



**QUBIC**  
**GAMES**

**Sprawozdanie Zarządu**  
**z Działalności Grupy Kapitałowej**  
**QubicGames S.A.**  
**za rok obrotowy kończący się**  
**31 grudnia 2023 r.**

Siedlce, 20 marca 2024 r.

## Spis treści

1. Podstawowe informacje o Jednostce Dominującej	s. 3
2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames	s. 5
3. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	s. 11
4. Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej	s. 34
5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	s. 42
6. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej	s. 42
7. Nabycie udziałów (akcji) własnych	s. 46
8. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład Grupy Kapitałowej oddziały	s. 46
9. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej	s. 46
10. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	s. 52

## 1. Podstawowe informacje o Jednostce Dominującej

Spółka QubicGames S.A. (dalej „Spółka”) to wydawca i developer niezależnych gier Premium z 20-letnim doświadczeniem. Spółka specjalizuje się w tworzeniu, portowaniu i wydawaniu gier na platformę Nintendo Switch. 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:	<a href="http://www.qubicgames.com">www.qubicgames.com</a>
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 2023 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 2023 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu struktura kapitału zakładowego spółki QubicGames S.A. przedstawia się następująco:

<i>Lp.</i>	<i>Seria akcji</i>	<i>Liczba akcji (w szt.)</i>	<i>Udział % w kapitale zakładowym</i>	<i>Udział % w głosach</i>
1	A <sup>1</sup>	780.000	7,94%	14,72%
2	B	6.940.000	70,67%	65,47%
3	C	2.100.000	21,39%	19,81%
<b>Razem</b>		<b>9.820.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

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

Na dzień 31 grudnia 2023 r. struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

<i>Akcjonariusz</i>	<i>Seria</i>	<i>Ilość akcji</i>	<i>Udział % w liczbie głosów</i>	<i>Wartość nominalna akcji</i>	<i>Udział % w kapitale zakładowym</i>
Jakub Pieczykolan	A	780.000	14,72%	78.000,00	7,94%
	B/C	2.720.000	25,66%	272.000,00	27,70%
<b>Jakub Pieczykolan - razem</b>		<b>3.500.000</b>	<b>40,38%</b>	<b>350.000,00</b>	<b>35,64%</b>
Pozostali <5%		6.262.547	59,08%	626.254,70	63,77%
QubicGames S.A. (*)		57.453	0,54%	5.745,30	0,59%
<b>RAZEM</b>		<b>9.820.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>982.000,00</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.

(\*) Na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka posiadała łącznie 57.453 akcje własne o wartości nominalnej 0,10 zł każda, które stanowiły 0,59% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz stanowiły 0,54% udziału w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka posiada łącznie 68.136 akcji własnych o wartości nominalnej 0,10 zł każda, które stanowią 0,69% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz stanowią 0,64% udziału w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Więcej informacji o skupie akcji własnych zawarto w punkcie 7 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

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

Na dzień 31 grudnia 2023 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. oraz Another Moon 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 66,5% 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**

#### **a) Jednostki zależne**

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

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

Po emisji akcji serii B oraz akcji serii C w 2021 roku oraz podwyższeniu kapitału zakładowego, kapitał zakładowy Untold Tales S.A. wynosi 1.350.000 zł i dzieli się na 13.500.000 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. na dzień 31 grudnia 2023 r.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2023 r. są następujące:

Firma:	Untold Tales S.A.
Forma Prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	<a href="http://www.untoldtales.games">www.untoldtales.games</a>
Adres poczty elektronicznej:	<a href="mailto:contact@untoldtales.games">contact@untoldtales.games</a>
NIP:	1182213801
Regon:	387084037
KRS:	0000860756
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Udział Jednostki Dominującej w kapitale zakładowym:	67,02%
Udział Jednostki Dominującej w ogólnej liczbie głosów:	67,02%

Do dnia 31 grudnia 2023 r. Spółka podpisała umowy sprzedaży łącznie 962.500 akcji serii A wyemitowanych przez Untold Tales S.A. po cenie 0,50 zł za jedną akcję, czyli za łączną kwotę w wysokości 481.250 zł. Z powyższej kwoty, 50.000 akcji serii A zostało formalnie sprzedanych w 2023 roku. Do dnia 31 grudnia 2023 r. sprzedaż 10.000 akcji o wartości nominalnej 1.000 zł nie została jeszcze zarejestrowana w rejestrze akcjonariuszy spółki Untold Tales S.A. prowadzonym przez Dom Maklerski Navigator S.A.

Dodatkowo, dnia 22 czerwca 2023 r. Spółka odkupiła od byłego członka zarządu spółki Untold Tales S.A. 550.000 akcji na okaziciela serii B wyemitowanych przez Untold Tales S.A., po cenie 0,20 zł za jedną akcję, czyli za łączną kwotę w wysokości 110.000 zł. Zakup powyższych akcji przez Spółkę został zarejestrowany w rejestrze akcjonariuszy spółki Untold Tales S.A. prowadzonym przez Dom Maklerski Navigator S.A. dnia 7 sierpnia 2023 r. Następnie, Spółka zawarła umowy sprzedaży wszystkich powyższych akcji po cenie zakupu z kluczowymi pracownikom Untold Tales S.A. w ramach programu motywacyjnego. Do dnia 31 grudnia 2023 r. sprzedaż powyższych akcji przez Spółkę została zarejestrowana w rejestrze akcjonariuszy spółki Untold Tales S.A. prowadzonym przez Dom Maklerski Navigator S.A.

Uwzględniając sprzedaż akcji serii A, udział Spółki w kapitale zakładowym na dzień 31 grudnia 2023 r. wynosił 67,02% (na dzień 31 grudnia 2022 r. - 67,39%).

## 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 roku, kapitał zakładowy tej spółki wynosił 75.000 zł i dzielił się na 1.500 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy.

Kautki Cave jest niezależnym studiem deweloperskim skupiającym się na produkcji gier indie. Dnia 17 marca 2023 r. premierę miała pierwsza gra zrealizowana przez studio o nazwie "Flame Keeper".

Podstawowe dane o jednostce zależnej niższego szczebla na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

Firma:	Kautki Cave sp. z o.o.
Forma Prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Wrocław
Adres:	ul. Jana Długosza 2-6, 51-162 Wrocław
NIP:	8952236292
Regon:	520652711
KRS:	0000937771
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Udział Untold Tales S.A. w kapitale zakładowym (*)	66,5%
Udział Untold Tales S.A. w ogólnej liczbie głosów (*)	66,5%

(\*) Spółka na dzień 31 grudnia 2023 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 66,5% udziału w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów Kautki Cave sp. z o.o.

### **Podwyższenie kapitału zakładowego Kautki Cave sp. z o.o.**

Dnia 10 lipca 2023 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki Kautki Cave sp. z o.o. podjęło uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki poprzez utworzenie nowych udziałów, wyłączenia prawa pierwszeństwa oraz w sprawie zmiany umowy spółki. Kapitał zakładowy Kautki Cave sp. z o.o. został podwyższony o kwotę 3.950 zł, tj. z kwoty 75.000 zł do kwoty 78.950 zł, poprzez utworzenie 79 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 złotych każdy. Wszystkie nowoutworzone udziały o łącznej wartości nominalnej 3.950 zł objęła spółka Satus Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywna Spółka Inwestycyjna - spółka komandytowa („Satus Games”) i pokryła je wkładem pieniężnym w wysokości 71.116,67zł.

Objęcie nowoutworzonych udziałów Kautki Cave sp. z o.o. przez Satus Games było powiązane z zawarciem przez powyższe spółki w dniu 30 czerwca 2023 r. umowy inwestycyjnej oraz umowy o wsparcie z funduszy europejskich dotyczącej inwestycji w projekt B+R. Zgodnie z powyższymi umowami, Kautki Cave otrzymało wsparcie finansowe w wysokości do 284.466,66 zł, pochodzące ze środków publicznych przekazanych z NCBR na realizację projektu B+R. Projekt ten dotyczy opracowania unikalnych narzędzi AI do symulowania zachowań przeciwników, które zostaną pilotażowo wdrożone do projektu gry „Flame Keeper”, a następnie będą rozwijane do zastosowania w produkcji kolejnych gier z gatunku roguelite.

Podwyższenie kapitału zakładowego oraz zmiany umowy spółki Kautki Cave sp. z o.o. zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego dnia 9 sierpnia 2023 r. Po rejestracji w Krajowym Rejestrze Sądowym wyżej opisanego podwyższenia kapitału zakładowego, spółce Untold Tales S.A. przysługuje 1.050 udziałów, stanowiących 66,5 proc. udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Zgromadzeniu Wspólników 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.

Naptime.games jest developerem i wydawcą gier z segmentu Family Friendly. W 2023 roku spółka naptime.gams sp. z o.o. była przede wszystkim zaangażowana w portowanie gier mobilnych na zlecenie QubicGames oraz przygotowywanie płatnych dodatków i rozszerzeń do wydanych już przez QubicGames gier. Oprócz tego działalność Spółki skupia się na tworzeniu własnych produktów na konsole (główną platformą jest Nintendo Switch), komputery PC oraz urządzenia mobilne.

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

Firma:	naptime.games sp. z o.o.
Forma Prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	naptime.games
Adres poczty elektronicznej:	contact@naptime.games
NIP:	1182225253
Regon:	389226665
KRS:	0000906884
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Udział Jednostki Dominującej w kapitale zakładowym:	92,86%
Udział Jednostki Dominującej w ogólnej liczbie głosów:	92,86%

## 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 roku, kapitał zakładowy tej spółki wynosił 100.000 zł i dzielił się na 2.000 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy.

Another Moon prowadzi działalność work for hire w zakresie portowania, QA, co-developmentu oraz pełnego developmentu gier na konsole, komputery PC oraz urządzenia mobilne.

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

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

### **Podwyższenie kapitału zakładowego Another Moon sp. z o.o.**

Dnia 4 września 2023 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki Another Moon sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki. Kapitał zakładowy Another Moon sp. z o.o. został podwyższony z kwoty 100.000 zł do kwoty 437.500 zł, tj. o kwotę 337.500 zł, poprzez utworzenie 6.750 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 złotych każdy.

Nowoutworzone udziały w liczbie 5.400, tj. o łącznej wartości nominalnej 270.000 zł, objęła Spółka i pokryła je wkładem pieniężnym w wysokości 270.000 zł. Pozostałe nowoutworzone udziały w liczbie 1.350, tj. o łącznej wartości nominalnej 67.500 zł, objęli Członkowie Zarządu Another Moon sp. z o.o. w zamian za wkład pieniężny w łącznej wysokości 67.500 zł.

Po rejestracji w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 2 października 2023 r. wyżej opisanego podwyższenia kapitału zakładowego, Spółce przysługuje 7.000 udziałów, stanowiących 80 proc. udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Zgromadzeniu Wspólników Another Moon.

### **2.2. Opis zmian w organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames**

W 2023 roku nie nastąpiły zmiany w organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

### **2.3. 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. i Another Moon 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 2023 roku Spółka koncentrowała swoje działania przede wszystkim na portowaniu i wydawaniu popularnych gier z mobile na konsole, w szczególności Nintendo Switch, oraz komputery PC/Mac.

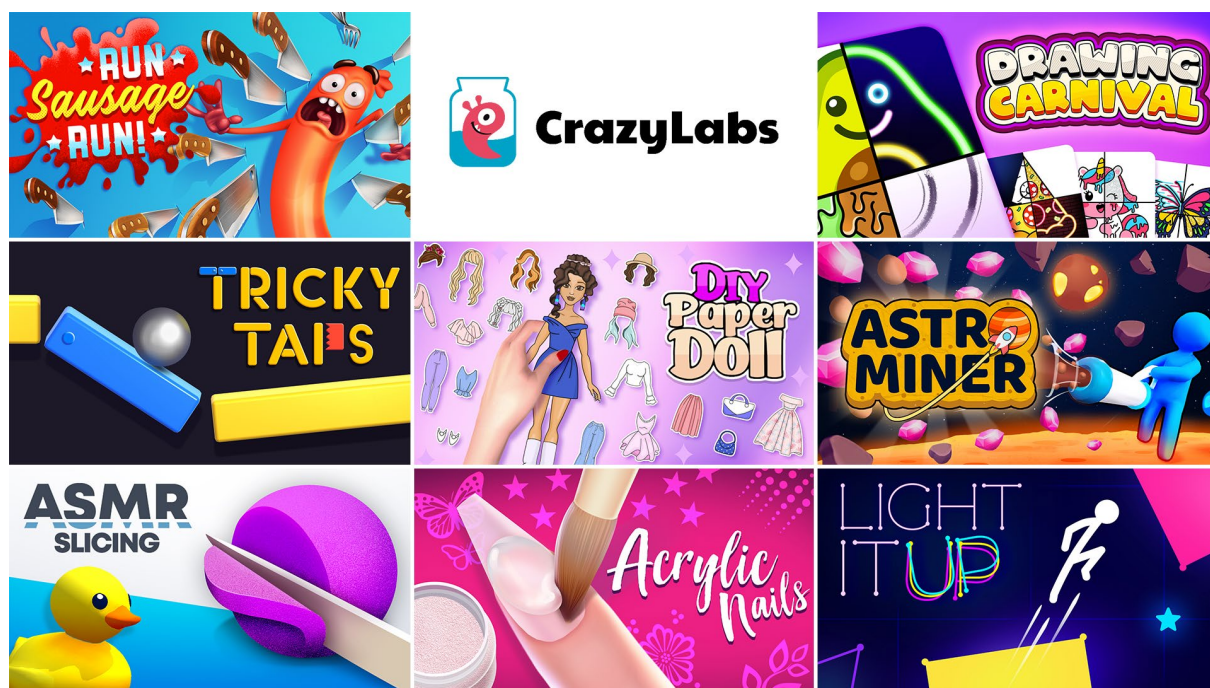
W ciągu całego roku Spółka rozszerzyła swoje portfolio o 34 nowe tytuły oparte na licencjach popularnych gier mobile, 53 edycje specjalne oraz 6 bundli składających się z kilku gier. Było to możliwe zarówno dzięki znacznemu poszerzeniu współpracy ze spółką Crazy Labs Ltd., jak i podpisaniu nowych umów ze znanymi wydawcami gier mobilnych, jak Voodoo czy Homa Games. Więcej szczegółów na temat współpracy z wymienionymi spółkami opisano poniżej w części „Kluczowe projekty realizowane przez Spółkę w 2023 roku”.

Obecnie w sprzedaży Spółka posiada ponad 100 gier i 150 płatnych dodatków do gier na konsolę Nintendo Switch oraz 27 gier z płatnymi dodatkami na konsolę Sony PlayStation.

W najbliższym czasie planowane są wydania kolejnych gier przystosowanych z wersji mobile na konsole, przede wszystkim na licencji naszych największych partnerów - Crazy Labs oraz Voodoo. Spółka jest również w trakcie negocjacji umów z kolejnymi dużymi wydawcami gier mobilnych.

W 2024 roku Spółka rozpoczęła produkcję gier erotycznych z serii Ecchi, z których pierwsza gra „Ecchi Paradise” zadebiutowała 15 marca 2024 r. na platformie Nintendo Switch. Obecnie konceptowane są także małe własne gry casual, których produkcja planowana jest w okresie od kwietnia do czerwca 2024 roku.

### Kluczowe projekty realizowane przez Spółkę w 2023 roku



### Gry na licencji Crazy Labs

W 2022 roku Spółka podpisała umowę ramową z wydawcą gier mobilnych z Izraela, spółką Crazy Labs Ltd. Crazy Labs to wydawca, którego gry na urządzeniach mobilnych zostały pobrane ponad 6 miliardów razy. W pierwszej kolejności powyższa umowa obejmowała portowanie i wydawanie gier Run Sausage Run! oraz Sausage Wars na platformę Nintendo Switch, PS4/PS5 oraz Xbox. Następnie umowa została rozszerzona o portowanie i wydanie tych tytułów na dodatkowe platformy - Microsoft Store (PC) i Steam (PC).

Po udanej premierze pierwszych dwóch gier, w styczniu 2023 roku Spółka rozszerzyła umowę wydawniczą z Crazy Labs, na podstawie której (we współpracy ze spółką zależną naptime.games sp. z o.o.) w kwietniu i maju 2023 roku wprowadziła na konsole Nintendo Switch cztery nowe tytuły od Crazy Labs – Dig Deep, AMAZE!, Dessert DIY i Mystical Mixing. Każda gra została wydana w wersji podstawowej wraz z dostępnymi płatnymi dodatkami. Po premierze zostały wydane także wersje specjalne dla każdej z gier.

Jednocześnie w kwietniu 2023 roku Spółka rozpoczęła dystrybucję płatnych DLC do już wydanych gier - Run Sausage Run! i Sausage Wars oraz rozszerzonej wersji każdej z gier (Complete Edition).

W czerwcu 2023 roku Spółka zawarła kolejny aneks do umowy współpracy z Crazy Labs, na podstawie którego pozyskała pięć następných tytułów na licencji tej spółki: „Foot Clinic”, „Acrylic Nails!”, „DIY Paper Doll”, „Drawing Carnival” oraz „Astro Miner”. Umowa przewiduje dostosowanie oraz wydanie gier na platformy: Nintendo Switch, Sony PlayStation 4 (PS4), PlayStation 5 (PS5), Microsoft Xbox One, Xbox One S, Xbox One X, Microsoft Store (PC), Steam (PC) i Steam Deck, rozszerzając jednocześnie licencję na wcześniejsze tytuły na wszystkie wymienione platformy. Wszystkie te gry zostały wydane na konsoli Nintendo Switch w czwartym kwartale 2023 roku.

We wrześniu 2023 roku strony rozszerzyły współpracę o 23 tytuły. Cztery z nich zostały wydane na konsoli Nintendo Switch jeszcze w roku 2023 („Tricky Taps”, „ASMR Slicing”, „Light it Up!”, „My Bakery Empire”), trzy kolejne w styczniu i w lutym 2024 roku („Frozen Honey ASMR”, „DIY Makeup”, „Coin Rush”) oraz cztery w marcu 2024 roku („Sculpt People”, „DIY Fashion Star”, „Dentist Bling”, „Neon On!”). Wydanie pozostałych gier planowane jest na drugi i trzeci kwartał 2024 roku.

W związku ze znaczną ilością portowanych gier, w 2023 roku projekty Crazy Labs adaptowane były do konsol i komputerów PC głównie przez spółki zależne naptime.games sp. z o.o. i Another Moon sp. z o.o., a także przez wewnętrzny zespół QubicGames, który został utworzony w trzecim kwartale 2023 roku.

Opisane powyżej rozszerzenie współpracy ze spółką Crazy Labs spowodowało, iż w 2023 roku sprzedaż gier i dodatków do gier na podstawie licencji Crazy Labs stanowiła ilościowo na konsoli Nintendo Switch 21% sprzedaży QubicGames (20% wartościowo), a na pozostałych konsolach 58% (60% wartościowo).



### Gry na licencji Voodoo

Voodoo to jeden z największych wydawców gier casual na urządzenia mobilne, którego gry zostały pobrane przez użytkowników ponad 7 miliardów razy (dane z oficjalnej strony internetowej Voodoo).

W lipcu 2023 roku Spółka podpisała umowę na portowanie i wydanie czterech gier Voodoo: „Paper.io 2”, „Hole.io”, „Aquapark.io” i „Crowd City”. Wszystkie wymienione gry zostały wydane we wrześniu 2023 r. Dnia 31 lipca 2023 r. strony rozszerzyły umowę o kolejne 3 tytuły: „Helix Jump”, „Mob Control” oraz „Golf Guys”, które miały premierę na konsoli Nintendo Switch w Ameryce, Europie i Australii w grudniu 2023 roku. W listopadzie 2023 r. Spółka podpisała kolejny aneks do umowy o współpracy z Voodoo otrzymując licencję do 8 tytułów: „Woodturning 3D”, „Bucket Crusher”, „City Takeover”, „Uboat Attack”, „The Nom”, „Infantry Attack: War 3D FPS”, „Heisting” i „Color Road”. Trzy z powyższych gier („The Nom”, „Bucket Crusher” oraz „Woodturning 3D”) miały premierę na konsoli Nintendo Switch w lutym 2024 roku, jedna w marcu („Infantry Attack”), a pozostałe są planowane do wydania w drugim i trzecim kwartale 2024 roku.

W 2023 roku najlepiej sprzedającymi się tytułami na licencji Voodoo były „Hole.io” i „Paper.io 2”. Pierwsza z wymienionych gier wraz z edycjami specjalnymi do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania była ponad 60 dni w rankingu Top 30 gier na Nintendo Switch w Ameryce Północnej. Warto podkreślić, że gra „Hole.io” była najlepiej sprzedającą się grą w 2023 roku spośród całego katalogu gier QubicGames na konsoli Nintendo Switch, a ogólnie sprzedaż gier i dodatków do gier na podstawie licencji Voodoo stanowiła ilościowo 18% sprzedaży QubicGames na konsoli Nintendo Switch oraz 21% wartościowo.



#### Gry na licencji Homa Games

W połowie czerwca 2023 roku Spółka pozyskała licencję na portowanie i wydanie sześciu gier od spółki Homa Games SAS: „Aquarium Land”, „Farm Land”, „Merge Master”, „Zombie Raft”, „Z Escape” oraz „Zombie Defense”. W trzecim kwartale 2023 roku Spółka we współpracy z naptime.games prowadziła prace nad stworzeniem portów wszystkich wymienionych gier, które zostały wydane na konsoli Nintendo Switch pomiędzy 22 września, a 13 października 2023 roku. Gra „Aquarium Land” została wydana równocześnie na konsolach Nintendo Switch, Sony PlayStation i Microsoft Xbox.

W grudniu 2023 roku Spółka podpisała kolejną umowę na portowanie i wydanie gry z portfolio spółki Homa Games „Life Bubble – My Little Planet” na konsolę Nintendo Switch. Premiera gry planowana jest na Q2 2024.



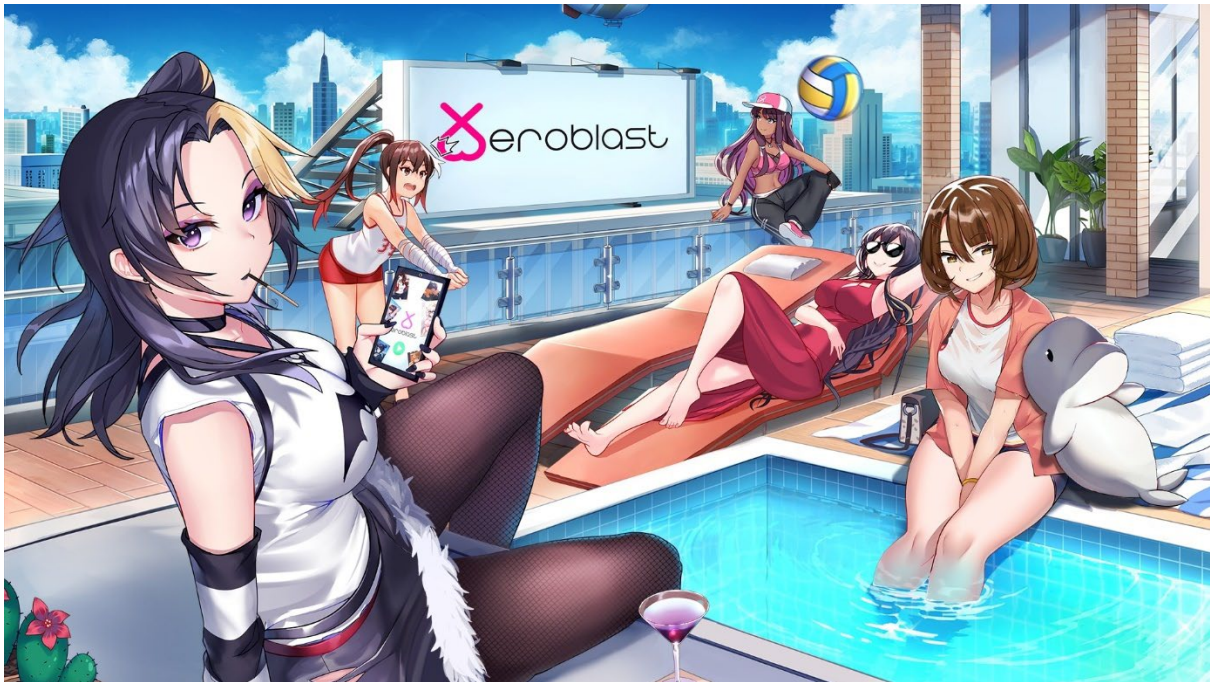
### Johnny Trigger oraz Johnny Trigger Sniper

Jest to seria gier realizowana na licencji SayGames na konsole Nintendo Switch.

Premiera gry „Johnny Trigger” miała miejsce 26 maja 2023 r, a jego kontynuacja „Johnny Trigger: Sniper” – 2 czerwca 2023 r. Gry były portowane na konsolę Nintendo Switch we współpracy ze spółkami zależnymi Another Moon i naptime.games.

W listopadzie 2023 roku Spółka podpisała aneksy rozszerzające dotychczasowe umowy na portowanie i wydawanie gier z serii Johnny Trigger na kolejne platformy: PC, PlayStation oraz Xbox. Gra Johnny Trigger miała swoją premierę na konsoli PlayStation w grudniu 2023 roku i już po miesiącu wraz z grą „Hole io” stały się najbardziej przychodowymi grami wydanymi przez QubicGames na platformach Sony.





### Eroblast: Waifu Dating Sim

W lutym 2023 roku Spółka podpisała ze spółką Vivid Games S.A. umowę wydawniczą na portowanie i wydanie gry mobilnej „Eroblast: Waifu Dating Sim” na konsolę Nintendo Switch. Gra ta została dobrze przyjęta przez graczy urządzeń mobilnych, wyróżnia się na tle konkurencji i zdaniem zarządu Spółki, posiada duży potencjał sprzedażowy na Nintendo Switch.

Eroblast: Waifu Dating Sim to unikatowe połączenie czatu randkowego z grą typu blast. Pokonywane poziomy lamigłówki pozwalają rozwijać dialog z wybraną sympatią, pozyskiwać atrakcyjne fotki oraz coraz bardziej angażować się w wirtualny romans. Eroblast, łącznie z trzema dodatkami do pobrania, oferuje ponad 30 gorących profili, kilkaset poziomów gry, mnóstwo godzin flirtów i zabawy.

Premiera gry na konsoli Nintendo Switch odbyła się 14 lipca 2023 r. zarówno w wersji podstawowej, jak i wersji rozszerzonej „Eroblast: Waifu Dating Sim - 37 Waifus”, zawierającej trzy płatne DLC. Warte podkreślenia jest, że zdecydowana większość sprzedanych kopii były to wersje rozszerzone gry sprzedawane w cenie 14.99 – 19.99 USD/EUR. W dniach od 4 do 18 sierpnia 2023 r. wydane zostały także 3 wersje specjalne gry, każda zawierająca jeden płatny DLC. 25 grudnia 2023 wydana została edycja specjalna o nazwie „Eroblast: Spicy Twixmas”. Obecnie Spółka przygotowuje do wydania wersję PC gry „Eroblast” na platformę Steam i SteamDeck.



#### Współpraca z TheSoul Publishing – Bright Side Riddles & Puzzles oraz Bright Side Quizzes

Dnia 13 kwietnia 2023 r. Spółka zawarła dwie umowy (LICENSE, DEVELOPMENT AND PUBLISHING AGREEMENTS) z cypryjską spółką TheSoul Publishing - właścicielem marki popularnych quizów i krótkich filmików z ciekawostkami. Kanaly powyższej marki posiadają na YouTube ponad 100 mln subskrybentów.

Umowy przewidują otrzymanie przez Spółkę licencji na stworzenie i wydanie w oparciu o licencjonowane materiały TheSoul Publishing dwóch gier na konsole Nintendo, Microsoft, Sony, komputery PC oraz urządzenia mobilne (iOS, Android): „Bright Side Riddles & Puzzles” oraz „Bright Side Quizzes”.

W drugim i trzecim kwartale 2023 roku Spółka prowadziła prace nad stworzeniem gry „Bright Side Riddles & Puzzles”, która to została wydana na konsolach i komputerach PC dnia 15 września 2023 r.

„Bright Side: Riddles and Puzzles” to wciągająca gra logiczna z ponad 450 podchwytliwymi zagadkami przedstawianymi przez narratora w aż 28 interaktywnych i animowanych filmach. To idealny sposób na przetestowanie swojej spostrzegawczości, nieszablonowego myślenia jak i umiejętności analizowania informacji. Gra oferuje godziny zabawy i rywalizacji dla rodzin lub znajomych dzięki lokalnemu trybowi wieloosobowemu dla maksymalnie 4 graczy.

W czwartym kwartale 2023 roku Spółka pracowała nad grą „Bright Side Quizzes”. Premiera tej gry jest planowana w drugiej połowie 2024 roku.



### **LOUD: My Road to Fame**

Gra „LOUD” została stworzona przez studio Hyperstrange. Miała swoją premierę na konsoli Nintendo Switch 15 lipca 2022 r. W kwietniu 2023 r. Spółka wydała nową wersję gry „LOUD: My Road to Fame” wraz z płatnym dodatkiem „LOUD: My Trip to Japan”.

Gra „LOUD” jest arcadeową grą rytmiczną, w której rozgrywka polega na wybieraniu przycisków w rytm rockowej muzyki. Warstwa fabularna gry skupiona jest wokół nastoletniej bohaterki, która zmagając się z problemami wieku dojrzewania, odkrywa świat dźwięków gitary elektrycznej. „LOUD” prezentuje nowatorskie podejście do tematu gier rytmicznych, a uzupełnia ją w pełni autorski zestaw ścieżek muzycznych stworzonych na potrzeby rozgrywki i uwzględniających jej specyfikę.

W maju 2023 r. została wydana pełna wersja gry pod nazwą „LOUD: Rockstar Edition”.

W związku z przejściem praw wydawniczych do kilku gier z portflio spółki Hyperstrange S.A., w tym do gry „LOUD” przez jednostkę zależną od Spółki, Untold Tales S.A., w styczniu 2024 roku QubicGames podpisał z Untold Tales S.A. umowę przeniesienia praw własności intelektualnej do gry „LOUD” i obecnie gra ta jest dystrybuowana na koncie jednostki zależnej.

### Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki w 2023 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

#### ❖ **Zawarcie aneksu do umowy określającej szczegóły przystosowania i wydania gier Vivid Games na platformie Nintendo Switch**

Dnia 22 lutego 2023 r. Spółka zawarła aneks do umowy współpracy z Vivid Games S.A., którego przedmiotem jest zmiana łączącej strony umowy polegająca na wyłączeniu z jej zakresu przystosowania (portowania) oraz wydania przez Spółkę gry „Mayhem Combat”. Powodem powyższego wyłączenia były trudności z portowaniem gry „Mayhem Combat” na platformę Nintendo Switch, związane z wersją silnika gry. W związku z tym, iż Spółka poniosła w latach wcześniejszych nakłady na portowanie gry, Zarząd Spółki zdecydował o utworzeniu odpisu aktualizującego wartość produkcji w toku w wysokości 103,2 tys. zł (odpis nakładów poniesionych dotychczas na portowanie gry), który to został rozpoznany w jednostkowym i skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Spółki za 2022 rok.

#### ❖ **Zakończenie negocjacji w sprawie zbycia akcji Untold Tales S.A.**

Dnia 3 lipca 2023 roku zakończono negocjacje z Hyperstrange S.A. w sprawie zbycia akcji Untold Tales S.A., o których rozpoczęciu Spółka informowała raportem ESPI nr 30/2022 z dnia 14 grudnia 2022 roku. Negocjacje zostały zakończone z powodu braku porozumienia w zakresie istotnych warunków sprzedaży.

#### ❖ **Przejęcie praw wydawniczych do serii gier Tools Up!**

W dniu 7 czerwca 2023 r. Spółka zawarła z All in! Games S.A. z siedzibą w Krakowie list intencyjny, na podstawie którego Strony zawarły porozumienie obejmujące nabycie przez Spółkę lub inny podmiot z jej grupy kapitałowej wszelkich przysługujących All in! Games S.A. praw wydawniczych do gry „Tools Up!”.

Po zakończeniu negocjacji z All in! Games S.A. oraz deweloperem gry, spółką The Knights of Unity sp. z o.o., jednostka zależna od Emitenta - Untold Tales S.A. podpisała umowę wydawniczą oraz umowę na co-development ze spółką The Knights of Unity.

Przedmiotem umów jest przejęcie praw wydawniczych do gry „Tools Up!” wraz ze wszystkimi dodatkami: „Tools Up! Garden Party – Episode 1: The Tree House”, „Tools Up! Garden Party – Episode 2: Tunnel Vision”, „Tools Up! Garden Party – Episode 3: Home Sweet Home” i „Tools Up! Garden Party – Season Pass” oraz ustalenie warunków dotyczących stworzenia nowej edycji gry – „Tools Up! Ultimate Edition”.

Jednocześnie Untold Tales S.A. zawarł z All In! Games S.A., ugodę, której przedmiotem jest:

- zapłata przez Untold Tales na rzecz All In! Games S.A. jednorazowego wynagrodzenia w związku z rozwiązaniem przez tę spółkę umowy wydawniczej z The Knights of Unity sp. z o.o.;
- udział w formie tantiem, w okresie trwania umów wydawniczych pomiędzy Untold Tales S.A. a The Knights of Unity sp. z o.o., All In! Games S.A. w przychodach wygenerowanych przez grę.

Podpisane umowy są rezultatem negocjacji prowadzonych w związku z zawarciem listu intencyjnego i w pełni wyczerpują jego postanowienia.

Nowa wersja gry “Tools Up! Ultimate Edition” została wydana 5 stycznia 2024 r.

### ❖ **Współpraca wydawnicza z BoomBit S.A.**

Dnia 2 października 2023 roku Spółka zawarła umowę współpracy wydawniczej ze spółką BoomBit S.A. dotyczącą działań mających na celu wsparcie BoomBit S.A. w procesie wydawniczym gier na platformie Nintendo Switch. W ramach zawartej umowy Spółka w okresie od 1 października 2023 r. do 31 marca 2024 r. zajmuje się między innymi bezpośrednią dystrybucją wybranych gier BoomBit S.A. i jej podmiotów powiązanych na koncie Spółki na platformie Nintendo Switch oraz prowadzeniem działań marketingowych i promocyjnych w stosunku do gier wydawanych na tej platformie przez BoomBit S.A. i jej podmioty powiązane.

Na podstawie umowy BoomBit S.A. udzieliła Spółce licencji wydawniczej do następujących tytułów: “Raft Life”, “Cooking Festival”, “Car Driving School Simulator”, “City Driving Simulator”, “City Driving Simulator 2”, “City Bus Driving Simulator”, “Monster Truck Arena”, “Truck Simulator”, “Truck Simulator 2”, “Truck Simulator 3”, “Street Racing: Tokyo Rush”.

QubicGames na podstawie zawartej umowy otrzymał wynagrodzenie w postaci udziału w przychodach ze sprzedaży gier BoomBit S.A. (model wynagrodzenia Revenue share), którego poziom został ustalony na poziomie rynkowym i jest częściowo uzależniony od wyników sprzedaży gier.

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

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

W 2023 roku Untold Tales podpisał szereg umów wydawniczych zapewniając sobie bazowe portfolio wydawnicze na rok 2023 i 2024. Spółka skupiła się na pozyskiwaniu nowych, unikatowych gier kierowanych do użytkowników wszystkich platform oraz na dalszym rozwoju tytułów już podpisanych.

Od 1 stycznia 2023 roku do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Untold Tales wydała 7 gier na platformach Steam oraz konsoli Nintendo Switch: „ATONE: Heart of the Elder Tree”, „Flame Keeper”, „Everdream Valley”, „Bang on Balls: Chronicles”, „What the Duck”, „Tools Up Ultimate Edition” oraz „The Cub”.

Z powyższych tytułów gry „Everdream Valley”, „Bang on Balls: Chronicles” oraz „Tools Up! Ultimate Edition” miały swoje premiery również na konsolach PS4 oraz Xbox One, a gry „ATONE: Heart of the Elder Tree” oraz „The Cub” - na konsolach PS4. Untold Tales wydała również grę „Boti: Byteland Overclocked” na platformie Steam.

Spółka przejęła również dystrybucję kilkunastu gier na platformie Steam od innych wydawców i deweloperów, z czego najważniejszymi tytułami są: podstawowa wersja gry „Tools Up!”, gra „Frozenheim” czy „Strategic Mind”. Przejęte tytuły dodatkowo wzmacniają katalog wydawniczy Untold Tales.

Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Untold Tales posiada w swym portfolio ponad 40 tytułów na platformie Steam oraz około 30 tytułów na Nintendo Switch. Łączna sprzedaż gier wydanych przez Untold Tales w 2023 roku przekroczyła ponad milion kopii na wszystkich platformach.

W trzecim kwartale 2023 roku spółka Untold Tales związała się umowami co-wydawniczymi ze strategicznymi partnerami w Chinach. Dzięki współpracy z Playco wspólnie wybrane gry „couch coopowe” wydawane oraz promowane są w kafejkach arkadowych na terenie kontynentalnych Chin. Z kolei, umowy z CouchPlay Interactive są umowami współwydawniczymi i dotyczą tytułów „Boti: Byteland Overclocked” oraz „Bang-on Balls: Chronicles”. Powyższa współpraca oraz umowy z firmą GamerSky pozwoliły na zwiększenie zasięgów marketingowych m.in. w Chinach.

W grudniu 2023 roku na mocy porozumienia pomiędzy spółkami Untold Tales przejął prawa wydawnicze do 6 tytułów od spółki Hyperstrange S.A. (więcej informacji na ten temat zawarto w punkcie „Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki w 2023 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego” poniżej). Untold Tales przejęła prawa wydawnicze do gier: „Frozenheim”, serii gier „Strategic Mind”, „Golf VS Zombies”, „Loud”, „Otherwar” i „Trans Neuronica”. Powyższe tytuły dodatkowo wzmacniają katalog wydawniczy Untold Tales.

Dodatkowo, w czwartym kwartale 2023 oraz pierwszym kwartale 2024 roku spółka Untold Tales zawarła umowy co-wydawnicze ze strategicznym partnerem w Chinach oraz niektórych państwach azjatyckich. Na podstawie umów o współpracy wydawniczej zwiększył się znacząco udział procentowy sprzedaży w krajach azjatyckich oraz budowanie listy życzeń Steam.

Kluczowe projekty realizowane przez Untold Tales w 2023 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego



**Bang-On-Balls: Chronicles**

Dnia 25 maja 2022 r. Untold Tales S.A. podpisała ze spółką Exit Plan Games sp. z o.o. umowę na wydanie gry „Bang-on-Balls: Chronicles” na platformy konsolowe oraz PC. Współpraca pomiędzy spółkami rozpoczęła się 1 czerwca 2022 r. od obsługi wydawniczej tytułu w ramach formuły "wczesnego dostępu" (early access) na platformie Steam.

Gra miała swoją premierę (wyjście z formuły 'Early Access') na PC, Nintendo Switch, PS4 oraz Xbox dnia 6 października 2023 r. Została bardzo ciepło przyjęta przez community oraz zyskała szerokie zasięgi w social mediach. Gra posiada aktualnie 97% pozytywnych review na platformie Steam. Do dnia sporządzenia niniejszego raportu sprzedaż gry osiągnęła ponad 90.000 kopii po średniej cenie około 12.5 USD (wraz z 'Early Access'). Z tego pełna wersja gry to ponad 60.000 kopii po średniej cenie około 14 USD.

Do gry planowane są dodatki oraz tryby. W marcu 2024 roku gra została wydana na najnowszą generację konsol – PlayStation 5 oraz Xbox Series S/X.



### Everdream Valley

„Everdream Valley” jest grą przygodową z otwartym światem, osadzoną w grafice 3D. Stanowi połączenie gry fabularnej i symulacyjnej z elementami eksploracji oraz craftingu. Ciekawa i rozbudowana historia, doskonała grafika, duża liczba mechanik, podział gameplayu na dzień i noc powodują, że projekt powinien być bardzo ciekawą pozycją dla ogromnej rzeszy fanów „Animal Crossing” – najpopularniejszego tytułu na konsoli Nintendo Switch.

Gra miała swoją premierę na PC, PS4 oraz PS5 dnia 30 maja 2023 r., natomiast premiera na platformie Nintendo Switch odbyła się 28 czerwca 2023 r. Gra została bardzo ciepło przyjęta przez community oraz zyskała szerokie zasięgi w social mediach. Do dnia sporządzenia niniejszego raportu sprzedaż gry osiągnęła 80.000 kopii po średniej cenie około 20 USD.

Do gry planowane są dodatki oraz tryby. W grudniu 2023 roku miała także miejsce premiera wersji tej gry na platformie Xbox.





### Flame Keeper

Gra „Flame Keeper” to produkcja studia deweloperskiego Kautki Cave sp. z o.o., jednostki zależnej od Untold Tales S.A., której wydanie na platformach PC/Mac i Nintendo Switch nastąpiło 17 marca 2023 r.

„Flame Keeper” to dynamiczny roguelite, w którym gracz musi odnowić Wieczny Płomień skradziony przez stworzenia cienia. Zadaniem gracza jest walka z wieloma potworami w zróżnicowanych biomach, z użyciem ognistych umiejętności.

Obecnie trwają prace nad pełną wersją gry na platformy PC/Mac i Nintendo Switch, w której to wersji zostaną pilotażowo wdrożone unikalne narzędzia AI do symulowania zachowań przeciwników, powstałe w ramach realizacji projektu B+R częściowo finansowanego ze środków publicznych przekazanych z NCBR.



### ATONE: Heart of the Elder Tree

„ATONE” to ręcznie rysowana gra inspirowana mitologią nordycką, która łączy interaktywną narrację i złożone łamigłówki z rytmicznym systemem walki. Gracz wciela się w rolę młodej wojowniczkii o imieniu Estra, która podróżuje przez Midgard, aby odkryć prawdę o śmierci jej ojca.

Gra miała premierę 27 stycznia 2023 r. na platformach PC/Mac i Nintendo Switch.



### Tools Up!

„Tools Up!” - to ekscytująca lokalna kooperacja, która sprawdza umiejętności graczy w zakresie renowacji i pracy zespołowej. Gracze malują ściany, zrywają tapety i przesuwają kanapy ścigając się z czasem!

W związku z nabyciem praw wydawniczych do gry „Tools Up!” Untold Tales podjął się także współpracy z deweloperem tejże gry, spółką The Knights Of Unity, w zakresie stworzenia nowej wersji gry – „Tools Up! Ultimate Edition”.



### Tools Up! Ultimate Edition.

"Tools Up! Ultimate Edition" to zręcznościowa gra symulacyjna stworzona przez studio The Knights of Unity. W grze graczami kierującymi grupą remontowych, którzy muszą współpracować, aby wykonywać prace remontowe w różnych budynkach i mieszkaniach. Gra oferuje tryb jednoosobowy oraz tryb wieloosobowy, który umożliwia wspólną zabawę nawet do czterech graczy. Celem gry jest wykonywanie różnych zadań związanych z remontami, takich jak układanie podłóg, malowanie ścian, ułożenie mebli itp. Współpraca i koordynacja działań są kluczowe dla sukcesu, ponieważ gracze muszą efektywnie podzielić zadania i działać razem, aby ukończyć projekty w wyznaczonym czasie.

"Tools Up! Ultimate Edition" zawiera dodatkowe zawartości, takie jak dodatkowe poziomy, nowe wyzwania i różnorodne opcje dostosowania postaci, co czyni ją rozszerzoną wersją pierwotnej gry "Tools Up!". Gra ta cieszy się popularnością wśród fanów gier zręcznościowych oraz osób lubiących współpracę i rozwiązywanie problemów w grupie.

Gra miała swoją premierę na PC, Nintendo Switch, PS4 oraz Xbox dnia 5 stycznia 2024 r.



### **Boti: Byteland Overclocked**

„Boti: Byteland Overclocked” to platformówka 3D z elementami przygodowymi. Gra jest dostępna w trybie single oraz w trybie kooperacji. Skacz, zjeżdżaj, ślizgaj się! Zanurz się w inspirowanej klasykami gatunku platformówce 3D – „Boti: Byteland Overclocked”. Eksploruj niesamowite wnętrza komputera razem z Botim i uratuj Bytelandię przed potężnym zagrożeniem.

Gra miała swoją premierę na PC dnia 15 września 2023 r. Dla tytułu planowane jest wsparcie wersji PC oraz wydanie wspólne dla wszystkich platform konsolowych w Q2 2024.



### What The Duck

Przygodowa gra akcji RPG z eksploracją, tworzeniem przedmiotów, walką i gramy rytmicznymi. Podczas gdy wszyscy wokół ciebie mogą przyzywać i kontrolować swoje własne, potężne duchowe zwierzę, twoje w jakiś sposób zostało... kaczką?

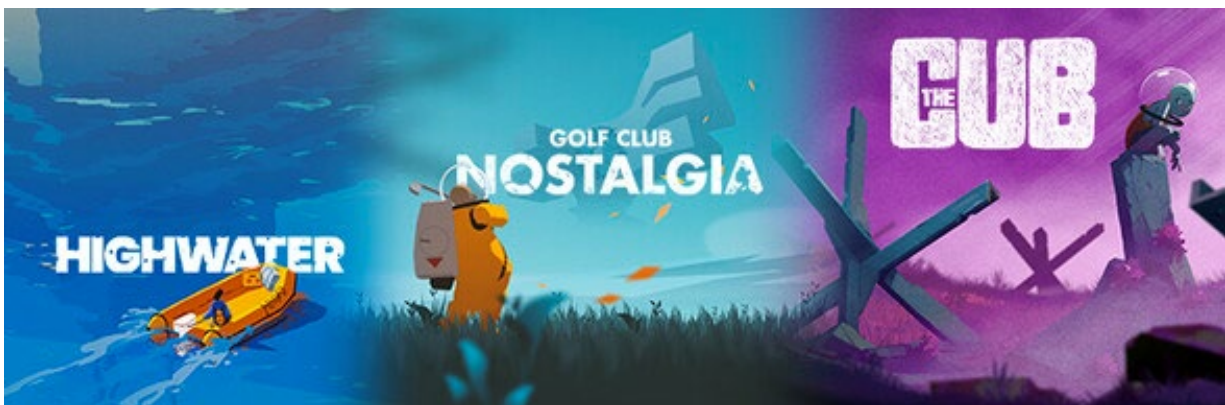
Gra miała swoją premierę na PC i Nintendo Switch 9 listopada 2023 r.



### The Cub

Gra „The Cub” to Księga Dżungli w połączeniu z Armagedonem. Zainspirowana klasycznymi grami SEGI platformówka stworzona z myślą o współczesnych graczach. Wydanie „The Cub” dopełniło świat wprowadzony przez „Golf Club Nostalgia”.

Gra miała swoją premierę na PC, Nintendo Switch i PlayStation 19 stycznia 2024 r.





### **Ready, Steady, Ship!**

Kanapowy tryb kooperacji w najlepszym wydaniu! Używając różnych narzędzi montując przenośniki taśmowe, graj tak żeby zapewnić bezproblemowy przepływ towarów w fabryce! Pracownicy potwierdzają - najlepiej grać w dwuosobowym trybie współpracy!

Gra będzie miała premierę w 2 kwartale 2024 roku.

### **Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność Untold Tales w 2023 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

#### **❖ Zawarcie listu intencyjnego w sprawie nabycia praw wydawniczych do gier od spółki HyperStrange S.A.**

W grudniu 2023 roku Untold Tales S.A. zawarła ze spółką HyperStrange S.A. z siedzibą w Warszawie list intencyjny, na podstawie którego spółki zobowiązały się do zawarcia umowy obejmującej nabycie praw wydawniczych do wymienionych poniżej gier, wydawanych dotychczas przez HyperStrange S.A. na platformie sprzedażowej Steam: „Frozenheim”, „Golf vs Zombies”, „Strategic Mind: Fight for Freedom”, „Strategic Mind: Spirit of Liberty”, „Strategic Mind: Spectre of Communism”, „Strategic Mind: Blitzkrieg”, „Strategic Mind: The Pacific”, „OtherWar”, „Trans Neuronica”, „LOUD: My Road to Fame” wraz z DLC „LOUD: My Trip to Japan DLC”.

W grudniu 2023 roku wszystkie wymienione gry zostały przeniesione na konto wydawnicze Untold Tales na platformie Steam, a ostateczna umowa obejmująca nabycie praw wydawniczych do gier została podpisana na początku stycznia 2024 roku.

W zamian za przeniesienie praw wydawniczych do gier Untold Tales zapłaciła na rzecz HyperStrange jednorazowe wynagrodzenie. Umowa przewiduje również udział HyperStrange w przychodach wygenerowanych przez przeniesione gry. Kwota jednorazowego wynagrodzenia oraz wysokość tantiem przysługujących HyperStrange została ustalona przez Strony na zasadach rynkowych.

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

W pierwszym kwartale 2023 roku spółka naptime.gams sp. z o.o. była przede wszystkim zaangażowana w portowanie gier mobilnych na zlecenie QubicGames oraz przygotowywanie płatnych dodatków i rozszerzeń do wydanych już przez Spółkę gier.

Niezależnie od tego naptime.games sp. z o.o. w pierwszym kwartale 2023 roku tworzyła lub rozwijała następujące własne projekty:

- Coloring Book
- Seria gier Ink & Paper
- Swap Puzzle

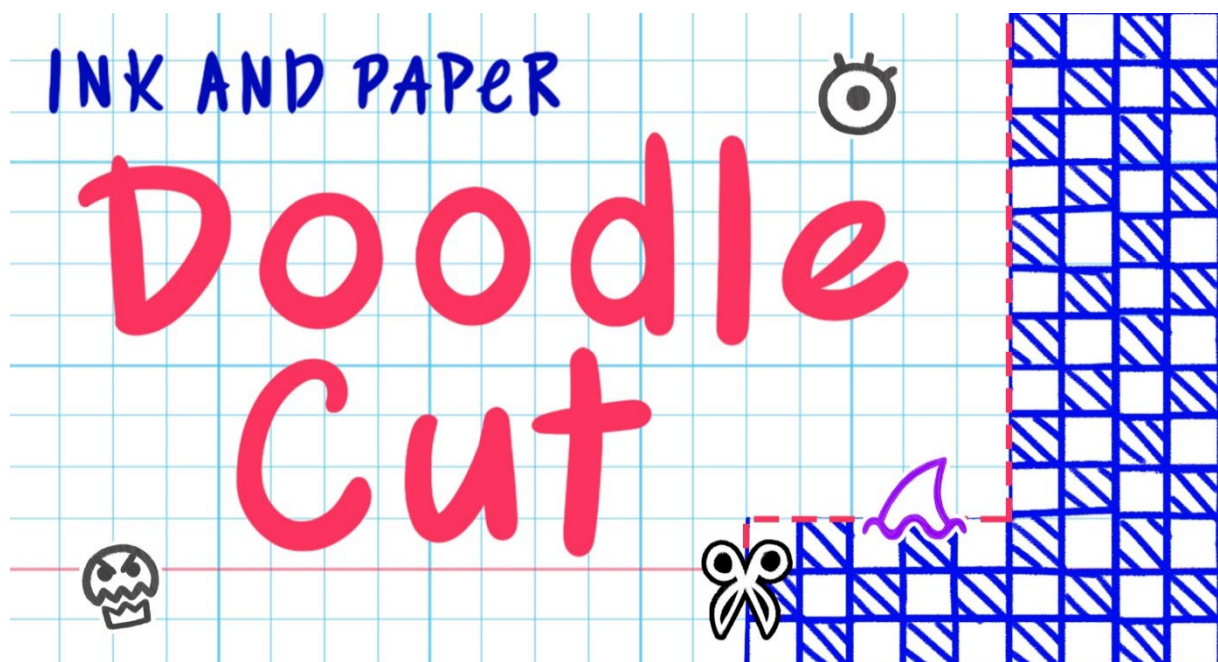
Począwszy od drugiego kwartału 2023 roku spółka naptime.games sp. z o.o. koncentrowała się już wyłącznie na portowanie gier mobilnych na zlecenie QubicGames oraz przygotowywanie płatnych dodatków i rozszerzeń do wydanych już przez Spółkę gier. W związku z tym, wszystkie dotychczasowe własne produkcje naptime.games zostały czasowo wstrzymane.

Kluczowe projekty realizowane przez naptime.games w 2023 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego



**Coloring Book**

Coloring Book jest ważnym produktem naptime.games. W styczniu 2023 roku zostały wydane 3 następne dodatki: „Costume Party”, „Vehicles”, „Family & Home”. Spółka planuje dalszy rozwój produktu.







W 2023 roku spółka Another Moon kontynuowała współpracę z dużym podmiotem z siedzibą w Rumunii na podstawie umowy ramowej. W ramach tej umowy w trakcie 2023 roku spółka udostępniała swoich pracowników do rozwijania i tworzenia mechanik oraz do portowania gier. Umowa jest kontynuowana w 2024 roku. Dodatkowo Spółka zajmowała się wsparciem (post release suport) gry MMO dla dużego podmiotu z siedzibą w Niemczech.

Poza projektami realizowanymi dla podmiotów zewnętrznych, w 2023 spółka Another Moon świadczyła usługi portowania, QA i przygotowania do certyfikacji gry „Everdream Valley” na zlecenie Untold Tales S.A., jak również świadczyła usługi QA dla kilku gier wydawanych przez spółki z Grupy.

W 2023 roku wzrosła ilość projektów wykonywanych na zlecenie Jednostki Dominującej. Spółka wykonała m.in. port gry „Johnny Trigger Sniper”, opracowanie gry „Pocket Quest”, port gry „Sculpt People”. W 2024 roku spółka kontynuuje prace na zlecenie QubicGames wykonując porty takich gier jak: „Tie Dye”, „Buffet Boss”, „Color Road”, „City Takeover”, „Thief Puzzle” czy „Doll Dress Up”.

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

##### **Jednostka Dominująca**

W 2024 roku Jednostka Dominująca będzie kontynuować działalność związaną z portowaniem i wydawaniem popularnych gier z mobile na konsole Nintendo, Sony i Microsoft oraz komputery PC/Mac. Zarząd Jednostki Dominującej planuje przystosowanie w bieżącym roku ponad 50 tytułów z mobile na różne platformy sprzętowe. W tym celu konieczne będzie rozszerzenie umów z obecnymi partnerami, jak i pozyskanie nowych licencji od wydawców gier mobile.

W drugim kwartale 2024 roku, w związku z obchodami 20-lecia QubicGames, planowane jest wydanie ponad 20 gier na platformę Steam i SteamDeck. Obecnie Jednostka Dominująca posiada 19 tytułów gotowych do wydania, a konkretny termin zostanie ustalony we współpracy z Valve (właścicielem platformy Steam) i spółką zależną Untold Tales, która wspiera QubicGames w procesie wydawania gier na platformie Steam.

Jednostka Dominująca przygotowuje także gry dostępne już w sprzedaży na konsoli Nintendo Switch do wydania na platformy Sony, Microsoft oraz PC (Microsoft Store).

Dodatkowo na rok 2024 planowane są prace nad własnymi projektami (przy wsparciu spółek zależnych i firm trzecich):

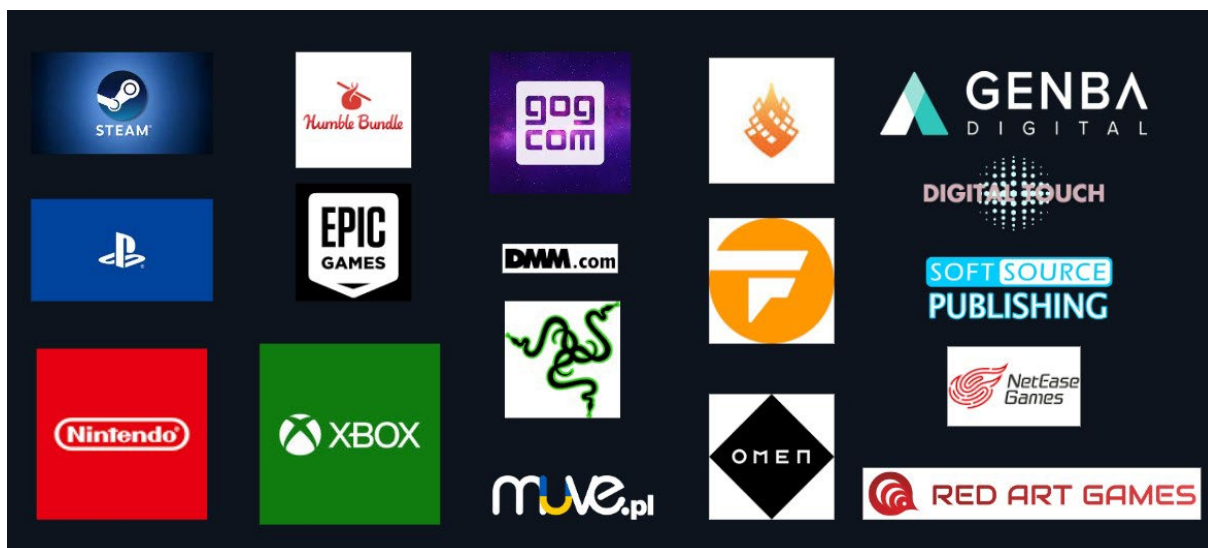
- Gry erotyczne z serii Ecchi – 15 marca 2024 r. została wydana gra „Ecchi Paradise”. Obecnie trwają prace nad dwoma kolejnymi tytułami oraz płatnymi dodatkami do gry „Ecchi Paradise”.

- Gry casualowe, z jednoekranowym gameplayem, umożliwiające rozgrywkę w trybie local multiplayer dla dwóch graczy.
- Reaktywacja wybranych gier z okazji 20-lecia QubicGames – rozważane są następujące tytuły:
  - „Gnomz” z konsoli Nintendo Wii w wersji na konsole i komputery PC;
  - „Lucha Amigos” z urządzeń mobilnych w wersji na konsole i komputery PC;
  - „GekiYaba Runner” z urządzeń mobilnych i konsoli Nintendo Switch, w nowym brandingu na urządzenia mobilne, konsole i komputery PC.

### Untold Tales

Spółka Untold Tales ma przed sobą wydania kolejnych 6 tytułów, mających bardzo duży potencjał sprzedażowy. Tytuły te znacząco wzmocnią i ustabilizują bazę przychodową Untold Tales oraz ugruntują pozycję tej spółki jako wydawcy Premium na konsole i komputery PC.

Równoległe do rozwoju portfolio spółka Untold Tales rozszerza współpracę z największymi korporacjami z branży, zapewniając sobie stały rozwój i zwiększając pozycję na światowym rynku wydawców gier. Dodatkowo przedstawiciele spółki byli i będą obecni na targach DevGammw Gdańsk, GDC w San Francisco, PAX East w Bostonie, Digital Dragons w Krakowie.



Untold Tales prowadzi również aktywnie rozmowy w deweloperami z całego świata, których celem jest pozyskanie kolejnych tytułów do portfolio wydawniczego.

### naptime.games

W roku 2024 naptime.games będzie nadal głównie koncentrować się na portowaniu gier mobilnych na zlecenie QubicGames oraz przygotowywaniu płatnych dodatków i rozszerzeń do wydanych już przez Spółkę gier. W miarę dostępności zasobów, spółka będzie również tworzyła i rozwijała własne produkcje (wydawane na własnym koncie) – gry bez przemocy, familijne, logiczne.

### **Another Moon**

Spółka Another Moon w kolejnych latach chce skoncentrować swoją działalność na:

- portowaniu gier (work for hire) na konsole PS4/5, Xbox One/Series S/X, Nintendo Switch oraz PC i mobile, kładąc nacisk na poszerzanie swojej rozpoznawalności na rynku międzynarodowym poprzez nawiązywanie kontaktów i współprac z zagranicznymi firmami;
- koprodukcji nowych tytułów wraz z dużymi developerami i wydawcami gier;
- tworzeniu własnych IP.

### **Inwestycje**

W latach 2024-2025 Jednostka Dominująca planuje dalszy rozwój Grupy Kapitałowej QubicGames, co może wiązać się z inwestowaniem w inne podmioty z branży gamedev. W ocenie Zarządu Jednostki Dominującej 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 QubicGames S.A.

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

Trzeba jednak zaznaczyć, że w obecnym momencie nie toczą się żadne otwarte rozmowy związane z nowymi inwestycjami Jednostki Dominującej.

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

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

Spółka obecnie pracuje nad kilkunastoma nowymi projektami oraz szeregiem rozszerzeń do obecnie sprzedawanych gier na konsoli Nintendo Switch. Przygotowuje także wersje już wydanych gier na kolejne platformy.

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez Spółkę na konsole i komputery PC w Ameryce Północnej i Europie w roku 2024 są następujące:

<i>Gra</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Multi maze 3D	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	22.03.2024
Heisting	US, EUR	Pelna gra 2 x DLC	05.04.2024
Hair Dye	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2 2024
Color Road	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2 2024
Life Bubble	US, EUR	Pelna gra 3 x DLC	Q2 2024
My Horse Stories	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2 2024
Baking Time	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2 2024
Ecchi Time	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2 2024
Tie Dye	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2 2024
City Takeover	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2 2024
Uboat Attack	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Buffet Boss (*)	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Color Water Sort (*)	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Parking Jam (*)	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Thief Puzzle (*)	US, EUR	Pelna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024

(\*) gry portowane przez Spółkę na podstawie listu intencyjnego podpisanego z TapNation, obecnie trwa finalizacja umowy wydawniczej pomiędzy stronami

<i>Gra</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Doll Dress Up	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Stylist Girl: Make Me Fabulous	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Shopping Mall Girl	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Lunch Box Ready	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Real Cake Maker	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Trzecia gra z serii Ecchi	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q2/Q3 2024
Czwarta gra z serii Ecchi	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q3 2024
Gra casual (własne IP)	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q3 2024
Druga gra casual (własne IP)	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q3 2024
Farm It!	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q3/Q4 2024
Diamond Painting ASMR Coloring	US, EUR	Pełna gra 1 x DLC	Q3/Q4 2024

Spółka prowadzi również zaawansowane prace zmierzające do dynamicznego debiutu na platformie Steam/Steam Deck jeszcze w drugim kwartale 2024 roku. Lista gier, które już zostały przygotowane do wydania lub prace nad nimi są na finalnym etapie jest następująca:

<i>Gra</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Amaze!	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2024
Aquarium Land	Global	Pełna gra 4 x DLC	Q2 2024
ASMR Slicing	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2024

<i>Gra</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
<b>Astro Miner</b>	Global	Pelna gra 2 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Bucket Crusher</b>	Global	Pelna gra 3 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Dig Deep</b>	Global	Pelna gra 2 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Eroblast: Waifu Dating Sim</b>	Global	Pelna gra 3 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Eyes: The Horror Game</b>	Global	Pelna gra	<b>Q2 2024</b>
<b>Fashion Star</b>	Global	Pelna gra 3 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Golf Guys</b>	Global	Pelna gra 3 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Helix Jump</b>	Global	Pelna gra 2 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Hole io</b>	Global	Pelna gra 3 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Infantry Attack</b>	Global	Pelna gra 3 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Johnny Trigger</b>	Global	Pelna gra 6 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Johnny Trigger: Sniper</b>	Global	Pelna gra	<b>Q2 2024</b>
<b>Light it Up</b>	Global	Pelna gra 1 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Mob Control</b>	Global	Pelna gra 2 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>My Bakery Empire</b>	Global	Pelna gra 2 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Paper io 2</b>	Global	Pelna gra 2 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Pocket Mini Golf</b>	Global	Pelna gra 1 x DLC	<b>Q2 2024</b>

<i>Gra</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
<b>Pocket Mini Golf 2</b>	Global	Pełna gra	<b>Q2 2024</b>
<b>Pocket Quest</b>	Global	Pełna gra	<b>Q2 2024</b>
<b>Run Sausage Run!</b>	Global	Pełna gra 1 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>Sausage Wars</b>	Global	Pełna gra 3 x DLC	<b>Q2 2024</b>
<b>The Nom</b>	Global	Pełna gra 1 x DLC	<b>Q2 2024</b>

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.



❖ **Plan wydawniczy jednostki zależnej Untold Tales S.A.**

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez spółkę Untold Tales S.A. w Q2-Q3 2024 roku są następujące:

<i>Gra</i>	<i>Platformy (*)</i>	<i>Region</i>	<i>Planowany termin wydania</i>	<i>Planowana Cena Gry</i>
<b>Ready, Steady, Ship!</b> Lokalizacja studia: Litwa Typ gry: przygodowa, kooperacyjna, 3D	PC Sony PS4 Xbox One Nintendo Switch	Global	<b>Q2 2024</b>	TBA
<b>Ecognomix</b> Lokalizacja studia: Niemcy Typ gry: przygodowa, 3D	PC	Global	<b>Q3 2024</b>	24,99 USD
<b>The Hong Kong Massacre</b> Lokalizacja studia: Szwecja Typ gry: przygodowa, 3D	XBOX	Global	<b>Q2 2024</b>	19,99 USD
<b>Boti: Byteland Overclocked</b> Lokalizacja studia: Polska Typ gry: przygodowa, 3D	Sony PS4 Xbox One Nintendo Switch	Global	<b>Q2 2024</b>	TBA
<b>TBD</b> Lokalizacja studia: Ukraina Typ gry: RTS, 3D	PC Sony PS4 Xbox One Nintendo Switch	Global	<b>Q2 2024</b>	TBA

Konkretne terytoria oraz planowane daty premier są datami orientacyjnymi przekazanyymi 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.

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

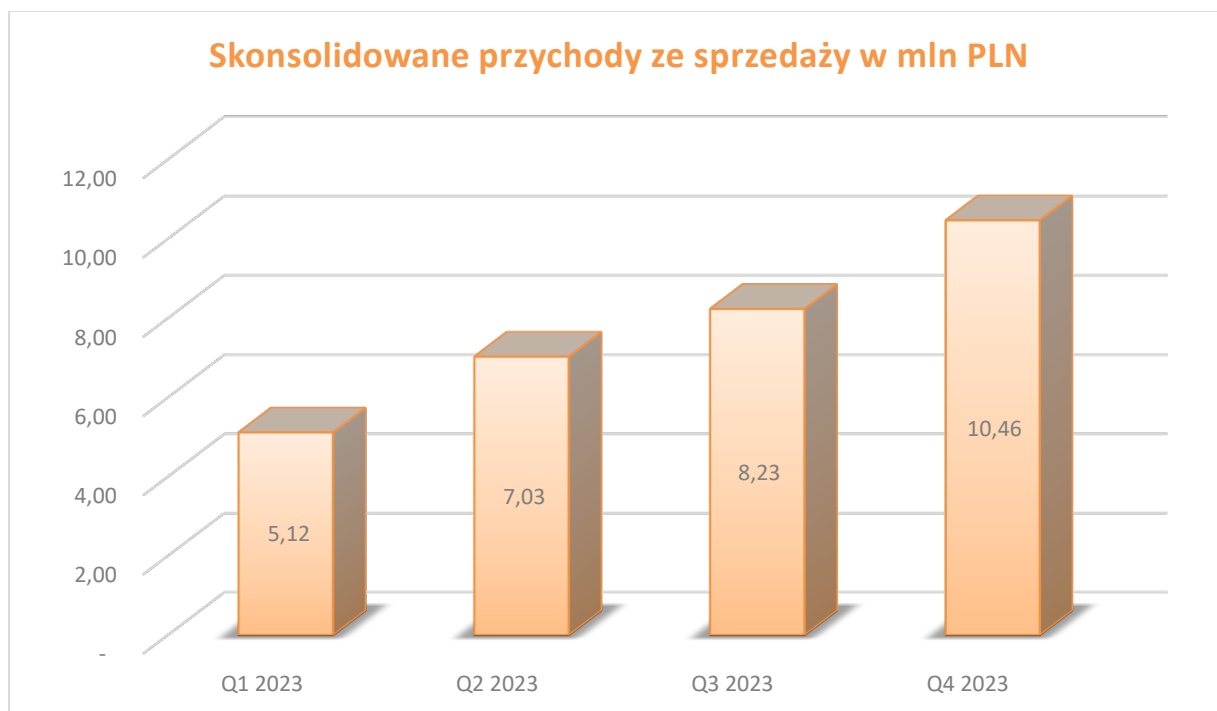
## 5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Nie dotyczy.

## 6. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej

W 2023 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 30.841,1 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku 2022 o 11.965,8 tys. zł, czyli o 63%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2023 roku wyniosły 66% przychodów ze sprzedaży (76% w roku 2022).

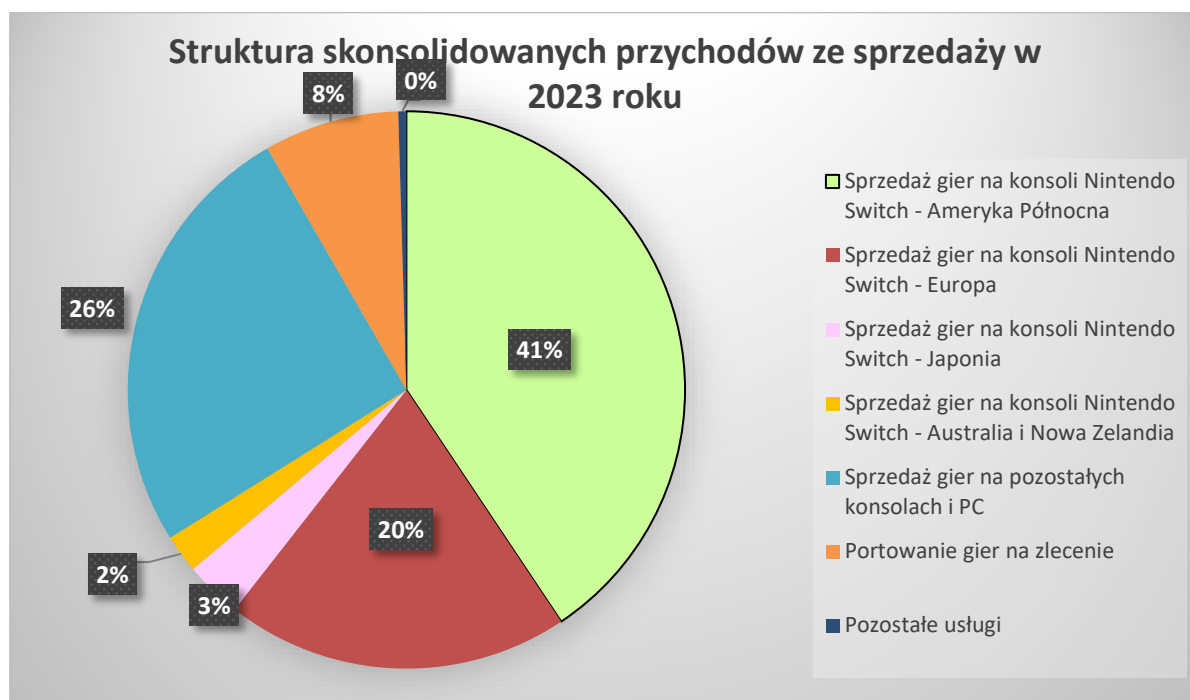
Wzrost skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży wynika przede wszystkim z rozwoju działalności spółki zależnej Untold Tales S.A., której przychody ze sprzedaży w 2023 roku wzrosły o 7.715,2 tys. zł, t.j. o 95% w stosunku do 2022 roku, jak również ze wzrostu sprzedaży w samym QubicGames. Wzrost przychodów ze sprzedaży w Untold Tales S.A. wynikał przede wszystkim z bardzo udanej premiery gry „Everdream Valley” na platformie PC/Mac (w maju 2023 roku) oraz konsoli Nintendo Switch (pod koniec czerwca 2023 roku), jak również premiery gry „Bang on Balls: Chronicles” w październiku 2023 roku. Z kolei wzrost przychodów ze sprzedaży Jednostki Dominującej w stosunku do roku ubiegłego wynikał z dużej ilości premier, zwłaszcza w trzecim i czwartym kwartale 2023 roku, z czego większość stanowiły gry na licencji Voodoo oraz Crazy Labs. Łączna sprzedaż wszystkich gier na licencji Voodoo oraz Crazy Labs w 2023 roku stanowiła wartościowo na konsoli Nintendo Switch 41% sprzedaży Jednostki Dominującej, a na pozostałych konsolach 68%. W szczególności, bardzo dobrą premierę miała gra „Hole.io” na licencji Voodoo.

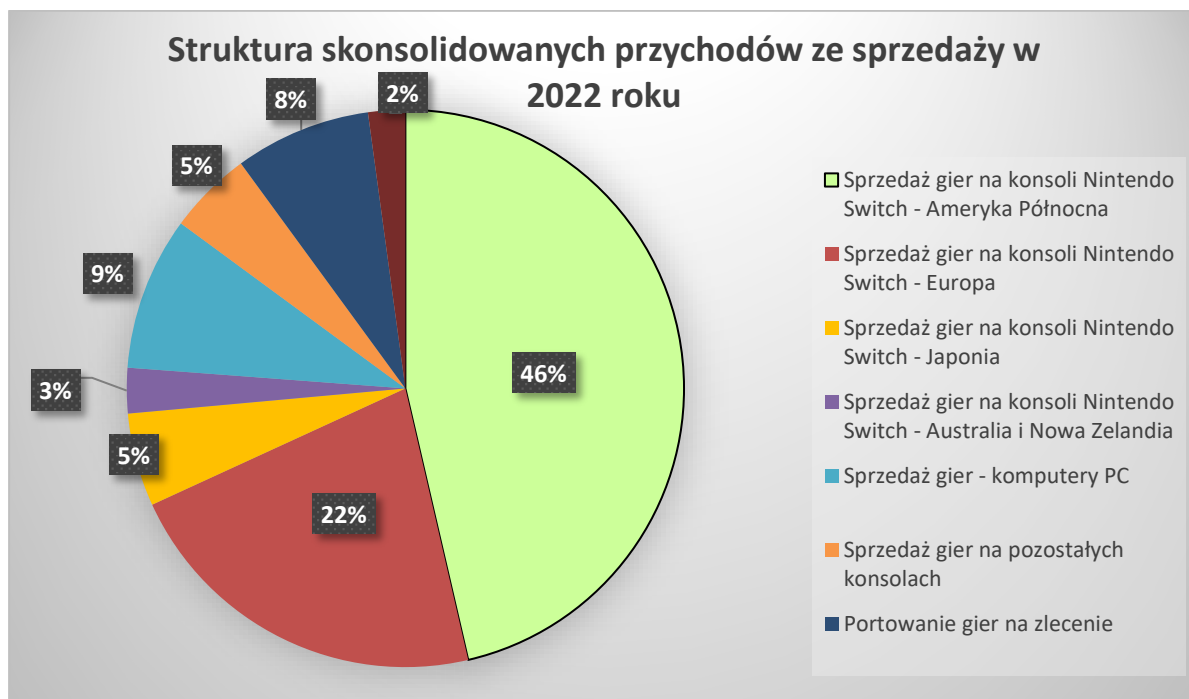


Wraz z rozwojem Grupy Kapitałowej, w szczególności spółki zależnej Untold Tales, coraz większy udział w przychodach ze sprzedaży w 2023 roku miała sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam oraz Epic), jak również sprzedaż na konsole Sony PlayStation oraz Microsoft Xbox. W 2023 roku łączne przychody ze sprzedaży gier na komputery PC/Mac oraz na pozostałe konsole wyniosły 7.892,4 tys. zł, w porównaniu do 2.597,1 tys. zł w roku 2022.

W 2023 roku oprócz przychodów ze sprzedaży gier na konsolach i komputerach PC, Grupa Kapitałowa osiągnęła również przychody z tytułu portowania gier na zlecenie w wysokości 2.418,5 tys. zł (1.490,9 tys. zł w roku 2022) oraz przychody z tytułu innych usług w wysokości 144,1 tys. zł.

Struktura przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej w 2023 roku w porównaniu do 2022 roku przedstawia się następująco:





W 2023 roku łączne koszty działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej wyniosły 29.293,2 tys. zł, w porównaniu do 20.923,3 tys. zł w roku 2022. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 22.424,1 tys. zł. Wzrost kosztów usług obcych o 48% w stosunku do 2022 roku wiąże się ze wzrostem sprzedaży, gdyż 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 2023 roku Grupa Kapitałowa zanotowała zysk ze sprzedaży w wysokości 1.547,9 tys. zł, w porównaniu do straty w wysokości 2.047,9 tys. zł w roku 2022, oraz osiągnęła poziom EBITDA w wysokości 4.278,3 tys. zł, w porównaniu do ujemnej EBITDY w wysokości 1.308,8 tys. zł w roku 2022. Tak istotny wzrost zyskowności na poziomie Grupy Kapitałowej wynika zarówno z dynamicznego rozwoju działalności samego Emitenta w trzecim kwartale i znacznego wzrostu ilości wydanych przez niego gier, jak również z opisanego już wcześniej rozwoju spółki zależnej Untold Tales, która systematycznie powiększa portfolio gier i umacnia swoją pozycję rynkową jako globalny wydawca gier.

W 2023 roku Grupa Kapitałowa dokonała odpisów aktualizujących wartość aktywów niefinansowych w wysokości 171,7 tys. zł, w porównaniu do 1.276,8 tys. zł w roku ubiegłym. Wysokie koszty w roku 2022 dotyczyły głównie odpisu aktualizującego wartość gier „Myths & Dungeons” oraz „Mayhem Combat” w łącznej wysokości 1.032,3 tys. zł.

Koszty finansowe zmniejszyły się z 1.331,7 tys. zł w roku 2022 do 573,5 tys. zł w roku 2023. Spadek kosztów finansowych związany był z niższą stratą z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych do wartości

godziwej (spadek ujemnej wyceny o 648,7 tys. zł) oraz faktem, iż w 2022 roku Spółka osiągnęła stratę z tytułu sprzedaży akcji spółki SONKA S.A. w wysokości 229,8 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. suma aktywów Grupy Kapitałowej wyniosła 18.825,1 tys. zł i wzrosła w porównaniu do 31 grudnia 2022 r. o 4.112,0 tys. zł (28%).

Istotną pozycję w skonsolidowanym bilansie stanowią wartości niematerialne i prawne, które na dzień 31 grudnia 2023 r. wyniosły 6.632,5 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku ubiegłego o 1.588,9 tys. zł, czyli o 32%. 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.

Wzrost poziomu aktywów widać również w pozycji należności krótkoterminowe z tytułu dostaw i usług, które wzrosły o 1.830,2 tys. zł, czyli o 54% w stosunku do 31 grudnia 2022 r. Wzrost ten wynika z istotnego wzrostu przychodów ze sprzedaży, jak opisano powyżej.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w łącznej wysokości 637,8 tys. zł, z czego:

- 404,6 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;
- 194,0 tys. zł dotyczy pożyczek otrzymanych od udziałowców jednostki zależnej Another Moon sp. z o.o.;
- 39,2 tys. zł to kredyty zaciągnięte w banku Santander Bank Polska S.A. przez Jednostkę Dominującą w latach ubiegłych, spłacane zgodnie z harmonogramem spłat.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. suma aktywów obrotowych Grupy Kapitałowej przewyższa zobowiązania krótkoterminowe. Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz w obecnej chwili płynność Grupy Kapitałowej nie jest zagrożona.

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 2024 oraz plany rozwoju Grupy Kapitałowej zostały przedstawione w trzeciej części sprawozdania.

## **7. Nabycie akcji własnych**

Dnia 30 czerwca 2022 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki oraz utworzenia kapitału rezerwowego w celu nabycia akcji własnych Spółki. Zgodnie z postanowieniami powyższej uchwały Spółka może nabyć akcje własne maksymalnie za kwotę 1.100.000 zł, po cenie za jedną akcję nie niższej niż 1,00 zł i nie wyższej niż 8,00 zł. W tym celu został utworzony kapitał rezerwowy w wysokości 1.100.000 zł. Uchwała weszła w życie 1 lipca 2022 r.

Dnia 17 sierpnia 2022 r. Spółka podpisała umowę współpracy z Domem Maklerskim BDM S.A. w zakresie przeprowadzenia skupu akcji własnych Spółki. Skup akcji własnych rozpoczął się dnia 18 sierpnia 2022 r.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka posiadała łącznie 57.453 akcje własne o wartości nominalnej 0,10 zł każda, które stanowiły 0,59% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz stanowiły 0,54% udziału w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. W lutym 2024 roku Zarząd Spółki postanowił wznowić proces skupu akcji własnych.

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka posiada łącznie 68.136 akcji własnych o wartości nominalnej 0,10 zł każda, które stanowią 0,69% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz stanowią 0,64% udziału w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Akcje własne Spółki nabywane są celem umorzenia.

## **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. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa współpracuje łącznie z ponad 60 osobami (głównie na podstawie umów cywilno-prawnych oraz na podstawie umów B2B), zatrudnia 5 pracowników na podstawie umowy o pracę oraz kadre zarządzającą.

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 placowych, 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 2023 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 przelożyć 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**

Grupa Kapitałowa planuje wprowadzanie do dystrybucji na rynku międzynarodowym około 70 gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na 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 może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Grupy Kapitałowej ma platforma Nintendo eShop, prowadzona przez Nintendo Co, Ltd. oraz platforma Steam, prowadzona przez Valve.

❖ **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 jego reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Grupy Kapitałowej przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie



marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Grupie Kapitałowej, a także mogłyby 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 zaciekać 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**

Na skutek trwającej od lutego 2022 roku wojny w Ukrainie, Grupa Kapitałowa zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym. Eskalacja konfliktu spowodowała i może w najbliższej przyszłości wpływać na

wahania kursów walut, wzrost cen oraz inflacji, jak również niepokój na rynkach finansowych i spadek kursów spółek notowanych na giełdach w Polsce i na świecie.

W związku z niepewną sytuacją geopolityczną, Zarząd Jednostki Dominującej podtrzymuje na rok 2024 realizację w pierwszej kolejności projektów krótkoterminowych (czas realizacji do 12 miesięcy od rozpoczęcia prac), niskobudżetowych (do 100k EUR za grę lub 200k EUR za serię gier), mieszczących się w jednym z wymienionych poniżej obszarów działalności:

- a. portowanie i wydawanie popularnych gier z mobile na konsole i komputery PC/Mac;
- b. tworzenie nowych gier w oparciu o znane IP, w wersji na konsole, komputery PC/Mac i mobile;
- c. własne IP z potencjałem Nintendo Switch, PC oraz mobile.

#### **❖ 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 przeglądom w celu uwzględnienia zmiany warunków rynkowych i zmian w działalności Grupy Kapitałowej.

Podstawowe informacje odnośnie ryzyk związanych z instrumentami finansowymi przedstawiono w nocie 31 skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej.

10. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Jednostkę Dominującą zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Jednostki Dominującej za 2023 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Siedlce, 20 marca 2024 roku



.....  
*Prezes Zarządu*

*Jakub Pieczykolan*