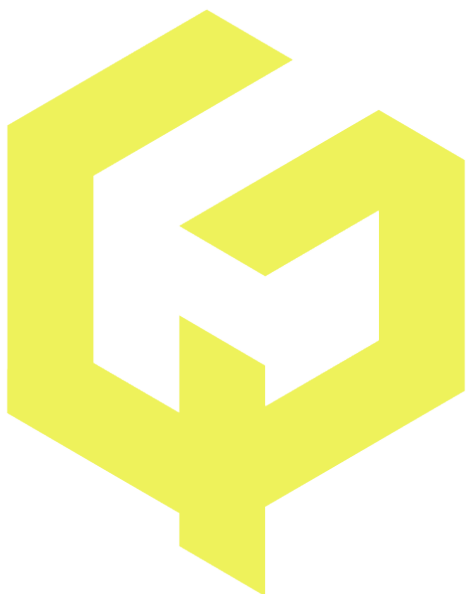




QUBIC
G A M E S

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

Siedlce, 14 sierpnia 2026 r.

Spis treści

Pismo przewodnie Prezesa Zarządu Jednostki Dominującej	4
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie i przedmiot działalności Emitenta.....	5
1.2. Podstawowe informacje o jednostkach zależnych i stowarzyszonych	7
2. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją.....	13
2.1. Przyczyny niesporządzania sprawozdań skonsolidowanych przez Podmiot Dominujący	13
2.2. Wybrane dane finansowe spółek zależnych Emitenta nieobjętych konsolidacją, zawierające podstawowe pozycje kwartalnego sprawozdania finansowego.....	13
3. Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.....	14
3.1. Plan wydawniczy Emitenta.....	14
3.2. Plan wydawniczy jednostki zależnej Untold Tales S.A.....	16
4. Kwartałne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za drugi kwartał 2026 r.	17
4.1. Skonsolidowany bilans	17
4.2. Skonsolidowany rachunek zysków i strat	20
4.3. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych.....	22
4.4. Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym	23
5. Kwartałne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za drugi kwartał 2026 r.....	24
5.1. Jednostkowy bilans	24
5.2. Jednostkowy rachunek zysków i strat	27
5.3. Jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych.....	28
5.4. Zestawienie zmian w jednostkowym kapitale własnym	29
6. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu.....	30
6.1. Podstawa sporządzenia jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego.....	30
6.2. Stosowane zasady rachunkowości.....	30
7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta, ich sytuację finansową i wyniki osiągnięte w drugim kwartale 2026 r.	40
7.1. Działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta w drugim kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu.....	40
7.2. Inne istotne wydarzenia, mające miejsce w drugim kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu.....	65

7.3.	Omówienie skonsolidowanych wyników finansowych Grupy Kapitałowej Emitenta w drugim kwartale 2026 roku	66
7.4.	Omówienie jednostkowych wyników finansowych Emitenta w drugim kwartale 2026 roku	69
8.	Stanowisko odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników za dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym za drugi kwartał 2026 r.	71
9.	W przypadku gdy dokument informacyjny Emitenta zawierał informacje, o których mowa w § 10 pkt 13a) załącznika nr 1 do regulaminu ASO – opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogram ich realizacji	72
10.	Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie	72
11.	Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty....	73

Pismo przewodnie Prezesa Zarządu Jednostki Dominującej

Szanowni Akcjonariusze,

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

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

Do 14 sierpnia 2026 roku konsekwentnie rozwijaliśmy działalność portingowo-wydawniczą, która pozostaje ważnym źródłem przychodów i kompetencji operacyjnych Spółki. W tym okresie wprowadziliśmy do sprzedaży kolejne gry Free2Play – Bag Fight i The Legend of Fireball oraz przygotowywaliśmy szereg gier do wydania w drugiej połowie 2026 roku, zarówno własnych, jak i na licencji wydawców mobilnych.

Istotnym elementem realizowanej strategii jest również budowa własnych rozwiązań technologicznych QGFramework oraz QGTelemetry wspierających proces tworzenia, wydawania i obsługi gier. Więcej informacji o powyższych systemach i ich wpływie na produkcję i wydawanie gier znajdą Państwo w dalszej części raportu.

W drugim kwartale 2026 roku zgodnie z zapowiedzią rozpoczęliśmy wstępne prace nad platformą edukacyjną STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) nowej generacji oraz własne projekty Free2Play – obecnie na różnych etapach produkcji mamy cztery własne gry – Geo Book, QTA 67, Mystery Gacha Box Collector oraz Tap Monsters.

Z wyrazami szacunku,



Jakub Pieczykolan
Prezes Zarządu

Siedlce, 14 sierpnia 2026 r.

Podstawowe informacje o Grupie Kapitałowej QubicGames S.A.**1.1. Podstawowe informacje o Emitencie i przedmiot działalności Emitenta**

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

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

a) Podstawowe dane o Emitencie

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

b) Organy Spółki

Na dzień 30 czerwca 2026 roku oraz na dzień publikacji niniejszego raportu okresowego w skład organów spółki QubicGames S.A. wchodziły następujące osoby:

Zarząd

Jakub Pieczykolan	- Prezes Zarządu
-------------------	------------------

Rada Nadzorcza

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

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

Na dzień 30 czerwca 2026 roku i na dzień publikacji niniejszego raportu okresowego 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 ¹	780.000	8,04%	14,89%
2	B	6.940.000	71,55%	66,22%
3	C	1.980.000	20,41%	18,89%
Razem		9.700.000	100,00%	100,00%

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

Na dzień 30 czerwca 2026 roku i na dzień publikacji niniejszego raportu okresowego struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

<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	A	780.000	14,88%	78.000,00	8,04%
Pieczykolan	B/C	2.875.267	27,44%	287.526,70	29,64%
Jakub		3.655.267	42,32%	365.526,70	37,68%
Pieczykolan	-				
razem					
Pozostali <5%		6.044.733	57,68%	604.473,30	62,32%
RAZEM		9.700.000	100,00%	970.000,00	100,00%

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

1.2. Podstawowe informacje o jednostkach zależnych i stowarzyszonych

a) Jednostki zależne

Untold Tales S.A.

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

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

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

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

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej Untold Tales S.A.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 30 czerwca 2026 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

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

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

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

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

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

Jednostki zależne – c.d.

Kautki Cave sp. z o.o.

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

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

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

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej niższego szczebla na dzień 30 czerwca 2026 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

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

(*) Emitent na dzień 30 czerwca 2026 r. posiadał pośrednią kontrolę nad Kautki Cave sp. z o.o., poprzez swoją jednostkę zależną Untold Tales S.A., która posiadała 71,5% udziału w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów Kautki Cave sp. z o.o.

Jednostki zależne – c.d.**naptime.games sp. z o.o.**

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

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

Naptime.games jest wydawcą gier z segmentu Family Friendly.

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 30 czerwca 2026 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

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

Jednostki zależne – c.d.**Another Moon sp. z o.o.**

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

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

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

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 30 czerwca 2026 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

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

Jednostki zależne – c.d.**yabai.games sp. z o.o.**

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

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

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

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 30 czerwca 2026 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

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

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

Na dzień 30 czerwca 2026 r. w skład Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. wchodzi Emitent jako Jednostka Dominująca oraz spółki Untold Tales S.A., naptime.games sp. z o.o., Another Moon sp. z o.o., yabai.games sp. z o.o. jako Jednostki Zależne. Dodatkowo, spółka Untold Tales S.A. jest Jednostką Dominującą niższego szczebla w stosunku do spółki Kautki Cave sp. z o.o., w której to posiada 71,5% udziału w kapitale zakładowym.

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

Wszystkie Jednostki Zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

2.1. Przyczyny niesporządzania sprawozdań skonsolidowanych przez Podmiot Dominujący

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

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

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

3. Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

3.1. Plan wydawniczy Emitenta

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

Gra	Platforma	Region	Model sprzedaży	Planowany termin wydania
The Legend Of Fireball	PC (Steam)	Global	Free2Play	21.08.2026
Fortress Merge	Sony PlayStation 4 / 5 Nintendo Switch Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	04.09.2026
Hole io	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Premium (Nowe DLC, rozszerzenie trybu endless)	Q3/Q4 2026
Idle Breaker	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q3/Q4 2026
Block Jam	Xbox One PC (Microsoft Store) Sony PlayStation 4	Global	Free2Play	Q3/Q4 2026
Geo Book (własna produkcja)	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One PC (Steam, Microsoft Store) Mobile	Global	Free2Play	Q4 2026
Bag Fight	PC (Steam)	Global	Free2Play	Q4 2026
Cup Heroes	PC (Steam)	Global	Free2Play	Q4 2026
Hero Making Tycoon	Sony PlayStation 4 / 5 Nintendo Switch Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q4 2026
Hero Adventure: Dark RPG	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q4 2026
Golf Orbit	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q4 2026
Coffee Mania	Nintendo Switch Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q4 2026

QTA 67 (własna produkcja)	Sony PlayStation 4 / 5			
	Nintendo Switch Xbox One PC (Steam, Microsoft Store) Mobile	Global	Free2Play	Q4 2026
Alien Invasion	Sony PlayStation 4 / 5			
	Nintendo Switch Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q4 2026
Mystery Gacha Box Collector (własna produkcja)	Sony PlayStation 4 / 5			
	Nintendo Switch Xbox One PC (Steam, Microsoft Store) Mobile	Global	Free2Play	Q4 2026 / Q1 2027
Tap Monsters (własna produkcja)	Sony PlayStation 4 / 5			
	Nintendo Switch Xbox One PC (Steam, Microsoft Store) Mobile	Global	Free2Play	Q1 2027

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

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

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

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

Gra	Platformy (*)	Region	Planowany termin wydania	Planowana Cena Gry
The Hong Kong Massacre Lokalizacja studia: Szwecja Typ gry: akcja	PS5	Global	Q4 2026	TBA
The Hong Kong Massacre Lokalizacja studia: Szwecja Typ gry: akcja	Zestaw DLC na PC, MS Store, PS4, PS5, Xbox One, Xbox S/X	Global	Q3/Q4 2026	TBA
Everdream Village Lokalizacja studia: Polska Typ gry: Sim, 3D	PC – wersja 1.0	Global	Q4 2026	TBA
With Last Breath Lokalizacja studia: Polska Typ gry: survival-craft shooter	PC	Global	TBA	TBA

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

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

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

4.1. Skonsolidowany bilans

Skonsolidowany bilans – Aktywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	30.06.2026	30.06.2025
Aktywa trwałe	6 043 588,54	7 909 589,08
Wartości niematerialne i prawne		
Koszty zakończonych prac rozwojowych	63 483,60	84 644,80
Autorskie prawa majątkowe	1 942 909,02	2 466 768,91
Inne wartości niematerialne i prawne	2 005 484,22	2 405 969,24
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	438 320,76	801 627,76
	4 450 197,60	5 759 010,71
Wartość firmy jednostek podporządkowanych		
Wartość firmy – jednostki zależne	244 246,50	312 670,26
	244 246,50	312 670,26
Rzeczowe aktywa trwałe		
Środki trwałe	349 375,26	524 889,35
budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	89,30	446,79
urządzenia techniczne i maszyny	100 025,57	173 742,68
środki transportu	249 260,39	350 543,17
inne środki trwałe	-	156,71
Zaliczki na środki trwałe w budowie	5 361,25	-
	354 736,51	524 889,35
Należności długoterminowe		
Od pozostałych jednostek	62 654,30	291 249,72
	62 654,30	291 249,72
Inwestycje długoterminowe		
Długoterminowe aktywa finansowe	335 000,00	510 000,00
w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	335 000,00	510 000,00
udziały lub akcje	335 000,00	510 000,00
	335 000,00	510 000,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe		
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	596 753,63	511 769,04
	596 753,63	511 769,04

Skonsolidowany bilans – Aktywa c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	30.06.2026	30.06.2025
Aktywa obrotowe	9 160 328,14	8 183 941,90
Zapasy		
Półprodukty i produkty w toku	12 625,95	152 351,76
Zaliczki na dostawy i usługi	19 846,40	67 656,37
	32 472,35	220 008,13
Należności krótkoterminowe		
Należności od pozostałych jednostek	3 741 732,18	4 543 643,62
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	2 580 569,03	3 333 854,06
do 12 miesięcy	2 580 569,03	3 333 854,06
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	830 301,49	936 665,29
inne	330 861,66	273 124,27
	3 741 732,18	4 543 643,62
Inwestycje krótkoterminowe		
Krótkoterminowe aktywa finansowe	4 400 866,89	2 543 956,47
w pozostałych jednostkach	–	10 000,00
inne krótkoterminowe aktywa finansowe	–	10 000,00
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	4 400 866,89	2 533 956,47
środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych	4 400 866,89	2 533 956,47
	4 400 866,89	2 543 956,47
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	985 256,72	876 333,68
AKTYWA RAZEM	15 203 916,68	16 093 530,98

Skonsolidowany bilans – Pasywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

PASYWA	30.06.2026	30.06.2025
Kapitał własny		
Kapitał podstawowy	970 000,00	970 000,00
Kapitał zapasowy, w tym	6 562 625,55	6 562 625,55
– nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad		
wartością nominalną udziałów (akcji)	4 364 073,22	4 364 073,22
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych	(1 189 309,90)	(778 031,62)
Zysk/(Strata) netto	132 017,75	150 697,42
	6 475 333,40	6 905 291,35
Kapitał mniejszości	1 765 758,54	1 679 346,25
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	6 962 824,74	7 508 893,38
Rezerwy na zobowiązania		
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	33 696,92	–
krótkoterminowa	33 696,92	–
Pozostałe rezerwy	86 431,78	–
krótkoterminowe	86 431,78	–
	120 128,70	–
Zobowiązania długoterminowe		
Wobec pozostałych jednostek	106 310,55	234 391,11
inne zobowiązania finansowe	106 310,55	234 391,11
	106 310,55	234 391,11
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	3 804 411,81	3 993 748,44
kredyty i pożyczki	583 190,93	549 710,90
inne zobowiązania finansowe	128 080,56	94 621,92
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	2 516 452,38	2 816 995,95
do 12 miesięcy	2 516 452,38	2 816 995,95
zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	375 990,00	133 493,13
z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych	88 892,81	105 231,92
i zdrowotnych oraz innych tytułów publiczno-prawnych		
z tytułu wynagrodzeń	111 285,13	114 593,33
inne	520,00	179 101,29
	3 804 411,81	3 993 748,44
Rozliczenia międzyokresowe		
Inne rozliczenia międzyokresowe	2 931 973,68	3 280 753,83
długoterminowe	45 047,17	118 243,73
krótkoterminowe	2 886 926,51	3 162 510,10
	2 931 973,68	3 280 753,83
PASYWA RAZEM	15 203 916,68	16 093 530,98

4.2. Skonsolidowany rachunek zysków i strat

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.04.2026 – 30.06.2026	01.01.2026 – 30.06.2026	01.04.2025 – 30.06.2025	01.01.2025 – 30.06.2025
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:				
Przychody netto ze sprzedaży produktów	5 779 406,81	12 646 248,02	6 598 568,84	15 069 750,58
	5 779 406,81	12 646 248,02	6 598 568,84	15 069 750,58
Koszty działalności operacyjnej				
Amortyzacja	(857 271,72)	(1 775 262,86)	(889 568,14)	(1 899 272,89)
Zużycie materiałów i energii	(35 400,95)	(70 500,29)	(36 079,70)	(73 005,05)
Usługi obce	(4 347 835,03)	(9 363 169,69)	(4 846 102,09)	(11 138 559,81)
Podatki i opłaty	(3 990,30)	(6 833,72)	(3 960,25)	(38 106,24)
Wynagrodzenia	(369 007,47)	(710 178,28)	(395 988,48)	(858 917,14)
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	(26 294,09)	(54 150,28)	(34 130,32)	(64 801,53)
Pozostałe koszty rodzajowe	(173 687,68)	(564 071,68)	(327 511,86)	(618 362,68)
	(5 813 487,24)	(12 544 166,80)	(6 533 340,84)	(14 691 025,34)
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	(34 080,43)	102 081,22	65 228,00	378 725,24
Pozostałe przychody operacyjne				
Dotacje	5 630,89	11 261,78	5 630,89	11 261,78
Inne przychody operacyjne	37 153,69	73 570,15	40 780,28	96 090,13
	42 784,58	84 831,93	46 411,17	107 351,91
Pozostałe koszty operacyjne				
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	(1 883,97)
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	(4 385,44)	(62 482,12)	(24 300,76)	(57 309,76)
Inne koszty operacyjne	(16 819,47)	(33 653,53)	(13 790,33)	(27 231,33)
	(21 204,91)	(96 135,65)	(38 091,09)	(86 425,06)
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	(12 500,76)	90 777,50	73 548,08	399 652,09
Przychody finansowe				
Dywidendy i udziały w zyskach, w tym	-	-	3 424,27	3 424,27
- od jednostek pozostałych	-	-	3 424,27	3 424,27
Inne	45 610,06	119 852,13	-	-
	45 610,06	119 852,13	3 424,27	3 424,27
Koszty finansowe				
Odsetki	(7 317,55)	(14 521,15)	(14 088,88)	(41 690,77)
Inne	(27 941,48)	(37 993,28)	(86 198,91)	(214 307,28)
	(35 259,03)	(52 514,43)	(100 287,79)	(255 998,05)
Zysk/(Strata) na sprzedaży całości lub części udziałów jednostek podporządkowanych	-	-	95 075,55	226 435,87

Skonsolidowany rachunek zysków i strat – c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.04.2026 – 30.06.2026	01.01.2026 – 30.06.2026	01.04.2025 – 30.06.2025	01.01.2025 – 30.06.2025
Zysk/(Strata) z działalności gospodarczej	(2 149,73)	158 115,20	71 760,11	373 514,18
Odpis wartości firmy				
Odpis wartości firmy – jednostki zależne	(17 106,52)	(34 213,04)	(8 033,96)	(16 067,92)
	(17 106,52)	(34 213,04)	(8 033,96)	(16 067,92)
Zysk/(Strata) brutto	(19 256,25)	123 902,16	63 726,15	357 446,26
Podatek dochodowy	(4 714,67)	(66 749,94)	(67 319,00)	(173 137,00)
Zyski/(Straty) mniejszości	4 979,34	(74 865,53)	19 974,05	33 611,84
Zysk/(Strata) netto	(28 950,26)	132 017,75	(23 566,90)	150 697,42

4.3. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.04.2026 – 30.06.2026	01.01.2026 – 30.06.2026	01.04.2025 – 30.06.2025	01.01.2025 – 30.06.2025
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk/(Strata) netto	(28 950,26)	132 017,75	(23 566,90)	150 697,42
Korekty razem:				
Zyski/(Straty) mniejszości	4 979,34	(74 865,53)	19 974,05	33 611,84
Amortyzacja	857 271,72	1 775 262,86	889 568,14	1 899 272,89
Odpisy wartości firmy	17 106,52	34 213,04	8 033,96	16 067,92
(Zysk)/Strata z tytułu różnic kursowych	2 927,54	16 189,15	(30 681,55)	(48 326,49)
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	6 872,29	14 075,89	9 062,21	62 636,07
(Zysk)/Strata z działalności inwestycyjnej	-	-	162 230,35	236 201,57
Zmiana stanu rezerw	32 527,78	32 527,78	-	-
Zmiana stanu zapasów	(10 793,52)	22 977,32	131 304,37	137 690,17
Zmiana stanu należności	(6 168,20)	1 863 395,57	(59 731,23)	1 894 261,74
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	130 405,37	(2 971 865,62)	19 771,98	(3 520 212,11)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(372 336,36)	1 059 095,93	151 446,01	1 708 973,45
	662 792,48	1 771 006,39	1 300 978,29	2 420 177,05
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	633 842,22	1 903 024,14	1 277 411,39	2 570 874,47
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	5 000,00	26 726,00	5 000,00	10 000,00
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	5 000,00	26 726,00	5 000,00	10 000,00
Wydatki	(376 526,52)	(646 391,39)	(851 221,71)	(1 336 948,22)
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(376 526,52)	(646 391,39)	(841 221,71)	(1 156 948,22)
Na aktywa finansowe, w tym:	-	-	(10 000,00)	(10 000,00)
<i>w pozostałych jednostkach</i>	-	-	(10 000,00)	(10 000,00)
nabycie aktywów finansowych	-	-	(10 000,00)	(10 000,00)
Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	(170 000,00)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(371 526,52)	(619 665,39)	(846 221,71)	(1 326 948,22)
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wpływy	120 700,00	120 700,00	-	-
Inne wpływy finansowe	120 700,00	120 700,00	-	-
Wydatki	(26 444,06)	(52 976,07)	(264 248,03)	(379 464,90)
Spłaty kredytów i pożyczek	-	-	(230 000,00)	(280 000,00)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	(24 111,88)	(47 915,72)	(22 913,34)	(45 540,62)
Odsetki	(2 332,18)	(5 060,35)	(11 334,69)	(53 924,28)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	94 255,94	67 723,93	(264 248,03)	(379 464,90)
Przepływy pieniężne netto razem	356 571,64	1 351 082,68	166 941,65	864 461,35
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	356 571,64	1 351 082,68	166 941,65	864 461,35
Środki pieniężne na początek okresu	4 044 295,25	3 049 784,21	2 367 014,82	1 669 495,12
Środki pieniężne na koniec okresu	4 400 866,89	4 400 866,89	2 533 956,47	2 533 956,47

4.4. Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.04.2026 – 30.06.2026	01.01.2026 – 30.06.2026	01.04.2025 – 30.06.2025	01.01.2025 – 30.06.2025
Kapitał własny na początek okresu	6 504 283,66	6 343 315,65	6 928 858,25	6 754 593,93
Kapitał podstawowy na początek okresu	970 000,00	970 000,00	970 000,00	970 000,00
Kapitał podstawowy na koniec okresu	970 000,00	970 000,00	970 000,00	970 000,00
Kapitał zapasowy na początek okresu	6 562 625,55	6 562 625,55	8 201 235,92	8 201 235,92
Zmiany kapitału zapasowego	-	-	(1 638 610,37)	(1 638 610,37)
zmniejszenia (z tytułu):	-	-	(1 638 610,37)	(1 638 610,37)
- pokrycia straty	-	-	(1 638 610,37)	(1 638 610,37)
Kapitał zapasowy na koniec okresu	6 562 625,55	6 562 625,55	6 562 625,55	6 562 625,55
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(1 189 309,90)	(778 031,62)	(2 416 641,99)	(703 374,77)
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	1 702 095,30	1 702 095,30	1 702 095,30	1 702 095,30
zwiększenia (z tytułu):	160 968,01	-	174 264,32	-
- przeniesienie zysku z lat ubiegłych	160 968,01	-	174 264,32	-
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	1 863 063,31	1 702 095,30	1 876 359,62	1 702 095,30
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	(2 891 405,20)	(2 480 126,92)	(4 118 737,29)	(2 405 470,07)
zmniejszenia (z tytułu):	-	-	1 638 610,37	1 638 610,37
- pokrycia straty z lat ubiegłych z kapitału	-	-	1 638 610,37	1 638 610,37
zapasowego	-	-	1 638 610,37	1 638 610,37
zwiększenia (z tytułu):	-	(411 278,28)	-	(1 713 267,22)
- przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia	-	(411 278,28)	-	(1 713 267,22)
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	(2 891 405,20)	(2 891 405,20)	(2 480 126,92)	(2 480 126,92)
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(1 028 341,89)	(1 189 309,90)	(603 767,30)	(778 031,62)
Wynik netto	(28 950,26)	132 017,75	(23 566,90)	150 697,42
Zysk/(Strata) netto	(28 950,26)	132 017,75	(23 566,90)	150 697,42
Kapitał własny na koniec okresu	6 475 333,40	6 475 333,40	6 905 291,35	6 905 291,35
Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	6 475 333,40	6 475 333,40	6 905 291,35	6 905 291,35

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

5.1. Jednostkowy bilans

Jednostkowy bilans - Aktywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	30.06.2026	30.06.2025
Aktywa trwałe	4 998 397,00	5 549 974,56
Wartości niematerialne i prawne		
Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
Autorskie prawa majątkowe	1 272 926,95	1 199 581,62
Inne wartości niematerialne i prawne	270 919,26	185 338,22
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	313 246,81	227 805,66
	1 857 093,02	1 612 725,50
Rzeczowe aktywa trwałe		
Środki trwałe	336 008,81	341 387,74
budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	89,30	446,79
urządzenia techniczne i maszyny	58 877,79	76 126,78
środki transportu	277 041,72	264 657,46
inne środki trwałe	-	156,71
	336 008,81	341 387,74
Należności długoterminowe		
Od pozostałych jednostek	59 494,30	288 089,72
	59 494,30	288 089,72
Inwestycje długoterminowe		
Długoterminowe aktywa finansowe	2 439 750,00	3 149 750,00
w jednostkach powiązanych	2 104 750,00	2 639 750,00
udziały lub akcje	2 104 750,00	2 639 750,00
w pozostałych jednostkach	335 000,00	510 000,00
udziały lub akcje	335 000,00	510 000,00
	2 439 750,00	3 149 750,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe		
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	306 050,87	158 021,60
	306 050,87	158 021,60

Jednostkowy bilans – Aktywa c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	30.06.2026	30.06.2025
Aktywa obrotowe	3 540 616,29	3 342 298,22
Zapasy		
Półprodukty i produkty w toku	38 319,77	82 305,85
	38 319,77	82 305,85
Należności krótkoterminowe		
Należności od jednostek powiązanych	27 583,26	13 012,08
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	27 583,26	13 012,08
do 12 miesięcy	27 583,26	13 012,08
Należności od pozostałych jednostek	1 504 075,96	1 451 275,30
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	1 016 060,20	932 612,25
do 12 miesięcy	1 016 060,20	932 612,25
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	157 215,10	245 538,78
inne	330 800,66	273 124,27
	1 531 659,22	1 464 287,38
Inwestycje krótkoterminowe		
Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 397 024,16	1 273 757,22
w jednostkach powiązanych	332 708,27	577 083,26
udzielone pożyczki	107 708,27	102 083,26
inne krótkoterminowe aktywa finansowe	225 000,00	475 000,00
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 064 315,89	696 673,96
środki pieniężne w kasie i na rachunkach	1 064 315,89	696 673,96
	1 397 024,16	1 273 757,22
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	573 613,14	521 947,77
AKTYWA RAZEM	8 539 013,29	8 892 272,78

Jednostkowy bilans – Pasywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

PASYWA	30.06.2026	30.06.2025
Kapitał własny		
Kapitał podstawowy	970 000,00	970 000,00
Kapitał zapasowy, w tym	6 562 625,55	6 562 625,55
<i>nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad</i>		
<i>wartością nominalną udziałów (akcji)</i>	4 364 073,22	4 364 073,22
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych	(2 385 174,45)	(2 300 823,31)
Zysk/(Strata) netto	305 970,84	628 493,42
	5 453 421,94	5 860 295,66
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 085 591,35	3 031 977,12
Rezerwy na zobowiązania		
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	33 696,92	-
krótkoterminowa	33 696,92	-
	33 696,92	-
Zobowiązania długoterminowe		
Wobec pozostałych jednostek	106 310,55	149 555,05
inne zobowiązania finansowe	106 310,55	149 555,05
	106 310,55	149 555,05
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	567 666,18	190 842,43
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	43 111,38	190 842,43
do 12 miesięcy	43 111,38	190 842,43
inne	524 554,80	-
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 319 626,80	1 636 277,59
inne zobowiązania finansowe	128 080,56	75 127,24
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	1 056 697,47	1 440 602,08
do 12 miesięcy	1 056 697,47	1 440 602,08
z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych	63 455,66	56 699,90
i zdrowotnych oraz innych tytułów publiczno-prawnych		
z tytułu wynagrodzeń	70 873,11	62 662,51
inne	520,00	1 185,86
	1 887 292,98	1 827 120,02
Rozliczenia międzyokresowe		
Inne rozliczenia międzyokresowe	1 058 290,90	1 055 302,05
krótkoterminowe	1 058 290,90	1 055 302,05
	1 058 290,90	1 055 302,05
PASYWA RAZEM	8 539 013,29	8 892 272,78

5.2. Jednostkowy rachunek zysków i strat

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.04.2026 – 30.06.2026	01.01.2026 – 30.06.2026	01.04.2025 – 30.06.2025	01.01.2025 – 30.06.2025
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:				
<i>od jednostek powiązanych</i>	12 291,08	24 191,45	268,68	811,40
Przychody netto ze sprzedaży produktów	2 239 832,14	5 721 116,87	2 510 640,16	6 624 134,97
Zmiana stanu produktów	(223,10)	(431,23)	(268,68)	(811,40)
	2 239 609,04	5 720 685,64	2 510 371,48	6 623 323,57
Koszty działalności operacyjnej				
Amortyzacja	(294 234,61)	(587 162,66)	(251 106,72)	(500 059,18)
Zużycie materiałów i energii	(33 028,25)	(65 204,02)	(25 655,64)	(57 988,07)
Usługi obce	(1 654 175,30)	(4 149 508,89)	(1 803 268,27)	(5 013 185,74)
Podatki i opłaty	(2 257,43)	(2 967,16)	(152,70)	(29 373,07)
Wynagrodzenia	(224 693,92)	(424 086,10)	(226 717,20)	(463 700,01)
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	(21 259,45)	(42 953,57)	(21 659,67)	(45 798,31)
Pozostałe koszty rodzajowe	(27 109,89)	(48 796,39)	(10 543,05)	(51 016,77)
	(2 256 758,85)	(5 320 678,79)	(2 339 103,25)	(6 161 121,15)
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	(17 149,81)	400 006,85	171 268,23	462 202,42
Pozostałe przychody operacyjne				
Inne przychody operacyjne	41 144,00	82 339,00	25 028,74	56 279,32
	41 144,00	82 339,00	25 028,74	56 279,32
Pozostałe koszty operacyjne				
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	(34 315,20)	-	-
Inne koszty operacyjne	(41 254,69)	(82 396,66)	(24 941,97)	(49 883,94)
	(41 254,69)	(116 711,86)	(24 941,97)	(49 883,94)
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	(17 260,50)	365 633,99	171 355,00	468 597,80
Przychody finansowe				
Dywidendy i udziały w zyskach, w tym	-	-	3 424,27	3 424,27
<i>od jednostek pozostałych</i>	-	-	3 424,27	3 424,27
Odsetki, w tym	1 417,76	2 804,75	1 402,40	4 083,96
<i>od jednostek powiązanych</i>	1 402,40	2 789,39	1 402,40	4 083,96
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym	-	-	148 000,00	360 000,00
<i>w jednostkach powiązanych</i>	-	-	148 000,00	360 000,00
Inne	5 144,29	37 409,64	-	-
	6 562,05	40 214,39	152 826,67	367 508,23
Koszty finansowe				
Odsetki	(11 701,50)	(21 708,21)	(6 536,62)	(14 589,57)
<i>dla jednostek powiązanych</i>	(9 349,32)	(18 595,90)	-	-
Inne	(3 333,38)	(6 398,39)	(24 541,54)	(45 598,04)
	(15 034,88)	(28 106,60)	(31 078,16)	(60 187,61)
Zysk/(Strata) brutto	(25 733,33)	377 741,78	293 103,51	775 918,42
Podatek dochodowy	4 889,33	(71 770,94)	(55 690,00)	(147 425,00)
Zysk/(Strata) netto	(20 844,00)	305 970,84	237 413,51	628 493,42

5.3. Jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.04.2026 – 30.06.2026	01.01.2026 – 30.06.2026	01.04.2025 – 30.06.2025	01.01.2025 – 30.06.2025
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk/(Strata) netto	(20 844,00)	305 970,84	237 413,51	628 493,42
Korekty razem				
Amortyzacja	294 234,61	587 162,66	251 106,72	500 059,18
(Zysk)/Strata z tytułu różnic kursowych	(72,46)	(730,85)	(5 891,54)	153,51
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	10 279,10	18 898,82	340,20	5 711,59
Strata/(Zysk) z działalności inwestycyjnej	-	-	(148 000,00)	(360 000,00)
Zmiana stanu rezerw	-	-	-	(20 000,00)
Zmiana stanu zapasów	(25 693,82)	200,78	96 423,72	(24 979,90)
Zmiana stanu należności	315 032,71	632 956,17	761 934,32	1 943 461,62
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(252 910,65)	(664 397,66)	273 015,50	(1 710 053,40)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(213 119,80)	482 673,15	(811 135,01)	114 799,78
	127 749,69	1 056 763,07	417 793,91	449 152,38
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	106 905,69	1 362 733,91	655 207,42	1 077 645,80
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	125 700,00	147 426,00	177 800,00	412 694,42
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	5 000,00	26 726,00	5 000,00	10 000,00
Z aktywów finansowych, w tym	120 700,00	120 700,00	172 800,00	402 694,42
<i>w jednostkach powiązanych</i>	120 700,00	120 700,00	172 800,00	402 694,42
Wydatki	(277 561,94)	(485 164,06)	(547 933,37)	(892 487,94)
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(277 561,94)	(485 164,06)	(547 933,37)	(722 487,94)
Na aktywa finansowe, w tym	-	-	-	(170 000,00)
<i>w jednostkach powiązanych</i>	-	-	-	(170 000,00)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(151 861,94)	(337 738,06)	(370 133,37)	(479 793,52)
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wydatki	(26 444,06)	(46 064,09)	(227 103,82)	(297 649,34)
Spłaty kredytów i pożyczek	-	-	(200 000,00)	(250 000,00)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	(24 111,88)	(42 971,78)	(18 391,36)	(36 629,14)
Odsetki	(2 332,18)	(3 092,31)	(8 712,46)	(11 020,20)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(26 444,06)	(46 064,09)	(227 103,82)	(297 649,34)
Przepływy pieniężne netto razem	(71 400,31)	978 931,76	57 970,23	300 202,94
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	(71 400,31)	978 931,76	57 970,23	300 202,94
<i>zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych</i>				
Środki pieniężne na początek okresu	1 135 716,20	85 384,13	638 703,73	396 471,02
Środki pieniężne na koniec okresu	1 064 315,89	1 064 315,89	696 673,96	696 673,96

5.4. Zestawienie zmian w jednostkowym kapitale własnym

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.04.2026 – 30.06.2026	01.01.2026 – 30.06.2026	01.04.2025 – 30.06.2025	01.01.2025 – 30.06.2025
Kapitał własny na początek okresu	5 474 265,94	5 147 451,10	6 964 383,28	5 231 802,24
Kapitał podstawowy na początek okresu	970 000,00	970 000,00	970 000,00	970 000,00
Kapitał podstawowy na koniec okresu	970 000,00	970 000,00	970 000,00	970 000,00
Kapitał zapasowy na początek okresu	6 562 625,55	6 562 625,55	8 201 235,92	8 201 235,92
Zmiany kapitału zapasowego	-	-	(1 638 610,37)	(1 638 610,37)
zmniejszenia z tytułu	-	-	(1 638 610,37)	(1 638 610,37)
pokrycia straty	-	-	(1 638 610,37)	(1 638 610,37)
Kapitał zapasowy na koniec okresu	6 562 625,55	6 562 625,55	6 562 625,55	6 562 625,55
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(2 385 174,45)	(2 300 823,31)	(3 939 433,68)	(2 300 823,31)
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	-	-
zwiększenia z tytułu:	326 814,84	-	391 079,91	-
przeniesienie zysku z lat ubiegłych	326 814,84	-	391 079,91	-
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	326 814,84	-	391 079,91	-
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	(2 385 174,45)	(2 300 823,31)	(3 939 433,68)	(2 300 823,31)
zmniejszenia z tytułu:	-	-	1 638 610,37	1 638 610,37
pokrycia straty z lat ubiegłych z kapitału	-	-	1 638 610,37	1 638 610,37
zapasowego	-	-	1 638 610,37	1 638 610,37
zwiększenia z tytułu:	-	(84 351,14)	-	(1 638 610,37)
przeniesienia straty z lat ubiegłych	-	(84 351,14)	-	(1 638 610,37)
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	(2 385 174,45)	(2 385 174,45)	(2 300 823,31)	(2 300 823,31)
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(2 058 359,61)	(2 385 174,45)	(1 909 743,40)	(2 300 823,31)
Wynik netto	(20 844,00)	305 970,84	237 413,51	628 493,42
Zysk/(strata) netto	(20 844,00)	305 970,84	237 413,51	628 493,42
Kapitał własny na koniec okresu	5 453 421,94	5 453 421,94	5 860 295,66	5 860 295,66
Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego				
podziału zysku	5 453 421,94	5 453 421,94	5 860 295,66	5 860 295,66

6. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

6.1. Podstawa sporządzenia jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego

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

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

6.2. Stosowane zasady rachunkowości

Przychody i koszty

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

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

Przychody ze sprzedaży

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

Kontrakty na usługi o okresie realizacji do 6 miesięcy

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

Kontrakty na usługi o okresie realizacji dłuższym niż 6 miesięcy

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

Przychody odsetkowe

Przychody odsetkowe są ujmowane w momencie ich naliczenia.

Przychody z tytułu dywidend

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

Wartości niematerialne i prawne

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

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

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

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

- 1) produkt lub technologia wytwarzania są ściśle ustalone, a dotyczące ich koszty prac rozwojowych wiarygodnie określone;
- 2) techniczna przydatność produktu lub technologii została stwierdzona i odpowiednio udokumentowana i na tej podstawie jednostka Grupy Kapitałowej podjęła decyzję o wytwarzaniu tych produktów lub stosowaniu technologii;
- 3) koszty prac rozwojowych zostaną pokryte, według przewidywań, przychodami ze sprzedaży tych produktów lub zastosowania technologii.

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

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

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

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

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

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

Rzeczowe aktywa trwałe

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

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

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

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

Przykładowe stawki amortyzacyjne są następujące:

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

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

Inwestycje

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

Trwała utrata wartości aktywów

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

Leasing finansowy

Grupa Kapitałowa klasyfikuje umowy na używanie obcych środków trwałych lub wartości niematerialnych i prawnych zgodnie z art. 3 ust. 4 Ustawy o rachunkowości.

Wszystkie obce środki trwale użytkowane przez jednostkę na podstawie umowy, która ma charakter tzw. leasingu finansowego, są wprowadzane do ewidencji środków trwałych i amortyzowane zgodnie z zasadami przyjętymi dla własnych środków trwałych. Do podziału opłaty podstawowej na część odsetkową i kapitałową stosuje się metodę wewnętrznej stopy zwrotu IRR.

Zapasy

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

Wartość zapasów ustala się w oparciu o:

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

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

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

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

Zobowiązania wycenia się w księgach rachunkowych w kwocie wymagającej zapłaty.

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

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

Rozliczenia międzyokresowe

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

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

Rezerwy na zobowiązania

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

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

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

Podatek dochodowy

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

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

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

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

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

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

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

Różnice kursowe

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

Instrumenty finansowe

Klasyfikacja instrumentów finansowych

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

Aktywa finansowe dzieli się na:

- aktywa finansowe przeznaczone do obrotu,
- pożyczki udzielone i należności własne,
- aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności,
- aktywa finansowe dostępne do sprzedaży.

Zobowiązania finansowe dzieli się na:

- zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu,
- pozostałe zobowiązania finansowe.

Zasady ujmowania i wyceny instrumentów finansowych

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

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

Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu

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

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

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

Aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności

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

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

Pożyczki udzielone i należności własne

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

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

Aktywa finansowe dostępne do sprzedaży

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

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

Zobowiązania finansowe

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

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

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

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

Wartość godziwa ustalana jest w drodze:

- wyceny instrumentu finansowego po cenie rynkowej z aktywnego rynku identycznych instrumentów finansowych (poziom 1 hierarchii wartości godziwej), w przypadku gdy dla instrumentu finansowego istnieje aktywny obrót regulowany,
- oszacowania ceny instrumentu finansowego przy zastosowaniu modelu wyceny, w którym znaczące dane wejściowe są obserwowalne w sposób bezpośredni lub pośredni (poziom 2 hierarchii wartości godziwej), w pozostałych przypadkach.

Rachunkowość zabezpieczeń

Grupa Kapitałowa nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń.

Wartość firmy

Wartość firmy jednostek podporządkowanych

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

Wartość firmy amortyzowana jest przez okres 5 lat.

Ujemna wartość firmy

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

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

Metoda konsolidacji/wyceny jednostek podporządkowanych

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

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

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

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

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

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

W okresie od 1 kwietnia 2026 r. do 14 sierpnia 2026 r. r. Emitent i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta wprowadziły do sprzedaży następujące tytuły:

Gra	Platforma	Region	Rodzaj produktu	Termin wydania	Wydawca Gry
Rail Rescue: Puzzle Lines	Nintendo Switch	Southeast Asia	Pełna gra + 2 DLC	02.04.2026	QubicGames
Mini Trains	Sony PlayStation Microsoft Xbox	US, EUR Global	Pełna gra	03.04.2026	QubicGames
Ecchi Secrets	Sony PlayStation	US, EUR	Pełna gra + 8 DLC	11.04.2026	yabai.games
Parking Jam	Sony PlayStation	US, EUR	Pełna gra + 2 DLC	24.04.2026	QubicGames
Pixie Plates	Microsoft Xbox Nintendo Switch	Global US, EUR	Pełna gra + 3 DLC	25.04.2026 02.05.2026	QubicGames
Woodturning 3D	Sony PlayStation	US, EUR	Pełna gra + 1 DLC	01.05.2026	QubicGames
Barbarous: Survivor's Quest	Microsoft Xbox Nintendo Switch	Global US, EUR	Pełna gra + 3 DLC	02.05.2026 09.05.2026	QubicGames
Bee Simulator: The Hive	Epic Games Store (PC)	Global	Pełna gra	08.05.2026	Untold Tales
Dentist Bling	Sony PlayStation Microsoft Xbox	US, EUR Global	Pełna gra + 2 DLC	08.05.2026 09.05.2026	QubicGames
Ecchi Crush	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra + 4 DLC	09.05.2026	yabai.games
Real Cake Maker	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra + 4 DLC	15.05.2026	QubicGames

Bag Fight	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra + 1 DLC	22.05.2026	QubicGames
	Sony PlayStation 5	Global US, EUR, JAP, HK, KOR			
	Microsoft Xbox				
	Nintendo Switch				
Diamond Painting ASMR	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra	29.05.2026	QubicGames
Tilt It! Golf	PC	Global	Pełna gra	15.06.2026	Untold Tales
Tilt It! Golf + 2x DLCs (Ad Free + Sandy Rolls)	Android	Global	Pełna gra + dodatki	15.06.2026	Untold Tales
Cup Heroes	Sony PlayStation 5	US, EUR	Pełna gra	19.06.2026	QubicGames
The Cub	Xbox One, Xbox S/X, MS Store	Global	Pełna gra	19.06.2026	Untold Tales
The Legend Of Fireball	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra + 3 DLC	03.07.2026	QubicGames
	Sony PlayStation 5	Global			
	Microsoft Xbox				
	Nintendo Switch				
Tilt It! Golf	Nintendo Switch	Global	Pełna gra	10.07.2026	Untold Tales
Foot Clinic	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra + 2 DLC	11.07.2026	QubicGames
Buffet Boss	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra + 3 DLC	18.07.2026	QubicGames
The Legend Of Fireball	Microsoft Store (PC)	Global	Pełna gra + 3 DLC	30.07.2026	QubicGames

Niezależnie od powyższych wydań, Emitent i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta wprowadziły do sprzedaży w okresie od 1 kwietnia do 14 sierpnia 2026 roku liczne bundle i edycje specjalne na różnych platformach sprzedażowych.

Kluczowe projekty realizowane przez Emitenta i jednostki wchodzące w skład grupy kapitałowej Emitenta w drugim kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu***Kluczowe projekty realizowane przez QubicGames S.A.***

W pierwszym półroczu 2026 roku QubicGames S.A. kontynuowała bieżącą działalność operacyjną, równolegle prowadząc działania związane z określeniem kierunków dalszego rozwoju Spółki. W dniu 14 maja 2026 roku Zarząd QubicGames S.A., w drodze uchwały, przyjął założenia do strategii rozwoju Spółki na lata 2026–2029 (o czym Emitent informował w drodze raportu ESPI nr 3/2026 z dnia 14 maja 2026 r).

Przyjęte założenia koncentrują rozwój QubicGames wokół trzech głównych obszarów: tworzenia i rozwijania własnych produktów, w tym wykorzystujących technologie sztucznej inteligencji, budowy portfela własności intelektualnej poprzez rozwój oraz potencjalne akwizycje wybranych IP, a także kontynuacji działalności portingowo-wydawniczej prowadzonej w sposób selektywny i wspierający pozostałe cele Spółki.

W obszarze działalności gamingowej jednym z istotnych kierunków strategicznych jest rozwój gier działających w modelu Free2Play, zarówno w ramach własnych projektów, jak i wybranych produkcji pozyskiwanych od partnerów. Spółka zakłada rozwój tytułów o potencjale długiego cyklu życia, których dostępność może być stopniowo rozszerzana na kolejne platformy i rynki wraz z osiąganiem zakładanych parametrów operacyjnych i komercyjnych.

Działania prowadzone przez Emitenta w raportowanym okresie oraz po jego zakończeniu wpisywały się w powyższe kierunki. Obejmowały one w szczególności dalszy rozwój i rozszerzanie dystrybucji wybranych tytułów gier Free2Play, prace nad nowymi projektami gamingowymi, dalszą monetyzację istniejącego katalogu, selekcję nowych projektów wydawniczych oraz działania rozwojowe dotyczące własnych produktów i rozwiązań technologicznych.

Poniżej przedstawiono najważniejsze projekty i inicjatywy realizowane przez Spółkę w okresie objętym raportem oraz, w przypadkach istotnych dla oceny ich dalszego rozwoju, po dniu bilansowym.



Cup Heroes

„Cup Heroes” jest pierwszą grą wydaną przez Spółkę w modelu Free2Play. Tytuł zadebiutował na konsolach w grudniu 2025 roku i od momentu premiery osiągał dobre wyniki zarówno pod względem liczby pobrań, jak i generowanych przychodów netto. Na przełomie 2025 i 2026 roku gra należała do najlepiej sprzedających się produkcji Spółki, obok kluczowych tytułów z katalogu QubicGames – „Hole io” oraz „Real Boxing 2: Remastered”.

W drugim kwartale Spółka kontynuowała rozwój produktu poprzez aktualizacje oraz działania ukierunkowane na dalsze zwiększanie jej zasięgu i monetyzacji. Gra została wydana na konsoli PlayStation 5 w czerwcu 2026 roku.

Doświadczenia związane z wydaniem i rozwojem „Cup Heroes”, w szczególności możliwość generowania przychodów również po okresie bezpośrednio następującym po premierze, były jednym z czynników wspierających decyzję o zwiększeniu znaczenia modelu Free2Play w dalszym rozwoju działalności gamingowej QubicGames. Rozwój „Cup Heroes” stanowi jeden z pierwszych przykładów realizacji kierunku zakładającego budowę i rozwój produktów, których potencjał komercyjny może być zwiększany poprzez długoterminową monetyzację, aktualizacje oraz stopniowe rozszerzanie dystrybucji.



Bag Fight

„Bag Fight” jest drugą, po „Cup Heroes”, grą na licencji Voodoo wydaną przez Spółkę w modelu Free2Play. W maju 2026 roku gra zadebiutowała na konsolach Nintendo Switch (także w Japonii, Hongkongu i Korei Południowej), PlayStation 4 i 5 oraz Xbox i MS Store (PC).

„Bag Fight” łączy elementy gry RPG i roguelite z mechaniką zarządzania ekwipunkiem. Istotną częścią rozgrywki jest rozwijanie postaci, pozyskiwanie i ulepszanie przedmiotów oraz optymalizacja zawartości ekwipunku, co tworzy podstawę do długoterminowego rozwoju gracza. Model Free2Play uzupełniają zakupy wewnątrz gry, obejmujące m.in. dodatkowe pakiety oraz zasoby wykorzystywane w rozgrywce.

Wydanie „Bag Fight” stanowi kolejny etap rozwoju działalności Spółki w segmencie Free2Play i wpisuje się w przyjęte założenia do strategii rozwoju.



Fortress Merge

W drugim kwartale 2026 roku QubicGames kontynuowała prace nad przygotowaniem gry „Fortress Merge”, rozwijanej na licencji TapNation, do wydania w modelu Free2Play na platformach konsolowych i PC. Premiera tytułu na platformach Sony PlayStation, Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Steam i Microsoft Store (PC) planowana jest na 4 września 2026 r.

Prowadzone prace obejmowały w szczególności dostosowanie gry do wymogów poszczególnych platform sprzętowych oraz przygotowanie modelu dystrybucji i monetyzacji opartego na zakupach wewnątrz gry, bez wykorzystania reklam.

„Fortress Merge” jest grą z segmentu casual RPG, łączącą elementy rozwoju postaci z mechanikami logicznymi. Projekt stanowi kolejny tytuł rozwijany przez Spółkę w modelu Free2Play, poszerzający portfolio produkcji przygotowywanych z myślą o długoterminowej monetyzacji po premierze.



The Legend of Fireball

Kolejnym tytułem przygotowanym przez Spółkę w modelu Free2Play była gra „The Legend of Fireball”. Prace nad wersjami konsolowymi prowadzone były w raportowanym okresie, a premiera tytułu nastąpiła na początku lipca 2026 roku na platformach Xbox One, Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz PlayStation 5.

„The Legend of Fireball” jest grą przygodową opartą na mechanice stopniowego rozwoju postaci i zwiększania jej możliwości. Rozgrywka polega na niszczeniu kolejnych, coraz bardziej wymagających obiektów przy wykorzystaniu ataków ognistymi kulami, rozwijaniu parametrów postaci oraz odblokowywaniu nowych elementów wyposażenia. System progresji obejmuje m.in. ulepszanie ognistych kul, kostiumów, relikwów oraz zwierzęcych towarzyszy, a także wykonywanie misji, wyzwania czasowych i zadań dziennych.

Gra została udostępniona bezpłatnie, a jej monetyzacja opiera się na zakupach dodatkowych elementów i pakietów dostępnych w ramach gry. Model produktu zakłada utrzymywanie zaangażowania użytkowników poprzez progresję oraz rozwój dodatkowej zawartości, przy jednoczesnej monetyzacji poprzez zakupy wewnątrz gry.



Idle Breaker

„Idle Breaker” jest następną grą przygotowywaną przez Spółkę do wydania na platformach konsolowych w modelu Free2Play. Gra została pierwotnie wydana przez Estoty na urządzenia mobilne, gdzie osiągnęła ponad 5 mln pobrań w sklepie Google Play.

Tytuł łączy elementy action-adventure i survivalu w postapokaliptycznym świecie opanowanym przez zombie. Rozgrywka obejmuje eksplorację, pozyskiwanie surowców, niszczenie elementów otoczenia, walkę z przeciwnikami oraz rozwój i ulepszanie wyposażenia. Rozbudowany system progresji pozwala na stopniowe zwiększanie możliwości postaci i odblokowywanie kolejnych elementów rozgrywki.

W drugim kwartale 2026 r. Spółka prowadziła prace związane z przygotowaniem gry do wydania na Nintendo Switch, Sony PlayStation, Microsoft Xbox i PC (Steam i Microsoft Store) przy jednoczesnym dostosowaniu modelu dystrybucji i monetyzacji do specyfiki rynku konsolowego.

Premiera gry planowana jest na przełomie trzeciego i czwartego kwartału 2026 r.



Block Jam 3D i Coffee Mania

W drugim kwartale 2026 roku oraz do dnia sporządzenia raportu QubicGames prowadziła prace związane z przygotowaniem gier „Block Jam 3D” oraz „Coffee Mania” do wydania na platformach konsolowych w modelu Free2Play. Oba tytuły reprezentują segment gier logicznych i stanowią dla Spółki test potencjału tego rodzaju produkcji w modelu Free2Play na rynku konsolowym.

Wydanie obu gier ma pozwolić Spółce na pozyskanie danych dotyczących zainteresowania użytkowników, poziomu zaangażowania oraz efektywności monetyzacji. Uzyskane wyniki będą mogły zostać wykorzystane przy ocenie potencjału dalszego rozwoju gier logicznych w modelu Free2Play oraz przy doborze kolejnych tytułów przeznaczonych do wydania na konsole.

Gra „Block Jam 3D” opiera rozgrywkę na dopasowywaniu elementów i planowaniu kolejnych ruchów przy ograniczonej przestrzeni, natomiast „Coffee Mania” wykorzystuje mechaniki sortowania i układania, w których gracz porządkuje kolorowe kubki i realizuje kolejne zamówienia.

Premiera „Block Jam 3D” planowana jest na przełom trzeciego i czwartego kwartału 2026 roku, natomiast wydanie „Coffee Mania” przewidziane jest na czwarty kwartał 2026 roku.



Hero Making Tycoon, Hero Adventure i Golf Orbit

QubicGames rozwija współpracę z TapNation, przygotowując do wydania w czwartym kwartale 2026 roku trzy kolejne tytuły w modelu Free2Play – „Hero Making Tycoon”, „Hero Adventure” oraz „Golf Orbit”. Projekty różnią się charakterem rozgrywki, dzięki czemu pozwolą Spółce zdobywać doświadczenia w zakresie monetyzacji różnych typów gier na platformach konsolowych.

„Hero Making Tycoon” opiera się na mechanikach idle/tycoon i rozwijaniu zaplecza służącego do tworzenia oraz szkolenia bohaterów. „Hero Adventure” oferuje bardziej dynamiczną rozgrywkę, łącząc walkę, eksplorację i elementy RPG, natomiast „Golf Orbit” jest grą zręcznościową opartą na prostych zasadach i stopniowym poprawianiu osiągniętych wyników.

Równoległe przygotowanie trzech zróżnicowanych produkcji umożliwi Spółce porównanie ich wyników oraz lepszą ocenę potencjału poszczególnych modeli rozgrywki i monetyzacji w segmencie Free2Play na konsolach.



Hole.io

W drugim kwartale 2026 roku Spółka kontynuowała działania związane z rozwojem i komercjalizacją gry „Hole.io”, pozostającej jednym z kluczowych tytułów premium w katalogu QubicGames. Po działaniach związanych z rozszerzeniem dystrybucji oraz włączeniem gry do pakietu „12 Party Games Collection” w pierwszym kwartale 2026 roku, Spółka skoncentrowała się w kolejnym okresie na dalszym rozwoju zawartości produktu.

W raportowanym okresie prowadzone były prace nad przygotowaniem nowej zawartości do gry, obejmującej dodatkowe DLC – Casino oraz nowy tryb rozgrywki. Gra dostępna będzie w trybie endless na platformach Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One oraz PC (Steam i Microsoft Store) na przełomie trzeciego i czwartego kwartału bieżącego roku.

Dalszy rozwój „Hole.io” ma na celu podtrzymanie zainteresowania tytułem i zwiększenie jego atrakcyjności zarówno dla obecnych jak i nowych użytkowników.

Własne produkcje Free2Play

W drugim kwartale 2026 roku oraz do dnia sporządzenia niniejszego raportu Emitent rozpoczął realizację własnych produkcji Free2Play. Obecnie na różnych etapach produkcji są 4 własne gry QubicGames – Geo Book, QTA67, Mystery Gacha Box Collector oraz Tap Monsters.

Wszystkie produkty realizowane są w małych budżetach, w założeniu nie przekraczających 150 tysięcy złotych na grę do dnia premiery.



Gra geograficzna

Geo Book to edukacyjna gra geograficzna realizowana w modelu Free2Play, przeznaczona na konsole PS4, PS5, Xbox i Nintendo Switch, komputery PC (Steam), a w późniejszym terminie urządzenia mobilne Android i iOS. Produkcja łączy naukę z rozrywką poprzez krótkie, dynamiczne minigry, system punktacji, leaderboardy oraz mechanizmy gamifikacji wspierające zaangażowanie i retencję graczy. Gra rozwijana jest w oparciu o skalowalny, autorski framework Spółki (QGFramework), który umożliwia szybkie wdrażanie nowych trybów, testowanie mechanik i regularne poszerzanie zawartości na wielu platformach. Istotnym elementem produkcji jest wykorzystanie sztucznej inteligencji, wspierającej tworzenie materiałów edukacyjnych, bazy pytań i danych, wskazówek oraz elementów wizualnych, co pozwala rozwijać projekt sprawniej oraz bardziej efektywnie kosztowo i operacyjnie. Gra jest również zintegrowana z platformą telemetry QGTelemetry, która została opracowana na potrzeby analizy danych względem różnych platform dystrybucji.

Rozgrywka opiera się na różnorodnych wyzwaniach geograficznych, takich jak dopasowywanie flag, rozpoznawanie krajów, lokalizowanie miejsc na mapie, porównywanie danych statystycznych czy identyfikowanie symboli kulturowych, prezentujących wiedzę o świecie w krótkiej, przystępnej i angażującej formie. Głównym trybem rozgrywki będzie World Tour – seria minigier rozgrywanych jako kompleksowy test wiedzy geograficznej, natomiast warianty Daily i Weekly zaoferują rotujące wyzwania oraz czasowe rankingi wspierające regularny powrót graczy i rywalizację. Projekt znajduje się w końcowej fazie produkcji.



QTA67

QTA67 to clicker (idle/incremental) z motywem humorystycznym. Akcja dzieje się w 2067 roku, gdzie długo wyczekiwana kultowa gra „QTA VI” wciąż nie wyszła po latach przekładanych premier. Gracz bierze sprawy w swoje ręce i buduje imperium zbrodni – klikając i zatrudniając managerów, okrada coraz większe budynki, by na końcu „wyzwolić” oczekiwaną grę na rynek.

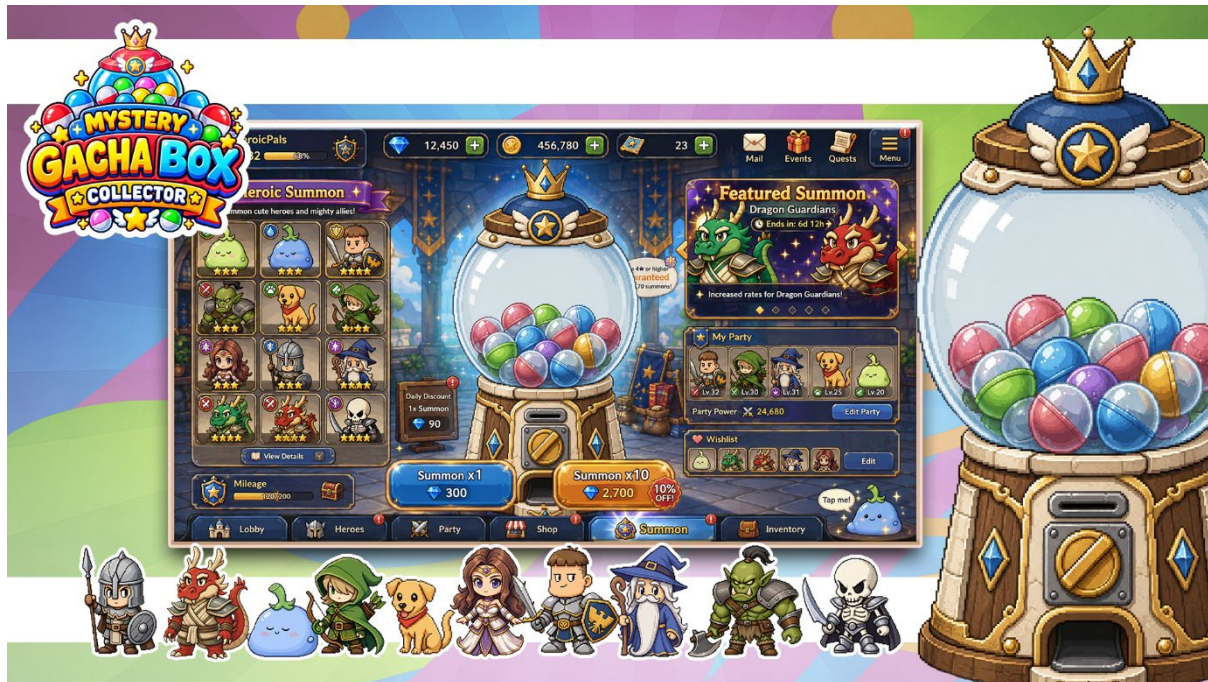
Jest to nowa gra studia realizowana w modelu Free2Play, przygotowywana na konsole PS4, PS5, Xbox, Nintendo Switch, komputery PC (Steam) oraz urządzenia mobilne Android i iOS. Projekt jest kolejnym przykładem wykorzystania autorskiego frameworku QGFramework: działający prototyp gry powstał w ciągu zaledwie dwóch godzin, co pozwoliło Spółce bardzo szybko zweryfikować założenia produktu. Obecnie trwają prace wdrożeniowe, a ich zakończenie planowane jest w okolicach września 2026 roku.



Mystery Gacha Box Collector

Mystery Gacha Box Collector to gra incrementalna (idle/clicker) o zdobywaniu tajemniczych boxów z maszyn, otwieraniu ich i kolekcjonowaniu figurek o różnych poziomach rzadkości. Zdobyte figurki gracz albo sprzedaje za pieniądze, albo wystawia na półce dla bonusów, a zarobione środki inwestuje w ulepszenia i kolejne maszyny. Zarazem jest to kolejny tytuł, gdzie prototyp został stworzony w krótkim czasie dzięki zastosowaniu autorskiego frameworku QGFramework, co pozwoliło Spółce bardzo szybko zweryfikować założenia produktu. Gra jest w fazie pre-produkcji, wejdzie w fazę produkcji w ciągu 1-2 miesięcy.





Tap Monsters

Tap Monsters to gra incrementalna (idle/clicker), w której gracz wciela się w bohatera przemierzającego fantastyczny świat i walczącego z kolejnymi falami potworów oraz ogromnymi bossami. Pokonując przeciwników, zdobywa złoto, które może przeznaczać na ulepszanie swojego ekwipunku, zwiększanie siły bohatera oraz zatrudnianie nowych wojowników wspierających go podczas dalszej przygody. Rozwój postaci i drużyny pozwala mierzyć się z coraz silniejszymi przeciwnikami i docierać do kolejnych etapów gry. Projekt

znajduje się obecnie w wczesnej fazie pre-produkcji, wejdzie w fazę produkcji w ciągu 2-3 miesięcy.

Platforma edukacyjna STEM

Spółka jest obecnie we wstępnej fazie rozwoju międzyplatformowej, interaktywnej platformy edukacyjnej z obszaru STEM (nauki ścisłe, technologia, inżynieria, matematyka), łącząca treści edukacyjne z interaktywnymi minigrami. Platforma docelowo ma działać na szerokim zestawie urządzeń: konsolach Nintendo Switch, PlayStation i Xbox, komputerach PC (Steam), urządzeniach mobilnych (iOS i Android) oraz w przeglądarce (WebGL). Platforma jest bezpośrednim beneficjentem pozostałych technologii Spółki – aplikacja kliencka budowana jest w Unity i wykorzystuje framework QGFramework oraz pakiet analityczny QGTelemetry – i stanowi praktyczne zastosowanie oraz komercjalizację autorskich technologii Spółki w nowym obszarze rynkowym, jakim jest edukacja.

Wyróżnikiem platformy edukacyjnej STEM tworzonej przez Emitenta na tle typowych aplikacji edukacyjnych jest odejście od klasycznego quizu na rzecz interaktywnego zadania dedukcyjnego: zamiast samego pytania z odpowiedziami uczeń otrzymuje wirtualną scenę, która pomaga dojść do odpowiedzi poprzez działanie (obserwację, manipulację obiektami i porównanie wyników). Drugim filarem innowacyjności jest tzw. fabryka treści – zaplecze produkcyjne wykorzystujące sztuczną inteligencję do automatycznego generowania i niezależnej weryfikacji zadań edukacyjnych, dzięki czemu do platformy trafiają wyłącznie treści zweryfikowane pod kątem poprawności i jakości.

Projekt znajduje się na wstępnym etapie budowy – ustalona jest docelowa architektura, powstał szkielet aplikacji oraz zaplecza, a kolejne warstwy funkcjonalne są sukcesywnie implementowane.

QGFramework – autorski framework do tworzenia gier

QGFramework to autorski framework (silnik aplikacyjny) do budowy gier i minigier w środowisku Unity. Nie jest to pojedyncza gra, lecz wielokrotnego użytku pakiet programistyczny stanowiący wspólny fundament technologiczny dla wielu tytułów Spółki, dystrybuowany wewnętrznie jako wersjonowana zależność z firmowego repozytorium. Dzięki pełnej niezależności od konkretnej gry framework dostarcza gotową, ustandaryzowaną infrastrukturę (m.in. zarządzanie cyklem życia gry, dźwiękiem, lokalizacją, zapisem stanu, interfejsem, sterowaniem oraz telemetry), a zespoły produkcyjne kolejnych tytułów mogą skoncentrować się wyłącznie na właściwej rozgrywce.

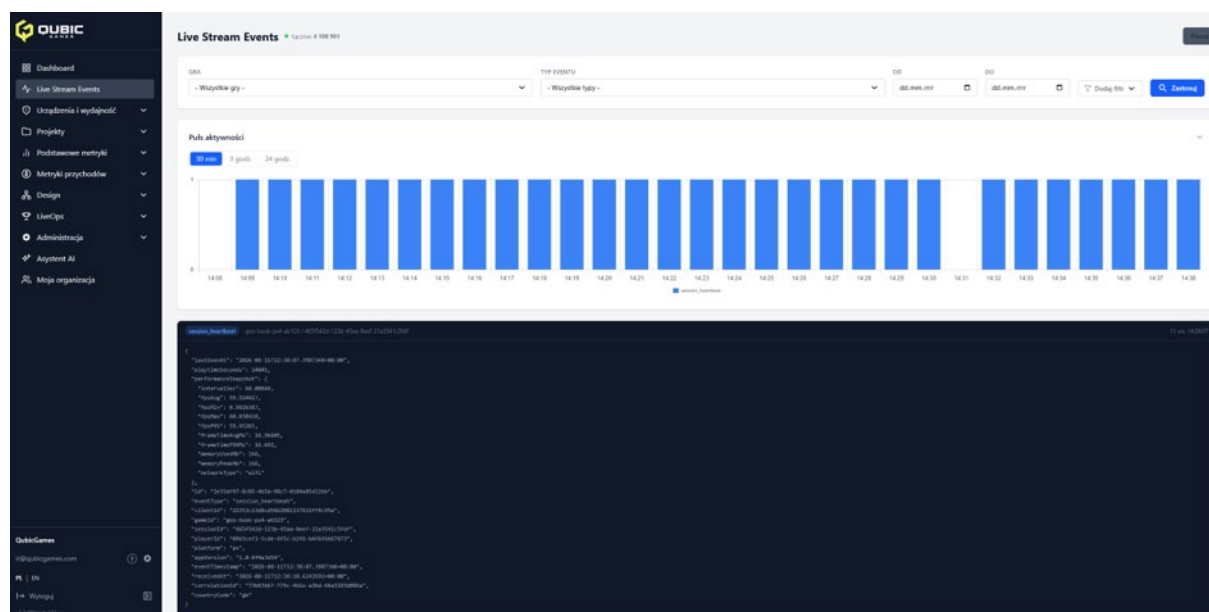
Kluczowym elementem decydującym o innowacyjnym charakterze QGFramework jest wbudowany moduł generowania gier połączony z modułem implementacji wspomaganej

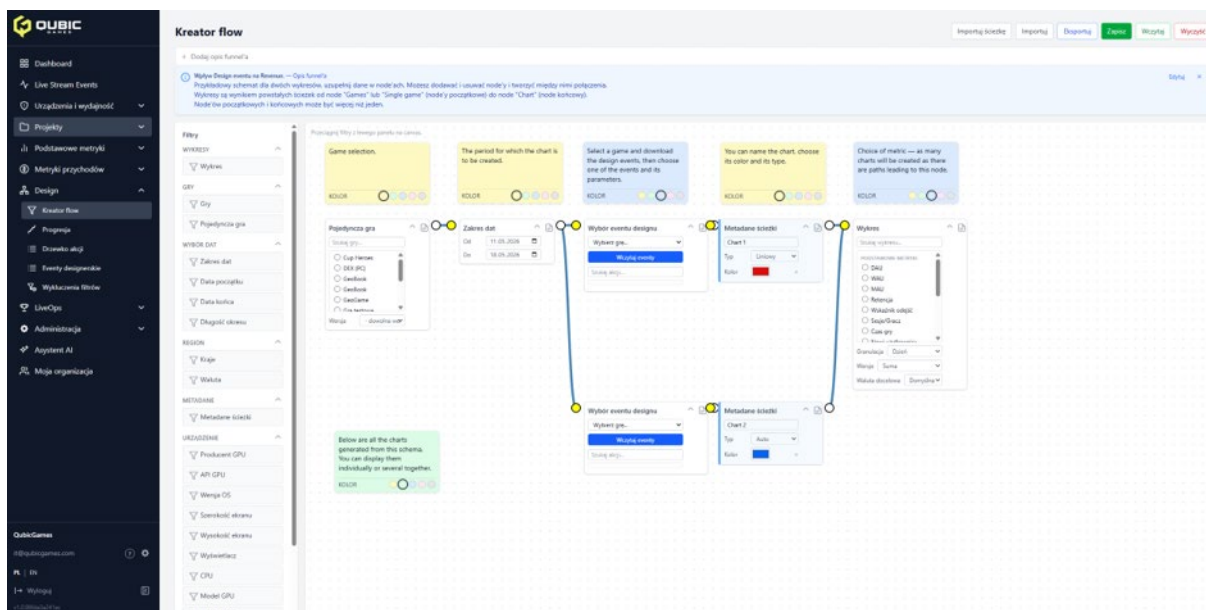
modelami AI jak Claude Code. Generator automatycznie tworzy szkielet nowej minigry (scenę, skrypty, sterowanie i tabele lokalizacyjne), a moduł AI – zintegrowany bezpośrednio z modelami sztucznej inteligencji oraz z edytorem Unity – potrafi samodzielnie implementować i iteracyjnie dopracowywać logikę rozgrywki na podstawie zdefiniowanego briefu projektowego. Całość uzupełnia warstwa automatycznych mechanizmów kontroli jakości, które weryfikują poprawność powiązań w scenie, kompletność zasobów, grywalność oraz brak błędów. W efekcie QGFramework nie jest jedynie biblioteką komponentów, lecz zintegrowanym środowiskiem produkcyjnym, które w wymierny sposób przyspiesza wytwarzanie gier – Spółka jest w stanie uzyskać działający prototyp nowego tytułu w ciągu zaledwie kilku godzin.

Praktycznym potwierdzeniem tej przewagi są kolejne produkty budowane na frameworku: prototypy głównej mechaniki gier QTA67, Mystery Gacha Box Collector oraz Tap Monsters powstały każdorazowo w ciągu kilku godzin, co ilustruje realny wpływ technologii na tempo i koszt produkcji.

QGFramework jest skończonym produktem, a obecnie Spółka prowadzi prace badawcze nad **programowaniem wieloagentowym (Multi-Agentic Programming)** – rozwiązaniami wykorzystującymi współpracujące ze sobą Agenci sztucznej inteligencji w celu dalszego przyspieszenia pracy zespołów deweloperskich. Prace te wpisują się w konsekwentnie realizowaną przez Spółkę strategię wykorzystania sztucznej inteligencji do zwiększania efektywności i skalowalności produkcji gier. Programowanie wieloagentowe będzie filarem QGFramework 2.0 przy którym prace już trwają.

QGTelemetry - platforma analityczno-telemetryczna wraz z modułem LiveOps





QGTelemetry to autorska platforma telemetryczno-analityczna służąca do zbierania, przetwarzania, przechowywania i prezentowania danych o zachowaniu graczy oraz o działaniu gier. Jest to kompletne, samodzielne rozwiązanie typu end-to-end – od pakietu instalowanego w samej grze, przez warstwę przyjmowania i przetwarzania danych, aż po panel analityczny dla zespołu – współdzielone pomiędzy tytułami Spółki i pełniące rolę jednolitego źródła wiedzy o produktach. Platforma została zaprojektowana jako rozwiązanie crossplatformowe, co odróżnia ją od dostępnych na rynku, głównie mobilnych narzędzi analitycznych.

Panel analityczny udostępnia pełny zestaw branżowych wskaźników zaangażowania (m.in. DAU, WAU, MAU, retencję, wskaźnik odejść, czas gry i liczbę graczy jednocześnie online) oraz monetyzacji (m.in. przychód, LTV, konwersję do płatności, ARPU i ARPPU), a także analitykę urządzeń i wydajności oraz zaawansowane narzędzia projektowo-behawioralne (analizę ścieżek i lejków, drzewko akcji, krzywe progresji). W panel wbudowano również asystenta opartego na modelu językowym (AI), umożliwiającego zadawanie pytań o dane w języku naturalnym.

Istotnym elementem platformy jest moduł LiveOps (operacji bieżących), który umożliwia zarządzanie grą na żywo już po jej wydaniu – bez konieczności publikowania nowej wersji aplikacji. LiveOps służy do prowadzenia cyklicznych aktywności angażujących graczy: resetowanych rankingów (dziennych, tygodniowych, miesięcznych) oraz powiązanych z nimi wyzwań, dając zespołowi Spółki narzędzie do bieżącego sterowania aktywnościami graczy i budowania ich długoterminowej retencji.

Przewaga QGTelemetry wynika z faktu, że jest to rozwiązanie w pełni autorskie i samodzielnie hostowane, dające Spółce całkowitą kontrolę nad danymi, kosztami oraz kierunkiem rozwoju, bez uzależnienia od zewnętrznego dostawcy. Dane graczy pozostają w infrastrukturze Spółki, co ma istotne znaczenie z punktu widzenia zgodności z przepisami o ochronie danych.

W okresie sprawozdawczym prace nad QGTelemetry weszły w fazę przygotowania wersji produkcyjnej, której udostępnienie planowane jest na wrzesień 2026 roku. Platforma jest już wdrażana w grach QubicGames oraz w portach tytułów Spółki, w tym w grze Golf Orbit.

Kluczowe projekty realizowane przez Untold Tales S.A.



The Hong Kong Massacre

The Hong Kong Massacre to bezkompromisowa, brutalna strzelanka z widokiem z góry (top-down shooter), która zadebiutowała pierwotnie na PC i PS4, a w kolejnych latach trafiła również na Nintendo Switch oraz Xbox One. Projekt szwedzkiego studia VRESKI, wydany przez Untold Tales, zyskał uznanie graczy dzięki unikalnemu połączeniu mechanik znanych z Hotline Miami oraz widowiskowego, kinowego stylu filmów akcji Johna Woo.

W grze wcielasz się w postać byłego policyjnego detektywa, którego jedynym motywem jest bezwzględna zemsta za brutalne morderstwo przyjaciela. Twoim zadaniem jest przedarcie się przez mroczny, przestępczy półświatek Hongkongu. Kluczem do przetrwania w tej dynamicznej rzezi jest perfekcyjne opanowanie mechaniki spowolnienia czasu. Gdy wokół robi się naprawdę gorąco, możesz spowolnić bieg wydarzeń, aby zaplanować kolejny krok i wyminąć świszczące kule. Każdy poziom stawia przed graczem zestaw wymagających zadań, których ukończenie pozwala odblokować i ulepszyć zabójczy arsenał – od pistoletów po strzelby i karabiny automatyczne.

Untold Tales zdecydowało się tchnąć w projekt drugie życie i przygotować dla graczy solidną porcję nowości, czyli premierę na PS5 – gra doczeka się dedykowanej, natywnej wersji na konsolę nowej generacji oraz wydanie 3 nowych DLC na wszystkie platformy, które zaoferują graczom wiele nowych wariantów rozrywki.



Everdream Village

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

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

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

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

W Q2 2026 gra doczekała się aktualizacji demo, które zostało udostępnione graczom w czasie Publisher Sale oraz małych ulepszeń, które adresowały feedback graczy i udoskonalaly rozgrywkę.



With Last Breath

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

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

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

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

Wyprzedaż Untold Tales Publisher Sale i Summer Sale na platformie Steam

11 czerwca 2026 r. rozpoczęła się dedykowana tytułom Spółki wyprzedaż Publisher Sale na Steamie i trwała do rozpoczęcia sezonowej wyprzedaży Summer Sale. Obie wyprzedaże obejmowały 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 Publisher Sale została wsparta przez Steama widocznością w ramach Midweek Deal.

Obie promocje prezentowały 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 także gry przejęte w roku 2026 r. przez Untold Tales od innych wydawców, tj. „After Us”, „Disintegration”, „Highwater”, „Sprout Valley”, „Pilo and the Holobook”, „Cyber Protocol” i „Garden Buddies”.

Dzięki atrakcyjnej polityce cenowej letnie promocje pozwoliły wyróżnić gry wydawcy i przybliżyć szerokiej publiczności tytuły indie. Wielokanałowa kampania – prowadzona zarówno na Steamie, jak i w mediach własnych – wykorzystywała spójne materiały graficzne oraz posty informacyjne, które odsyłały odbiorców prosto do strefy wyprzedaży.

Digital Dragons 2026

W dniach 17-19 maja 2026 roku spółka Untold Tales uczestniczyła w targach Digital Dragons 2026, jednym z najważniejszych wydarzeń branży gier w Europie Środkowo-Wschodniej.

W ramach wydarzenia Untold Tales wspierało Krakowski Park Technologiczny w organizacji i uzyskaniu wsparcia Steam dla promocji na wybrane gry polskich twórców, w tym tytuły z katalogu Untold Tales, podkreślając znaczenie polskiego rynku gier niezależnych. Digital Dragons stanowił istotny element strategii spółki w zakresie budowania rozpoznawalności marek i nawiązywania relacji z graczami oraz partnerami branżowymi. Przedstawiciele Spółki

mieli okazję spotkać się z reprezentantami wszystkich kluczowych platform tj. PlayStation, XBOX, Nintendo i Steam.

From Poland With Love 2026



Untold Tales ponownie zajęło się organizacją znanej graczom akcji „From Poland With Love”, promującej potencjał i różnorodność polskiego sektora gier wideo. W ramach wydarzenia na platformie Steam przeceniono ponad 300 polskich produkcji – od hitów AAA po niszowe gry niezależne, w tym tytuły od Untold Tales. Inicjatywę wsparł sam Steam, przyznając jej prestiżową ekspozycję Midweek Deal w dniach 27–30 lipca 2026 roku. Akcja ta skutecznie napędza sprzedaż i konsekwentnie buduje pozycję Polski jako jednego z liderów światowej branży gamedev.

Publisher Sale na Humble Store



Ważnym wydarzeniem w obszarze działalności handlowej było przeprowadzenie pierwszej w historii Spółki dedykowanej akcji Publisher Sale we współpracy z platformą Humble Store. Wyprzedaż wystartowała 7 sierpnia i objęła pełny katalog gier spółki dostępnych w sklepie.

Działania sprzedażowe zostały dodatkowo wsparte bezpośrednią kampanią newsletterową, docierającą do szerokiej bazy graczy korzystających z platformy.

Aktywności wydawnicze i promocyjne w drugim kwartale 2026 roku

Celem wzbogacenia atrakcyjnej oferty dla graczy spółka Untold Tales w drugim kwartale 2026 roku wprowadziła nową ofertę bundli na platformy konsolowe. Na platformie PlayStation zadebiutowały: Ready Steady Ship Avatar Edition, Tools Up Ultimate Edition + Avatars, DEX Avatar Edition, LOUD: My Road to Fame Complete Edition, Beautiful Desolation Avatar Edition, What Lies in the Multiverse Avatar Edition, Pyromind + Void Prison oraz trzy kolejne na platformie XBOX: I Hate This Place + The Hong Kong Massacre, Everdream Valley Farm and Family + Tools Up Ultimate oraz Everdream Valley Farm and Family + Bee Simulator.

W kwietniu i w maju 2026 roku specjalna oferta spółki Untold Tales znalazła się także w dedykowanych Newsletterach platformy GOG co realnie przełożyło się na wyniki sprzedażowe wspieranych komunikacją tytułów.

Równolegle Spółka dokonuje dywersyfikacji źródeł przychodów, wspierając globalnego wydawcę w obszarze usług wydawniczych na zlecenie (publishing for hire).

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

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

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

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

W ramach przyjętych założeń wskazano następujące główne obszary rozwoju Spółki:

1. rozwój projektów własnych opartych na AI, w tym:

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

2. budowę portfela IP poprzez akwizycje,

3. kontynuację i rozwój działalności portingowo-wydawniczej.

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

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

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

❖ Zmiana stanu posiadania

W dniu 10 czerwca 2026 r. Spółka poinformowała o otrzymaniu od Pana Jakuba Pieczykolana, Prezesa Zarządu Spółki zawiadomienia sporządzonego na podstawie art. 69 ust. 1 lub 2 oraz art. 69a ust. 1 lub 3 Ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach

wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych informującego o zmianie udziału zawiadamiającego w kapitale zakładowym Spółki i ogólnej liczbie głosów w Spółce.

❖ **Zakończenie negocjacji dotyczących potencjalnej transakcji nabycia Klabater P.S.A. przez spółkę zależną Untold Tales S.A.**

W nawiązaniu do raportu ESPI nr 2/2026 z dnia 3 lutego 2026 roku w sprawie podpisania term sheet dotyczącego potencjalnej transakcji nabycia Klabater Prosta spółka akcyjna przez spółkę zależną Untold Tales S.A., w dniu 12 sierpnia 2026 roku Spółka poinformowała o otrzymaniu od Zarządu spółki zależnej Untold Tales S.A. informacji o zakończeniu dalszych negocjacji dotyczących potencjalnej transakcji oraz niekontynuowaniu prac zmierzających do jej realizacji.

Zgodnie z informacją przekazaną Spółce, przyczyną zakończenia negocjacji był brak porozumienia pomiędzy Untold Tales S.A. a Defence.Hub S.A. w zakresie warunków biznesowych potencjalnej transakcji. W konsekwencji Untold Tales S.A. nie będzie kontynuowała procesu zmierzającego do realizacji transakcji opisaney w raporcie ESPI nr 2/2026.

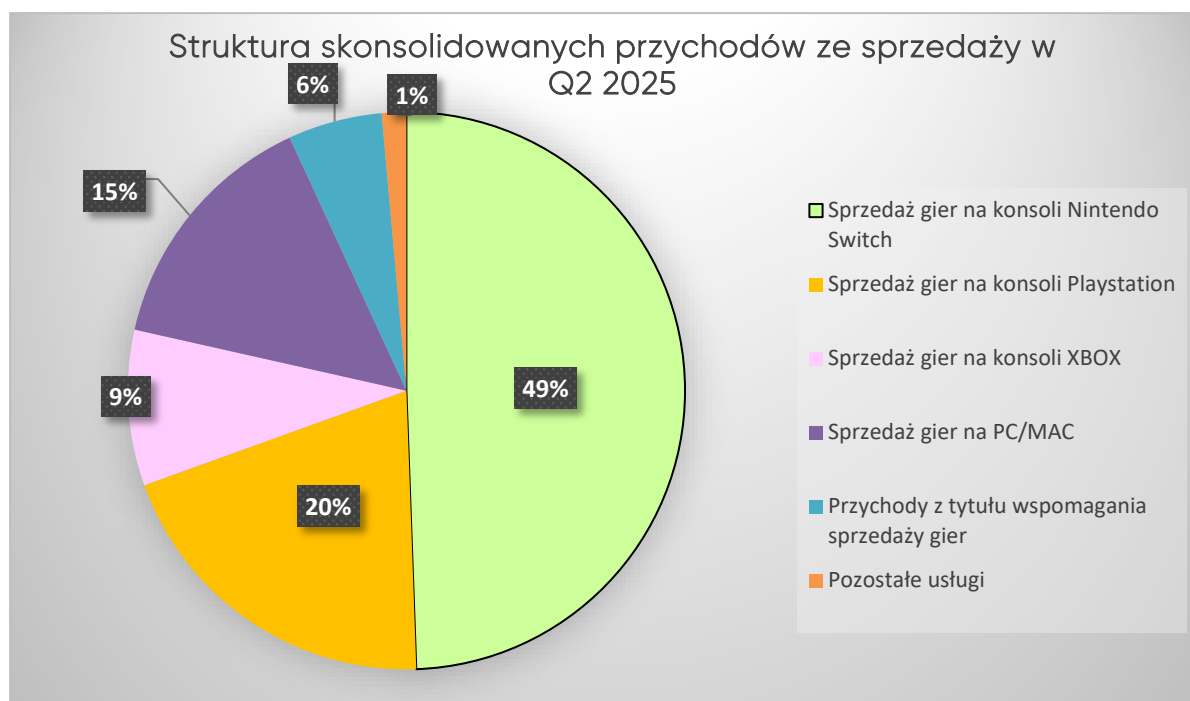
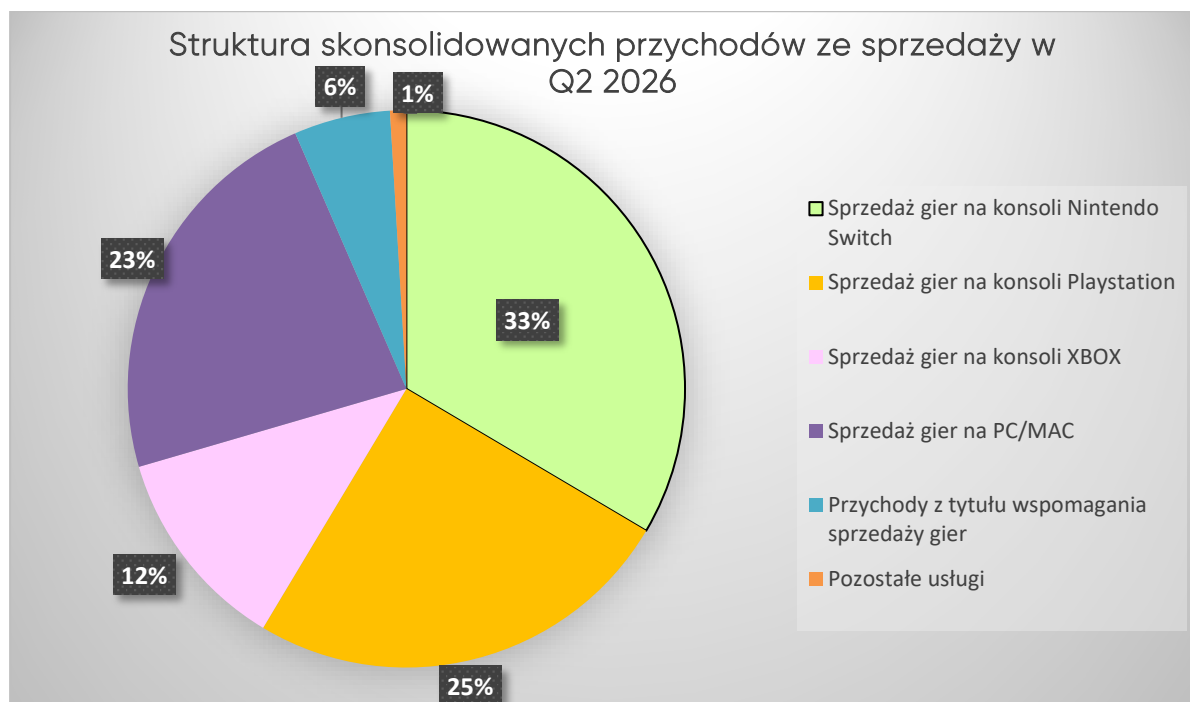
7.3. Omówienie skonsolidowanych wyników finansowych Grupy Kapitałowej Emitenta w drugim kwartale 2026 roku

W drugim kwartale 2026 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 5.779,4 tys. zł i zmalały w porównaniu do roku ubiegłego o 819,2 tys. zł, czyli o 12%. Jednocześnie istotnie zmieniła się struktura przychodów ze sprzedaży. W drugim kwartale 2025 roku głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które wyniosły wtedy 49% całej sprzedaży. W drugim kwartale 2026 roku było to już 33,5% przychodów ze sprzedaży.

Od maja 2025 miała miejsce niekorzystna dla Grupy Kapitałowej zmiany w algorytmach sklepu Nintendo eShop, która wpłynęła na zmniejszenie przychodów ze sprzedaży z tej konsoli. Dlatego też poczynwszy od maja 2025 roku Grupa Kapitałowa konsekwentnie dywersyfikowała pozostałe źródła przychodów. W drugim kwartale 2026 roku sprzedaż gier na pozostałe konsole (Sony Playstation oraz Microsoft XBOX) stanowiła już blisko 37% przychodów ze sprzedaży (29% w drugim kwartale 2025 roku). Natomiast sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam) stanowiła 23% przychodów (14,6% w drugim kwartale 2025 roku).

W drugim kwartale 2026 roku oprócz przychodów ze sprzedaży gier na konsolach i komputerach PC, Grupa Kapitałowa osiągnęła również przychody z tytułu wspomagania sprzedaży gier (tzw. „publishing for hire”) w wysokości 322,9 tys. zł oraz przychody z tytułu innych usług w wysokości 54,4 tys. zł.

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



W drugim kwartale 2026 roku łączne koszty działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej wyniosły 5.813,5 tys. zł, w porównaniu do 6.533,3 tys. zł w analogicznym okresie 2025 roku. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 4.347,8 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 drugim kwartale 2026 roku Grupa Kapitałowa zanotowała stratę z działalności operacyjnej w wysokości 12,5 tys. zł, w porównaniu do zysku w wysokości 73,5 tys. zł w drugim kwartale 2025 roku oraz osiągnęła poziom EBITDA w wysokości 844,8 tys. zł, w porównaniu do 963,1 tys. zł w 2025 roku. Zmiana ta wynikała przede wszystkim z opisanego wyżej spadku przychodów ze sprzedaży na platformie Nintendo.

Na dzień 30 czerwca 2026 r. suma aktywów Grupy Kapitałowej wyniosła 15.203,9 tys. zł i zmniejszyła się o 889,6 tys. zł (6%) w porównaniu do 30 czerwca 2025 r.

Istotną pozycję w skonsolidowanym bilansie stanowią wartości niematerialne i prawne, które na dzień 30 czerwca 2026 r. wyniosły 4.450,2 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. Spadek sumy wartości niematerialnych i prawnych z 5.759,0 tys. zł na 30 czerwca 2025 r. do 4.450,2 tys. zł na 30 czerwca 2026 r. wynika z naliczenia kosztu amortyzacji autorskich praw majątkowych oraz praw do dystrybucji gier.

Na dzień 30 czerwca 2026 r. kolejną istotną pozycją w aktywach były również środki pieniężne, które wyniosły 4.400,9 tys. zł i zwiększyły się o 1.866,9 tys. zł w porównaniu do 30 czerwca 2025 r.

Na dzień 30 czerwca 2026 r. Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w łącznej wysokości 583,2 tys. zł, z czego:

- 407,3 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;
- 175,9 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 30 czerwca 2026 r. oraz w obecnej chwili płynność Grupy Kapitałowej nie jest zagrożona. Poziom środków pieniężnych na dzień 30 czerwca 2026 r. wynosił 4.400,9 tys. zł, a aktywa obrotowe przewyższały zobowiązania krótkoterminowe.

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

W drugim kwartale 2026 roku przychody ze sprzedaży wyniosły 2.239,6 tys. zł i zmalały w porównaniu do roku ubiegłego o 270,6 tys. zł, czyli o 11%. Jednocześnie istotnie zmieniła się struktura przychodów ze sprzedaży. W drugim kwartale 2025 roku głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które wyniosły wtedy 62,2% całej sprzedaży. W drugim kwartale 2026 roku było to już 46,7% przychodów ze sprzedaży.

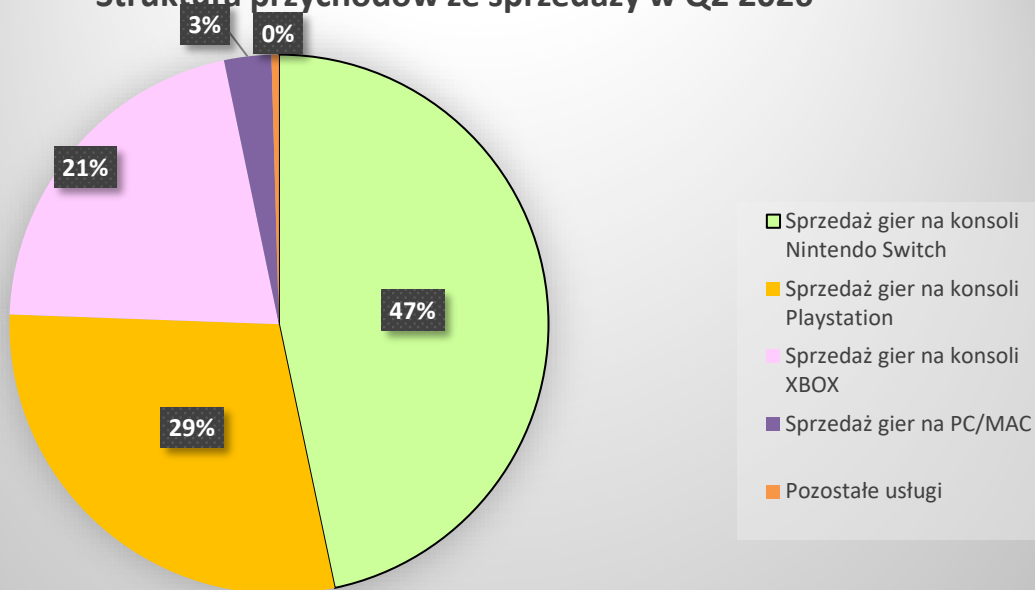
Od maja 2025 miała miejsce niekorzystna dla Spółki zmiany w algorytmach sklepu Nintendo eShop, która wpłynęła na zmniejszenie przychodów ze sprzedaży z tej konsoli. Dlatego też poczynwszy od maja 2025 roku Spółka konsekwentnie dywersyfikowała pozostałe źródła przychodów. W drugim kwartale 2026 roku sprzedaż gier na pozostałe konsole (Sony Playstation oraz Microsoft XBOX) stanowiła już około 50% przychodów ze sprzedaży (29,6% w drugim kwartale 2025 roku). Natomiast sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam) stanowiła 2,8% przychodów (2,8% w drugim kwartale 2025 roku).

W celu dywersyfikacji źródeł przychodów w 2025 roku Spółka podjęła również decyzję o sprzedaży gier w modelu Free2Play. Pierwsza z tych gier, Cup Heroes, zaczęła sprzedawać się w grudniu 2025 roku, natomiast w drugim kwartale 2026 roku do sprzedaży weszła kolejna duża gra w modelu Free2Play – Bag Fight. W drugim kwartale 2026 roku przychody ze sprzedaży gier w modelu Free2Play na konsolach Nintendo Switch, Sony Playstation oraz Microsoft XBOX stanowiły około 20% łącznych przychodów ze sprzedaży Spółki.

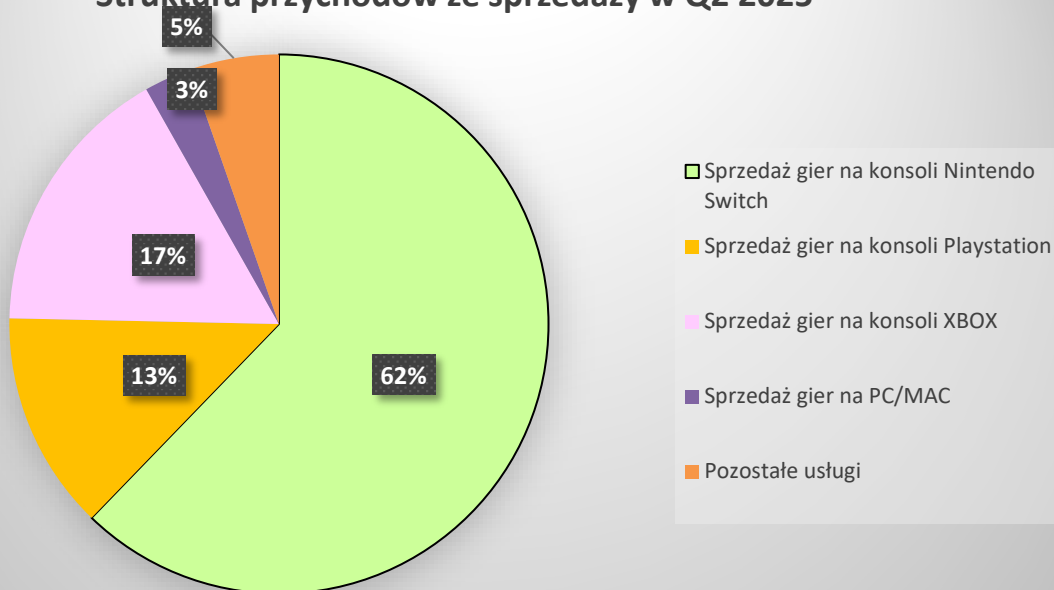
W drugim kwartale 2026 roku oprócz przychodów ze sprzedaży gier na konsolach i komputerach PC, Spółka osiągnęła również przychody z tytułu wspomagania sprzedaży gier w wysokości 10,0 tys. zł.

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

Struktura przychodów ze sprzedaży w Q2 2026



Struktura przychodów ze sprzedaży w Q2 2025



W drugim kwartale 2026 roku łączne koszty działalności operacyjnej Spółki wyniosły 2.256,8 tys. zł, w porównaniu do 2.339,1 tys. zł w drugim kwartale 2025 roku. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 1.654,2 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 drugim kwartale 2026 roku Spółka zanotowała stratę ze sprzedaży w wysokości 17,1 tys. zł, w porównaniu do zysku w wysokości 171,3 tys. zł w drugim kwartale 2025 roku. Zmiana ta

wynikała przede wszystkim z opisanego wyżej spadku przychodów ze sprzedaży na platformie Nintendo.

Z kolei strata brutto w drugim kwartale 2026 roku wyniosła 25,7 tys. zł, w porównaniu do zysku brutto w wysokości 293,1 tys. zł w analogicznym okresie roku 2025.

W drugim kwartale 2025 roku Spółka osiągnęła zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych w wysokości 148 tys. zł, który dotyczył sprzedaży akcji spółki zależnej Untold Tales S.A. kluczowym współpracownikom i członkom zarządu tej spółki. W 2026 roku pozycja ta nie wystąpiła.

Na dzień 30 czerwca 2026 r. suma aktywów Spółki wyniosła 8.539,0 tys. zł i zmniejszyła się o 353,3 tys. zł (4%) w porównaniu do 30 czerwca 2025 r. Spadek ten wynikał m.in. ze zmniejszenia się salda inwestycji długoterminowych z 3.149,7 tys. zł na dzień 30 czerwca 2025 r. do 2.439,7 tys. zł na 30 czerwca 2026 r, co zostało częściowo skompensowane wzrostem stanu środków pieniężnych o 367,6 tys. zł. Zmniejszenie się salda inwestycji długoterminowych wynikało przede wszystkim z utworzenia w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Emitenta odpisu aktualizującego wartość udziałów w jednostce zależnej Another Moon w wysokości 500 tys. zł w czwartym kwartale 2025 r. oraz z aktualizacji wyceny do wartości godziwej inwestycji w SQRT3 Games S.A. o 175 tys. zł również w czwartym kwartale 2025 r.

Na dzień 30 czerwca 2026 r. Spółka posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w wysokości 524,5 tys. zł, które wynikają z podpisanej w czwartym kwartale 2025 roku umowy krótkoterminowej pożyczki od jednostki zależnej, naptime.games sp. z o.o. w łącznej wysokości 500 tys. zł.

Na dzień 30 czerwca 2026 r. suma aktywów obrotowych Spółki przewyższa jej zobowiązania krótkoterminowe. Zdaniem Zarządu na dzień 30 czerwca 2026 r. oraz w obecnej chwili płynność Spółki nie jest zagrożona.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

W drugim kwartale 2026 r. średnie zatrudnienie w przeliczeniu na pełne etaty w Grupie Kapitałowej QubicGames S.A. wynosiło 5 etatów (w analogicznym okresie 2025 roku było to 5 etatów).

Z kolei średnie zatrudnienie w QubicGames S.A. w drugim kwartale 2026 r. wynosiło 3 etaty (w analogicznym okresie 2025 roku były to 3 etaty).

Dodatkowo, Grupa Kapitałowa w drugim kwartale 2026 r. współpracowała w sposób stały lub okresowy z 6 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (10 osób w drugim kwartale 2025 roku).

Emitent w drugim kwartale 2026 r. współpracował w sposób stały lub okresowy z 3 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (w analogicznym okresie 2025 roku były to 4 osoby).