

QUBIC
GAMES

Sprawozdanie Zarządu

z Działalności

QubicGames S.A.

za rok obrotowy kończący się

31 grudnia 2025 r.

Siedlce, 23 marca 2026 r.

Spis treści

1.	Podstawowe informacje o Spółce	3
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	5
3.	Przewidywany rozwój Spółki.....	14
4.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	17
5.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	17
6.	Nabycie akcji własnych.....	20
7.	Posiadane przez jednostkę oddziały	20
8.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki.....	20
9.	Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	26

1. Podstawowe informacje o Spółce

Spółka QubicGames S.A. (dalej „Spółka”, „Emitent”) to wydawca i developer gier z 22-letnim doświadczeniem. Spółka specjalizuje się w tworzeniu, portowaniu i wydawaniu gier na konsole Nintendo, Microsoft oraz Sony. Jest skutecznym i globalnym wydawcą, który współpracuje z developerami i wydawcami z ponad 10 krajów. Od września 2016 roku akcje QubicGames są notowane na rynku NewConnect.

1.1. Dane Spółki

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:	821-251-56-41
Regon:	141229265
KRS:	0000598476
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy Lublin – Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

1.2. Organy Spółki

Na dzień 31 grudnia 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu 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
--------------------	---------------------------

1.3. Akcjonariat

Na dzień 31 grudnia 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu 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 grudnia 2025 r. struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawiała 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	2.770.000	26,43%	277.000,00	28,56%
Jakub Pieczykolan		3.550.000	41,32%	355.000,00	36,60%
- razem					
Pozostali <5%		6.150.000	58,68%	615.000,00	63,40%
RAZEM		9.700.000	100,00%	970.000,00	100,00%

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu 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		3.553.800	41,35%	355.380,00	36,64%
- razem					
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 Sprawozdania Zarządu Spółka nie otrzymała informacji o zmianie struktury akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

W 2025 roku Spółka kontynuowała realizację strategii polegającej na portowaniu i wydawaniu popularnych gier mobilnych na konsole Nintendo, Sony i Microsoft oraz komputery PC/Mac (Steam, Microsoft Store). Jednocześnie był to rok istotnych zmian w otoczeniu rynkowym, które wpłynęły na sposób sprzedaży gier, w szczególności na platformie Nintendo Switch.

W trakcie 2025 roku Nintendo, kluczowa dla Spółki platforma wydawnicza, wprowadziła zmiany w algorytmie prezentacji treści na platformie Nintendo eShop. Dotychczasowy system pozycjonowania gier na liście bestsellerów, oparty na liczbie sprzedanych kopii w okresie 14 dni, został zastąpiony algorytmem uwzględniającym przychody generowane przez gry w krótszym, trzydniowym okresie. Zmiana ta sprzyja produkcjom o wyższej cenie jednostkowej oraz grom wysokobudżetowym (AAA), ograniczając widoczność części gier niezależnych w rankingach sprzedaży platformy.

Wprowadzone przez Nintendo modyfikacje przełożyły się na spadek widoczności tytułów z portfolio Spółki w rankingach sprzedaży Nintendo eShop oraz na znacząco niższą efektywność dotychczasowego modelu sprzedażowego. W rezultacie zmiany te miały wpływ na poziom sprzedaży osiągniany przez Spółkę na platformie Nintendo Switch i stały się jednym z najistotniejszych czynników kształtujących działalność operacyjną Spółki w 2025 roku.

W odpowiedzi na te zmiany Spółka przeprowadziła przegląd dotychczasowej strategii sprzedażowej oraz podjęła działania mające na celu dostosowanie działalności do nowych warunków rynkowych. Jednym z kluczowych kierunków było dalsze zwiększenie dywersyfikacji kanałów dystrybucji oraz ograniczenie zależności przychodów od jednej platformy sprzedażowej.

W 2025 roku Spółka istotnie zwiększyła liczbę premier realizowanych na platformach Microsoft Xbox oraz Sony PlayStation, rozwijając swoją obecność na tych rynkach i wzmacniając sprzedaż poza platformą Nintendo. W efekcie 2025 rok był dla Spółki okresem wyraźniejszego przesunięcia w kierunku modelu wieloplatformowego, w którym większe znaczenie zyskały wydania realizowane na konsolach Xbox i PlayStation. Równolegle kontynuowano rozwój działalności wydawniczej na platformach PC, w tym na Steam oraz Microsoft Store.

Równocześnie, Zarząd Spółki podjął decyzję o przygotowaniu i wydaniu pierwszych gier w modelu Free2Play na konsole. W grudniu 2025 roku została wydana pierwsza gra w tym modelu – Cup Heroes na licencji od Voodoo. Kolejne gry w modelu Free2Play są obecnie na finalnym etapie produkcji i zostaną wydane w drugim kwartale 2026 roku.

Najważniejszym okresem wydawniczym w roku 2025 był grudzień, a w szczególności okres świąteczny. W okresie od 19 grudnia do 31 grudnia 2025 roku, Spółka wydała szereg produktów, w tym nowe gry (m.in. Cup Heroes, Fight for America, Raptor Evolution), port gry „Real Boxing 2: Remastered” na konsole Sony i Microsoft, nowe dodatki do najlepiej sprzedających się gier, w tym „Hole io”, „Paper io 2” i „Real Boxing 2: Remastered” oraz edycje specjalne kilkunastu tytułów.

W 2025 roku Spółka kontynuowała współpracę z dotychczasowymi partnerami biznesowymi, w tym wydawcami i twórcami gier mobilnych, a także podejmowała działania mające na celu pozyskiwanie nowych projektów oraz rozszerzanie oferty o kolejne porty popularnych tytułów na konsole. Jednocześnie Spółka rozwijała obecność na platformach Sony PlayStation oraz Microsoft Xbox, kierując na te platformy również wybrane, najlepiej sprzedające się tytuły znane wcześniej użytkownikom Nintendo Switch. Portfolio wydawnicze było systematycznie rozwijane poprzez wprowadzanie nowych tytułów oraz dodatków do już dostępnych gier.

Kluczowe projekty realizowane przez Spółkę w 2025 roku



Gry na licencji Voodoo

W 2025 roku współpraca Spółki z Voodoo pozostawała jednym z istotnych elementów działalności wydawniczej QubicGames w segmencie gier casualowych. W ciągu roku Spółka rozwijała portfolio tytułów tego partnera zarówno na Nintendo Switch, jak i na pozostałych platformach, w szczególności konsolach Microsoft i Sony. Wśród najważniejszych premier

zrealizowanych w ramach tej współpracy w 2025 roku znalazły się „Skyline Bowling”, „Monster Survivors”, „Ball Blast” oraz „Cup Heroes”.

W 2025 roku Spółka rozwijała również ofertę bundli i edycji łączonych opartych o gry z portfolio najważniejszych partnerów. Istotnym elementem tego obszaru było wydanie w grudniu 2025 roku pakietu „12 Party Games Collection”, obejmującego wybrane popularne tytuły z oferty Voodoo, a na początku 2026 roku bundla „Qubic 2025 Bestsellers”, wspierającego sprzedaż najbardziej rozpoznawalnych gier z katalogu Spółki, zawierającego tytuły od lat cieszące się dużym zainteresowaniem graczy takie jak „Hole.io” czy „Paper.io 2”. Działania te stanowiły uzupełnienie standardowego modelu wydawniczego i wspierały dalsze wykorzystywanie potencjału najbardziej rozpoznawalnych w ofercie Spółki tytułów w różnych modelach sprzedażowych.

Współpraca z Voodoo w 2025 roku wspierała dalszą dywersyfikację działalności Spółki, zarówno pod względem liczby wydawanych gier, jak i obecności na wielu platformach sprzętowych.



Gry na licencji Crazy Labs

W 2025 roku Spółka kontynuowała współpracę z Crazy Labs, koncentrując się na rozszerzaniu obecności gier tego partnera na konsolach Xbox i PlayStation. W analizowanym okresie na te platformy trafiły m.in. „DIY Fashion Star” czy „My Horse Stories”, a oferta została uzupełniona także o dodatki do wcześniej wydanych tytułów, w tym do gry „Run Sausage Run!”.

Na przełomie lutego i marca 2026 roku Spółka wydała bundle „10 Casual Games Collection” na Xbox, PlayStation oraz Nintendo Switch. Pakiet ten objął dziesięć gier casualowych z katalogu tytułów pozyskanych w ramach współpracy z Crazy Labs, takich jak „Run Sausage Run!”, „Baking Time”, „Astro Miner”, „Dig Deep” czy „Foot Clinic”. Rozwój oferty bundli stanowi uzupełnienie standardowego modelu wydawniczego i wspiera większą widoczność gier z portfolio Spółki na konsolach.



TapNation



Gry na licencji TapNation

W 2025 roku Spółka rozwijała współpracę z TapNation, zwiększając obecność gier na licencji tego partnera na głównych platformach konsolowych. W drugim kwartale na Nintendo Switch ukazała się gra „Super Sucker”, a w kolejnych miesiącach Spółka poszerzała ofertę na PlayStation i Xbox m.in. o tytuły „Color Water Sort” oraz „Giant Rush”, równolegle rozszerzając dostępność wybranych gier w kolejnych regionach sprzedaży.

Na koniec 2025 roku Spółka posiadała licencje na siedem gier TapNation, w tym na nieopublikowaną jeszcze grę „Fortress Merge”, a w styczniu 2026 roku pozyskała licencje na kolejne tytuły, w tym: „The Legend of Fireballi” i „Hero Makig Tycoon”. Wymienione produkcje zostaną wydane w modelu Free2Play w roku 2026.

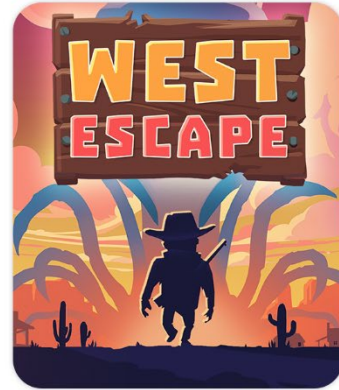


Gry na licencji Unity Technologies (poprzednio Supersonic Studios)

W 2025 roku współpraca Spółki rozwijana dotychczas z Supersonic Studios była kontynuowana przez Unity Technologies SF, która przejęła prawa i obowiązki wynikające z zawartej z QubicGames umowy ramowej. W czwartym kwartale 2025 roku Spółka wydała grę „Hide 'N Seek!” na platformach PlayStation i Xbox w rozszerzonej wersji obejmującej dodatki DLC. W 2025 roku rozwijana była również dostępność pozostałych tytułów z tego portfolio, w tym „Stacky Dash”, które ukazało się na Nintendo Switch oraz Xbox. Jednocześnie Spółka pozyskała licencję na grę „Build A Queen”, której premiera na Nintendo Switch odbyła się 7 lutego 2026 roku.

Dodatkowym elementem rozwoju oferty było włączenie gry „Bridge Race” do bundla „Qubic 2025 Bestsellers”, obejmującego wybrane najpopularniejsze tytuły z katalogu Spółki. Współpraca ta pozostaje jednym z elementów rozwoju portfolio gier casualowych i hyper-casualowych QubicGames na głównych platformach konsolowych.

ESTOTY



Gry na licencji Estoty

W 2025 roku Spółka kontynuowała współpracę z Estoty, rozwijając obecność gier tego partnera na głównych platformach konsolowych i PC. W tym okresie gra „West Escape” została wydana na Nintendo Switch, PlayStation, Xbox oraz Steam, a pod koniec 2025 roku i na początku 2026 roku do sprzedaży na wszystkich tych platformach trafiła również gra „Raptor Evolution”.

Współpraca z Estoty pozostaje elementem rozwoju portfolio Spółki w segmencie wieloplatformowych gier action i survival. W marcu 2026 roku Spółka zawarła umowę dotyczącą kolejnego tytułu – „Idle Breaker”.



Real Boxing 2: Remastered

W 2025 roku Spółka rozwijała projekt „Real Boxing 2: Remastered” wydając grę na kolejne platformy konsolowe i komputery PC. Po wcześniejszej premierze na Nintendo Switch, w grudniu 2025 roku tytuł trafił również na PlayStation oraz Xbox, zwiększając dostępność tej gry na głównych platformach konsolowych. Wydania konsolowe zostały uzupełnione o dodatkową zawartość DLC.

Gra została uwzględniona w bundlu „Qubic 2025 Bestsellers”, obejmującym wybrane najpopularniejsze tytuły z katalogu Spółki i obok „Cup Heroes” oraz Hole io stanowiła najlepiej sprzedający się tytuł na konsolach w grudniu 2025 roku i styczniu 2026 roku.

Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki w 2025 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

❖ Zawarcie umowy przez spółkę zależną Untold Tales S.A. dotyczącej portowania i wydania gry „Everdream Village”

Dnia 10 lutego 2025 r. Spółka poinformowała o zawarciu przez spółkę zależną Untold Tales S.A. umowy wydawniczej ze spółką Mooneaters S.A. z siedzibą w Olsztynie, na podstawie której Untold Tales S.A. zajęła się portowaniem, tłumaczeniem, marketingiem oraz wydaniem gry „Everdream Village” platformy PC oraz konsole.

W zamian za udzielenie licencji na wydanie gry „Everdream Village”, Mooneaters S.A. otrzymuje od Untold Tales S.A. wynagrodzenie w postaci Minimum Gwarancyjnego oraz Revenue Share (procentu od przychodów ze sprzedaży Gry).

❖ Analiza wpływu zmian w platformie sprzedażowej Nintendo eShop na działalność Spółki

W dniu 5 maja 2025 r. Zarząd Spółki poinformował, iż w związku ze zmianami wprowadzonymi przez Nintendo w algorytmie prezentacji treści na platformie eShop, podjął działania mające na celu zminimalizowanie potencjalnych negatywnych skutków tych zmian oraz dostosowanie strategii sprzedażowej do nowych warunków rynkowych.

W wyniku modyfikacji przez Nintendo systemu pozycjonowania tytułów na liście bestsellerów, dotychczasowe kryterium oparte na liczbie sprzedanych kopii w okresie 14 dni zostało zastąpione algorytmem uwzględniającym przychody generowane przez gry w krótszym, 3-dniowym okresie. Spółka poinformowała, że zdaniem Zarządu zmiana ta może prowadzić do ograniczenia widoczności tytułów niezależnych, w tym produkcji z portfolio Spółki, na rzecz gier wysokobudżetowych (AAA), co może mieć negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki w kolejnych okresach.

W odpowiedzi na tę sytuację, Zarząd rozpoczął przegląd dotychczasowego modelu sprzedażowego oraz strategii rynkowej Spółki, a także rozpoczął wdrażanie działań mających na celu zwiększenie efektywności sprzedaży i dywersyfikację kanałów dystrybucji.

❖ 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 osiągnięte przez spółkę Another Moon oraz brak pozyskania nowych istotnych kontraktów z jednostkami niepowiązаныmi ze Spółką. Jednocześnie Spółka poinformowała, że w przypadku podjęcia wiążących decyzji dotyczących dalszych kierunków rozwoju spółki Another Moon, Spółka przekaze 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 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 ma wpływu na skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej QubicGames za rok 2025.

Dokonany odpis ma charakter niepieniężny i nie wpływa na bieżące przepływy pieniężne ani płynność finansową Spółki i Grupy Kapitałowej QubicGames. Odpis wpływa 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 3 lutego 2026 r. Zarząd QubicGames S.A. poinformował, że powziął informację, iż dnia 2 lutego 2026 roku spółka zależna Untold Tales 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. Spółka będzie informować o kolejnych istotnych etapach procesu w trybie właściwych raportów.

3. Przewidywany rozwój Spółki

Zarząd QubicGames jest w trakcie przeprowadzania dogłębnej analizy rynkowej, jak i analizy wyników sprzedażowych za okres od grudnia 2025 do lutego 2026 i planuje przedstawić nową strategię Spółki QubicGames i Grupy Kapitałowej QubicGames na okres od 1 lipca 2026 do 30 czerwca 2028 roku w drugim kwartale 2026 roku. Strategia ta może wprowadzić istotne zmiany w przedmiocie działań i celach poszczególnych spółek GK QubicGames.

W 2026 roku Spółka będzie kontynuować działalność związaną z portowaniem i wydawaniem popularnych gier z mobile na konsole Nintendo, Sony i Microsoft oraz komputery PC/Mac. Zarząd Spółki planuje przystosowanie w bieżącym roku kilkunastu tytułów z mobile na różne platformy sprzętowe, zarówno w modelu sprzedażowym Free2Play, jak i Premium. W tym celu konieczne będzie rozszerzenie umów z obecnymi partnerami, jak i pozyskanie nowych licencji od wydawców gier mobile.

Spółka analizuje obecnie efektywność sprzedaży gier w modelu Free2Play i Premium na poszczególnych konsolach. Planuje także wydanie gier w modelu Free2Play na platformie Steam.

W najbliższym okresie Spółka podejmie decyzje o produkcji kolejnych własnych gier casualowych, w tym gier w modelu Free2Play.

Inwestycje

W roku 2026 Spółka planuje dalszy rozwój Grupy Kapitałowej QubicGames, co może wiązać się z inwestowaniem w inne podmioty z branży gamedev, zarówno bezpośrednio przez Spółkę QubicGames, jak i spółkę zależną Untold Tales. W ocenie Zarządu rynek gamedev w Polsce będzie się konsolidować i w związku z obecną sytuacją mogą pojawiać się okazje inwestycyjne. Dlatego też Zarząd nie wyklucza zarówno inwestycji typu SEED, jak i akwizycji w celu wzmocnienia Grupy Kapitałowej za gotówkę i/lub za nowo emitowane akcje Spółki.

Celem ewentualnych inwestycji będzie wzmocnianie Grupy Kapitałowej QubicGames i uzupełnianie jej o brakujące obszary działalności, wiedzę ekspercką oraz pozyskanie nowych IP.

W dniu 3 lutego 2026 r. spółka zależna Untold Tales podpisała dokument term sheet ze spółką Defence.Hub S.A. określający kluczowe warunki współpracy zmierzającej do przeprowadzenia i finalizacji transakcji polegającej na nabyciu przez Untold Tales 100 % akcji spółki Klabater P.S.A., jak opisano w punkcie drugim niniejszego Sprawozdania Zarządu.

W obecnym momencie Emitent nie prowadzi bezpośrednio żadnych otwartych rozmów związanych z nowymi inwestycjami.

Plan wydawniczy

Spółka pracuje nad kilkunastoma nowymi projektami oraz szeregiem rozszerzeń do gier sprzedawanych obecnie na konsolach.

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez Spółkę w roku 2026 są następujące:

Gra	Platforma	Region	Rodzaj produktu	Planowany termin wydania
Eyes: The Horror Game Golf Guys Robonauts Skyline Bowling Thief Puzzle Sweet Survivors Mob Control Run Sausage Run!	Nintendo Switch	Southeast Asia	Gry wraz z DLC	26.03.2026

Sausage Wars Paper io 2 Aquarium Land Pocket Mini Golf 2 Pocket Mini Golf Puzzle Book Real Boxing 2: Remastered				
Bun Buns	Xbox One	Global	Pełna gra	27.03.2026
	Nintendo Switch	US, EUR	2 x DLC	28.03.2026
Rail Rescue: Puzzle Lines	Nintendo Switch	JAP	Pełna gra	28.03.2026
	Xbox One + Microsoft Store Sony PlayStation 4	Global US, EUR	2 x DLC	11.04.2026
Mini Trains	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra	03.04.2026
	Sony PlayStation 4	US, EUR		
Pixie Plates	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra	Q2 2026
	Xbox One	Global	3 x DLC	
Bag Fight	Nintendo Switch Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q2 2026
	Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	1 x DLC	
Diamond Painting ASMR	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q2 2026
Fortress Merge	Nintendo Switch Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q2 2026
	Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	1 x DLC	
Woodturning 3D	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q2 2026
			1 x DLC	
Shopping Mall Girl	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q2 2026
			2 x DLC	
Parking Jam	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q2 2026
			2 x DLC	
Real Cake Maker	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q2 2026
			2 x DLC	
Dentist Bling	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra	Q2 2026
	Sony PlayStation 4	US, EUR	2 x DLC	

Barbarous: Survivor's Quest	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra 3 x DLC	Q2/Q3 2026
	Xbox One	Global		
Hole io	Nintendo Switch	US, EUR, JAP	1 x DLC	Q3 2026
	Sony PlayStation 4	US, EUR	Rozszerzenie trybu endless	
	Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global		
The Legends of Fireball	Nintendo Switch Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q3 2026
	Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global		
	Nintendo Switch Sony PlayStation 4	US, EUR		
Idle Breaker	Nintendo Switch Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q3/Q4 2026
	Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global		
	Xbox One + Microsoft Store	Global		
Block Jam 3D	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q3/Q4 2026
	Nintendo Switch Sony PlayStation 4	US, EUR		
Hero Making Tycoon	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q4 2026
	Nintendo Switch Sony PlayStation 4	US, EUR		
	Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global		

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.

4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Nie dotyczy.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

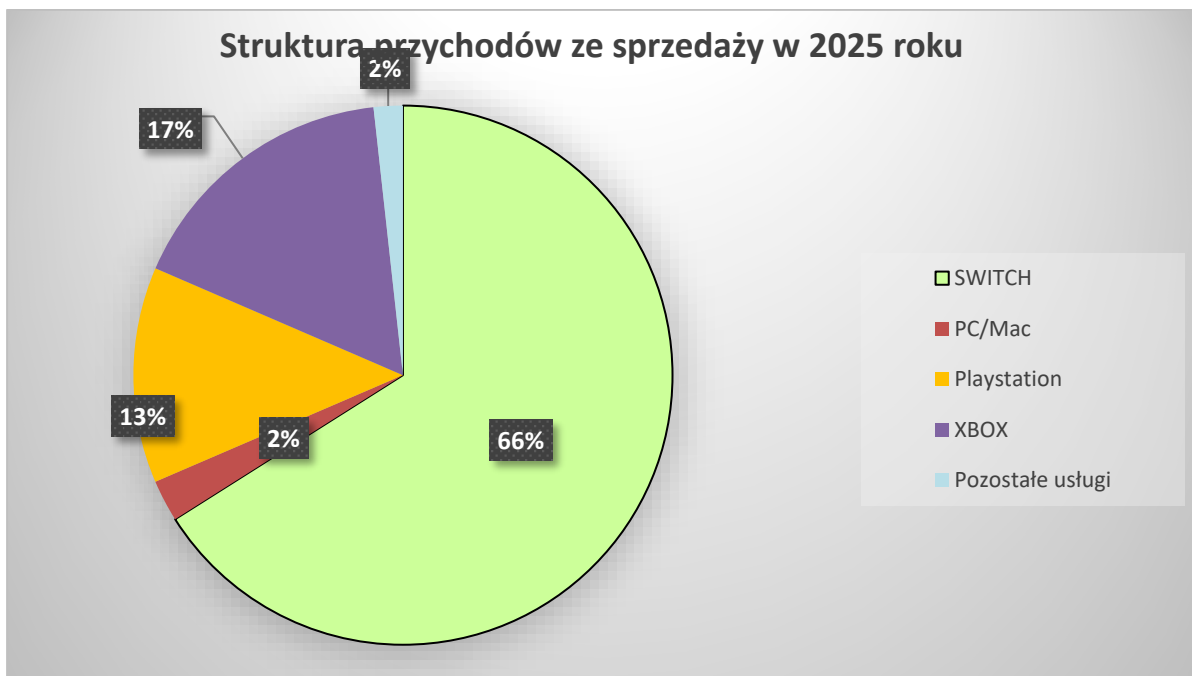
W 2025 roku przychody ze sprzedaży produktów wyniosły 11.325,7 tys. zł i zmalały w porównaniu do roku ubiegłego o 3.522,1 tys. zł, czyli o 24%. Jednocześnie istotnie zmieniła się struktura przychodów ze sprzedaży. W 2024 roku głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które wyniosły wtedy 81% całej sprzedaży. W 2025 roku było to już 66% przychodów ze sprzedaży.

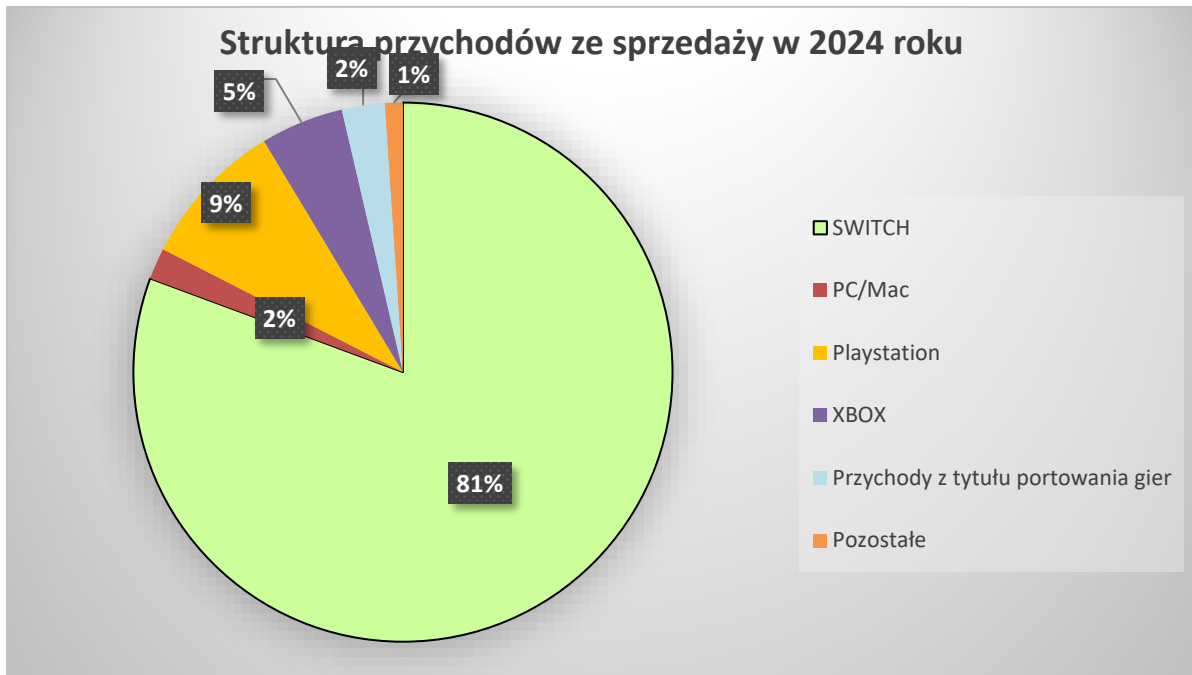
Jak opisano w punkcie drugim niniejszego Sprawozdania Zarządu, od maja 2025 miała miejsce niekorzystna dla Spółki zmiany w algorytmach sklepu Nintendo eShop, która wpłynęła

na zmniejszenie przychodów ze sprzedaży z tej konsoli. Dlatego też Spółka w 2025 roku konsekwentnie dywersyfikowała pozostałe źródła przychodów. W 2025 roku sprzedaż gier na pozostałe konsole (Sony Playstation oraz Microsoft XBOX) stanowiła już blisko 30% przychodów ze sprzedaży (14% w 2024 roku). Natomiast sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam) stanowiła 2,5% (1,9% w 2024 roku).

W 2025 roku oprócz przychodów ze sprzedaży gier na konsolach i komputerach PC, Spółka osiągnęła również przychody z tytułu wspomaganie sprzedaży gier w wysokości 197,5 tys. zł.

Struktura przychodów ze sprzedaży Spółki w 2025 roku w porównaniu do roku ubiegłego przedstawia się następująco:





W 2025 roku łączne koszty działalności operacyjnej Spółki wyniosły 10.914,2 tys. zł, w porównaniu do 15.681,4 tys. zł w 2024 roku. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 8.526,1 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 2025 roku Spółka zanotowała zysk ze sprzedaży w wysokości 410,1 tys. zł, w porównaniu do straty ze sprzedaży w wysokości 842,3 tys. zł w roku 2024. Wzrost zyskowności związany był z optymalizacją kosztów w Spółce .

W 2025 roku Spółka osiągnęła zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych w wysokości 500 tys. zł, który dotyczył sprzedaży akcji spółki zależnej Untold Tales S.A. kluczowym współpracownikom i członkom zarządu tej spółki.

W 2025 roku Spółka rozpoznała stratę z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych w wysokości 675 tys. zł, w porównaniu do 770 tys. zł w roku 2024. W pozycji tej uwzględniono odpis aktualizujący wartość udziałów w jednostce zależnej Another Moon sp. z o.o. w wysokości 500 tys. zł oraz niezrealizowaną stratę wynikającą z wyceny posiadanych przez Spółkę akcji w pozostałych jednostkach w wysokości 175 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2025 r. suma aktywów Spółki wyniosła 8.327,9 tys. zł i zmniejszyła się o 2.117,9 tys. zł (20%) w porównaniu do 31 grudnia 2024 r. Spadek ten wynikał m.in. ze zmniejszenia

się salda inwestycji krótkoterminowych z 1.199,4 tys. zł na dzień 31 grudnia 2024 r. do 415,3 tys. zł na 31 grudnia 2025 r. w związku ze spłaceniem przez jednostki powiązane dużej części udzielonych we wcześniejszych latach pożyczek.

Na dzień 31 grudnia 2025 r. Spółka posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w wysokości 506 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 grudnia 2025 r. suma aktywów obrotowych Spółki przewyższa jej zobowiązania krótkoterminowe. Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2025 r. oraz w obecnej chwili płynność Spółki nie jest zagrożona.

Przewidywana sytuacja finansowa Spółki w głównej mierze zależy od sprzedaży gier, zarówno tych własnej produkcji, jak i gier wydawanych przez Spółkę na licencji firm trzecich. Szczegółowy harmonogram wydawniczy na rok 2026 oraz plany rozwoju Spółki zostały przedstawione w części 4 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

6. Nabycie akcji własnych

Nie dotyczy.

7. Posiadane przez jednostkę oddziały

Spółka nie posiada oddziałów.

8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

❖ Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Dla działalności Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki.

Odejście poszczególnych członków zespołu może skutkować opóźnieniem w realizacji poszczególnych projektów lub opóźnieniem w ich wprowadzeniu na rynek. Należy jednak

zaznaczyć, że odejście pojedynczych osób z zespołu nie powinno mieć dużego ani trwałego wpływu na funkcjonowanie Spółki, a duża część obecnej działalności operacyjnej realizowana jest z udziałem podmiotów zewnętrznych i może być łatwo delegowana do innych podmiotów.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób oraz poprzez system wiedzy rozproszonej – w każdej istotnej dziedzinie przynajmniej dwie osoby posiadają wiedzę i kompetencje do wykonywania określonych działań.

❖ Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji i portowaniu gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Spółki.

Trzeba zaznaczyć, że w większości przypadków ryzyko to jest mniejsze poprzez fakt, że Spółka otrzymuje gotową grę, już wcześniej wydaną i jej zadaniem jest przeportowanie jej na nową platformę co jest realizowane przez podmioty zewnętrzne. W związku z tym, iż portowanie gier wymaga znacznie mniejszych zasobów i jest realizowane w mniejszych zespołach, niż w przypadku tworzenia gier, ryzyko związane z niedoszacowaniem skali / opóźnieniem projektu jest znacznie mniejsze.

W roku 2025 zarówno portowanie gier, jak i produkcja nowych gier, w tym własnych IP realizowana była głównie przez podmioty zewnętrzne na zasadzie odbiorów kolejnych etapów produkcji zgodnie z określonym terminarzem. Daje to możliwość sprawnego reagowania na ewentualne opóźnienia projektu lub nie dostarczenie kolejnych etapów projektu, do możliwości zmiany firmy realizującej dany projekt.

❖ Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Jak wspomniano wyżej, produkcja gier komputerowych, jak i ich portowanie, jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień w poszczególnych jego fazach. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a

nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

❖ **Ryzyko związane z opóźnieniem dostarczenia lub niedostarczeniem projektu do wydania przez developera gry**

Działając jako wydawca Spółka narażona jest na ryzyko opóźnienia w projekcie lub niedostarczenia projektu przez developera gry w przypadku, gdy to developer odpowiada za stworzenie finalnej wersji do wydania. Spółka coraz mocniej angażuje się, także finansowo, w procesy tworzenia gier przez developerów także na etapie ich produkcji. W przypadku niedostarczenia gry lub jej dostarczenia w jakości uniemożliwiającej jej wydanie Spółka narażona jest na stratę związaną z zaangażowaniem finansowym i osobowym w produkcję gry, a w przypadku opóźnień koniecznością zwiększenia budżetu gry.

W przypadku większego zaangażowania Spółka zabezpiecza się poprzez wypłatę środków na tworzenie/portowanie gier w transzach wraz z postępowaniem prac nad projektem, monitorowaniem i ewaluacją projektu na poszczególnych etapach oraz odpowiednimi zapisami w umowach.

❖ **Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier**

Wprowadzenie nowych gier na rynek międzynarodowy wiąże się z poniesieniem nakładów na ich produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu, czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki. Ryzyko jest to minimalizowane poprzez wydawanie dużej ilości dość różnorodnych gier w różnych kategoriach cenowych.

❖ **Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Spółka prowadzi sprzedaż gier na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Ewentualna rezygnacja któregoś z kluczowych dystrybutorów z oferowania gier Spółki, bądź radykalna zmiana zasad promowania, widoczności lub zasad obowiązujących na którejś z platform może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Spółka stara

się minimalizować to ryzyko poprzez zrównoważony udział oferowanych produktów na wszystkich znaczących platformach cyfrowych.

❖ **Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki**

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

❖ **Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

Spółka wydaje gry na podstawie licencji uzyskanych od poszczególnych developerów gier lub, w przypadku własnych produkcji, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”.

Spółka stara się minimalizować ryzyko poprzez sprawdzanie kluczowych projektów wydawniczych wraz z developerem danej gry, w szczególności ankiet związanych z pochodzeniem poszczególnych elementów gry. Jednakże, istnieje ryzyko wprowadzenia w błąd lub niedostatecznej wiedzy developera oraz, ze względu na skomplikowaną naturę praw autorskich, nieświadomego naruszenia tychże praw przez developera gry. Ewentualne roszczenia prawne związane z naruszeniem praw przez developera gry w przypadku wydania jej przez Spółkę, mogą być skierowane także do Spółki i może wiązać się to z koniecznością wstrzymania dystrybucji danej gry oraz ewentualnym procesem o naruszenie praw autorskich.

Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje także ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

❖ **Ryzyko podlegania umów prawu obcemu**

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką, a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo innego państwa. Spółka zawarła także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

❖ **Ryzyko związane z utratą płynności finansowej**

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność finansową Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Spółka w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

❖ **Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych**

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, pandemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umów.

❖ **Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka**

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w szczególności zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może wynikać także z nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące

koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

❖ **Ryzyko konkurencji**

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku stale pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki a rzecz produktów konkurencji.

❖ **Ryzyko związane z sytuacją geopolityczną na świecie**

Zarząd monitoruje i kontroluje rozwój konfliktu zbrojnego w Ukrainie oraz jego wpływ na otoczenie i działalność Spółki. Spółka nie posiada aktywów w Ukrainie, Białorusi ani w Rosji, a w łańcuchach dostaw nie odnotowano zaburzeń wywołanych tym konfliktem.

Zarząd monitoruje i kontroluje również rozwój konfliktów zbrojnych na Bliskim Wschodzie, w tym pomiędzy Hamasem a Izraelem oraz w Iranie, oceniając ich wpływ na otoczenie i działalność Spółki. Spółka nie posiada aktywów na Bliskim Wschodzie, a w łańcuchach dostaw nie odnotowano zaburzeń wywołanych tym konfliktem. Współpraca z dotychczasowymi kontrahentami w tym regionie przebiega bez zakłóceń i nie odnotowano zaburzeń w łańcuchach dostaw wywołanych niniejszymi konfliktami.

W ocenie Zarządu, Spółka nie ma i nie miała kontrahentów, na których ww. konflikty zbrojne miałyby znaczący wpływ skutkujący koniecznością uwzględnienia tego w Sprawozdaniu Finansowym.

❖ **Ryzyko wynikające z posiadania instrumentów finansowych**

Działalność Spółki narażona jest na następujące rodzaje ryzyka wynikające z posiadania instrumentów finansowych:

- ryzyko kredytowe,
- ryzyko płynności,
- ryzyko rynkowe.

Zarząd ponosi odpowiedzialność za ustanowienie i nadzór nad zarządzaniem ryzykiem przez Spółkę, w tym identyfikację i analizę ryzyk, na które Spółka jest narażona, określenie odpowiednich ich limitów i kontroli, jak też monitorowanie ryzyka i stopnia dopasowania do

limitów. Zasady i procedury zarządzania ryzykiem podlegają regularnym przeglądom w celu uwzględnienia zmiany warunków rynkowych i zmian w działalności Spółki.

Podstawowe informacje odnośnie ryzyk związanych z instrumentami finansowymi przedstawiono w nocie 35 sprawozdania finansowego Spółki.

9. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Jednostkę Dominującą zasad ładu korporacyjnego zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 1404/2023 z dnia 18 grudnia 2023 r. w sprawie uchwalenia "Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na NewConnect 2024" oraz zmiany Załącznika Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, stanowi element raportu rocznego Jednostki Dominującej za 2025 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Siedlce, 23 marca 2026 roku



.....

*Prezes Zarządu
Jakub Pieczykolan*