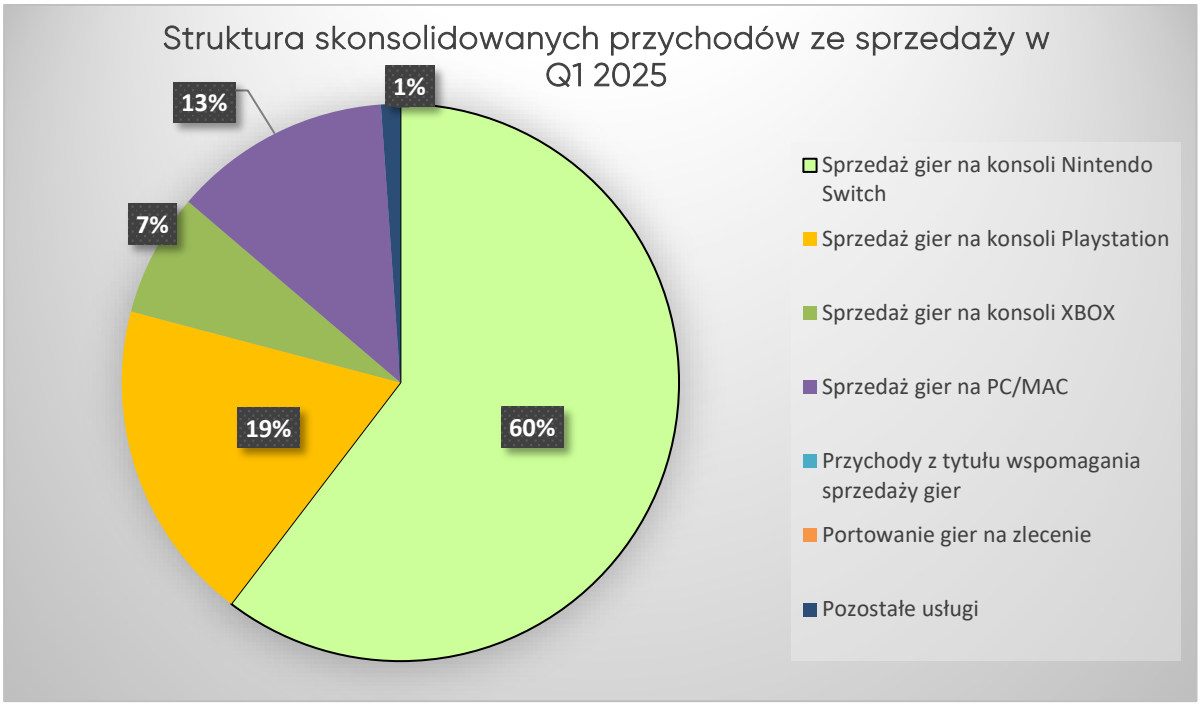
Od maja 2025 miała miejsce niekorzystna dla Grupy Kapitałowej zmiany w algorytmach sklepu Nintendo eShop, która wpłynęła na zmniejszenie przychodów ze sprzedaży z tej konsoli.

Dlatego też począwszy od maja 2025 roku Grupa Kapitałowa konsekwentnie dywersyfikowała pozostałe źródła przychodów. W pierwszym kwartale 2026 roku sprzedaż gier na pozostałe konsole (Sony Playstation oraz Microsoft XBOX) stanowiła już blisko 41,5% przychodów ze sprzedaży (25,8% w pierwszym kwartale 2025 roku). Natomiast sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam) stanowiła 12,5% przychodów (12,6% w pierwszym kwartale 2025 roku).

W pierwszym kwartale 2026 roku oprócz przychodów ze sprzedaży gier na konsolach i komputerach PC, Grupa Kapitałowa osiągnęła również przychody z tytułu wspomagania sprzedaży gier (tzw. „publishing for hire") w wysokości 177,8 tys. zł, przychody z tytułu finansowania kampanii marketingowych w wysokości 172,3 tys zł oraz przychody z tytułu innych usług w wysokości 85,1 tys. zł.

Struktura przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej w pierwszym kwartale 2026 roku w porównaniu do roku ubiegłego przedstawia się następująco:





W pierwszym kwartale 2026 roku łączne koszty działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej wyniosły 6.730,7 tys. zł, w porównaniu do 8.157,7 tys. zł w analogicznym okresie 2025 roku. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 5.015,3 tys. zł. Główną część tych kosztów stanowią koszty prowizji od sprzedaży płaconej właścicielowi platformy Nintendo eShop, koszty royalties należnych deweloperom sprzedawanych gier, jak i koszty usług obcych związanych z działalnością wydawniczą.

W pierwszym kwartale 2026 roku Grupa Kapitałowa zanotowała zysk z działalności operacyjnej w wysokości 103,3 tys. zł, w porównaniu do 326,1 tys. zł w pierwszym kwartale 2025 roku oraz osiągnęła poziom EBITDA w wysokości 1.021,3 tys. zł, w porównaniu do 1.335,8 tys. zł w 2025 roku.

Na dzień 31 marca 2026 r. suma aktywów Grupy Kapitałowej wyniosła 15.374,2 tys. zł i zmniejszyła się o 877,3 tys. zł (5%) w porównaniu do 31 marca 2025 r.

Istotną pozycję w skonsolidowanym bilansie stanowią wartości niematerialne i prawne, które na dzień 31 marca 2026 r. wyniosły 4.899,4 tys. zł. W pozycji tej Grupa Kapitałowa wykazuje przede wszystkim autorskie prawa majątkowe związane z produkowanymi i portowanymi grami. Z kolei prawa do dystrybucji gier, w przypadku gdy Grupa Kapitałowa działa jedynie jako wydawca gry, po dniu premiery ujmowane są w innych wartościach niematerialnych i prawnych. Koszty prac dotyczące dystrybuowanych gier komputerowych poniesionych przed ich premierą uznawane są za zaliczki na wartości niematerialne i prawne.

Na dzień 31 marca 2026 r. Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w łącznej wysokości 575,6 tys. zł, z czego:

- 402,4 tys. zł dotyczy pożyczki otrzymanej przez Kautki Cave sp. z o.o. od Xsolla Accelertor Fund LLC. Funduszowi Xsolla przysługuje prawo do konwersji udzielonego finansowania dłużnego na udziały w Kautki Cave;

- 173,2 tys. zł dotyczy pożyczek otrzymanych od udziałowców jednostki zależnej Another Moon sp. z o.o.

Dnia 13 lutego 2025 r. spółka Untold Tales S.A. podpisała dwuletnią umowę o kredyt w rachunku bieżącym z mBank S.A. na łączną kwotę 1.200,0 tys. zł. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kwartalnego Untold Tales nie korzystała z powyższego kredytu.

Zdaniem Zarządu na dzień 31 marca 2026 r. oraz w obecnej chwili płynność Grupy Kapitałowej nie jest zagrożona. Poziom środków pieniężnych na dzień 31 marca 2026 r. wynosił 4.044,3 tys. zł, a aktywa obrotowe przewyższały zobowiązania krótkoterminowe.

7.4. Omówienie jednostkowych wyników finansowych Emitenta w pierwszym kwartale 2026 roku

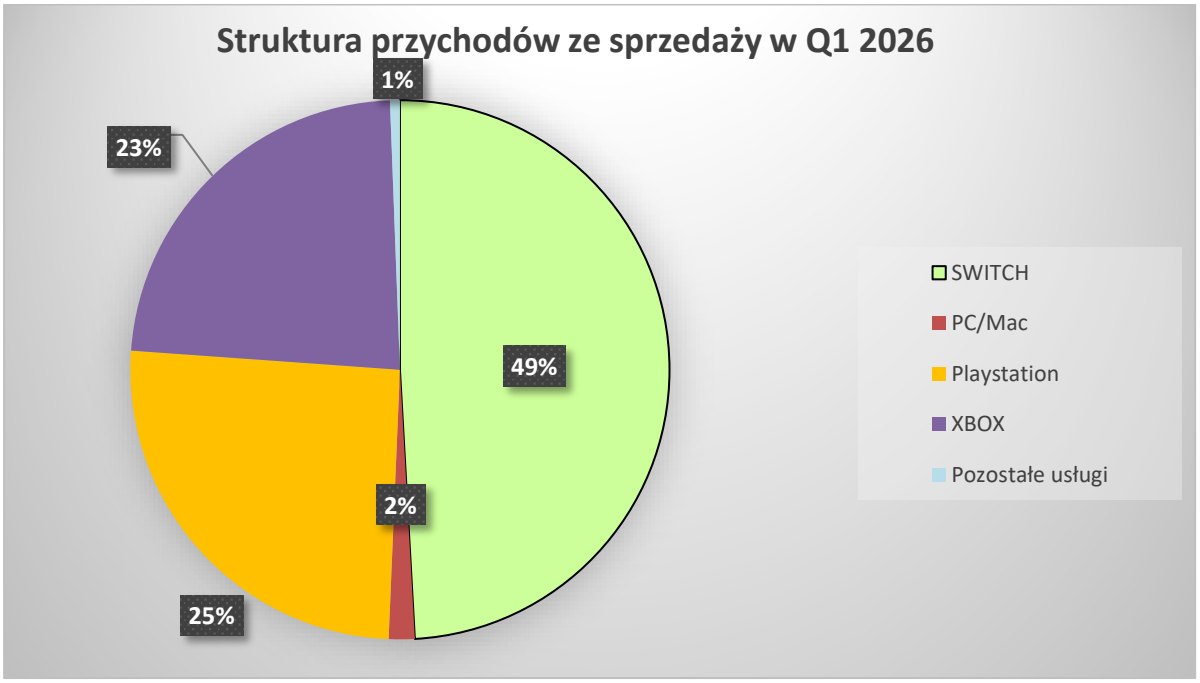
W pierwszym kwartale 2026 roku przychody ze sprzedaży wyniosły 3.481,1 tys. zł i zmalały w porównaniu do roku ubiegłego o 631,9 tys. zł, czyli o 15%. Jednocześnie istotnie zmieniła się struktura przychodów ze sprzedaży. W pierwszym kwartale 2025 roku głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które wyniosły wtedy 78,5% całej sprzedaży. W pierwszym kwartale 2026 roku było to już 49,1% przychodów ze sprzedaży.

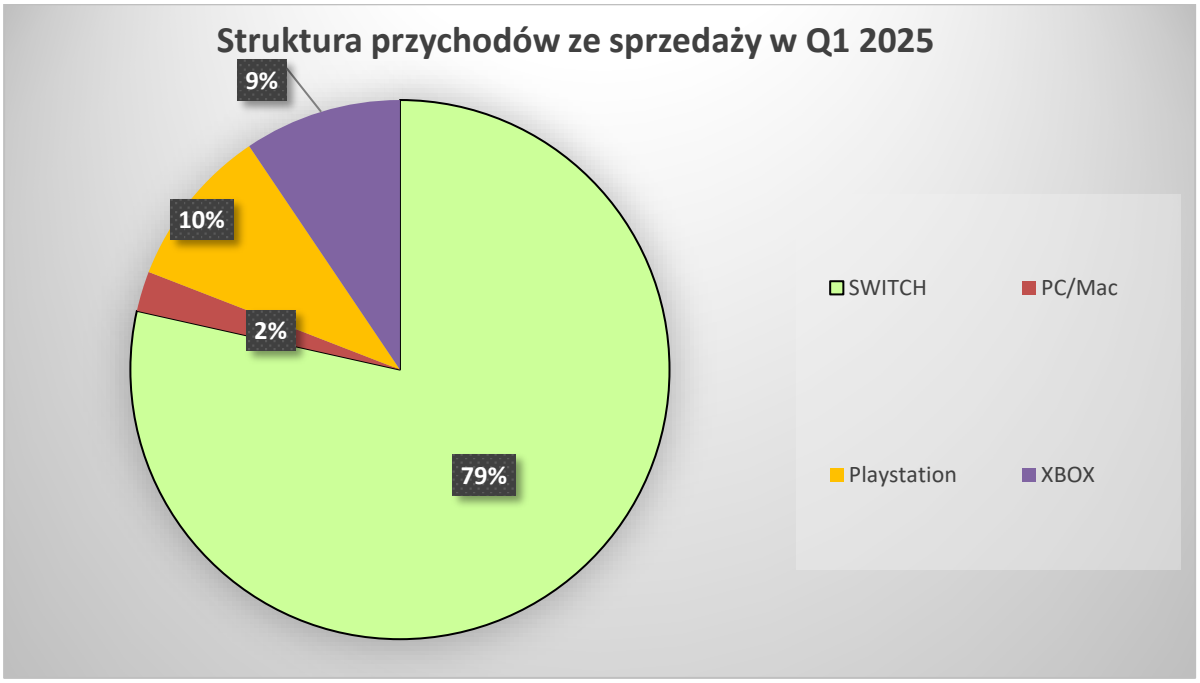
Od maja 2025 miała miejsce niekorzystna dla Spółki zmiany w algorytmach sklepu Nintendo eShop, która wpłynęła na zmniejszenie przychodów ze sprzedaży z tej konsoli. Dlatego też począwszy od maja 2025 roku Spółka konsekwentnie dywersyfikowała pozostałe źródła przychodów. W pierwszym kwartale 2026 roku sprzedaż gier na pozostałe konsole (Sony Playstation oraz Microsoft XBOX) stanowiła już blisko 49% przychodów ze sprzedaży (19% w pierwszym kwartale 2025 roku). Natomiast sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam) stanowiła 1,5% przychodów (2,4% w pierwszym kwartale 2025 roku).

W celu dywersyfikacji źródeł przychodów w 2025 roku Spółka podjęła również decyzję o sprzedaży gier w modelu Free2Play. Pierwsza z tych gier, Cup Heroes, zaczęła sprzedawać się w grudniu 2025 roku. W pierwszym kwartale 2026 roku przychody ze sprzedaży gier w modelu Free2Play na konsolach Nintendo Switch, Sony Playstation oraz Microsoft XBOX stanowiły 10% łącznych przychodów ze sprzedaży Spółki.

W pierwszym kwartale 2026 roku oprócz przychodów ze sprzedaży gier na konsolach i komputerach PC, Spółka osiągnęła również przychody z tytułu wspomagania sprzedaży gier w wysokości 20,6 tys. zł.

Struktura przychodów ze sprzedaży Spółki w pierwszym kwartale 2026 roku w porównaniu do analogicznego okresu roku ubiegłego przedstawia się następująco:





W pierwszym kwartale 2026 roku łączne koszty działalności operacyjnej Spółki wyniosły 3.063,9 tys. zł, w porównaniu do 3.822,0 tys. zł w pierwszym kwartale 2025 roku. Główną pozycję w

kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 2.495,3 tys. zł. Główną część tych kosztów stanowią koszty prowizji od sprzedaży płaconej właścicielowi platformy Nintendo eShop, koszty royalties należnych deweloperom sprzedawanych gier, jak i koszty usług obcych związanych z działalnością wydawniczą.

W pierwszym kwartale 2026 roku Spółka zanotowała zysk ze sprzedaży w wysokości 417,2 tys. zł, w porównaniu do 290,9 tys. zł w pierwszym kwartale 2025 roku. Z kolei zysk brutto w pierwszym kwartale 2026 roku wyniósł 403,5 tys. zł, w porównaniu do 482,8 tys. zł w analogicznym okresie roku 2025.

W pierwszym kwartale 2025 roku Spółka osiągnęła zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych w wysokości 212 tys. zł, który dotyczył sprzedaży akcji spółki zależnej Untold Tales S.A. kluczowym współpracownikom i członkom zarządu tej spółki. W 2026 roku pozycja ta nie wystąpiła.

Na dzień 31 marca 2026 r. suma aktywów Spółki wyniosła 8.940,4 tys. zł i zmniejszyła się o 382,1 tys. zł (4%) w porównaniu do 31 marca 2025 r. Spadek ten wynikał m.in. ze zmniejszenia się salda inwestycji długoterminowych z 3.186,7 tys. zł na dzień 31 marca 2025 r. do 2.439,7 tys. zł na 31 marca 2026 r, co zostało częściowo skompensowane wzrostem stanu środków pieniężnych o 497,0 tys. zł.

Na dzień 31 marca 2026 r. Spółka posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w wysokości 515,2 tys. zł, które wynikają z podpisanej w czwartym kwartale 2025 roku umowy krótkoterminowej pożyczki od jednostki zależnej, naptime.games sp. z o.o. w łącznej wysokości 500 tys. zł.

Na dzień 31 marca 2026 r. suma aktywów obrotowych Spółki przewyższa jej zobowiązania krótkoterminowe. Zdaniem Zarządu na dzień 31 marca 2026 r. oraz w obecnej chwili płynność Spółki nie jest zagrożona.

8. Stanowisko odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników za dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym za pierwszy kwartał 2026 r.

Emitent nie przekazywał do wiadomości publicznej prognoz wyników za okres objęty niniejszym raportem.

9. W przypadku gdy dokument informacyjny Emitenta zawierał informacje, o których mowa w § 10 pkt 13a) załącznika nr 1 do regulaminu ASO - opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogram ich realizacji

Dokument informacyjny Emitenta nie zawierał informacji, o których mowa w § 10 pkt 13a) Załącznika nr 1 do Regulaminu ASO.

10. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie

Od marca 2026 r. Spółka rozpoczęła prace badawczo-rozwojowe nad własnymi technologiami wspierającymi rozwój działalności w obszarze gier oraz produktów cyfrowych. Jednym z głównych kierunków tych prac jest budowa autorskiego systemu zbierania, przetwarzania i analizy danych behawioralnych użytkowników, umożliwiającego zaawansowane monitorowanie sposobu korzystania z produktów Spółki, analizę zachowań graczy, segmentację użytkowników oraz ocenę efektywności poszczególnych mechanik produktowych i monetyzacyjnych.

System ten będzie wspierał podejmowanie decyzji produktowych w oparciu o dane, w szczególności w zakresie projektowania rozgrywki, retencji użytkowników, optymalizacji ekonomii gier, testowania wariantów funkcjonalności oraz dostosowywania treści i ofert do zachowań poszczególnych grup odbiorców. Rozwijane rozwiązania mają również stanowić zaplecze analityczne dla projektów funkcjonujących w modelu Free2Play, w którym bieżąca analiza danych, optymalizacja parametrów produktu oraz reagowanie na zachowania użytkowników mają kluczowe znaczenie dla skutecznej komercjalizacji.

W kwietniu 2026 r. Spółka rozpoczęła również prace nad autorskim frameworkiem do tworzenia gier i produktów interaktywnych z wykorzystaniem technologii sztucznej inteligencji. Celem projektu jest opracowanie zestawu narzędzi, komponentów i procesów umożliwiających efektywne prototypowanie, produkcję oraz rozwój nowych tytułów. Framework będzie wspierał automatyzację wybranych etapów developmentu, usprawnienie tworzenia i testowania mechanik rozgrywki, generowanie oraz adaptację treści, a także integrację modułów analitycznych i systemów wspierających personalizację doświadczeń użytkownika.

Wykorzystanie narzędzi AI w procesie produkcyjnym ma na celu zwiększenie efektywności pracy zespołów projektowych i developerskich, skrócenie czasu tworzenia nowych projektów, ograniczenie kosztów produkcji oraz umożliwienie szybszej weryfikacji potencjału

komercyjnego nowych koncepcji. Rozwijane technologie mogą w przyszłości wspierać zarówno własne produkcje Spółki, jak i wybrane projekty realizowane w ramach działalności wydawniczej.

Powyższe inicjatywy wpisują się w założenia do strategii rozwoju QubicGames S.A. na lata 2026–2029, zakładające rozwój własnych, skalowalnych produktów technologicznych, wykorzystanie sztucznej inteligencji jako elementu przewagi konkurencyjnej oraz zwiększanie efektywności operacyjnej Spółki poprzez wdrażanie innowacyjnych rozwiązań w procesach produkcyjnych, analitycznych i komercjalizacyjnych.

11. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty

W pierwszym kwartale 2026 r. średnie zatrudnienie w przeliczeniu na pełne etaty w Grupie Kapitałowej QubicGames S.A. wynosiło 5 etatów (w analogicznym okresie 2025 roku było to 5 etatów).
Z kolei średnie zatrudnienie w QubicGames S.A. w pierwszym kwartale 2026 r. wynosiło 3 etaty (w analogicznym okresie 2025 roku były to 3 etaty).
Dodatkowo, Grupa Kapitałowa w pierwszym kwartale 2026 r. współpracowała w sposób stały lub okresowy z 4 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (5 osób w pierwszym kwartale 2025 roku).
Emitent w pierwszym kwartale 2026 r. współpracował w sposób stały lub okresowy z 2 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (w analogicznym okresie 2025 roku były to 4 osoby).