

JEDNOSTKOWY RAPORT OKRESOWY I KWARTAŁ 2026 R.



Raport Frozen Way Spółka Akcyjna za I kwartał roku 2026 został przygotowany zgodnie z aktualnym stanem prawnym w oparciu o Regulamin Alternatywnego Systemu Obrotu Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. oraz Załącznik Nr 3 do Regulaminu ASO - „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

Kraków, dn. 15.05.2026 r.



PISMO PRZEWODNIE ZARZĄDU SPÓŁKI

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

w imieniu Frozen Way S.A. (dalej: Spółka, Emitent) mamy przyjemność przedstawić Państwu jednostkowy raport okresowy podsumowujący działania podejmowane przez nasz zespół w I kwartale 2026 roku.

W okresie od 23 lutego do 9 marca 2026 roku udostępniono publiczną wersję demonstracyjną „House Flipper Remastered Collection”. Celem tego działania było przedstawienie odbiorcom założeń, charakteru oraz docelowej formuły tytułu, w odpowiedzi na pojawiające się wśród części użytkowników pytania dotyczące jego ostatecznego kształtu i zakresu. Demo pozwoliło również zebrać opinie graczy, zidentyfikować błędy oraz wdrożyć poprawki i usprawnienia.

W dniach od 26 do 29 marca 2026 roku Spółka uczestniczyła w targach „PAX East 2026” w Bostonie w Stanach Zjednoczonych. Udział w wydarzeniu został sfinansowany ze środków Instytutu Przemysłów Kreatywnych. Emitent był reprezentowany przez członków zespołu deweloperskiego „Farmbotic”, którzy zaprezentowali przebieg prac nad projektem oraz jego wersję demonstracyjną. Demo spotkało się z pozytywnym odbiorem uczestników targów.

W dniach od 30 marca do 6 kwietnia 2026 roku sześć tytułów z portfolio wydawniczego Spółki uczestniczyło w festiwalu „House & Home Fest 2026”. Wydarzenie objęło pięć produkcji związanych z franczyzą „House Flipper”: „House Flipper 2”, „House Flipper”, „House Flipper VR”, „House Flipper Pets VR” oraz niewydaną jeszcze „House Flipper Remastered Collection”. Portfolio Emitenta reprezentował także „Builder Simulator”, jedyny tytuł spoza tej franczyzy. Udział w festiwalu przełożył się na bardzo dobre wyniki sprzedażowe w ostatnich dniach I kwartału 2026 roku oraz wysoką widoczność portfolio Spółki. Cztery prezentowane produkcje – „House Flipper 2”, „House Flipper”, „House Flipper VR” oraz „Builder Simulator” – znalazły się w gronie dwunastu najpopularniejszych tytułów wydarzenia. W tym miejscu warto zaznaczyć, że sprzedaż dodatków (DLC) na platformie Steam jest uwzględniana w rankingach sprzedażowych podstawowej wersji gry, a więc na sukces sprzedażowy „House Flipper” w trakcie festiwalu złożyły się także dodatki „House Flipper - Dine Out DLC”, „House Flipper - Pets DLC”, „House Flipper - Farm DLC” oraz „House Flipper - Party Furniture Pack” dostępne na kontach wydawniczych Spółki. Z kolei w ramach zwiększonej ekspozycji „House Flipper Remastered Collection” przeprowadzono również playtesty gry obejmujące elementy rozgrywki niedostępne we wcześniej udostępnionej wersji demonstracyjnej.

W I kwartale 2026 roku pomyślnie dla Spółki zakończyły się postępowania dotyczące rejestracji znaków towarowych związanych z „Farmbotic”, wszczęte z inicjatywy Con Soft, S.A. z siedzibą w Denii w Hiszpanii. W wyniku uzgodnień pomiędzy stronami Emitent zachował możliwość wykorzystywania znaków dotyczących projektu w zakresie rozwoju gry wideo o tematyce rolniczej, hodowlanej oraz zwierzęcej. Zakończenie sprawy umożliwiło skuteczną rejestrację znaku słownego „Farmbotic” oraz znaku słowno-graficznego „Farmbotic Age of Rhemidium”.

Zachęcamy do śledzenia strony internetowej Spółki, na której pojawiają się na bieżąco informacje o jej sytuacji: <https://frozenway.games/>.

Z poważaniem
Zarząd Frozen Way S.A.

SPIS TREŚCI

I. PODSTAWOWE DANE	4
II. KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	5
Bilans Emitenta	5
Rachunek zysków i strat Emitenta	6
Rachunek przepływów pieniężnych Emitenta	7
Zestawienie zmian w kapitale własnym Emitenta	9
III. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI	9
IV. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPLYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE	12
V. PLAN PREMIER	19
VI. STANOWISKO ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIETLE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM	20
VII. OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI WSKAZANYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM	20
VIII. INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI W ZAKRESIE WPROWADZANIA ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE	20
IX. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, Z WYSZCZEGÓLNIENIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI ORAZ JEDNOSTEK NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ	20
X. WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZENIA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH PRZEZ PODMIOT DOMINUJĄCY LUB PRZYCZYŃ ZWOLNIENIA Z KONSOLIDACJI	20
XI. WYBRANE DANE FINANSOWE WSZYSTKICH JEDNOSTEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ	21
XII. INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ PRZEKAZANIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU	21
XIII. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY	21

I. PODSTAWOWE DANE

Spółka została zawiązana w dniu 7 czerwca 2017 roku pod firmą East Transfers Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie. W dniu 5 listopada 2020 roku nastąpiła zmiana firmy Spółki na Frozen Way Spółka Akcyjna, siedziby Spółki na Kraków oraz przedmiotu prowadzonej działalności gospodarczej Spółki na działalność z zakresu produkcji i wydawania gier wideo, który jest realizowany do dzisiaj.

Według założeń przyjętego modelu biznesowego Emitent produkuje i wydaje gry oraz dodatki do gier z segmentu średniobudżetowego (koszt produkcji pojedynczego tytułu w tym segmencie wynosi od 1,5 mln zł do 11 mln zł), których okres produkcji wynosi od roku do sześciu lat. Kluczowymi zasobami Emitenta są zespoły osób tworzące poszczególne gry, tzw. zespoły deweloperskie. Zespoły tworzą specjaliści z zakresu: produkcji, game designu, programowania, level designu, grafiki 2D i 3D, technical art, UX/UI, animacji, testowania gier, efektów specjalnych, dźwięków i muzyki oraz marketingu.

Nazwa: **Frozen Way Spółka Akcyjna**
 Siedziba: **Kraków (30-150), adres: ul. Armii Krajowej 25**
 Adres poczty elektronicznej: **contact@frozenway.games**
 Adres strony internetowej: **<https://frozenway.games>**
 Sąd rejestrowy: **Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia, XI Wydział Gospodarczy KRS**
 Numer KRS: **0000691682**
 NIP: **7010711516**
 REGON: **368106905**
 Kapitał zakładowy: **105 367,50 zł**
 Przedmiot działalności: **Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (PKD 58.21.Z)**

Zarząd: **Mateusz Jeleń - Prezes Zarządu**
Mateusz Furmanik - Wiceprezes Zarządu

Rada Nadzorcza: **Paweł Danek - Przewodniczący Rady Nadzorczej**
Bogusław Waclawik - Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej
Bartosz Graś - Sekretarz Rady Nadzorczej
Jakub Pacura - Członek Rady Nadzorczej
Łukasz Czerepak - Członek Rady Nadzorczej

II. KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Bilans Emitenta

Wyszczególnienie		Stan na dzień 31.03.2026 r. (w zł)	Stan na dzień 31.03.2025 r. (w zł)
Aktywa			
A.	Aktywa trwałe	1 187 868,74	912 140,16
I.	Wartości niematerialne i prawne	22 964,53	132 613,32
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2.	Wartość firmy	0,00	0,00
3.	Inne wartości niematerialne i prawne	22 964,53	132 613,32
4.	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	117 677,66	189 774,94
1.	Środki trwałe	117 677,66	189 774,94
2.	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3.	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1.	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2.	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3.	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1.	Nieruchomości	0,00	0,00
2.	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3.	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4.	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 047 226,55	589 751,90
1.	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 023 963,00	570 280,00
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe	23 263,55	19 471,90
B.	Aktywa obrotowe	22 062 888,52	23 196 180,53
I.	Zapasy	15 609 753,96	11 168 791,01
1.	Materiały	0,00	0,00
2.	Półprodukty i produkty w toku	15 514 106,80	10 881 825,85
3.	Produkty gotowe	95 647,16	254 465,16
4.	Towary	0,00	0,00
5.	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	32 500,00
II.	Należności krótkoterminowe	1 010 935,73	3 034 834,55
1.	Należności od jednostek powiązanych	67 336,56	1 292 996,69
2.	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3.	Należności od pozostałych jednostek	943 599,17	1 741 837,86
III.	Inwestycje krótkoterminowe	5 401 026,91	8 986 496,15
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	5 401 026,91	8 986 496,15
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	41 171,92	6 058,82
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM		23 250 757,26	24 108 320,69

JEDNOSTKOWY RAPORT OKRESOWY FROZEN WAY S.A. ZA I KWARTAŁ 2026 R.

Pasywa			
A.	Kapitał (fundusz) własny	17 284 272,50	19 751 872,58
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	105 367,50	105 367,50
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	13 750 464,60	12 738 314,21
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	2 820 476,76	4 858 064,14
VI.	Zysk (strata) netto	607 963,64	2 050 126,73
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 966 484,76	4 356 448,11
I.	Rezerwy na zobowiązania	2 236 862,07	1 245 387,00
1.	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	2 067 151,00	1 228 887,00
2.	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	145 711,07	0,00
3.	Pozostałe rezerwy	24 000,00	16 500,00
II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
1.	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2.	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3.	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	899 611,71	1 192 752,70
1.	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	416 306,07
2.	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3.	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	899 611,71	776 446,63
4.	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	2 830 010,98	1 918 308,41
1.	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe	2 830 010,98	1 918 308,41
PASYWA RAZEM		23 250 757,26	24 108 320,69

Źródło: Emitent.

Rachunek zysków i strat Emitenta

Wyszczególnienie		Za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	3 357 773,13	5 724 115,36
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 732 305,74	4 059 311,33
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	1 625 467,39	1 664 804,03
III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	2 679 424,69	3 344 675,35
I.	Amortyzacja	20 132,39	89 386,69
II.	Zużycie materiałów i energii	22 092,01	26 784,87
III.	Usługi obce	1 129 974,62	1 657 253,66
IV.	Podatki i opłaty	53 884,40	48 365,74
V.	Wynagrodzenia	1 192 499,64	1 208 450,75

JEDNOSTKOWY RAPORT OKRESOWY FROZEN WAY S.A. ZA I KWARTAŁ 2026 R.

VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	210 867,83	212 816,63
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	49 973,80	101 617,01
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	678 348,44	2 379 440,01
D.	Pozostałe przychody operacyjne	20 878,77	4 722,56
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Dotacje	3 107,22	1 242,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	17 771,55	3 480,56
E.	Pozostałe koszty operacyjne	65 553,85	168 284,96
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	9 951,39
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	65 553,85	158 333,57
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	633 673,36	2 215 877,61
G.	Przychody finansowe	105 255,28	59 811,40
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II.	Odsetki	40 147,56	59 811,40
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V.	Inne	65 107,72	0,00
H.	Koszty finansowe	0,00	228 279,28
I.	Odsetki	0,00	109,28
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV.	Inne	0,00	228 170,00
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	738 928,64	2 047 409,73
J.	Podatek dochodowy	130 965,00	-2 717,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	607 963,64	2 050 126,73

Źródło: Emitent.

Rachunek przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie		Za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)
A.	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
I.	Zysk (strata) netto	607 963,64	2 050 126,73
II.	Korekty razem	-625 375,29	-595 290,22
1.	Amortyzacja	20 132,39	89 386,69
2.	Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
3.	Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-40 147,56	-59 702,12
4.	Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	9 951,39
5.	Zmiana stanu rezerw	265 257,00	-56 055,00

JEDNOSTKOWY RAPORT OKRESOWY FROZEN WAY S.A. ZA I KWARTAŁ 2026 R.

6.	Zmiana stanu zapasów	-1 619 967,39	-1 634 929,03
7.	Zmiana stanu należności	710 237,80	505 148,78
8.	Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	78 553,98	440 667,98
9.	Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-39 441,51	110 241,09
10.	Inne korekty	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-17 411,65	1 454 836,51
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
I.	Wpływy	40 147,56	65 885,66
1.	Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	7 500,00
2.	Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3.	Z aktywów finansowych	40 147,56	58 385,66
4.	Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	31 739,82
1.	Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	31 739,82
2.	Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3.	Na aktywa finansowe	0,00	0,00
4.	Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	40 147,56	34 145,84
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
I.	Wpływy	0,00	0,00
1.	Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00
2.	Kredyty i pożyczki	0,00	0,00
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
4.	Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	109,28
1.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
2.	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3.	Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
4.	Spląty kredytów i pożyczek	0,00	0,00
5.	Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
6.	Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7.	Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
8.	Odsetki	0,00	109,28
9.	Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	0,00	-109,28
D.	Przepływy pieniężne netto, razem (A.III±B.III±C.III)	22 735,91	1 488 873,07
E.	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	22 735,91	1 488 873,07
F.	Środki pieniężne na początek okresu	5 378 291,00	7 423 996,35
G.	Środki pieniężne na koniec okresu (F±D)	5 401 026,91	8 912 869,42

Źródło: Emitent.

Zestawienie zmian w kapitale własnym Emitenta

Wyszczególnienie		Za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	16 676 308,86	17 701 745,85
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	16 676 308,86	17 701 745,85
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	105 367,50	105 367,50
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	105 367,50	105 367,50
2.	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	13 750 464,60	12 738 314,21
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00
2.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	13 750 464,60	12 738 314,21
3.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00
3.1.	Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
3.2.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00
4.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00
4.1.	Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
4.2.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	2 820 476,76	4 858 064,14
5.1.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	2 820 476,76	4 858 064,14
5.2.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	2 820 476,76	4 858 064,14
5.3.	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	2 820 476,76	4 858 064,14
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	2 820 476,76	4 858 064,14
6.	Wynik netto	607 963,64	2 050 126,73
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	17 284 272,50	19 751 872,58
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	15 176 922,50	15 905 958,83

Źródło: Emitent.

III. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI

Niniejszy raport kwartalny został sporządzony zgodnie z postanowieniami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

Zasady rachunkowości przyjęte przy sporządzaniu kwartalnego skróconego sprawozdania finansowego są zgodne z ustawą o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku (t.j. Dz. U. z 2026 r. poz. 522, ze zm.), zwaną dalej Ustawą o rachunkowości.

Wartości niematerialne i prawne wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia, pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne lub umorzeniowe, a także o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. Odpisy amortyzacyjne są dokonywane przy zastosowaniu metody liniowej począwszy od następnego miesiąca po przyjęciu wartości niematerialnych i prawnych do używania. Przy ustalaniu okresu amortyzacji i rocznej stawki amortyzacyjnej uwzględnia się okres ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnej i prawnej. Wartości niematerialne i prawne o wartości nieprzekraczającej 3 500,00 zł nie są uznawane za aktywa trwałe i są odpisywane w ciężar adekwatnej kategorii kosztów rodzajowych (zużycia materiałów i energii, usług obcych lub podatków i opłat) w miesiącu oddania do używania. Przekraczające tę wartość uznawane są za wartości niematerialne i prawne. W przypadku zmiany technologii, wycofania z używania lub innych przyczyn powodujących trwałą utratę wartości dokonuje się odpisów aktualizujących wartości niematerialne i prawne w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych.

Środki trwałe wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia, pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne lub umorzeniowe, a także o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. Odpisy amortyzacyjne są dokonywane przy zastosowaniu metody liniowej. Przy ustalaniu okresu amortyzacji i rocznej stawki amortyzacyjnej uwzględnia się okres ekonomicznej użyteczności środka trwałego. Środki trwałe o wartości nieprzekraczającej 3 500,00 zł nie są uznawane za aktywa trwałe i są odpisywane w ciężar kosztów zużycia materiałów w miesiącu oddania do używania. Przekraczające tę wartość uznawane są za środki trwałe. W przypadku zmiany technologii, wycofania z używania lub innych przyczyn powodujących trwałą utratę wartości dokonuje się odpisów aktualizujących środki trwałe w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych.

Wycena zapasów dokonywana jest w następujący sposób:

- materiały i towary – wyceniane są według niższej z dwóch wartości: ceny nabycia lub ceny sprzedaży netto, materiały o niewielkim znaczeniu z punktu widzenia kosztów działalności, jak też wymagań kontroli, nabywane w drobnych ilościach, np. do celów gospodarczych i biurowych, są przekazywane po zakupie bezpośrednio do zużycia i odpisywane w koszty bezpośrednie;
- produkty w toku produkcji – w wysokości kosztów wytworzenia;
- produkty gotowe – wytworzone gry, filmy, oprogramowanie komputerowe, projekty typowe i inne produkty o podobnym charakterze, przeznaczone do sprzedaży – wycenia się w okresie przynoszenia przez nie korzyści ekonomicznych (nie dłuższym niż 5 lat), w wysokości nadwyżki kosztów ich wytworzenia nad przychodami według cen sprzedaży netto, uzyskanymi ze sprzedaży tych produktów w ciągu tego okresu, nieodpisane po upływie tego okresu koszty wytworzenia zwiększają pozostałe koszty operacyjne.

Do ustalania kosztów z tytułu rozchodu (zużycia, sprzedaży, nieodpłatnego przekazania) rzeczowych składników aktywów obrotowych stosowana jest metoda FIFO (pierwsze weszło – pierwsze wyszło); ewidencję rzeczowych składników aktywów obrotowych prowadzi się w postaci ewidencji wartościowej w księgach rachunkowych jednostki oraz ewidencji ilościowo-wartościowej w magazynie; składniki te są objęte inwentaryzacją najpóźniej na

koniec roku obrotowego; przyjęcia (przychody) zapasów do magazynu wycenia się na podstawie dokumentów zakupu.

Należności wykazywane są w kwocie wymaganej zapłaty z zachowaniem zasady ostrożności. Zobowiązania wykazywane są w kwocie wymagającej zapłaty. Należności i zobowiązania w walutach obcych w momencie powstania ujmowane są według średniego kursu ustalonego przez Narodowy Bank Polski dla danej waluty obcej z dnia poprzedzającego ten dzień. Dodatkowo lub ujemne różnice kursowe powstające w dniu płatności, wynikające z różnicy pomiędzy kursem waluty na ten dzień zastosowanym przez bank lub kursem Narodowego Banku Polskiego z dnia poprzedzającego płatność a kursem waluty w dniu powstania należności lub zobowiązania, odnoszone są odpowiednio na przychody lub koszty operacji finansowych. Nierozliczone na dzień bilansowy należności i zobowiązania w walucie obcej wycenia się wraz z naliczonymi od nich odsetkami według średniego kursu ustalonego dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień. Wartość należności aktualizuje się, uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego. Odpisy aktualizujące należności zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub do kosztów finansowych, zależnie od rodzaju należności, której dotyczy odpis aktualizujący.

Krajowe środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych wycenia się według wartości nominalnej. Waluty obce wpływające na rachunek dewizowy i z niego wydatkowane w ciągu roku wycenia się po kursie kupna stosowanym w dniu ich wpływu na rachunek bankowy przez bank prowadzący ten rachunek, natomiast rozchody walut obcych wycenia się według kursu sprzedaży stosowanego w dniu ich wypływu z rachunku bankowego przez bank prowadzący ten rachunek. Nie rzadziej niż na dzień bilansowy środki pieniężne w walutach obcych zgromadzone na rachunku dewizowym wycenia się po kursie średnim ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień. Według analogicznych zasad wycenia się gotówkę w walutach obcych znajdującą się w kasie. Rozchód środków pieniężnych z rachunków walutowych oraz kasy walutowej wycenia się przy zastosowaniu metody FIFO (pierwsze weszło - pierwsze wyszło). Znajdujące się w kasie środki pieniężne są uzgadniane w drodze spisu z natury na ostatni dzień każdego roku obrotowego, natomiast zgromadzone na rachunkach bankowych w drodze uzyskania od banków potwierdzenia ich stanu. Ewentualne różnice są wyjaśniane i rozliczane w księgach rachunkowych roku, za który sporządza się bilans.

Spółka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów, gdy dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych (art. 39 ust. 3 Ustawy o rachunkowości). Czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów obejmują te nakłady, które zostały już poniesione przez Emitenta, ale są uznane za koszt w przyszłym okresie rozliczeniowym, ponieważ dopiero wtedy Spółka uzyska z nich korzyści ekonomiczne.

IV. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE

W I kwartale 2026 roku Frozen Way Spółka Akcyjna wypracowała przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości 1 732 305,74 zł wobec kwoty 4 059 311,33 zł w porównywalnym okresie 2025 roku, co oznacza spadek o 57,33%. Niższe przychody netto ze sprzedaży produktów w I kwartale 2026 roku związane są z brakiem istotnych premier gier w tym okresie. Zmniejszenie przychodów netto ze sprzedaży zostało zamortyzowane rozszerzeniem repertuaru produktów oferowanych przez Emitenta z siedemnastu do dziewiętnastu tytułów (gier i dodatków do nich) oraz ich portów na kolejne platformy w porównaniu z I kwartałem 2025 roku, co przedstawia poniższa tabela.

Lp.	Tytuł	I kwartał 2026 r.	I kwartał 2025 r.
1.	House Flipper VR	PC, PSVR, PSVR2	PC, PSVR, PSVR2
2.	House Flipper - Luxury DLC	PC, PS4, Xbox One	PC, PS4, Xbox One
3.	House Flipper - Pets DLC	PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch	PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
4.	Builder Simulator	PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch	PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
5.	House Flipper Pets VR	PC	PC
6.	House Flipper - Farm DLC	PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch	PC, PS4, Xbox One
7.	Train Station Renovation	PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch	PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
8.	Train Station Renovation - Germany DLC	PC	PC
9.	Hairdresser Simulator	PC, PS5, Xbox Series	PC, PS5, Xbox Series
10.	Chornobyl Liquidators	PC, PS5, Xbox Series	PC, PS5, Xbox Series
11.	Chornobyl Liquidators - Supporter Pack	PC	PC
12.	House Flipper - Pop Art Furniture Pack	PC, PS4, Xbox One	PC, PS4, Xbox One
13.	Train Yard Builder	PC	PC
14.	House Flipper - Dine Out DLC	PC, PS4, Xbox One	PC, PS4, Xbox One
15.	Hairdresser Simulator: Long Hair DLC	PC	PC
16.	Builder Simulator VR	PC, Oculus Quest	PC, Oculus Quest
17.	House Flipper - Party Furniture Pack	PC, PS4, Xbox One	PC, PS4 (SIEE)
18.	Campus Life	PC	-
19.	Salvage Shop Simulator	PC	-

Źródło: Emitent.

W zamieszczonych poniżej tabelach zestawiono przychody netto ze sprzedaży produktów w podziale na poszczególne platformy:

1) sprzedaż gier na komputery osobiste (PC)

Kontrahent	Przychody Spółki za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Przychody Spółki za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)
Valve Corporation (platforma Steam)	963 852,32	2 169 225,52
Frozen District sp. z o.o. (udział w zysku)	135 385,85	286 446,36
Humble Bundle, Inc.	212,05	427 211,92
Genba Digital Limited	19 632,02	76 110,92
pozostali	585,86	661,50
RAZEM	1 119 668,10	2 959 656,22

Źródło: Emitent.

2) sprzedaż gier na konsole PlayStation

Platforma PlayStation	Przychody Spółki za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Przychody Spółki za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)
sprzedaż cyfrowa PlayStation 4	177 575,36	347 587,92
sprzedaż pudełkowa PlayStation 4	0,00	2 610,84
sprzedaż cyfrowa PlayStation 5	25 778,79	70 303,76
sprzedaż cyfrowa PlayStation VR	4 074,85	8 336,32
sprzedaż cyfrowa PlayStation VR2	26 776,86	52 851,19
RAZEM	234 205,86	481 690,03

Źródło: Emitent.

3) sprzedaż gier na konsole Xbox

Platforma Xbox	Przychody Spółki za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Przychody Spółki za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)
sprzedaż Xbox One	231 059,91	336 901,05
sprzedaż Xbox Series	25 351,57	56 836,17
RAZEM	256 411,48	393 737,22

Źródło: Emitent.

4) sprzedaż gier na pozostałe platformy

Platforma	Przychody Spółki za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Przychody Spółki za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)
sprzedaż cyfrowa Nintendo Switch	118 900,67	213 999,33
sprzedaż pudełkowa Nintendo Switch	0,00	0,00
sprzedaż na okulary Meta Quest	3 119,63	10 228,53
RAZEM	122 020,30	224 227,86

Źródło: Emitent.

5) sprzedaż gier na platformach łącznie

Platforma	Przychody Spółki za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Przychody Spółki za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)
komputery osobiste (PC)	1 119 668,10	2 959 656,22
konsole PlayStation	234 205,86	481 690,03
konsole Xbox	256 411,48	393 737,22
konsole Nintendo Switch	118 900,67	213 999,33
okulary Meta Quest	3 119,63	10 228,53
RAZEM	1 732 305,74	4 059 311,33

Źródło: Emitent.

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2026 roku najistotniejszą franczyzą była marka „House Flipper”, która przyniosła Spółce przychody netto ze sprzedaży w wysokości 1 402 052,36 zł.

Wyszczególnienie	Przychody Spółki za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Liczba sprzedanych sztuk w I kwartale 2026 roku	Przychody Spółki za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)	Liczba sprzedanych sztuk w I kwartale 2025 roku
1. House Flipper	1 930,21	0,1 tys.	76 795,77	14,7 tys.
a) wersja PC*	0,00	0,0 tys.	61 134,91	14,1 tys.
b) wersja Xbox One	1 930,21	0,1 tys.	15 660,86	0,6 tys.
2. House Flipper VR	46 879,93	6,5 tys.	78 878,60	3,6 tys.
a) wersja PC	16 028,22	5,4 tys.	17 691,09	1,7 tys.
b) wersja PSVR	4 074,85	0,2 tys.	8 336,32	0,3 tys.
c) wersja PSVR2	26 776,86	0,9 tys.	52 851,19	1,6 tys.
3. House Flipper Pets VR (wersja PC)	4 801,49	0,9 tys.	73 919,92	0,5 tys.
4. House Flipper - Pets DLC	368 849,67	18,0 tys.	746 429,21	59,3 tys.
a) wersja PC	219 303,64	13,8 tys.	394 128,14	28,9 tys.
b) wersja PS4	41 227,16	1,8 tys.	58 995,62	3,5 tys.
c) wersja Xbox One	53 462,79	0,9 tys.	84 206,69	2,2 tys.
d) wersja Switch	54 856,08	1,5 tys.	209 098,76	24,7 tys.
5. House Flipper - Farm DLC	376 376,03	16,5 tys.	531 244,78	19,0 tys.
a) wersja PC	217 282,69	12,1 tys.	370 545,30	14,4 tys.
b) wersja PS4	43 471,07	1,6 tys.	73 821,70	2,4 tys.
c) wersja Xbox One	54 123,43	1,0 tys.	86 877,78	2,2 tys.
d) wersja Switch	61 498,84	1,8 tys.	0,00	0,0 tys.
6. House Flipper - Luxury DLC	23 507,91	18,7 tys.	35 688,19	25,5 tys.
a) wersja PC	17 772,68	13,6 tys.	27 301,72	18,2 tys.
b) wersja PS4	2 439,19	2,8 tys.	3 331,63	3,3 tys.

JEDNOSTKOWY RAPORT OKRESOWY FROZEN WAY S.A. ZA I KWARTAŁ 2026 R.

c)	wersja Xbox One	3 296,04	2,3 tys.	5 054,84	4,0 tys.
7.	House Flipper - Dine Out DLC	400 265,62	15,1 tys.	1 091 437,28	35,6 tys.
a)	wersja PC	291 114,85	12,6 tys.	858 074,95	29,0 tys.
b)	wersja PS4	40 975,45	1,4 tys.	149 730,01	3,5 tys.
c)	wersja Xbox One	68 175,32	1,1 tys.	83 632,32	3,1 tys.
8.	House Flipper - Pop Art Furniture Pack	68 292,01	12,3 tys.	107 452,64	18,2 tys.
a)	wersja PC	59 794,40	11,1 tys.	88 556,14	15,0 tys.
b)	wersja PS4	2 502,91	0,5 tys.	5 762,37	1,1 tys.
c)	wersja Xbox One	5 994,70	0,7 tys.	13 134,13	2,1 tys.
9.	House Flipper - Party Furniture Pack	111 149,49	13,0 tys.	330 780,24	36,7 tys.
a)	wersja PC	88 258,79	10,7 tys.	330 780,24	35,7 tys.
b)	wersja PS4	8 369,59	1,2 tys.	0,00	1,0 tys.
c)	wersja Xbox One	14 521,11	1,1 tys.	0,00	0,0 tys.
10.	House Flipper - Garden DLC (wersja PC)*	0,00	0,0 tys.	20 140,59	13,5 tys.
RAZEM		1 402 052,36	101,1 tys.	3 092 767,22	226,6 tys.

* Przychody związane z rozliczeniem wydarzenia „House Flipper and Friends Bundle”.

Źródło: Emitent.

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2026 roku pozostałe gry w portfolio Frozen Way S.A. przyniosły Spółce przychody netto ze sprzedaży w wysokości 330 253,38 zł.

Wyszczególnienie		Przychody Spółki za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Przychody Spółki za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)
I.	Franczyza Builder Simulator	193 186,68	343 192,14
1.	Builder Simulator	187 727,23	308 950,17
a)	wersja PC	123 288,76	205 457,30
b)	wersja PS4	34 223,16	53 083,68
c)	wersja Xbox One	27 669,56	45 508,62
d)	wersja Switch	2 545,75	4 900,57
2.	Builder Simulator VR	5 459,45	34 241,97
a)	wersja PC	2 339,82	24 013,44
b)	wersja Quest	3 119,63	10 228,53
II.	Franczyza Hairdresser Simulator	43 048,68	167 958,24
1.	Hairdresser Simulator	40 702,40	142 274,63
a)	wersja PC	11 513,83	86 851,65
b)	wersja PS5	15 326,63	26 921,13
c)	wersja Xbox Series	13 861,94	28 501,85
2.	Hairdresser Simulator: Long Hair DLC (wersja PC)	2 346,28	25 683,61
III.	Franczyza Chornobyl Liquidators	36 852,86	183 297,15

JEDNOSTKOWY RAPORT OKRESOWY FROZEN WAY S.A. ZA I KWARTAŁ 2026 R.

1.	Chornobyl Liquidators	36 177,12	163 328,04
a)	wersja PC	14 235,33	91 611,09
b)	wersja PS5	10 452,16	43 382,63
c)	wersja Xbox Series	11 489,63	28 334,32
2.	Chornobyl Liquidators - Supporter Pack (wersja PC)	675,74	19 969,11
IV.	Franczyza Train Station Renovation	26 074,99	114 993,88
1.	Train Station Renovation	22 300,37	78 555,12
a)	wersja PC	16 046,79	70 255,56
b)	wersja PS4	4 366,83	5 473,75
c)	wersja Xbox One	1 886,75	2 825,81
d)	wersja Switch	0,00	0,00
2.	Train Station Renovation - Germany DLC (wersja PC)	3 774,62	36 438,76
V.	Franczyza The Tenants	0,00	40 281,19
1.	The Tenants (wersja PC)	0,00	26 858,59
2.	The Tenants - Pets DLC (wersja PC)	0,00	13 422,60
VI.	Train Yard Builder (wersja PC)	5 829,91	116 821,51
VII.	Campus Life (wersja PC)	3 756,65	0,00
VIII.	Salvage Shop Simulator (wersja PC)	21 503,61	0,00
RAZEM		330 253,38	966 544,11

Źródło: Emitent.

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2026 roku wszystkie gry w portfolio Frozen Way S.A. przyniosły Spółce przychody netto ze sprzedaży w wysokości 1 732 305,74 zł. W tabeli poniżej zestawiono dane w podziale na poszczególne franczyzy.

Wyszczególnienie		Przychody Spółki za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)	Przychody Spółki za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)
I.	House Flipper	1 402 052,36	3 092 767,22
II.	Builder Simulator	193 186,68	343 192,14
III.	Hairdresser Simulator	43 048,68	167 958,24
IV.	Chornobyl Liquidators	36 852,86	183 297,15
V.	Train Station Renovation	26 074,99	114 993,88
VI.	The Tenants	0,00	40 281,19
VII.	Train Yard Builder	5 829,91	116 821,51
VIII.	Campus Life	3 756,65	0,00
IX.	Salvage Shop Simulator	21 503,61	0,00
RAZEM		1 732 305,74	4 059 311,33

Źródło: Emitent.

Poza zdarzeniami i działaniami opisanymi w piśmie przewodnim, Spółka w I kwartale 2026 roku poczyniła duże postępy w pracach nad realizowanymi projektami (zmiana stanu produktów w I kwartale 2026 roku wyniosła 1 625 467,39 zł), koncentrując się przede wszystkim na intensywnym rozwoju następujących tytułów:

- „House Flipper Remastered Collection” (PC, PS5, Xbox Series);
- „Honeycomb: The World Beyond” (PC, PS5, Xbox Series);
- „Farmbotic” (PC, PS5, Xbox Series);
- „House Flipper 2 - Pets DLC” (PC).

W pierwszym kwartale 2026 roku koszty operacyjne Spółki wyniosły 2 679 424,69 zł, co oznacza ich obniżenie o 19,9% względem kwoty 3 344 675,35 zł w analogicznym okresie 2025 roku. Zmniejszyły się przede wszystkim koszty usług obcych (o 31,8% w porównaniu z I kwartałem 2025 roku do kwoty 1 129 974,62 zł), amortyzacja (zmniejszenie o 77,5% w porównaniu z I kwartałem 2025 roku do kwoty 20 132,39 zł, co wynika z faktu, że na dzień 31 marca 2026 roku aż 8 wartości niematerialnych i prawnych oraz 43 środki trwale jest w pełni zamortyzowanych) oraz pozostałe koszty rodzajowe (o 50,8% w porównaniu z I kwartałem 2025 roku do kwoty 49 973,80 zł). Koszty wynagrodzeń oraz ubezpieczeń społecznych i innych świadczeń nadal stanowią istotną pozycję w strukturze kosztów działalności operacyjnej, odpowiadając za przeszło połowę kosztów operacyjnych Spółki, a ich poziom nieznacznie się zmniejszył (o 1,3% do kwoty 1 403 367,47 zł).

Wzmocnienie dolara amerykańskiego względem polskiego złotego w pierwszym kwartale 2026 roku spowodowało, że stanowiąca przychody finansowe nadwyżka dodatnich różnic kursowych nad ujemnymi wyniosła 65 107,72 zł.

Na wykazany w rachunku zysków i strat za I kwartał 2026 roku podatek dochodowy w kwocie 130 965,00 zł składają się: część bieżąca (7 815,00 zł) oraz część odroczone (123 150,00 zł). Na wysokość części odroczonej podatku dochodowego wpłynął wzrost rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego (zwiększenie o 263 257,00 zł), częściowo skompensowany wzrostem aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego (zwiększenie o 140 107,00 zł).

Od początku stycznia do końca marca 2026 roku Spółka wypracowała zysk netto w wysokości 607 963,64 zł wobec zysku netto wynoszącego 2 050 126,73 zł w I kwartale 2025 roku.

Różnica pomiędzy wartością krótkoterminowych aktywów finansowych wykazanych w bilansie na dzień 31 marca 2025 roku a stanem środków pieniężnych na koniec okresu zakończony 31 marca 2025 roku wykazany w rachunku przepływów pieniężnych wynikała z pożyczki udzielonej GameFormatic S.A. (wraz z naliczonymi odsetkami). Na dzień 31 marca 2025 roku krótkoterminowe aktywa finansowe w bilansie wyniosły 8 986 496,15 zł, natomiast środki pieniężne na koniec okresu (wspomnianego w zdaniu poprzednim) wyniosły 8 912 869,42 zł. Różnicę pomiędzy tymi pozycjami stanowiła kwota 73 626,73 zł obejmująca kapitał pożyczki w wysokości 70 000,00 zł oraz naliczone odsetki w wysokości 3 626,73 zł.

12 marca 2026 roku odbyła się premiera gry pt. „Salvage Shop Simulator” na komputery osobiste. Sprzedaż tytułu do końca marca 2026 roku wyniosła 2 028 sztuk netto. Tego samego dnia Emitent podpisał aneks do umowy inwestycyjnej z 28 sierpnia 2025 roku ze Sleepwalking Potatoes sp. z o.o. dotyczącej inwestycji w grę „Fish & Hike”. Na mocy umowy i aneksu Sleepwalking Potatoes sp. z o.o. otrzyma od Spółki płatności w dziewięciu transzach na łączną kwotę 172 tys. zł. Emitentowi przysługuje 100% zysku netto ze sprzedaży gry do kwoty 240 tys. zł oraz 70% powyżej tego progu. W celu zabezpieczenia wykonania umowy Sleepwalking Potatoes sp. z o.o. przeniosła na rzecz Spółki, tytułem zabezpieczenia, majątkowe prawa autorskie oraz prawa pokrewne do gry. Prawa te pozostaną na stałe własnością Emitenta, jeżeli zysk netto ze sprzedaży gry nie przekroczy 240 tys. zł do 31 października 2027 roku.

W związku z negatywną interpretacją indywidualną z dnia 20 października 2023 roku wydaną przez Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej w sprawie możliwości odliczenia całości podatku u źródła zapłaconego w Stanach Zjednoczonych według stawki 10% od dochodów ze źródeł amerykańskich w ramach przychodów uzyskiwanych z kwalifikowanych praw własności intelektualnej, gdy efektywna stawka podatkowa (biorąca pod uwagę także sprzedaż do graczy nieamerykańskich) jest niższa od właściwej dla IP Box stawki 5% oraz w wyniku straty podatkowej poniesionej z innych źródeł przychodów, w pierwszym kwartale 2026 roku Spółka dokonała odpisu w pozostałe koszty operacyjne należności publicznoprawnych z tytułu podatku u źródła na kwotę 65 547,70 zł.

Ze względu na umowne okresy rozliczeniowe z Frozen District sp. z o.o. udział Spółki w zysku ze sprzedaży kluczy cyfrowych do gier „House Flipper - Luxury DLC” oraz „House Flipper - Pop Art Furniture Pack” wydanych na kontach spółki matki, a także ze sprzedaży gier „House Flipper - Pets DLC”, „House Flipper - Farm DLC”, „House Flipper - Party Furniture Pack” i „House Flipper - Dine Out DLC” w części dystrybuowanej za pośrednictwem kont spółki matki, obejmującej konsole PlayStation i Xbox oraz niewielką część sprzedaży na PC, jak również ze sprzedaży pakietowej gier, osiągnięte w lutym i w marcu 2026 roku, zostaną ujęte w II kwartale 2026 roku.

Emitent w związku z konfliktem zbrojnym na terenie Ukrainy zidentyfikował czynniki ryzyka. Spółka zatrudnia zleceniobiorców pochodzących z Ukrainy, którym zapewniła niezbędną pomoc w momencie wybuchu konfliktu. Wprowadzenie przez ukraińskie władze regulacji mobilizacyjnych może spowodować utratę kluczowych osób biorących czynny udział w powstawaniu gier, a tym samym wpłynąć na jakość oraz tempo realizacji produkowanych tytułów. Jednocześnie Emitent nie zidentyfikował czynników ryzyka, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na jego obecne przychody ze sprzedaży. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami z siedzibą na terenie krajów biorących udział w konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Spółki. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Spółki w perspektywie kolejnych okresów.

W związku z eskalacją konfliktu na Bliskim Wschodzie Spółka nie zidentyfikowała okoliczności wskazujących na istotny, bezpośredni wpływ tego konfliktu na jej bieżącą

działalność operacyjną oraz perspektywy rozwoju w dającym się przewidzieć horyzoncie czasowym. Potencjalny wpływ może mieć charakter pośredni i dotyczyć w szczególności zmienności kursów walutowych, presji inflacyjnej, wzrostu presji płacowej oraz pogorszenia nastrojów konsumenckich i zmian w zachowaniach części kontrahentów. Z uwagi na istotne znaczenie eksportu w działalności Emitenta, osłabienie złotego polskiego względem dolara amerykańskiego może oddziaływać korzystnie na wyniki finansowe Spółki. Sytuacja geopolityczna i jej potencjalny wpływ na działalność Spółki są na bieżąco monitorowane przez Zarząd.

V. PLAN PREMIER

Ponizej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy. Ma on charakter jedynie orientacyjny i może ulec zmianie. Terminy wydań gier są ustalane w procesie analizy sytuacji rynkowej z uwzględnieniem konkurencji bezpośredniej i pośredniej, a także opinii o stanie technicznym gier przedstawionych przez wewnętrzny zespół testerski oraz zespół testerów PlayWay S.A. Tytuły wyróżnione pogrubieniem Emitent uznaje za projekty istotniejsze.

Lp.	Gra	Platforma	Link	Planowany termin wydania*
1.	House Flipper Remastered Collection	PC/XSX/PS5	Steam	4 czerwca 2026
2.	Fish & Hike (EA)	PC		4 czerwca 2026
3.	Honeycomb: The World Beyond	PC/XSX/PS5	Steam	lipiec 2026
4.	Train Yard Builder	XSX/PS5		III/IV kw. 2026
5.	Builder Simulator: American Houses DLC	PC		III/IV kw. 2026
6.	Campus Life	XSX/PS5		IV kw. 2026
7.	House Flipper 2 - Pets DLC	PC/XSX/PS5	Steam	IV kw. 2026
8.	Farmbotic	PC/XSX/PS5	Steam	I/II kw. 2027
9.	Builder Simulator 2	PC/XSX/PS5		nieokreślony

* Planowany termin wydania gry może ulec zmianie.

Źródło: Emitent.

20 marca 2026 roku Zarząd Spółki podjął decyzję o zmianie terminu premiery gry „Honeycomb: The World Beyond” z pierwszego kwartału 2026 roku na czerwiec lub lipiec 2026 roku. Zgodnie z aktualnym planem wydawniczym Emitenta premiera gry przewidywana jest na lipiec 2026 roku, przy czym dokładną datę premiery określi jej wydawca. Przesunięcie terminu premiery gry zostało podyktowane w głównej mierze chęcią uniknięcia bezpośredniej konkurencji w oknie wydawniczym z grą „Subnautica 2”, której debiut we wczesnym dostępie nastąpił 14 maja 2026 roku. Dodatkowy czas wynikający z wydłużenia okresu produkcji pozwoli jednocześnie na ulepszenie tworzonego tytułu i spełnienie wysokich oczekiwań wydawcy Snail Games USA Inc. w zakresie standardów jakościowych oraz grywalności.

24 kwietnia 2026 roku, po dniu bilansowym, a przed dniem publikacji niniejszego raportu kwartalnego, Zarząd Spółki poinformował o podjęciu decyzji o wyznaczeniu na dzień 4 czerwca 2026 roku daty jednoczesnej premiery gry „House Flipper Remastered Collection” w wersjach na komputery osobiste na platformie Steam oraz konsole PlayStation 5|5 Pro i Xbox Series X|S. Na ten sam dzień wyznaczono premierę gry „Fish & Hike” w wersji na komputery osobiste w formule wczesnego dostępu na platformie Steam. Decyzja o ustaleniu wspólnego terminu premier została podjęta w celu wykorzystania zwiększonej widoczności produktów Emitenta w cyfrowych kanałach dystrybucji oraz potencjału sprzedaży pakietowej.

VI. STANOWISKO ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIETLE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM

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

VII. OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI WSKAZANYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM

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

VIII. INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI W ZAKRESIE WPROWADZANIA ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE

W omawianym okresie Emitent nie podejmował, w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

IX. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, Z WYSZCZEGÓLNIENIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI ORAZ JEDNOSTEK NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu okresowego Emitent nie tworzył grupy kapitałowej w rozumieniu przepisów Ustawy o rachunkowości.

X. WSKAZANIE PRZYCZYN NIESPORZĄDZENIA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH PRZEZ PODMIOT DOMINUJĄCY LUB PRZYCZYN ZWOLNIENIA Z KONSOLIDACJI

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu okresowego Emitent nie tworzył grupy kapitałowej w rozumieniu przepisów Ustawy o rachunkowości, zatem nie sporządzał sprawozdań skonsolidowanych.

XI. WYBRANE DANE FINANSOWE WSZYSTKICH JEDNOSTEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu okresowego Emitent nie posiadał jednostek zależnych.

XII. INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ PRZEKAZANIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU

Posiadacz akcji	Kraj rezydencji	Seria	Rodzaj akcji	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu	Udział w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu (%)
Frozen District sp. z o.o.	Polska	A	Zwykłe na okaziciela	801 150	76,03%	801 150	76,03%
Pozostali	Polska, Ukraina	A, B, C	Zwykłe na okaziciela	252 525	23,97%	252 525	23,97%
Razem	Polska, Ukraina	A, B, C	Zwykłe na okaziciela	1 053 675	100,00%	1 053 675	100,00%

Źródło: Emitent. Stan na dzień sporządzenia niniejszego raportu.

W dniach 7 stycznia 2026 roku i 23 marca 2026 roku Frozen District sp. z o.o. zawarło umowy odkupu odpowiednio 500 i 400 akcji Emitenta w związku z zaistnieniem przesłanki określonej w ustanowionym uchwałą nr 20 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Frozen Way S.A. z dnia 30 czerwca 2023 roku programie motywacyjnym Spółki. Transfery akcji na rachunek papierów wartościowych Frozen District sp. z o.o. nastąpiły w dniach 8 stycznia 2026 roku i 31 marca 2026 roku.

XIII. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY

Na dzień 31 marca 2026 roku Emitent zatrudniał 19 pracowników w oparciu o umowy na pełny etat, angażował 32 zleceniobiorców, 3 wykonawców dzieł oraz stale współpracował z 17 osobami prowadzącymi jednoosobowe działalności gospodarcze (umowy B2B).

Podpisy członków Zarządu:

Prezes Zarządu

Wiceprezes Zarządu