

**QUBIC**  
**G A M E S**

**Sprawozdanie Zarządu**  
**z Działalności Grupy Kapitałowej**  
**QubicGames S.A.**  
**za rok obrotowy kończący się**  
**31 grudnia 2025 r.**

**Siedlce, 23 marca 2026 r.**

## Spis treści

1.	Podstawowe informacje o Jednostce Dominującej .....	3
1.1.	Dane Spółki .....	3
1.2.	Organy Spółki .....	3
1.3.	Akcjonariat .....	4
2.	Opis organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. ....	5
2.1.	Podstawowe informacje o jednostkach zależnych.....	5
	Untold Tales S.A.....	5
	Kautki Cave sp. z o.o. ....	7
	naptime.games sp. z o.o.....	8
	Another Moon sp. z o.o. ....	9
	yabai.games sp. z o.o. ....	10
2.2.	Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji oraz niepodlegających konsolidacji .....	11
3.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego .....	11
3.1.	QubicGames S.A. ....	11
3.2.	Untold Tales S.A.....	20
3.3.	naptime.games sp. z o.o.....	32
3.4.	Another Moon sp. z o.o. ....	32
3.5.	yabai.games sp. z o.o. ....	32
4.	Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej.....	33
	Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. ....	35
5.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	37
6.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej.....	37
7.	Nabycie akcji własnych.....	37
8.	Posiadane przez podmioty wchodzące w skład Grupy Kapitałowej oddziały.....	41
9.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej.....	41
10.	Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego .....	47

## 1. Podstawowe informacje o Jednostce Dominującej

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 i 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:	8212515641
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 <sup>1)</sup>	780.000	8,04%	14,89%
2	B	6.940.000	71,55%	66,22%
3	C	1.980.000	20,41%	18,89%
<b>Razem</b>		<b>9.700.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

<sup>1)</sup> 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%
<b>RAZEM</b>		<b>9.700.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>970.000,00</b>	<b>100,00%</b>

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%
<b>RAZEM</b>		<b>9.700.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>970.000,00</b>	<b>100,00%</b>

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

## **2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.**

Na dzień 31 grudnia 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu w skład Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. wchodzi Spółka jako Jednostka Dominująca oraz spółki Untold Tales S.A., naptime.games sp. z o.o., Another Moon sp. z o.o. oraz 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 Spółki w kapitale zakładowym i ogólnej liczbie głosów został opisany w punkcie 2.1 niniejszego Sprawozdania.

Wszystkie Jednostki Zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

### **2.1. Podstawowe informacje o jednostkach zależnych**

#### **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 grudnia 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej niższego szczebla na dzień 31 grudnia 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

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

(\*) Spółka na dzień 31 grudnia 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu posiada pośrednią kontrolę nad Kautki Cave sp. z o.o., poprzez swoją jednostkę zależną Untold Tales S.A., która posiada 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 grudnia 2025 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 grudnia 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

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

## Jednostki zależne – c.d.

### Another Moon sp. z o.o.

Dnia 15 czerwca 2021 r. Spółka zawiązała 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. Spółka objęła 100% udziałów 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.

W 2025 roku Another Moon prowadził działalność work for hire w zakresie portowania, QA oraz co-developmentu 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 grudnia 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

<b>Firma:</b>	Another Moon sp. z o.o.
<b>Forma Prawna:</b>	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
<b>Siedziba:</b>	Warszawa
<b>Adres:</b>	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
<b>Strona internetowa:</b>	anothermoon.games
<b>Adres poczty elektronicznej:</b>	contact@anothermoon.games
<b>NIP:</b>	1182225299
<b>Regon:</b>	389235598
<b>KRS:</b>	0000906945
<b>Sąd Rejestrowy:</b>	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego rejestru Sądowego
<b>Udział Jednostki Dominującej w kapitale zakładowym:</b>	80,00%
<b>Udział Jednostki Dominującej w ogólnej liczbie głosów:</b>	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 grudnia 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

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

### Opis zmian w organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

W 2025 roku nie nastąpiły zmiany w organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

### 2.2. Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji oraz niepodlegających konsolidacji

Konsolidacji metodą pełną podlegają następujące spółki: QubicGames S.A. (Jednostka Dominująca), jednostki bezpośrednio zależne od Jednostki Dominującej: Untold Tales S.A., naptime.games sp. z o.o., Another Moon sp. z o.o. i yabai.games sp. z o.o. oraz jednostka pośrednio zależna od Jednostki Dominującej – Kautki Cave sp. z o.o.

### 3. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

#### 3.1. QubicGames S.A.

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 osiągany 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.

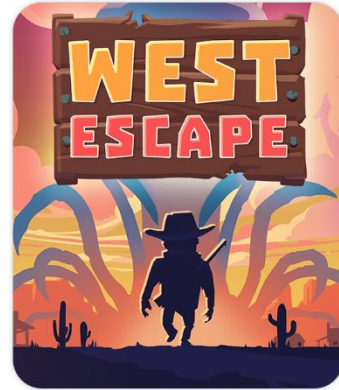


#### Gry na licencji Unity Technologies (poprzednio Supersonic Studios)

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 Grupy Kapitałowej w 2025 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

#### ❖ 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 niepowiązanymi ze Spółką. Jednocześnie Spółka poinformowała, że w przypadku podjęcia wiążących decyzji dotyczących dalszych kierunków rozwoju spółki Another Moon, Spółka prześle 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 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 wpływa wyłącznie na wynik finansowy Spółki oraz wartość sumy bilansowej w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2025.

### **3.2. Untold Tales S.A.**

Untold Tales S.A. prowadzi działalność wydawniczą w zakresie gier wideo na komputery PC/Mac oraz konsole PlayStation, Xbox i Nintendo. W 2025 roku Untold Tales S.A. kontynuowała dynamiczny rozwój jako wydawca gier wideo, zwiększając swoją obecność na różnych platformach oraz konsekwentnie rozwijając katalog wydawniczy. Spółka wydała szereg nowych tytułów oraz rozszerzeń do już istniejących gier, wzmacniając swoją pozycję na rynku gier niezależnych.

Od 1 stycznia 2025 r. do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu, portfolio Untold Tales wzbogaciło się o prawie 20 gier i DLC oraz liczne edycje specjalne tytułów na platformach Steam, Nintendo Switch, PlayStation 4/5 oraz Microsoft Xbox One/Series S/X. Spółka wydała także swoją pierwszą grę w wersji na telefony komórkowe z systemem Android pod tytułem Flame Keeper, stworzoną przez jednostkę zależną Kautki Cave.

Łączna sprzedaż gier wydanych przez Untold Tales w 2025 roku osiągnęła około miliona kopii na wszystkich platformach. Ponad to znaczącą bazę klientów zyskały dwa tytuły dostępne w programie PS+ na PlayStation - „Bang-on Balls: Chronicles” ponad 600 tysięcy graczy i „Bee Simulator” ponad 700 tysięcy graczy. Dynamiczny rozwój katalogu wydawniczego oraz regularne aktualizacje do popularnych tytułów pozwoliły na zwiększenie zaangażowania społeczności graczy oraz wzrost liczby zapisów na listach życzeń Steam. Na początku 2026 roku Untold Tales przejęła prawa wydawnicze do kolejnych tytułów, umacniając swoje portfolio i zwiększając dalszą dywersyfikację oferty.

W roku 2025 roku spółka kontynuowała rozwój współpracy co-wydawniczej z partnerami wydającymi pudełkowe wersje gier. W ostatnich miesiącach 2025 roku gracze mogli zakupić

fizyczne wydania gier „Bee Simulator: The Hive” i „Gloomy Eyes” w wersji na konsolę PS5. Współpraca ta przełożyła się na wzrost widoczności gier w tradycyjnych kanałach sprzedaży i zwiększone zasięgi promocyjne dla obu gier.

W 2025 roku Untold Tales aktywnie uczestniczyło również w globalnych akcjach promocyjnych na wszystkich platformach dystrybucyjnych. Regularne wyprzedaże oraz obecność na największych wydarzeniach branżowych tj. Gamescom, PAX, GDC przyczyniły się do zwiększenia rozpoznawalności marki i sprzedaży gier z katalogu spółki. Spółka aktywnie wspierała polską branżę gier wideo współorganizując cyfrowe wsparcie dla wydarzeń takich jak Digital Dragons czy Poznań Game Arena we współpracy z platformą Steam. Po raz kolejny była także gospodarzem rozpoznawalnej globalnie promocji „From Poland With Love” skupionej na polskich produkcjach i wspieranej przez Steam.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Zarządu katalog Untold Tales na Steamie zawiera prawie 100 produktów, w tym 47 standardowych wersji gier. A portfolio Untold Tales na konsolach obejmuje ponad 40 różnych tytułów. Spółka systematycznie umacnia swoją pozycję jako wydawca premium indie, kładąc nacisk na różnorodność oferty oraz wysoką jakość wydawanych gier.

W ramach dywersyfikacji źródeł przychodu Untold Tales rozszerzyło swoją ofertę współpracy z branżowymi partnerami o zarządzanie sprzedażą i wsparcie zewnętrzne przy wydawaniu gier (publishing for hire).

**Kluczowe projekty realizowane przez Untold Tales w 2025 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**



**Bee Simulator oraz Bee Simulator: The Hive**

Bee Simulator: The Hive to familijna gra przygodowo-symulacyjna stworzona przez VARSAV Game Studios, której pierwsza odsłona została wydana 17 listopada 2020 roku na PC oraz konsole. Ważnym wydarzeniem była premiera rozszerzonej edycji zatytułowanej Bee Simulator: The Hive, która ukazała się 4 sierpnia 2025 roku na platformie Steam. Wersja ta łączy zawartość oryginalnego Bee Simulatora z nowym rozszerzeniem i wprowadza szereg dodatkowych mechanik. Gracze mogą nie tylko kontynuować przygodę z perspektywy pszczoły, ale również zarządzać własnym, w pełni personalizowanym ulem – zbierając zasoby, rozwijając strukturę oraz wprowadzając ulepszenia funkcjonalne i dekoracyjne.

Bee Simulator: The Hive oferuje także nowe tryby rozgrywki lokalnej (kooperacja i PvP na podzielonym ekranie), rozszerzoną mapę oraz zróżnicowane aktywności, wzbogacając oryginalną formułę o elementy strategiczne i budowlane. Gra została wydana przez Untold Tales na konsolach 28 listopada 2025 roku.



## 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.



## Gloomy Eyes

Gloomy Eyes to przygodowa gra osadzona w mrocznym świecie targanym konfliktem między żywymi i umarłymi. Gracze wcielają się w dwoje bohaterów, którzy wyruszają w podróż przez pogrążoną w cieniu krainę, rozwiązując zagadki i wykorzystując unikalne zdolności postaci,

by przywrócić światłu należne mu miejsce. Produkcja rozwija koncepcję znaną z nagradzanej wersji VR, oferując narracyjną przygodę osadzoną w stylizowanym, baśniowym świecie.

12 września 2025 roku gra zadebiutowała na konsolach Nintendo Switch, Sony PlayStation, Microsoft Xbox oraz w wersji PC na Steam i GOG.



### **Chernobylite: Premium Edition**

Chernobylite: Premium Edition to kompletna edycja uznanego survival horroru science fiction, stworzonego przez The Farm 51 i wydana przez Untold Tales w 2025 roku na Nintendo Switch. Wersja Premium zawiera pełną grę, wszystkie dotychczasowe aktualizacje i rozszerzenia, dodatkowe misje fabularne, nowe lokacje, tryby rozgrywki oraz cyfrowe dodatki, takie jak oficjalny artbook i ścieżka dźwiękowa.

Premiera edycji Premium na platformie Nintendo Switch stanowiła dla Untold Tales istotny etap w rozwoju działalności wydawniczej potwierdzając jej kompetencje w zakresie portowania złożonych produkcji na konsole przenośne. Dzięki ścisłej współpracy z zespołem deweloperskim udało się skutecznie zachować integralność doświadczenia znanego z wcześniejszych wersji gry, w tym atmosferę, nieliniową narrację i rozbudowane systemy przetrwania.

Chernobylite: Premium Edition spotkało się z pozytywnym odbiorem graczy na rynku konsolowym, poszerzając zasięg marki i wzmacniając pozycję Untold Tales jako wydawcy zdolnego do realizacji ambitnych, technicznie zaawansowanych projektów.



### **Boti: Byteland Overclocked**

Boti: Byteland Overclocked to trójwymiarowa gra platformowa osadzona w świecie inspirowanym komputerami i cyfrową technologią. Gracze wcielają się w sympatycznego robota Boti, który wraz z towarzyszami Zero i One wyrusza na misję oczyszczenia Bytelandu z wirusów, błędów i usterek.

Gra oferuje klasyczne mechaniki platformowe wzbogacone o innowacyjne elementy, takie jak magnetyczne interakcje, rytmiczne sekwencje muzyczne i kreatywne przeszkody. Możliwa jest rozgrywka solo lub w lokalnym trybie kooperacyjnym z płynnym przełączaniem między jednym a dwoma graczami.

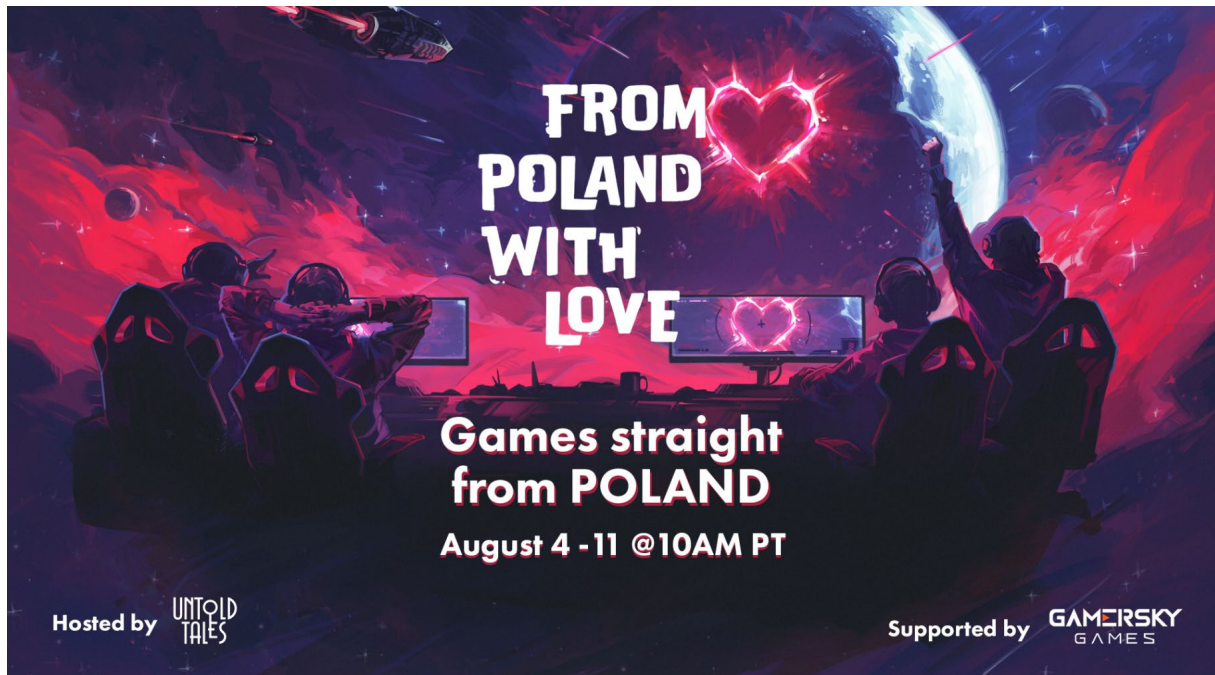
Tytuł został wydany przez Untold Tales 10 stycznia 2025 roku na Nintendo Switch, PlayStation i Xbox.



### 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.

### Działania promocyjne Untold Tales w 2025 roku



### From Poland With Love

W tym roku po raz kolejny Untold Tales zaangażowało się w organizację rozpoznawalnego już wśród graczy wydarzenia pod nazwą „From Poland With Love”, które celebruje bogactwo i różnorodność polskiej sceny dewelopersko-wydawniczej. Gracze mogli liczyć na znaczące zniżki na Steam na ponad sto tytułów stworzonych lub wydanych przez polskie studia, od głośnych gier AAA po mniej znane, niezależne produkcje, w tym wiele gier z portfolio Untold Tales, a Steam zdecydował się wesprzeć promocję Weekend Dealem w dniach 7-11.08.2025. Wydarzenie to nie tylko sprzyja sprzedaży, ale także wzmacnia wizerunek Polski jako jednego z kluczowych graczy na globalnym rynku gier.

Organizacja wydarzenia podkreśliła zaangażowanie Untold Tales w rozwój i promocję polskiej branży gier wideo, wzmacniając jednocześnie pozycję spółki jako aktywnego uczestnika międzynarodowego rynku wydawniczego.



### Wyprzedaż z okazji 5-lecia Untold Tales na platformie Steam

W dniach 22 października – 4 listopada 2025 r. odbyła się dedykowana wyprzedaż wydawcy Untold Tales na platformie Steam, zorganizowana z okazji piątej rocznicy działalności firmy. W ramach akcji promocyjnej cały katalog gier wydawcy został objęty znacznymi zniżkami, sięgającymi do 85%.

Celem wyprzedaży było podkreślenie jubileuszu marki, zwiększenie widoczności portfolio gier niezależnych w ofercie Untold Tales oraz podziękowanie społeczności graczy za pięć lat wsparcia i zaangażowania. Kampanii towarzyszyła komunikacja w kanałach własnych wydawcy oraz na platformie Steam, obejmująca między innymi bannery promocyjne i dedykowane treści informacyjne.



### Poznan Game Arena Steam Event

W dniach 24–26 października odbył się jeden z największych polskich eventów skupionych na branży grzej. Poza polskimi podmiotami w wydarzeniu wzięły udział studia z całego świata, m.in. Ubisoft, Bethesda, Bandai Namco czy THQ Nordic. Dzięki działaniom Untold Tales

promocja związana z Poznan Game Arena została wsparta przez Steam widocznością na stronie głównej w regionach bałtyckich.



### Wyprzedaż Untold Tales Winter Publisher Sale na platformie Steam

W dniach 4–18 grudnia 2025 r. na platformie Steam odbyła się sezonowa wyprzedaż Winter Untold Tales Publisher 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”.

Celem wyprzedaży było zwiększenie widoczności katalogu wydawcy w okresie zimowym, zachęcenie graczy do odkrywania gier niezależnych w czasie sezonu świątecznego oraz wsparcie sprzedaży poprzez atrakcyjne rabaty. Kampanii towarzyszyła komunikacja na platformie Steam oraz w kanałach własnych wydawcy, obejmująca materiały promocyjne, wpisy informacyjne oraz bezpośrednie odnośniki do strony wydarzenia, a także specjalne wsparcie ze strony Steam w postaci Daily Deal.

Dodatkowym elementem działań promocyjnych była zapowiedź i wsparcie premiery wczesnego dostępu gry „Everdream Village”, która zadebiutowała na platformie Steam w trakcie trwania wyprzedaży. Wydarzenie stanowiło okazję do zwiększenia zainteresowania nowym projektem oraz zachęcenia społeczności graczy do śledzenia jego dalszego rozwoju.

Dedykowana portfolio Untold Tales promocja poprzedziła jedną z największych w ciągu roku wyprzedaży Steam, Steam Winter Sale, która rozpoczęła się 18 grudnia 2025 r. i trwała do 5 stycznia 2026 r. W czasie jej trwania całe portfolio Untold Tales także było dostępne w atrakcyjnych dla graczy cenach.

### **Aktywności promocyjne i wydarzenia branżowe w 2025 roku**

Rok 2025 był dla Untold Tales okresem intensywnych działań marketingowych i obecności na wydarzeniach branżowych, mających na celu zwiększenie widoczności katalogu wydawniczego oraz rozwój relacji z partnerami i społecznością graczy. Spółka organizowała liczne akcje promocyjne na platformie Steam, w tym sezonowe wyprzedaże katalogu wydawcy, tematyczne promocje oraz udział w globalnych wydarzeniach sprzedażowych platformy. W 4 kwartale 2025 roku gry Untold Tales uczestniczyły w Steam Autumn Sale 29.09 – 06.10.2025, Steam Next Fest 22–29.10.2025 („Everdream Village”), Steam Scream Fest 27.10 – 03.11.2025, Animal Fest 10–17.11.2025, Untold Tales Publisher Sale 05–18.12.2025, Sports Fest 08–15.12.2025 i Steam Winter Sale 18.12.2025 – 05.01.2026.

Istotnym elementem strategii było również wykorzystanie zewnętrznych inicjatyw sprzedażowych, takich jak bundlowe akcje promocyjne na platformach Fanatical i Humble Bundle, które pozwoliły dotrzeć do nowych grup odbiorców. Wybrane tytuły z portfolio spółki otrzymały także dodatkowe wsparcie promocyjne od platformy Steam w postaci wyróżnionych ofert typu Daily Deal.

Untold Tales aktywnie angażowało się także w wydarzenia branżowe i inicjatywy promujące polski sektor gier wideo. Spółka uczestniczyła m.in. w konferencji Digital Dragons w Krakowie oraz w targach Gamescom w Kolonii i PGA w Poznaniu, gdzie prezentowała wybrane tytuły ze swojego portfolio.

Spółka konsekwentnie realizuje strategię ekspansji portfela produktowego poprzez aktywne poszukiwanie oraz akwizycję projektów od podmiotów trzecich z sektora. Równolegle Spółka dokonuje dywersyfikacji źródeł przychodów, intensyfikując działania w obszarze usług wydawniczych na zlecenie (publishing for hire).

W 2025 roku spółka rozszerzyła także swoją obecność w środowisku branżowym, dołączając do Krajowej Izby Gospodarczej Elektroniki i Telekomunikacji. Działania te stanowią element

długofalowej strategii budowania rozpoznawalności marki Untold Tales, wzmacniania relacji w ekosystemie branży gier oraz dalszego rozwoju działalności wydawniczej na globalnych platformach dystrybucji cyfrowej.

### **Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej 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”**

W lutym 2025 roku Untold Tales S.A. zawarła umowę wydawniczą 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 Development Fee oraz Revenue Share (procentu od przychodów ze sprzedaży Gry).

#### **❖ 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 trwale 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.

### **3.3. naptime.games sp. z o.o.**

W 2025 roku spółka naptime.games sp. z o.o. koncentrowała swoją działalność głównie na dystrybucji gier z własnego portfolio wydawniczego. Dodatkowo spółka w nieznacznym stopniu zajmowała się portowaniem gier realizowanym na zlecenie Jednostki Dominującej.

Należy podkreślić, że w związku z decyzją Emitenta o przeniesieniu produkcji i portowania większości gier poza Grupę Kapitałową QubicGames S.A., w 2025 roku spółka naptime.games nie powiększała zespołu produkcyjnego względem stanu na koniec 2024 roku.

### **3.4. Another Moon sp. z o.o.**

W 2025 roku spółka Another Moon zajmowała się :

- współpracą nad tytułem na zlecenie polskiego podmiotu,
- współpracą nad tytułem „Bang-On Balls: Chronicles” na zlecenie Untold Tales,
- portowaniem gry oraz tworzeniem DLC do gry „Real Boxing 2: Remastered” na zlecenie Emitenta.

### **3.5. yabai.games sp. z o.o.**

W trakcie 2025 roku spółka yabai.games sp. z o.o. kontynuowała działalność wydawniczą, rozwijając ofertę gier kierowanych do dorosłych odbiorców oraz rozbudowując katalog dostępnych tytułów i dodatków DLC. Jednocześnie spółka rozpoczęła stopniowe poszerzanie swojej działalności o gry z segmentu logicznego i casualowego, kierowane do szerszego

grona odbiorców. W tym obszarze do oferty wprowadzono m.in. grę „Oblivion Dreams” na konsolę Nintendo Switch, a na początku 2026 roku także tytuł „Splash of Color”. Działania te wynikają ze stopniowego rozszerzania profilu działalności yabai.games poza segment gier o ratingu Mature, przy jednoczesnym utrzymaniu dotychczasowego kierunku rozwoju spółki.

#### **4. Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej**

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.

#### **Jednostka Dominująca**

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.

#### **Untold Tales**

Untold Tales koncentruje swoje plany rozwojowe na dalszym wzmocnieniu portfolio wydawniczego poprzez realizację zaplanowanych premier oraz aktywne poszukiwanie nowych, perspektywicznych projektów. Spółka prowadzi rozmowy z zespołami deweloperskimi oraz analizuje potencjalne tytuły, które mogłyby zostać włączone do portfolio zarówno w modelu wydawniczym, jak i partnerskim. Celem tych działań jest systematyczne zwiększanie liczby jakościowych produkcji w pipeline wydawniczym oraz budowanie zróżnicowanego katalogu gier, który pozwoli na stabilny rozwój działalności w kolejnych latach.

Równolegle Untold Tales rozwija działalność w obszarze zarządzania tytułami (management), obejmując wsparciem wybrane produkcje także te po wydaniu. Jak wspomniano powyżej, Untold Tales prowadzi również proces due diligence związany z potencjalnym zakupem

Klabater P.S.A. Działania te mają na celu poszerzenie kompetencji operacyjnych spółki, dywersyfikację źródeł przychodów oraz wzmocnienie pozycji Untold Tales w ekosystemie branży gier.

### **naptime.games**

W 2026 roku naptime.games skupi się przede wszystkim na sprzedaży gier na konsoli Nintendo Switch, w szczególności obecnie posiadanego portfolio.

### **Another Moon**

Zgodnie z informacją przekazaną w raporcie bieżącym ESPI 1/2026 z dnia 30.01.2026 r. nt. dokonania odpisu aktualizującego wartość udziałów w spółce Another Moon sp. z o.o., w przypadku podjęcia wiążących decyzji dotyczących dalszych kierunków rozwoju spółki Another Moon sp. z o.o., spółka QubicGames S.A. przekaze stosowną informację w drodze odrębnego raportu bieżącego.

### **yabai.games**

Spółka yabai.games konsekwentnie zamierza rozwijać swoje portfolio o gry opierające się o prosty gameplay i ilustracje w stylu anime. W 2026 roku spółka zamierza stworzyć i wydać osiem własnych gier oraz powiększyć ofertę na platformach XBOX i PlayStation.

Ponadto spółka rozpoczęła wydawanie gier w różnych modelach sprzedażowych. Celem yabai.games jest rozwijanie optymalnego modelu sprzedażowego wydawanych tytułów.

### **Inwestycje**

W roku 2026 Jednostka Dominująca 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 trzecim niniejszego Sprawozdania Zarządu.

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

### **Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.**

#### **❖ Plan wydawniczy QubicGames S.A.**

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:

<b>Gra</b>	<b>Platforma</b>	<b>Region</b>	<b>Rodzaj produktu</b>	<b>Planowany termin wydania</b>
Eyes: The Horror Game Golf Guys Robonauts Skyline Bowling Thief Puzzle Sweet Survivors Mob Control Run Sausage Run! Sausage Wars Paper io 2 Aquarium Land Pocket Mini Golf 2 Pocket Mini Golf Puzzle Book Real Boxing 2: Remastered	Nintendo Switch	Southeast Asia	Gry wraz z DLC	26.03.2026
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 1 x DLC	Q2 2026
	Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global		
Woodturning 3D	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2 2026
Shopping Mall Girl	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2026
Parking Jam	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2026
Real Cake Maker	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2026
Dentist Bling	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2026
	Sony PlayStation 4	US, EUR		
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		
Idle Breaker	Nintendo Switch Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q3/Q4 2026
	Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global		
Block Jam 3D	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra	Q3/Q4 2026
	Sony PlayStation 4	US, EUR		
Hero Making Tycoon	Nintendo Switch Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	Q4 2026
	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.

❖ **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
Chickenauts Lokalizacja studia, Polska, Litwa Typ gry: Sim, 3D	PC – Early Access	Global	03.03.2026	5,99 USD
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.

**5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju**

Nie dotyczy.

**6. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej**

W 2025 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 28.807,8 tys. zł i zmalały w porównaniu do roku ubiegłego o 3.618,2 tys. zł, czyli o 11%. Jednocześnie istotnie zmieniła się struktura przychodów ze sprzedaży. W 2024 roku głównym źródłem przychodów były

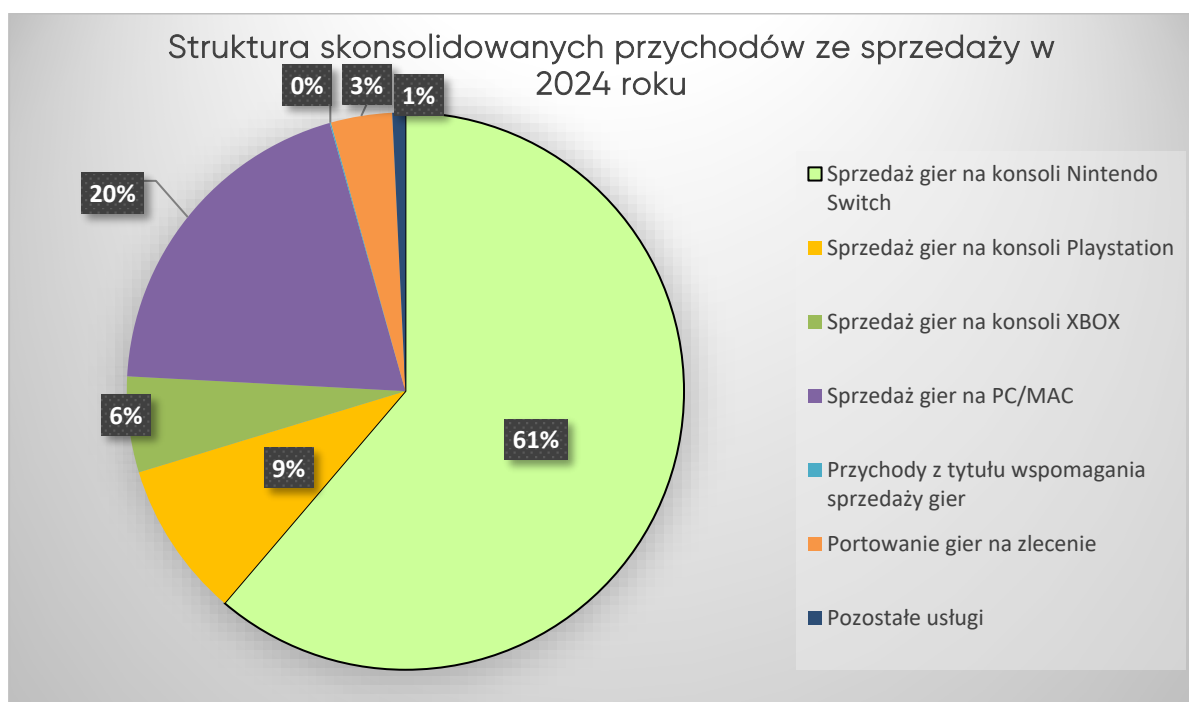
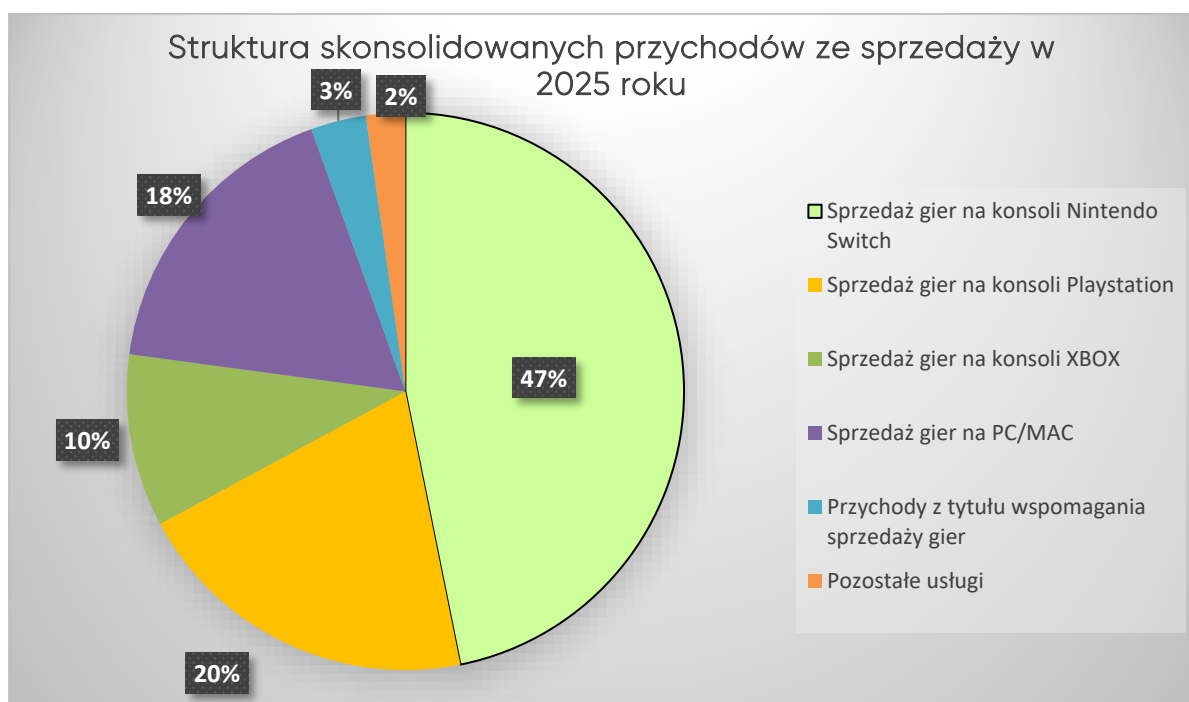
przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które wyniosły wtedy 61,2% całej sprzedaży. W 2025 roku było to już niecałe 47% łącznych przychodów ze sprzedaży.

Jak opisano w punkcie trzecim niniejszego Sprawozdania Zarządu, 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 Grupa Kapitałowa w 2025 roku konsekwentnie dywersyfikowała pozostałe źródła przychodów. W 2025 roku sprzedaż gier na pozostałe konsole (Sony Playstation oraz Microsoft XBOX) stanowiła już 30,3% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży (14,6% w 2024 roku). Natomiast sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam) stanowiła 17,4% (19,8% w 2024 roku).

W 2025 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 920,1 tys. zł, przychody z tytułu finansowania kampanii marketingowych w wysokości 349,0 tys zł oraz przychody z tytułu innych usług w wysokości 280,1 tys. zł.

Opisany powyżej spadek przychodów ze sprzedaży rok do roku dotyczył głównie jednostki dominującej oraz jednostki zależnej Another Moon sp. z o.o., podczas gdy przychody ze sprzedaży w jednostce zależnej Untold Tales S.A. wzrosły w porównaniu do roku ubiegłego o 597,2 tys. zł.

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



W 2025 roku łączne koszty działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej wyniosły 28.233,6 tys. zł, w porównaniu do 33.215,0 tys. zł w 2024 roku. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 20.959,2 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 Grupa Kapitałowa zanotowała zysk z działalności operacyjnej w wysokości 35,9 tys. zł, w porównaniu do straty w wysokości 1.016,8 tys. zł w 2024 roku oraz osiągnęła poziom EBITDA w wysokości 3.758,0 tys. zł, w porównaniu do 3.330,6 tys. zł w 2024 roku.

W 2025 roku Grupa Kapitałowa rozpoznała stratę z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych w wysokości 175 tys. zł, w porównaniu do 770 tys. zł w roku 2024. W pozycji tej uwzględniono niezrealizowaną stratę wynikającą z wyceny posiadanych przez Spółkę akcji w pozostałych jednostkach.

Na dzień 31 grudnia 2025 r. suma aktywów Grupy Kapitałowej wyniosła 16.575,2 tys. zł i zmniejszyła się o 983,6 tys. zł (6%) w porównaniu do 31 grudnia 2024 r.

Istotną pozycję w skonsolidowanym bilansie stanowią wartości niematerialne i prawne, które na dzień 31 grudnia 2025 r. wyniosły 5.602,0 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 grudnia 2025 r. Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w łącznej wysokości 557,3 tys. zł, z czego:

- 386,6 tys. zł dotyczy pożyczki otrzymanej przez Kautki Cave sp. z o.o. od Xsolla Accelerator Fund LLC. Funduszowi Xsolla przysługuje prawo do konwersji udzielonego finansowania dłużnego na udziały w Kautki Cave;
- 170,7 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 grudnia 2025 r. oraz w obecnej chwili płynność Grupy Kapitałowej nie jest zagrożona. Poziom środków pieniężnych na dzień 31 grudnia 2025 r. wyniósł 3.049,8 tys. zł, a aktywa obrotowe przewyższyły zobowiązania krótkoterminowe. Stan środków pieniężnych rok do rok wzrósł o 1.380,3 tys. zł.

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

### **7. Nabycie akcji własnych**

Nie dotyczy.

### **8. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład Grupy Kapitałowej oddziały**

Spółki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej nie posiadają oddziałów.

### **9. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej**

Działalność oraz plany rozwojowe Grupy Kapitałowej, 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 Grupy Kapitałowej duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Grupy Kapitałowej.

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 Grupy Kapitałowej, a duża część obecnej działalności operacyjnej realizowana jest z udziałem podmiotów zewnętrznych i może być łatwo delegowana do innych podmiotów.

Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej.

W roku 2025 zarówno portowanie gier, jak i produkcja nowych gier, w tym własnych IP realizowana była 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 Grupy Kapitałowej.

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

Prowadząc działalność wydawniczą Grupa Kapitałowa 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. Grupa Kapitałowa 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 Grupa Kapitałowa 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 Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej. Ryzyko jest to minimalizowane poprzez wydawanie dużej ilości dość różnorodnych gier w różnych kategoriach cenowych.

#### ❖ Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej, bądź radykalna zmiana zasad promowania, widoczności lub zasad obowiązujących na którejś z platform może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej. Spółki z Grupy Kapitałowej starają się minimalizować to ryzyko poprzez zrównoważony udział oferowanych produktów na wszystkich znaczących platformach cyfrowych.

#### ❖ Ryzyko pogorszenia się wizerunku Grupy Kapitałowej

Na wizerunek Grupy Kapitałowej 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 Grupy Kapitałowej oraz na pogorszenie jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Grupy Kapitałowej przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Grupie Kapitałowej, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

#### ❖ Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Grupa Kapitałowa 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 Grupę Kapitałową umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Grupę Kapitałową. 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”.

Grupa Kapitałowa 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 Grupę Kapitałową, mogą być skierowane także do Grupy Kapitałowej 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 Grupę Kapitałową 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 Grupa Kapitałowa zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy spółką z Grupy Kapitałowej, a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo innego państwa. Grupa Kapitałowa zawarła także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Grupa Kapitałowa może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

#### ❖ Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

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

#### ❖ Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Grupa Kapitałowa 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 Grupa Kapitałowa

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 Grupa Kapitałowa nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Grupy Kapitałowej i jej 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 zaciekawiać szeroką grupę odbiorców. Na rynku stale pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Grupy Kapitałowej na 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 Grupy Kapitałowej. Spółki z Grupy Kapitałowej nie posiadają 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 Grupy Kapitałowej. Spółki z Grupy Kapitałowej nie posiadają 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, Grupa Kapitałowa nie ma i nie miała kontrahentów, na których ww. konflikty zbrojne miałyby znaczący wpływ skutkujący koniecznością uwzględnienia tego w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej.

#### ❖ Ryzyko wynikające z posiadania instrumentów finansowych

Działalność Grupy Kapitałowej 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 Grupa Kapitałowa jest narażona, określenie odpowiednich ich limitów i kontroli, jak też monitorowanie ryzyka i stopnia dopasowania do limitów. Zasady i procedury zarządzania ryzykiem podlegają regularnym

przeoglądom w celu uwzględnienia zmiany warunków rynkowych i zmian w działalności Grupy Kapitałowej.

Podstawowe informacje odnośnie ryzyk związanych z instrumentami finansowymi przedstawiono w nocie 34 skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej.

#### **10. 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*