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

Siedlce, 16 listopada 2026 r.

Spis treści

Pismo przewodnie Prezesa Zarządu Jednostki Dominującej 4
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie i przedmiot działalności Emitenta 6
1.2. Podstawowe informacje o jednostkach zależnych i stowarzyszonych 9
2. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją 15
2.1. Przyczyny niesporządzania sprawozdań skonsolidowanych przez Podmiot Dominujący 15
2.2. Wybrane dane finansowe spółek zależnych Emitenta nieobjętych konsolidacją, zawierające podstawowe pozycje kwartalnego sprawozdania finansowego 15
3. Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. 16
3.1. Plan wydawniczy Emitenta 16
3.2. Plan wydawniczy jednostki zależnej Untold Tales S.A. 18
4. Kwartalne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za trzeci kwartał 2026 r. 19
4.1. Skonsolidowany bilans 19
4.2. Skonsolidowany rachunek zysków i strat 22
4.3. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych 24
4.4. Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym 25
5. Kwartalne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za trzeci kwartał 2026 r. 26
5.1. Jednostkowy bilans 26
5.2. Jednostkowy rachunek zysków i strat 29
5.3. Jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych 30
5.4. Zestawienie zmian w jednostkowym kapitale własnym 31
6. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu 32
6.1. Podstawa sporządzenia jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego 32
6.2. Stosowane zasady rachunkowości 32
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 trzecim kwartale 2026 r. 42
7.1. Działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta w trzecim kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu 42
7.2. Inne istotne wydarzenia, mające miejsce w trzecim kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu 68

7.3. Omówienie skonsolidowanych wyników finansowych Grupy Kapitałowej Emitenta w trzecim kwartale 2026 roku 71

7.4. Omówienie jednostkowych wyników finansowych Emitenta w trzecim kwartale 2026 roku 74

8. Stanowisko odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników za dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym za trzeci kwartał 2026 r. 76

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 77

10. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie 77

11. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty 78

Pismo przewodnie Prezesa Zarządu Jednostki Dominującej

Szanowni Akcjonariusze,

Trzeci kwartał 2026 roku był pierwszym pełnym kwartałem realizacji 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.

Najważniejszym projektem ostatnich miesięcy jest własna produkcja QubicGames - QUTAS67 – Qubic Ultimate Tap Adventure Simulator 2067. Pomysł na grę powstał w lipcu tego roku, a cała realizacja do wydania gry zajęła mniej niż 4 miesiące (gra wraz z 13 minigrami). Gra wyszła na rynek w ubiegły piątek, 13 listopada i została dobrze przyjęta przez użytkowników konsolowych. Na dzień sporządzenia raportu, czyli w 3 dni od wydania, gra zanotowała drugie najlepsze otwarcie pod względem przychodów ze sprzedaży na konsolach Sony i Micrososft w pierwszym weekendzie po release ze wszystkich gier Free2Play i Try&Buy wydanych przez Spółkę. Oceniamy to jako bardzo pozytywny wynik - jest to pierwsza gra Free2Play naszej produkcji, która od początku ma dobre wyniki zarówno pod względem ilości ściągnięć, jak i wygenerowanego przychodu.

Patrząc na obecną sprzedaż, gra w przeciągu miesiąca powinna zwrócić pełne koszty developingu, a w przeciągu 2-3 miesięcy pełne koszty wydania, marketingu i stworzenia produktu, i to pomimo nieudanej premiery na komputery PC. Jeżeli te wyniki się potwierdzą w kolejnych tygodniach Zarząd rozważy znaczące powiększenie zespołu developerskiego, co umożliwi realizację większej ilości własnych projektów oraz jak najszybsze wprowadzenie tej i kolejnych gier na urządzenia mobilne.

Jednocześnie nie zapominamy o naszej podstawowej działalności, czyli portowaniu i wydawaniu popularnych gier mobile. Spółka w trzecim kwartale wydała trzy znaczące tytuły – „The Legend of Fireball" oraz „Fortress Merge" w modelu Free2Play i „Buffet Boss" w modelu Try&Buy. Jednocześnie podpisaliśmy znaczący kontrakt ze spółką Boombit S.A. na portowanie i wydawanie czterech tytułów oraz przygotowaliśmy szereg projektów do wydania na najbardziej gorący okres od listopada do stycznia. Od wydania QUTAS67 w piątek 13 listopada planujemy co tydzień, do stycznia 2027 roku, wydanie przynajmniej jednego tytułu w modelu Free2Play / Try&Buy.

Istotnym elementem realizowanej strategii jest również budowa własnych rozwiązań technologicznych QGFramework oraz QGTelemetry wspierających proces tworzenia, wydawania i obsługi gier. Wydanie własnych projektów umożliwi nam testowanie tych

rozwiązań na setkach tysięcy aktywnych użytkowników w tym roku. Trzeba podkreślić, że powyższe rozwiązania będą też podstawą realizacji platformy edukacyjną STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) nowej generacji oraz kolejnych własnych projektów Free2Play.

Z wyrazami szacunku,



Jakub Pieczykolan
Prezes Zarządu

Siedlce, 16 listopada 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 września 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 września 2026 roku i na dzień publikacji niniejszego raportu okresowego struktura kapitału zakładowego spółki QubicGames S.A. przedstawia się następująco:

Lp.	*Seria akcji*	*Liczba akcji (w szt.)*	*Udział % w kapitale zakładowym*	*Udział % w głosach*
1	A[1]	780.000	8,04%	14,89%
2	B	6.940.000	71,55%	66,22%
3	C	1.980.000	20,41%	18,89%
Razem		**9.700.000**	**100,00%**	**100,00%**

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

Na dzień 30 września 2026 roku struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawiała się następująco:

Akcjonariusz	**Seria**	**Ilość akcji**	**Udział % w liczbie głosów**	**Wartość nominalna akcji**	**Udział % w kapitale zakładowym**
Jakub	A	780.000	14,88%	78.000,00	8,04%
Pieczykolan	B/C	2.875.267	27,44%	287.526,70	29,64%
Jakub Pieczykolan - razem		3.655.267	42,32%	365.526,70	37,68%
Pozostali <5%		6.044.733	57,68%	604.473,30	62,32%
RAZEM		**9.700.000**	**100,00%**	**970.000,00**	**100,00%**

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:

Akcjonariusz	Seria	Ilość akcji	Udział % w liczbie głosów	Wartość nominalna akcji	Udział % w kapitale zakładowym
Jakub	A	780.000	14,89%	78.000,00	8,04%
Pieczykolan	B/C	3.000.000	28,63%	300.000,00	30,93%
Jakub Pieczykolan - razem		3.780.000	43,51%	378.000,00	38,97%
Pozostali <5%		5.920.000	56,49%	592.000,00	61,03%
RAZEM		**9.700.000**	**100,00%**	**970.000,00**	**100,00%**

Do dnia publikacji niniejszego raportu okresowego Spółka nie otrzymała innych 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 września 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 opisanej wcześniej emisji akcji serii D oraz zarejestrowaniu sprzedaży akcji serii A w rejestrze akcjonariuszy spółki Untold Tales S.A. prowadzonym przez Dom Maklerski Navigator S.A. udział Jednostki Dominującej w kapitale zakładowym Untold Tales S.A. wynosi 51,98%.

Jednostki zależne – c.d.

Kautki Cave sp. z o.o.

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

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

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

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej niższego szczebla na dzień 30 września 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 września 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 września 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 września 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 września 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 września 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 września 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 marca 2027 r. są następujące:

Gra	Platforma	Region	Model sprzedaży	Planowany termin wydania
Geo Book (własne IP)	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X Nintendo Switch PC (Microsoft Store) PC (Steam)	Global	Free2Play	20.11.2026 12.2026
Idle Breaker	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X Nintendo Switch PC (Microsoft Store) PC (Steam)	Global	Free2Play	28.11.2026 Q1 2027
Block Jam	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X PC (Microsoft Store)	Global	Free2Play	04.12.2026
Golf Orbit	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X PC (Steam, Microsoft Store) Nintendo Switch	Global	Free2Play	11.12.2026 01.2027
What the Hen!	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X Nintendo Switch PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	18.12.2026 01.2027
Hero Making Tycoon	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X PC (Microsoft Store) Nintendo Switch PC (Steam)	Global	Free2Play	25.12.2026 Q1 2027
Hole io - new DLC, Bundle	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X Nintendo Switch	Global	DLC, Bundle	25.12.2026
QUTAS67 (własne IP)	**Nintendo Switch** **Mobile (iOS, Android)**	**Global**	**Free2Play**	**12.2026/ 01.2027** **Q1/Q2 2027**
Legend of Gladiator	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X Nintendo Switch PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	01.01.2026 Q1 2027

Gra	Platforma	Region	Model sprzedaży	Planowany termin wydania
Hero Adventure Dark RPG	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X PC (Microsoft Store)	Global	Free2Play	08.01.2026
	Nintendo Switch PC (Steam)			Q1 2027
Mystery Gacha Box Collector (własna IP)	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X Nintendo Switch PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q1 2027
	Mobile			Q1/Q2 2027
Alien Invasion	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X Nintendo Switch PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q1 2027
Coffee Mania	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X Nintendo Switch PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q1 2027
Mine & Slash	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X PC (Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q1/Q2 2027
Idle Farm	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X Nintendo Switch PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q1/Q2 2027
Loot Heroes	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One, Xbox S/X Nintendo Switch PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Free2Play	Q1/Q2 2027

Niezależnie od powyższych tytułów Emitent do 31 marca 2027 roku przygotuje i wyda do 10 tytułów na konsole Sony PlayStation 4 / 5* w modelu Try&Buy – gry wcześniej wydane na innych platformach, w tym własne IP jak Pocket Mini Golf, Puzzle Book i Sweet Survivor.

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.

(*) Wersje na konsole Sony PS5 i Microsoft Xbox Series X/S będą tworzone tylko dla wybranych produktów. Pozostałe gry będą dostępne do kupienia dla użytkowników nowej generacji konsol w wersji Sony PS4 i Xbox One.

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

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez spółkę Untold Tales S.A. do połowy 2027 r. 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	19,99 USD
The Hong Kong Massacre Lokalizacja studia: Szwecja Typ gry: akcja	The Reaper DLC - PC, MS Store, PS4, PS5, Xbox One, Xbox S/X	Global	Q4 2026	2,99 USD
The Hong Kong Massacre Lokalizacja studia: Szwecja Typ gry: akcja	DLC 2 i DLC 3 - PC, MS Store, PS4, PS5, Xbox One, Xbox S/X	Global	Q1/Q2 2027	TBA
Everdream Village Lokalizacja studia: Polska Typ gry: Sim, 3D	PC – wersja 1.0	Global	Q1 2027	TBA
Spooker Lokalizacja studia: Australia Typ gry: RPG	PC, PS5, Xbox Series S/X, NS2	Global	Q1 2027	TBA
Phantom Hellcat Lokalizacja studia: Polska Typ gry: slasher-platformer	PC, PS5, Xbox Series S/X, NS2	Global	Q2 2027	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 trzeci kwartał 2026 r.

4.1. Skonsolidowany bilans

Skonsolidowany bilans – Aktywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	30.09.2026	30.09.2025
Aktywa trwałe	**5 720 575,59**	**7 844 669,08**
Wartości niematerialne i prawne		
Koszty zakończonych prac rozwojowych	58 193,30	79 354,50
Autorskie prawa majątkowe	1 767 949,48	2 367 060,09
Inne wartości niematerialne i prawne	1 651 670,69	2 644 104,83
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	752 356,77	609 263,87
	4 230 170,24	**5 699 783,29**
Wartość firmy jednostek podporządkowanych		
Wartość firmy - jednostki zależne	227 139,98	295 566,06
	227 139,98	**295 566,06**
Rzeczowe aktywa trwałe		
Środki trwałe	330 033,53	478 238,30
budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wod	-	357,41
urządzenia techniczne i maszyny	106 093,85	152 658,41
środki transportu	223 939,68	325 222,48
Zaliczki na środki trwałe w budowie	6 003,42	-
	336 036,95	**478 238,30**
Należności długoterminowe		
Od pozostałych jednostek	63 398,79	286 536,39
	63 398,79	**286 536,39**
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	528 829,63	574 545,04
	528 829,63	**574 545,04**

Skonsolidowany bilans – Aktywa c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	30.09.2026	30.09.2025
Aktywa obrotowe	**9 287 635,52**	**7 544 776,64**
Zapasy		
Półprodukty i produkty w toku	12 625,95	96 961,56
Zaliczki na dostawy i usługi	3 030,00	-
	15 655,95	**96 961,56**
Należności krótkoterminowe		
Należności od pozostałych jednostek	3 357 351,55	3 885 972,94
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	1 895 693,29	2 619 324,72
do 12 miesięcy	1 895 693,29	2 619 324,72
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	1 165 596,60	982 273,82
inne	296 061,66	284 374,40
	3 357 351,55	**3 885 972,94**
Inwestycje krótkoterminowe		
Krótkoterminowe aktywa finansowe	4 973 957,77	2 896 575,99
w pozostałych jednostkach	-	10 000,00
inne krótkoterminowe aktywa finansowe	-	10 000,00
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	4 973 957,77	2 886 575,99
środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych	4 973 957,77	2 886 575,99
	4 973 957,77	**2 896 575,99**
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	940 670,25	665 266,15
AKTYWA RAZEM	**15 008 211,11**	**15 389 445,72**

Skonsolidowany bilans – Pasywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

PASYWA	30.09.2026	30.09.2025
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	404 010,41	(219 918,48)
	6 747 326,06	**6 534 675,45**
Kapitał mniejszości	1 798 033,47	1 734 641,03
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	**6 462 851,58**	**7 120 129,24**
Rezerwy na zobowiązania		
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	33 696,92	-
krótkoterminowa	33 696,92	-
	33 696,92	**-**
Zobowiązania długoterminowe		
Wobec pozostałych jednostek	93 870,91	210 160,57
inne zobowiązania finansowe	93 870,91	210 160,57
	93 870,91	**210 160,57**
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	4 004 135,48	3 541 237,20
kredyty i pożyczki	595 228,29	558 240,68
inne zobowiązania finansowe	116 094,62	95 647,76
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	3 088 094,31	2 249 621,94
do 12 miesięcy	3 088 094,31	2 249 621,94
zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	-	280 197,52
z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publiczno-prawnych	80 370,47	73 480,53
z tytułu wynagrodzeń	124 347,79	100 546,24
inne	-	183 502,53
	4 004 135,48	**3 541 237,20**
Rozliczenia międzyokresowe		
Inne rozliczenia międzyokresowe	2 331 148,27	3 368 731,47
długoterminowe	39 416,28	90 895,84
krótkoterminowe	2 291 731,99	3 277 835,63
	2 331 148,27	**3 368 731,47**
PASYWA RAZEM	**15 008 211,11**	**15 389 445,72**

4.2. Skonsolidowany rachunek zysków i strat

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.07.2026 - 30.09.2026	01.01.2026 - 30.09.2026	01.07.2025 - 30.09.2025	01.01.2025 - 30.09.2025
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi:				
Przychody netto ze sprzedaży produktów	7 481 327,58	20 127 575,60	6 601 375,88	21 671 126,46
	7 481 327,58	**20 127 575,60**	**6 601 375,88**	**21 671 126,46**
Koszty działalności operacyjnej				
Amortyzacja	(793 372,51)	(2 568 635,37)	(904 064,84)	(2 803 337,73)
Zużycie materiałów i energii	(43 063,14)	(113 563,43)	(40 274,26)	(113 279,31)
Usługi obce	(4 520 394,18)	(13 883 563,87)	(5 035 092,45)	(16 173 652,26)
Podatki i opłaty	(2 645,61)	(9 479,33)	(14 150,52)	(52 256,76)
Wynagrodzenia	(343 370,17)	(1 053 548,45)	(383 458,40)	(1 242 375,54)
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	(26 065,84)	(80 216,12)	(30 109,96)	(94 911,49)
Pozostałe koszty rodzajowe	(1 366 362,36)	(1 930 434,04)	(545 512,02)	(1 163 874,70)
	(7 095 273,81)	**(19 639 440,61)**	**(6 952 662,45)**	**(21 643 687,79)**
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	**386 053,77**	**488 134,99**	**(351 286,57)**	**27 438,67**
Pozostałe przychody operacyjne				
Dotacje	5 630,89	16 892,67	5 630,89	16 892,67
Inne przychody operacyjne	37 596,38	111 166,53	68 542,34	164 632,47
	43 227,27	**128 059,20**	**74 173,23**	**181 525,14**
Pozostałe koszty operacyjne				
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	(1 883,97)
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	(26 367,54)	(88 849,66)	(190 889,89)	(248 199,65)
Inne koszty operacyjne	(15 302,28)	(48 955,81)	(21 090,37)	(48 321,70)
	(41 669,82)	**(137 805,47)**	**(211 980,26)**	**(298 405,32)**
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	**387 611,22**	**478 388,72**	**(489 093,60)**	**(89 441,51)**
Przychody finansowe				
Dywidendy i udziały w zyskach, w tym	-	-	-	3 424,27
- od jednostek pozostałych	-	-	-	*3 424,27*
Odsetki	15,36	15,36	-	-
Inne	12 529,16	126 643,35	-	-
	12 544,52	**126 658,71**	**-**	**3 424,27**
Koszty finansowe				
Odsetki	(6 656,63)	(21 177,78)	(8 451,14)	(50 141,91)
Inne	-	(32 255,34)	(9 411,18)	(223 718,46)
	(6 656,63)	**(53 433,12)**	**(17 862,32)**	**(273 860,37)**

Skonsolidowany rachunek zysków i strat – c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.07.2026 - 30.09.2026	01.01.2026 - 30.09.2026	01.07.2025 - 30.09.2025	01.01.2025 - 30.09.2025
Zysk/(Strata) na sprzedaży całości lub części udziałów jednostek podporządkowanych	-	-	89 412,07	315 847,94
Zysk/(Strata) z działalności gospodarczej	**393 499,11**	**551 614,31**	**(417 543,85)**	**(44 029,67)**
Odpis wartości firmy				
Odpis wartości firmy - jednostki zależne	(17 106,52)	(51 319,56)	(17 106,52)	(33 174,44)
	(17 106,52)	**(51 319,56)**	**(17 106,52)**	**(33 174,44)**
Zysk/(Strata) brutto	**376 392,59**	**500 294,75**	**(434 650,37)**	**(77 204,11)**
Podatek dochodowy	(72 125,00)	(138 874,94)	33 739,00	(139 398,00)
Zyski/(Straty) mniejszości	32 274,93	(42 590,60)	(30 295,47)	3 316,37
Zysk/(Strata) netto	**271 992,66**	**404 010,41**	**(370 615,90)**	**(219 918,48)**

4.3. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.07.2026 - 30.09.2026	01.01.2026 - 30.09.2026	01.07.2025 - 30.09.2025	01.01.2025 - 30.09.2025
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk/(Strata) netto	271 992,66	404 010,41	(370 615,90)	(219 918,48)
Korekty razem:				
Zyski/(Straty) mniejszości	32 274,93	(42 590,60)	(30 295,47)	3 316,37
Amortyzacja	793 372,51	2 568 635,37	904 064,84	2 803 337,73
Odpisy wartości firmy	17 106,52	51 319,56	17 106,52	33 174,44
(Zysk)/Strata z tytułu różnic kursowych	6 665,51	22 854,66	1 223,33	(47 103,16)
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	4 992,42	19 068,31	8 362,37	70 998,44
(Zysk)/Strata z działalności inwestycyjnej	-	-	357 787,93	593 989,50
Zmiana stanu rezerw	(86 431,78)	(53 904,00)	-	-
Zmiana stanu zapasów	16 816,40	39 793,72	123 046,57	260 736,74
Zmiana stanu należności	349 580,63	2 212 976,20	(140 129,32)	1 754 132,42
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	199 672,25	(2 772 193,37)	(462 066,86)	(3 982 278,97)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(488 314,94)	570 780,99	589 069,17	2 298 042,62
	845 734,45	2 616 740,84	1 368 169,08	3 788 346,13
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 117 727,11	3 020 751,25	997 553,18	3 568 427,65
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	2 500,00	29 226,00	5 000,00	15 000,00
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	2 500,00	29 226,00	5 000,00	15 000,00
Wydatki	(554 645,59)	(1 201 036,98)	(798 186,37)	(2 135 134,59)
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(554 645,59)	(1 201 036,98)	(798 186,37)	(1 955 134,59)
Na aktywa finansowe, w tym:	-	-	-	(10 000,00)
w pozostałych jednostkach	-	-	-	*(10 000,00)*
nabycie aktywów finansowych	-	-	-	(10 000,00)
Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	(170 000,00)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(552 145,59)	(1 171 810,98)	(793 186,37)	(2 120 134,59)
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wpływy	32 300,00	153 000,00	175 300,00	175 300,00
Kredyty i pożyczki	-	-	2 500,00	2 500,00
Inne wpływy finansowe	32 300,00	153 000,00	172 800,00	172 800,00
Wydatki	(24 790,64)	(77 766,71)	(27 047,29)	(406 512,19)
Spłaty kredytów i pożyczek	-	-	-	(280 000,00)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	(24 425,58)	(72 341,30)	(23 204,70)	(68 745,32)
Odsetki	(365,06)	(5 425,41)	(3 842,59)	(57 766,87)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	7 509,36	75 233,29	148 252,71	(231 212,19)
Przepływy pieniężne netto razem	573 090,88	1 924 173,56	352 619,52	1 217 080,87
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	573 090,88	1 924 173,56	352 619,52	1 217 080,87
Środki pieniężne na początek okresu	4 400 866,89	3 049 784,21	2 533 956,47	1 669 495,12
Środki pieniężne na koniec okresu	4 973 957,77	4 973 957,77	2 886 575,99	2 886 575,99

4.4. Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.07.2026 - 30.09.2026	01.01.2026 - 30.09.2026	01.07.2025 - 30.09.2025	01.01.2025 - 30.09.2025
Kapitał własny na początek okresu	6 475 333,40	6 343 315,65	6 905 291,35	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	(1 028 341,89)	(778 031,62)	(2 242 377,67)	(703 374,77)
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	1 863 063,31	1 702 095,30	1 876 359,62	1 702 095,30
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 zapasowego	-	-	1 638 610,37	1 638 610,37
zwiększenia (z tytułu):	(28 950,26)	(411 278,28)	(23 566,90)	(1 713 267,22)
- przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia	(28 950,26)	(411 278,28)	(23 566,90)	(1 713 267,22)
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	(2 920 355,46)	(2 891 405,20)	(2 503 693,82)	(2 480 126,92)
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(1 057 292,15)	(1 189 309,90)	(627 334,20)	(778 031,62)
Wynik netto	271 992,66	404 010,41	(370 615,90)	(219 918,48)
Zysk/(Strata) netto	271 992,66	404 010,41	(370 615,90)	(219 918,48)
Kapitał własny na koniec okresu	6 747 326,06	6 747 326,06	6 534 675,45	6 534 675,45
Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	6 747 326,06	6 747 326,06	6 534 675,45	6 534 675,45

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

5.1. Jednostkowy bilans

Jednostkowy bilans - Aktywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	30.09.2026	30.09.2025
Aktywa trwałe	5 085 953,52	5 703 830,14
Wartości niematerialne i prawne		
Autorskie prawa majątkowe	1 217 407,52	1 267 744,31
Inne wartości niematerialne i prawne	260 164,74	238 952,65
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	535 558,84	276 325,00
	2 013 131,10	**1 783 021,96**
Rzeczowe aktywa trwałe		
Środki trwałe	318 939,76	318 338,19
budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	-	357,41
urządzenia techniczne i maszyny	66 904,31	70 836,22
środki transportu	252 035,45	247 144,56
	318 939,76	**318 338,19**
Należności długoterminowe		
Od pozostałych jednostek	60 238,79	283 376,39
	60 238,79	**283 376,39**
Inwestycje długoterminowe		
Długoterminowe aktywa finansowe	2 439 750,00	3 114 750,00
w jednostkach powiązanych	2 104 750,00	2 604 750,00
udziały lub akcje	2 104 750,00	2 604 750,00
w pozostałych jednostkach	335 000,00	510 000,00
udziały lub akcje	335 000,00	510 000,00
	2 439 750,00	**3 114 750,00**
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe		
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	253 893,87	204 343,60
	253 893,87	**204 343,60**

Jednostkowy bilans – Aktywa c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	30.09.2026	30.09.2025
Aktywa obrotowe	3 753 263,68	2 082 200,98
Zapasy		
Półprodukty i produkty w toku	38 177,70	38 689,65
Zaliczki na dostawy i usługi	1 030,00	-
	39 207,70	**38 689,65**
Należności krótkoterminowe		
Należności od jednostek powiązanych	32 107,58	24 441,30
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	32 107,58	24 441,30
do 12 miesięcy	32 107,58	24 441,30
Należności od pozostałych jednostek	1 471 554,03	1 228 848,00
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	889 513,70	715 281,68
do 12 miesięcy	889 513,70	715 281,68
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	286 039,67	243 866,32
inne	296 000,66	269 700,00
	1 503 661,61	**1 253 289,30**
Inwestycje krótkoterminowe		
Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 785 216,48	468 292,80
w jednostkach powiązanych	334 126,08	328 501,07
udzielone pozyczki	109 126,08	103 501,07
inne krótkoterminowe aktywa finansowe	225 000,00	225 000,00
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 451 090,40	139 791,73
środki pieniężne w kasie i na rachunkach	1 451 090,40	139 791,73
	1 785 216,48	**468 292,80**
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	425 177,89	321 929,23
AKTYWA RAZEM	**8 839 217,20**	**7 786 031,12**

Jednostkowy bilans – Pasywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

PASYWA	30.09.2026	30.09.2025
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	(2 385 174,45)	(2 300 823,31)
Zysk/(Strata) netto	528 324,35	544 413,34
	5 675 775,45	**5 776 215,58**
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	**3 163 441,75**	**2 009 815,54**
Rezerwy na zobowiązania		
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	33 696,92	-
krótkoterminowa	33 696,92	
	33 696,92	**-**
Zobowiązania długoterminowe		
Wobec pozostałych jednostek	93 870,91	130 571,42
inne zobowiązania finansowe	93 870,91	130 571,42
	93 870,91	**130 571,42**
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	569 586,27	66 747,65
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	35 579,42	66 747,65
do 12 miesięcy	35 579,42	66 747,65
inne	534 006,85	-
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 606 302,76	1 448 318,69
inne zobowiązania finansowe	116 094,62	75 564,65
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	1 343 901,68	1 261 624,88
do 12 miesięcy	1 343 901,68	1 261 624,88
z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publiczno-prawnych	57 314,01	47 094,93
z tytułu wynagrodzeń	88 992,45	60 680,68
inne	-	3 353,55
	2 175 889,03	**1 515 066,34**
Rozliczenia międzyokresowe		
Inne rozliczenia międzyokresowe	859 984,89	364 177,78
krótkoterminowe	859 984,89	364 177,78
	859 984,89	**364 177,78**
PASYWA RAZEM	**8 839 217,20**	**7 786 031,12**

5.2. Jednostkowy rachunek zysków i strat

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.07.2026 - 30.09.2026	01.01.2026 - 30.09.2026	01.07.2025 - 30.09.2025	01.01.2025 - 30.09.2025
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:				
od jednostek powiązanych	*11 659,86*	*35 851,31*	*228,06*	*1 039,46*
Przychody netto ze sprzedaży produktów	2 825 406,33	8 546 523,20	2 060 898,34	8 685 033,31
Zmiana stanu produktów	(314,65)	(745,88)	(228,06)	(1 039,46)
	2 825 091,68	**8 545 777,32**	**2 060 670,28**	**8 683 993,85**
Koszty działalności operacyjnej				
Amortyzacja	(295 288,81)	(882 451,47)	(280 588,30)	(780 647,48)
Zużycie materiałów i energii	(39 847,71)	(105 051,73)	(27 672,10)	(85 660,17)
Usługi obce	(1 902 017,40)	(6 051 526,29)	(1 549 808,40)	(6 562 994,14)
Podatki i opłaty	(1 139,78)	(4 106,94)	(7 469,25)	(36 842,32)
Wynagrodzenia	(206 130,56)	(630 216,66)	(216 093,15)	(679 793,16)
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	(21 856,81)	(64 810,38)	(21 031,38)	(66 829,69)
Pozostałe koszty rodzajowe	(23 576,56)	(72 372,95)	(14 621,89)	(65 638,66)
	(2 489 857,63)	**(7 810 536,42)**	**(2 117 284,47)**	**(8 278 405,62)**
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	**335 234,05**	**735 240,90**	**(56 614,19)**	**405 588,23**
Pozostałe przychody operacyjne				
Inne przychody operacyjne	45 726,00	128 065,00	34 210,31	90 489,63
	45 726,00	**128 065,00**	**34 210,31**	**90 489,63**
Pozostałe koszty operacyjne				
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	(54 935,02)	(89 250,22)	(185 889,89)	(185 889,89)
Inne koszty operacyjne	(45 890,98)	(128 287,64)	(23 197,18)	(73 081,12)
	(100 826,00)	**(217 537,86)**	**(209 087,07)**	**(258 971,01)**
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	**280 134,05**	**645 768,04**	**(231 490,95)**	**237 106,85**
Przychody finansowe				
Dywidendy i udziały w zyskach, w tym	-	-	-	3 424,27
od jednostek pozostałych	-	-	-	*3 424,27*
Odsetki, w tym	1 417,81	4 222,56	1 417,81	5 501,77
od jednostek powiązanych	*1 417,81*	*4 207,20*	*1 417,81*	*5 501,77*
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym	-	-	140 000,00	500 000,00
w jednostkach powiązanych	-	-	*140 000,00*	*500 000,00*
Inne	*7 732,67*	45 142,31	-	-
	9 150,48	**49 364,87**	**141 417,81**	**508 926,04**
Koszty finansowe				
Odsetki	(11 481,32)	(33 189,53)	(1 425,11)	(16 014,68)
dla jednostek powiązanych	(9 452,05)	*(28 047,95)*	-	
Inne	(3 292,70)	(9 691,09)	(12 303,83)	(57 901,87)
	(14 774,02)	**(42 880,62)**	**(13 728,94)**	**(73 916,55)**
Zysk/(Strata) brutto	**274 510,51**	**652 252,29**	**(103 802,08)**	**672 116,34**
Podatek dochodowy	(52 157,00)	(123 927,94)	19 722,00	(127 703,00)
Zysk/(Strata) netto	**222 353,51**	**528 324,35**	**(84 080,08)**	**544 413,34**

5.3. Jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.07.2026 - 30.09.2026	01.01.2026 - 30.09.2026	01.07.2025 - 30.09.2025	01.01.2025 - 30.09.2025
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk/(Strata) netto	222 353,51	528 324,35	(84 080,08)	544 413,34
Korekty razem				
Amortyzacja	295 288,81	882 451,47	280 588,30	780 647,48
(Zysk)/Strata z tytułu różnic kursowych	(744,49)	(1 475,34)	(286,67)	(133,16)
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	10 063,51	28 962,33	7,09	5 718,68
Strata/(Zysk) z działalności inwestycyjnej	-	-	(140 000,00)	(500 000,00)
Zmiana stanu rezerw	-	-	-	(20 000,00)
Zmiana stanu zapasów	(887,93)	(687,15)	43 616,20	18 636,30
Zmiana stanu należności	(6 802,39)	626 153,78	(140 001,92)	1 803 459,70
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	291 129,94	(373 267,72)	(312 491,09)	(2 022 544,49)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	2 286,24	484 959,39	(11 427,73)	103 372,05
	590 333,69	1 647 096,76	(279 995,82)	169 156,56
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	812 687,20	2 175 421,11	(364 075,90)	713 569,90
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	34 800,00	182 226,00	255 000,00	667 694,42
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	2 500,00	29 226,00	5 000,00	15 000,00
Z aktywów finansowych, w tym	32 300,00	153 000,00	250 000,00	652 694,42
w jednostkach powiązanych	*32 300,00*	*153 000,00*	*250 000,00*	*652 694,42*
Wydatki	(434 257,84)	(919 421,90)	(427 835,21)	(1 320 323,15)
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(434 257,84)	(919 421,90)	(427 835,21)	(1 150 323,15)
Na aktywa finansowe, w tym	-	-	-	(170 000,00)
w jednostkach powiązanych	-	-	-	*(170 000,00)*
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(399 457,84)	(737 195,90)	(172 835,21)	(652 628,73)
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wydatki	(26 454,85)	(72 518,94)	(19 971,12)	(317 620,46)
Spłaty kredytów i pożyczek	-	-	-	(250 000,00)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	(24 425,58)	(67 397,36)	(18 546,22)	(55 175,36)
Odsetki	(2 029,27)	(5 121,58)	(1 424,90)	(12 445,10)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(26 454,85)	(72 518,94)	(19 971,12)	(317 620,46)
Przepływy pieniężne netto razem	386 774,51	1 365 706,27	(556 882,23)	(256 679,29)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	386 774,51	1 365 706,27	(556 882,23)	(256 679,29)
zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych				
Środki pieniężne na początek okresu	1 064 315,89	85 384,13	696 673,96	396 471,02
Środki pieniężne na koniec okresu	1 451 090,40	1 451 090,40	139 791,73	139 791,73

5.4. Zestawienie zmian w jednostkowym kapitale własnym

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.07.2026 - 30.09.2026	01.01.2026 - 30.09.2026	01.07.2025 - 30.09.2025	01.01.2025 - 30.09.2025
Kapitał własny na początek okresu	5 453 421,94	5 147 451,10	5 860 295,66	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	(2 058 359,61)	(2 300 823,31)	(3 548 353,77)	(2 300 823,31)
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	326 814,84	-	391 079,91	-
zwiększenia z tytułu:	-	-	237 413,51	-
przeniesienie zysku z lat ubiegłych	-	-	237 413,51	-
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	326 814,84	-	628 493,42	-
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 zapasowego	-	-	1 638 610,37	1 638 610,37
zwiększenia z tytułu:	(20 844,00)	(84 351,14)	-	(1 638 610,37)
przeniesienia straty z lat ubiegłych	(20 844,00)	(84 351,14)	-	(1 638 610,37)
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	(2 406 018,45)	(2 385 174,45)	(2 300 823,31)	(2 300 823,31)
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(2 079 203,61)	(2 385 174,45)	(1 672 329,89)	(2 300 823,31)
Wynik netto	222 353,51	528 324,35	(84 080,08)	544 413,34
Zysk/(strata) netto	222 353,51	528 324,35	(84 080,08)	544 413,34
Kapitał własny na koniec okresu	5 675 775,45	5 675 775,45	5 776 215,58	5 776 215,58
Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	5 675 775,45	5 675 775,45	5 776 215,58	5 776 215,58

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 wariancie 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 usługi.

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 trwałe 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 odroczona 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 nocie 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 trzecim kwartale 2026 r.

7.1. Działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta w trzecim 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 lipca 2026 r. do 16 listopada 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
The Legend Of Fireball	Sony PlayStation 4 Sony PlayStation 5 Microsoft Xbox Nintendo Switch	US, EUR Global	Pełna gra + 3 DLC	3.07.2026	QubicGames
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
What Lies in the Multiverse – Avatar Edition	PlayStation 5	Global	Pełna gra + dodatki	24.07.2026	Untold Tales
The Legend Of Fireball	Microsoft Store (PC)	Global	Pełna gra + 3 DLC	30.07.2026	QubicGames
Buffet Boss	Sony PlayStation 4	Global	Free2Play (Nowe DLC)	15.08.2026	QubicGames
Tilt It! Golf – Deluxe Edition	Nintendo Switch	Global	Pełna gra + dodatki	25.08.2026	Untold Tales
Fortress Merge	Sony PlayStation 4 / 5 Nintendo Switch Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	US, EUR, JAP Global	Free2Play	4.09.2026	QubicGames

	Sony PlayStation 4				
Puzzle Galaxy	Nintendo Switch Xbox One PC (Microsoft Store)	Global	Premium (Nowe DLC)	11.09.2026	QubicGames
Hole io	Sony PlayStation 4 Nintendo Switch Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	US, EUR Global	Premium (Nowe DLC + nowy tryb endless)	2.10.2026	QubicGames
Cozy Meowmory	Sony PlayStation 4 Nintendo Switch Xbox One PC (Microsoft Store)	US, EUR, JAP Global	Pełna gra + 3 DLC	9.10.2026	QubicGames
Highwater – Avatar Edition	PlayStation 5	Global	Pełna gra + dodatki	23.10.2026	Untold Tales
Golf vs Zombies – Avatar Edition	PlayStation 5	Global	Pełna gra + dodatki	30.10.2026	Untold Tales
QUTAS67 (własna produkcja)	Sony PlayStation 4 / 5 Xbox One PC (Steam, Microsoft Store)	US, EUR, JAP Global	Free2Play	13.11.2026	QubicGames

Niezależnie od powyższych wydań, Emitent i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta wprowadziły do sprzedaży w okresie od 1 lipca do 16 listopada 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 trzecim kwartale 2026 roku i do dnia publikacji raportu

Kluczowe projekty realizowane przez QubicGames S.A.

W trzecim kwartale 2026 roku Spółka koncentrowała swoje działania w ramach tworzenia i rozwijania własnych produktów, w tym wykorzystujących technologie sztucznej inteligencji oraz kontynuację działalności portingowo-wydawniczej, w szczególności poprzez tworzenie i portowanie gier w modelu Free2Play na konsole i komputery PC.

Warte podkreślenia jest, że 4 z 5 najlepiej zarabiających gier Emitenta w trzecim kwartale 2026 roku to gry darmowe – The Legend of Fireball, Bag Fight i Cup Heroes wydane w modelu Free2Play oraz Buffet Boss wydany w modelu Try&Buy. Jedyną grą płatną, która znalazła się pośród pięciu najlepiej zarabiających gier był Hole io.

Zdecydowana większość projektów realizowanych w tym okresie planowana jest do wydania w czwartym kwartale 2026 roku. Spółka począwszy od 13 listopada 2026 roku do stycznia 2027 roku, planuje wydawanie minimum jednej gry tygodniowo (w modelu Free2Play lub Try&Buy). W ocenie Zarządu Spółki jest to najlepszy okres wydawniczy dla gier dystrybuowanych w modelach bezpłatnych ze względu na zwiększoną aktywność graczy w końcówce roku i jednocześnie zmniejszoną liczba premier w listopadzie i grudniu 2026 roku, wynikającej z wydania gry GTA6.

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.



The Legend of Fireball

Gra wydana w modelu Free2Play na licencji TapNation, która miała premierę 3 lipca 2026 roku na platformach Xbox One, Microsoft Store, Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz PlayStation 5 i 21 sierpnia na platformie Steam.

„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, reliktów oraz zwierzęcych towarzyszy, a także wykonywanie misji, wyzwań 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.

Tytuł „The Legend of Fireball" był zdecydowanie najlepiej zarabiającą grą w trzecim kwartale 2026 roku i grą, która przyniosła najwyższy przychód w okresie pierwszych 3 miesięcy sprzedaży.



Fortress Merge

Druga z gier na licencji TapNation wydana w modelu Free2Play w trzecim kwartale 2026 roku. Gra miała jednoczesną premierę na platformach Sony PlayStation, Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Steam i Microsoft Store (PC) w dniu 4 września 2026 roku.

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.



QUTAS67

QUTAS67 – Qubic Ultimate Tap Adventure Simulator 2067 to clicker (idle/incremental) z motywem humorystycznym. Akcja dzieje się w 2067 roku, gdzie długo wyczekiwana kultowa gra 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 pierwsza gra własna studia realizowana w modelu Free2Play, przygotowywana na konsole PS4, PS5, Xbox, Nintendo Switch, komputery PC (Steam) oraz urządzenia mobilne Android i iOS. Projekt używa technologii własnej QubicGames – QG Framework i QG Telemetry.

Gra QUTAS67 była najważniejszym projektem realizowanym w trzecim kwartale 2026 roku. Pomysł na grę powstał w lipcu tego roku, a cała realizacja do wydania gry zajęła mniej niż 4 miesiące (gra wraz z 13 minigrami). Gra wyszła na rynek 13 listopada 2026 roku na konsole Sony, Microsoft i komputery PC. Na dzień sporządzenia raportu, czyli w 3 dni od wydania, gra zanotowała drugie najlepsze otwarcie pod względem przychodów ze sprzedaży na konsolach Sony i Micrososft w pierwszym weekendzie po release ze wszystkich gier Free2Play i Try&Buy wydanych przez Spółkę.

Emitent w najbliższym czasie przygotuje patch gry, zawierający dodatkowe minigry, oraz wersje na konsole Nintendo Switch i urządzenia mobilne.



Geo Book

Geo Book to edukacyjna gra geograficzna realizowana w modelu Free2Play, przeznaczona na konsole PS4, PS5, Xbox i Nintendo Switch, komputery PC (Steam). 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 telemetrii 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.

Wydanie gry planowane jest na 20 listopada 2026 roku. W ocenie Zarządu projekt ma mniejszy potencjał komercyjny, jednakże umożliwi przetestowanie własnych rozwiązań

technologicznych, jak i jest dobrym wstępem do tworzenia produktów edukacyjnych w kontekście prac nad platformą STEM.



Idle Breaker

„Idle Breaker" jest kolejną grą przygotowywaną przez Spółkę do wydania na platformach konsolowych w modelu Free2Play, planowaną do wydania na konsolach 28 listopada 2026 roku. 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 trzecim kwartale 2026 r. Spółka kontynuowała 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.



Block Jam

W trzecim kwartale 2026 roku oraz do dnia sporządzenia raportu QubicGames prowadziła prace związane z przygotowaniem gry „Block Jam" do wydania na platformach konsolowych w modelu Free2Play. Gra planowana jest do wydania 4 grudnia 2026 roku na konsolach Sony i Microsoft. Tytuł reprezentuje segment gier logicznych i stanowią dla Spółki test potencjału tego rodzaju produkcji w modelu Free2Play na rynku konsolowym.

Wydanie gry „Block Jam" w tym roku i „Coffee Mania" w przyszłym roku ma pozwolić Spółce na pozyskanie danych dotyczących zainteresowania użytkowników, poziomu zaangażowania oraz efektywności monetyzacji gier logicznych. Uzyskane wyniki będą mogły zostać wykorzystane przy ocenie potencjału dalszego rozwoju gier tego typu w modelu Free2Play oraz przy doborze kolejnych tytułów przeznaczonych do wydania na konsole.

Gra „Block Jam" 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.







Hero Making Tycoon, Hero Adventure i Golf Orbit

QubicGames rozwija współpracę z TapNation, przygotowując do wydania w grudniu i styczniu 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 osiąganych 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 trzecim kwartale 2026 roku Spółka kontynuowała działania związane z rozwojem i komercjalizacją gry „Hole.io", pozostającej jednym z kluczowych tytułów w katalogu QubicGames. Emitent kontynuuje rozwój zawartości produktu, poprzez przygotowanie kolejnego DLC do wydania w okresie świątecznym.

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

Hole io, wraz z dwiema grami Free2Play na licencji Voodoo – Cup Heroes i Bag Fight był jedną z pięciu najlepiej zarabiających gier w trzecim kwartale 2026 roku.

Własne produkcje Free2Play

W trzecim kwartale 2026 roku oraz do dnia sporządzenia niniejszego raportu Emitent kontynuował realizację własnych produkcji Free2Play. Obecnie na różnych etapach produkcji są 3 własne gry QubicGames – Geo Book, QUTAS67, Mystery Gacha Box Collector, natomiast prace nad wspomnianą w poprzednim raporcie kwartalnym grą Tap Monsters zostały obecnie wstrzymane.

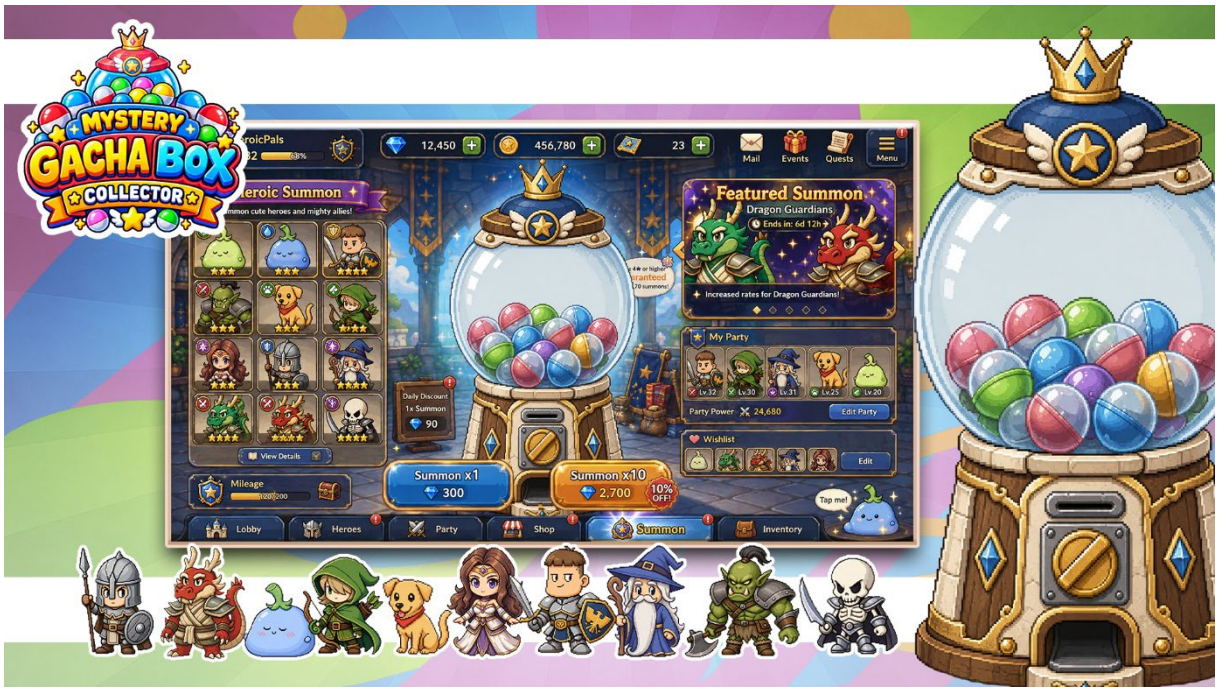
Wszystkie produkty realizowane są w małych budżetach, w założeniu nie przekraczających 150 tysięcy złotych na grę do dnia premiery.



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. 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 planowana do wydania w pierwszym kwartale 2027 roku na konsole. Emitent planuje także wydanie gry w wersji PC i na urządzenia mobilne w roku 2027.





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.

W trzecim kwartale największy postęp projektu wynikał z rozwoju technologii własnych QubicGames, których budowana funkcjonalność jest niezbędna w przypadku większego projektu jakim jest platforma edukacyjna. Spółka koncentruje się obecnie na wydaniu jak największej ilości gier w okresie świątecznym i planuje przejść do kolejnego etapu prac nad platformą STEM w styczniu następnego roku.

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 (w tym zapisem w chmurze i szyfrowaniem danych), interfejsem, sterowaniem, osiągnięciami i trofeami platformowymi, zakupami wewnątrz gry oraz telemetrią), 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 (obejmującego m.in. graficzny diagram przepływu rozgrywki, wymagania

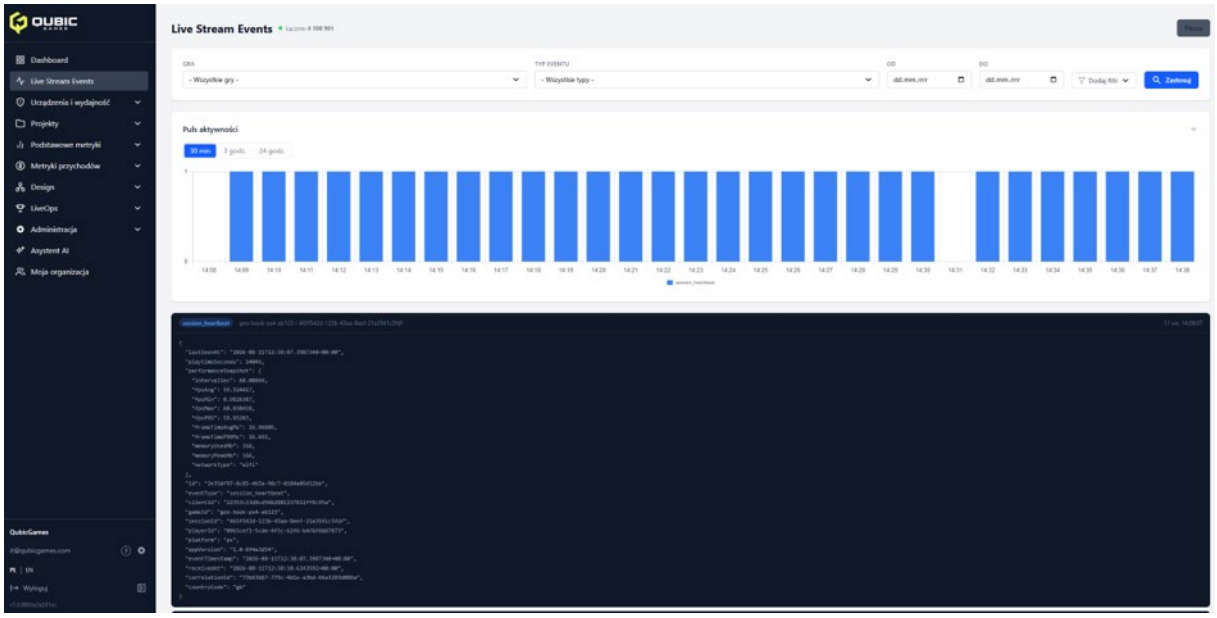
dotyczące grafik oraz kolejne kroki logiki gry). Całość uzupełnia warstwa automatycznych mechanizmów kontroli jakości, które weryfikują poprawność powiązań w scenie, kompletność zasobów, grywalność oraz brak błędów – łącznie dziewięć wyspecjalizowanych modułów audytowych. W efekcie QGFramework nie jest 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 QUTAS67 oraz Mystery Gacha Box Collector powstały każdorazowo w ciągu kilku godzin, co ilustruje realny wpływ technologii na tempo i koszt produkcji.

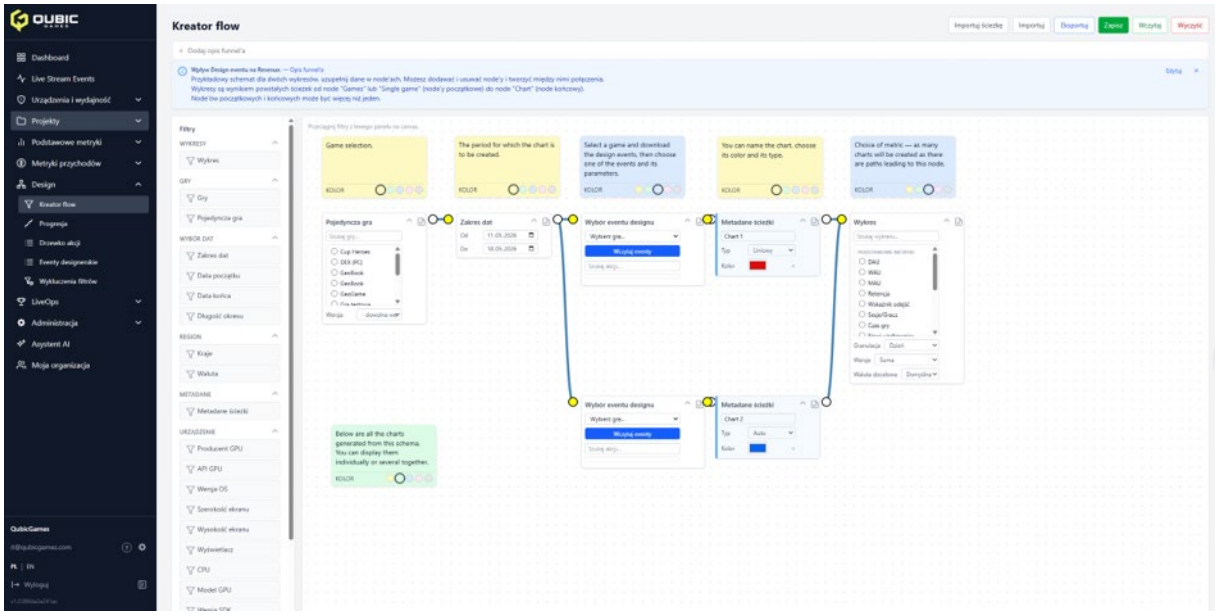
W trzecim kwartale 2026 roku framework był intensywnie rozwijany równolegle z produkcją gier QUTAS67 i Geo Book – w tym okresie opublikowano ponad 100 kolejnych wersji pakietu. Najważniejsze rozszerzenia objęły: (i) wbudowaną obsługę wymagań certyfikacyjnych producentów konsol (Sony, Microsoft, Nintendo), m.in. rozpoznawanie kontrolerów i ikon przycisków właściwych dla danej konsoli, zapis stanu gry w chmurze na platformach Xbox i Microsoft Store wraz z obsługą zmiany profilu gracza oraz filtrowanie niedozwolonych treści w rankingach zgodnie z zasadami poszczególnych platform; (ii) moduł osiągnięć i trofeów platformowych, zweryfikowany na zestawie deweloperskim PlayStation 5; (iii) moduł płatności wewnątrz gry zintegrowany z analityką zakupów QGTelemetry; (iv) zabezpieczenia przed manipulacją – szyfrowanie zapisów stanu gry oraz synchronizację czasu z serwerem zamiast zegara urządzenia, istotną w grach typu idle; (v) obsługę wielu minigier uruchamianych w ramach jednego tytułu, wykorzystaną w QUTAS67, oraz eksport pojedynczych minigier do integracji w innych projektach. Po dniu bilansowym framework został dodatkowo rozszerzony m.in. o obsługę muzyki i efektów dźwiękowych m.in. na potrzebę modowania gier by przedłużyć jej cykl życia oraz przygotowany do kompilacji na urządzenia mobilne Android i iOS. Dzięki takiemu modelowi rozwoju rozwiązania wypracowane przy jednym tytule są od razu dostępne dla kolejnych produkcji Spółki.

QGFramework jest dojrzałym, produkcyjnie wykorzystywanym rozwiązaniem, rozwijanym w trybie ciągłym, a obecnie Spółka prowadzi prace badawcze nad programowaniem wieloagentowym (Multi-Agentic Programming) - rozwiązaniami wykorzystującymi współpracujących ze sobą agentów 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. Pierwszym etapem tych prac jest wdrożenie w repozytoriach Spółki wyspecjalizowanych zestawów instrukcji i narzędzi dla agentów AI (m.in. do diagnozy błędów, audytu wydajności, przenoszenia poprawek między platformami oraz weryfikacji

wprowadzonych zmian), a także automatycznych mechanizmów kontrolujących pracę agentów.

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, a także grup rang (tierów) graczy, dając zespołowi Spółki narzędzie do bieżącego sterowania aktywnością 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. Platforma posiada wbudowany mechanizm anonimizacji danych gracza na jego żądanie, obejmujący również usunięcie jego danych z rankingów.

W trzecim kwartale 2026 roku oraz do dnia sporządzenia raportu platforma została rozbudowana o funkcje niezbędne do obsługi wielu platform i wielu tytułów jednocześnie: natywne uwierzytelnianie graczy na konsoli Nintendo Switch (z możliwością obsługi wielu tytułów przez jeden backend), przekazywanie identyfikatora PSN wymaganego przez Sony w rankingach na PlayStation, synchronizację czasu serwera, moduł filtrowania niedozwolonych treści w 11 językach uwzględniający wymagania platformy Xbox, a także Nintendo, unikalne identyfikatory graczy oraz obsługę trybu offline z buforowaniem zdarzeń. Architektura platformy została przygotowana do obsługi wielu organizacji oraz wielu niezależnych instancji na wspólnej infrastrukturze przetwarzania danych, co technicznie umożliwia jej skalowanie wraz ze wzrostem liczby wydawanych tytułów.

W okresie sprawozdawczym QGTelemetry osiągnęło gotowość produkcyjną - pakiet dla gier jest dystrybuowany jako wersjonowana zależność z firmowego repozytorium (w trzecim kwartale opublikowano 28 kolejnych wersji), a część serwerowa działa w środowisku produkcyjnym. Platforma jest wykorzystywana w grach QubicGames (m.in. QUTAS67 i Geo Book) oraz w portach tytułów Spółki, w tym w grze Golf Orbit.

Kluczowe projekty realizowane przez Untold Tales S.A.



The Hong Kong Massacre – The Reaper DLC

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.

Już w czwartym kwartale tego roku planowane jest wydanie pierwszego z trzech DLC – The Reaper.



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 2027 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 Q3 2026 kontynuowane były prace nad rozwojem gry adresujące przy okazji uwagi zgłaszane przez graczy.



Spooker

Projekt „Spooker" to innowacyjna produkcja łącząca mechanikę precyzyjnego bilarda z elementami gatunku roguelite oraz motywami z pogranicza grozy. Tytuł wyróżnia się na tle konkurencji wysoką jakością oprawy wizualnej, nagraną na żywo ścieżką dźwiękową w stylu big-band jazz oraz zaawansowanym systemem progresji. Gra skierowana jest do zaangażowanych odbiorców ceniących produkcje wymagające wysokich umiejętności, nastawione na rywalizację punktową (tzw. score-chasing) oraz taktyczne budowanie synergii i mistrzostwa w rozgrywce.

Głównym celem rozgrywki jest realizowanie kolejnych podejść (tzw. *runów*) poprzez osiąganie wyznaczonych progów punktowych na coraz bardziej osobliwych stołach, mierząc się z przeklętą kukiełką brzuchomówcy – Ralphim. Sukces zależy od precyzyjnych uderzeń bil oraz strategicznego kolekcjonowania trofeów i ulepszeń tworzących synergie punktowe, co pozwala sprostać stale modyfikowanym zasadom gry. Zgodnie z aktualnym harmonogramem, planowana data premiery tytułu została wyznaczona na pierwszy kwartał 2027 roku.



Phantom Hellcat

Projekt „Phantom Hellcat" to dynamiczna gra przygodowa akcji (action-adventure), łącząca widowiskowy, oparty na systemie kombinacji ciosów model walki, elementy platformowe oraz zagadki środowiskowe, osadzone w unikalnym świecie ożywionego przez demony teatru. Wyróżnikiem tytułu jest płynne przełączanie perspektywy pomiędzy środowiskiem 3D – skoncentrowanym na starciach i eksploracji – a sekcjami 2.5D, dedykowanymi precyzyjnym wyzwaniom zręcznościowym.

Głównym celem gracza jest przeprowadzenie protagonistki, Jolene, przez kolejne koszmarne poziomy surrealistycznej sceny, aby rozwikłać tajemnicę jej rodu, stawić czoła Reżyserowi (The Director) i wydostać się z Otchłani. Osiągnięcie sukcesu wymaga agresywnej walki z wykorzystaniem unikalnego uzbrojenia, manipulowania mechanizmami scenografii za pomocą mistycznego sztyletu, a także sukcesywnego rozwijania zdolności bohaterki w ramach rozbudowanego drzewka umiejętności.

Produkcja jest skierowana do odbiorców ceniących wysoki poziom wyzwania oraz miłośników klasycznych gier akcji z ery konsol PlayStation i PlayStation 2 (w stylu serii Devil May Cry, God of War czy Legacy of Kain), które stawiają na responsywność sterowania, głębię mechanik i nie prowadzą gracza „za rękę". Zgodnie z harmonogramem produkcyjnym, tytuł ma osiągnąć pełną gotowość do premiery w drugim kwartale 2027 roku.



With Last Breath

With Last Breath to gra survivalowa, która połączy mechaniki przetrwania, eksploracji, craftingu i walki.

Do końca 2026 roku Spółka planuje zawarcie umowy z zewnętrznym studiem deweloperskim, które przejmie i będzie kontynuowało dalsze prace nad rozwojem projektu. W ramach finalizowanego porozumienia strony wspólnie określą zaktualizowany harmonogram produkcji oraz wyznaczą nową datę wydania gry.

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 ziemska atmosfera 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.

Gamescom 2026

W sierpniu przedstawiciele zespołu Untold Tales wzięli udział w targach Gamescom w Kolonii – największym i najważniejszym wydarzeniu branżowym w Europie. W odróżnieniu od poprzednich edycji, spółka nie zdecydowała się w tym roku na publiczną ekspozycję ani prezentację swoich gier konsumentom. Aktywność zespołu została w całości ukierunkowana na strefę biznesową, gdzie skupiono się na umacnianiu relacji z obecnymi partnerami branżowymi, nawiązywaniu nowych kontaktów biznesowych oraz intensywnym poszukiwaniu i ewaluacji potencjalnych projektów deweloperskich w celu dalszego poszerzania portfolio wydawniczego.

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.

Wyprzedaż Untold Tales 6th Anniversary Sale



Z okazji 6 rocznicy działalności Untold Tales zorganizował na platformie Steam specjalną wyprzedaż rocznicową (Untold Tales 6th Anniversary Sale) połączoną ze społecznościowym konkursem dla graczy.

Wyprzedaż na Steamie trwająca od 9 do 21 września objęła większość katalogu wydawcy z rabatami sięgającymi do 85%. Wiele tytułów osiągnęło swoje historycznie najniższe ceny.

Wydarzeniu towarzyszył konkurs rocznicowy zorganizowany w kanałach społecznościowych firmy. Uczestnicy mogli powalczyć o jeden z trzech pakietów tematycznych, zawierających cyfrowe kody do tematycznych zestawów gier z portfolio wydawcy oraz fizyczne gadżety kolekcjonerskie związane z tymi tytułami.

From Poland to Millions of Worlds



W październiku 2026 roku odbyła się pierwsza edycja międzynarodowego wydarzenia „From Poland to Millions of Worlds", zorganizowanego przez platformę GOG.com we współpracy z Fundacją Indie Games Polska w ramach ogólnokrajowych obchodów Dni Polskich Gier Video. Celem inicjatywy było globalne zaprezentowanie dorobku i potencjału polskiego gamedevu – od klasyków i rynkowych bestsellerów po świeże projekty niezależne.

Wydarzenie łączyło szeroko zakrojoną, cyfrową wyprzedaż obejmującą ponad 150 rodzimych tytułów z prezentacją wersji demonstracyjnych nadchodzących premier oraz międzynarodową kampanią marketingową. Zespół Untold Tales aktywnie włączył się w tę inicjatywę, promując produkcje ze swojego portfolio wśród globalnej społeczności graczy i doceniając jej rolę w budowaniu rozpoznawalności polskich wydawców oraz twórców indie. Spółka bardzo pozytywnie ocenia efekty oraz zasięg pierwszej odsłony festiwalu i liczy na regularną kontynuację tego formatu w kolejnych latach.

Aktywności wydawnicze i promocyjne w trzecim kwartale 2026 roku

W trzecim kwartale oraz w okresie do dnia publikacji niniejszego raportu Spółka konsekwentnie rozwijała działalność operacyjną, koncentrując się na sukcesywnym poszerzaniu oferty wydawniczej oraz maksymalizacji przychodów poprzez intensywny udział w akcjach promocyjnych na kluczowych platformach dystrybucji cyfrowej.

Katalog produktowy Spółki został wzbogacony o nowe pozycje i specjalne wydania cyfrowe:

- Nintendo Switch: portfolio poszerzyło się o premierę gry Tilt it! Golf (10 lipca) oraz jej wydanie rozszerzone Tilt it! Golf – Deluxe Edition (25 sierpnia);
- PlayStation: wdrożono do sprzedaży dedykowane pakiety Avatar Edition dla uznanych tytułów z portfolio: What Lies in the Multiverse (24 lipca), Highwater (23 października) oraz Golf vs Zombies (30 października).

Równolegle realizowano dynamiczną politykę promocyjno-cenową w ekosystemach Steam i Nintendo:

- Platforma Steam: Spółka przeprowadziła szereg kampanii sprzedażowych obejmujących całe lub wyselekcjonowane części portfolio. Do najważniejszych, poza wspomnianymi powyżej, należały autorskie akcje wyprzedażowe (Untold Tales Bundle Fest, Untold Tales Halloween Sale), a także udział w głównych globalnych wydarzeniach sezonowych i tematycznych (Steam Autumn Sale, Steam Scream Fest oraz wydarzenie towarzyszące Poznań Game Arena Online).
- Nintendo eShop (Ameryka Północna): na początku października zrealizowano dedykowaną wyprzedaż wydawcy we współpracy z Nintendo of America (NOA Untold Tales Publisher Sale). Akcja objęła 30 wyselekcjonowanych tytułów oraz pakietów z katalogu Untold Tales, uzyskując bezpośrednie wsparcie ekspozycyjne na stronie głównej sklepu Nintendo oraz w konsolowym e-shopie.

Równolegle Spółka dokonuje dywersyfikacji źródeł przychodów, kontynuując współpracę z globalnym wydawcą wspierając go w obszarze usług wydawniczych na zlecenie (publishing for hire).

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

❖ 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 opisanej w raporcie ESPI nr 2/2026.

❖ Zawarcie umowy ramowej z BoomBit S.A. na portowanie i wydawanie gier

W dniu 29 września 2026 roku Spółka zawarła umowę ramową z BoomBit S.A. („Partner") dotyczącą współpracy polegającej na tworzeniu portów i wydawaniu gier Partnera.

Na podstawie zawartej Umowy, Spółka pozyskała licencje na portowanie oraz wydanie następujących tytułów z portfolio BoomBit:

1. Gra „What the Hen!" - stworzenie portów i wydanie gry na platformy Nintendo Switch i Nintendo Switch 2, Sony PlayStation 4 i 5, Microsoft Xbox One i Series S / X, Microsoft Store (PC), Steam (PC i Steam Deck);

2. Gra „Loot Heroes" - stworzenie portów i wydanie gry na platformy Nintendo Switch i Nintendo Switch 2, Sony PlayStation 4 i 5, Microsoft Xbox One i Series S / X, Microsoft Store (PC), Steam (PC i Steam Deck);

3. Gra „Idle Farm" - stworzenie portów i wydanie gry na platformy Nintendo Switch i Nintendo Switch 2, Sony PlayStation 4 i 5, Microsoft Xbox One i Series S / X, Microsoft Store (PC), Steam (PC i Steam Deck);

4. Gra „Mine & Slash" - stworzenie portów i wydanie gry na platformy Sony PlayStation 4 i 5, Microsoft Xbox One i Series S / X, Microsoft Store (PC).

Spółka planuje wydanie powyższych tytułów w modelu Free to Play sukcesywnie do dnia 30 czerwca 2027 roku. Umowa ma charakter ramowy, co umożliwia Stronom elastyczne rozszerzanie listy objętych nią gier.

Na podstawie zawartej Umowy Spółka uprawniona jest do odpłatnej dystrybucji gier, w zamian za udział w przychodach z ich sprzedaży („Revenue share").

❖ Zmiana stanu posiadania i powiadomienia o transakcjach na akcjach

W dniu 6 października 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.

Dodatkowo w dniach 6 – 15 października 2026 r. Spółka pięciokrotnie informowała o otrzymaniu od Pana Jakuba Pieczykolana powiadomień sporządzanych w trybie art. 19 ust. 1 Rozporządzenia MAR dotyczących transakcji nabycia akcji Spółki przez Akcjonariusza.

❖ Zawarcie umowy wydawniczej przez spółkę zależną Untold Tales S.A.

Dnia 21 października 2026 r. Spółka poinformowała o zawarciu przez spółkę zależną – Untold Tales S.A. umowy wydawniczej ze spółką Ironbird Creations S.A. z siedzibą w Krakowie, na mocy której ustalono zasady wzajemnej współpracy w zakresie świadczenia przez Untold Tales na rzecz Ironbird Creations usług wydawniczych, promocyjnych i marketingowych oraz dystrybucyjnych dotyczących gry „Phantom Hellcat" na platformach PC i konsolach. Na mocy zawartej Umowy, Untold Tales otrzyma od Ironbird Creations wyłączną, obowiązującą na całym świecie licencję na korzystanie z gry „Phantom Hellcat", jej dodatków, aktualizacji oraz materiałów przekazywanych w toku produkcji, w zakresie niezbędnym do wydania, promocji i dystrybucji gry.

Szacowane nakłady przewidziane do poniesienia przez Untold Tales wynikające z Umowy wyniosą 400 000 USD i będą podlegały pełnemu zwrotowi (recoup) z przychodów ze sprzedaży gry „Phantom Hellcat".

Wynagrodzenie należne Ironbird Creations płatne będzie w formie udziału w przychodach netto ze sprzedaży gry, przy czym wysokość stawek procentowych została uzależniona od etapu rozliczeń oraz od wartości dodatkowego wkładu marketingowego wniesionego przez Ironbird Creations.

Data premiery zostanie uzgodniona przez Strony, przy czym wstępnie zaplanowana jest na Q1-Q2 2027 roku.

❖ Ustalenie daty premiery gry QUTAS67 oraz rozpoczęcie kampanii wydawniczej

Dnia 28 października 2026 r. Zarząd Spółki, w nawiązaniu do informacji przedstawionych w raporcie okresowym za II kwartał 2026 r., opublikowanym w dniu 14 sierpnia 2026 r. raportem EBI nr 8/2026 poinformował, że data premiery gry „QUTAS67 – Qubic Ultimate Tap Adventure Simulator 2067" została ustalona na 13 listopada 2026 r. Gra ukazała się jednocześnie na komputerach PC i Mac za pośrednictwem platformy Steam oraz na konsolach Sony PlayStation 4, PlayStation 5 i Xbox.

Wersje Gry na konsole Nintendo Switch, urządzenia mobilne za pośrednictwem sklepów Google Play i App Store oraz inne dodatkowe platformy zostaną wydane w późniejszym terminie.

Produkcja Gry została zrealizowana w około trzy miesiące, przy znaczącym wsparciu narzędzi sztucznej inteligencji (AI) oraz z wykorzystaniem nowych, opracowanych przez Emitenta technologii: QG Framework i QG Telemetry.

Emitent poinformował również, że decyzja o zmianie tytułu Gry z „QTA67" na „QUTAS67 – Qubic Ultimate Tap Adventure Simulator 2067" jest wynikiem analiz prawnych i marketingowych.

Spółka poinformowała równocześnie o rozpoczęciu kampanii wydawniczej gry, obejmującej działania marketingowe i promocyjne wspierające jej premierę oraz sprzedaż. Szacowany budżet marketingowy gry wyniesie 250 tysięcy złotych, natomiast całkowity budżet gry, obejmujący produkcję, wydanie i marketing, wraz z wersjami na konsole Nintendo Switch i telefony komórkowe, wyniesie około 500 tysięcy złotych.

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

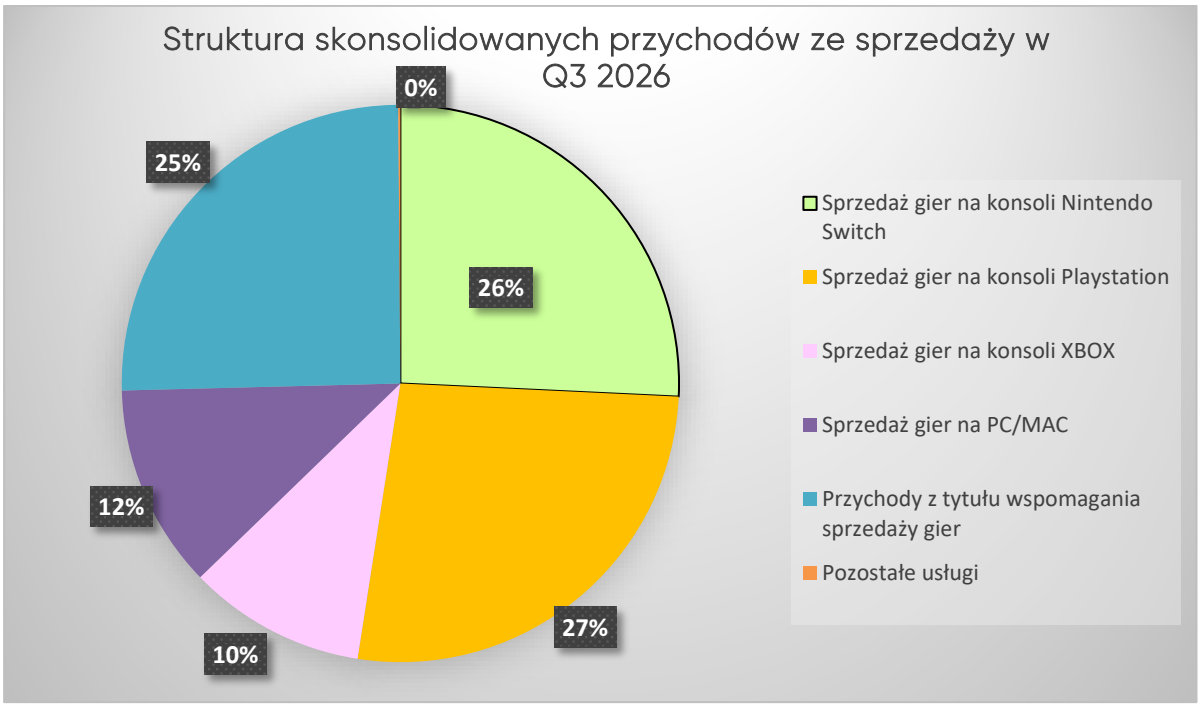
W trzecim kwartale 2026 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 7.481,3 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku ubiegłego o 879,9 tys. zł, czyli o 13,3%. Jednocześnie istotnie zmieniła się struktura przychodów ze sprzedaży. W trzecim kwartale 2025 roku głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które wyniosły wtedy niecałe 35% całej sprzedaży. W trzecim kwartale 2026 roku było to już 25,8% przychodów ze sprzedaży.

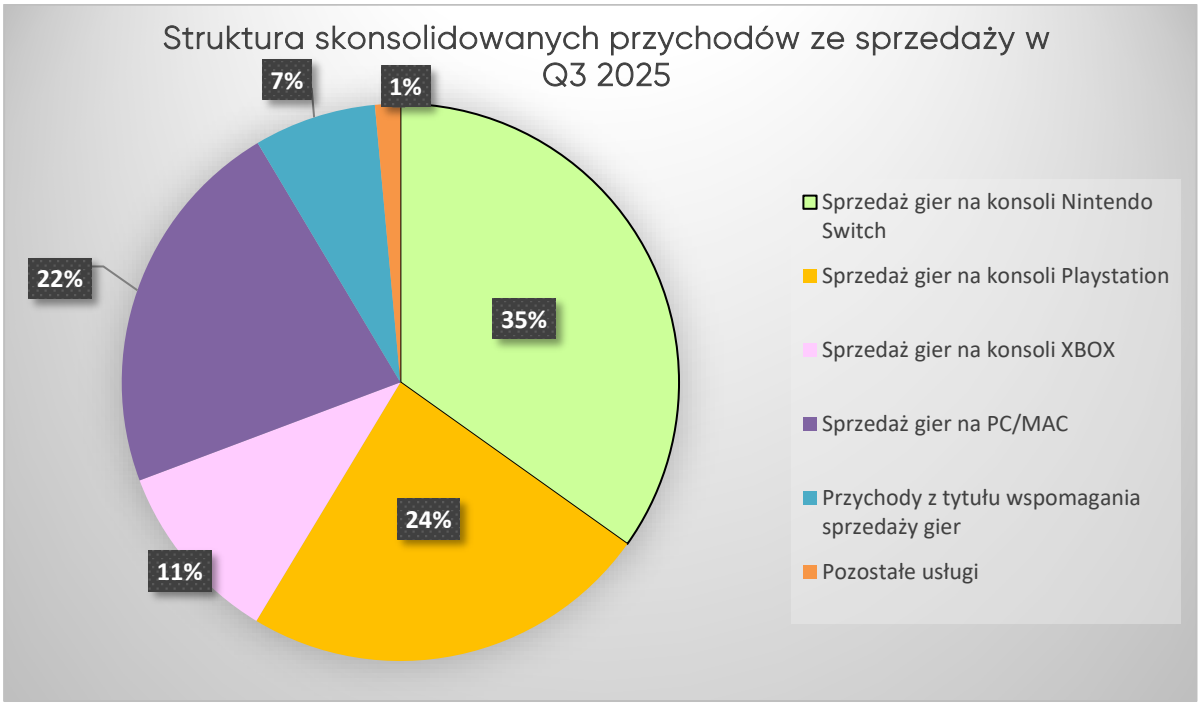
Od maja 2025 miała miejsce niekorzystna dla Grupy Kapitałowej zmiany w algorytmach sklepu Nintendo eShop, która wpłynęła na zmniejszenie przychodów ze sprzedaży z tej konsoli. Dlatego też począwszy od maja 2025 roku Grupa Kapitałowa konsekwentnie dywersyfikowała pozostałe źródła przychodów. W trzecim kwartale 2026 roku sprzedaż gier na pozostałe konsole (Sony Playstation oraz Microsoft XBOX) stanowiła już blisko 37% przychodów ze sprzedaży (34,4% w trzecim kwartale 2025 roku). Natomiast sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam) stanowiła 11,8% przychodów (22,2% w trzecim kwartale 2025 roku).

W trzecim 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 1.891,1 tys. zł (obejmujące również przychody z tytułu finansowania kampanii reklamowych) oraz przychody z tytułu innych usług w wysokości 9,2 tys. zł.

Wzrost przychodów ze sprzedaży w trzecim kwartale 2026 roku w porównaniu do roku ubiegłego związany był częściwo z wydaniem przez jednostkę Dominującą, QubicGames S.A., w trzecim kwartale 2026 roku trzech znaczących tytułów – „The Legend of Fireball" oraz „Fortress Merge" w modelu Free2Play i „Buffet Boss" w modelu Try&Buy. Dodatkowo, wzrost przychodów związany był z większym zaangażowaniem się jednostki zależnej Untold Tales S.A. w usługi „publishing for hire" dla globalnego wydawcy.

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





W trzecim kwartale 2026 roku łączne koszty działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej wyniosły 7.095,3 tys. zł, w porównaniu do 6.952,7 tys. zł w analogicznym okresie 2025 roku. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 4.520,4 tys. zł. Główną część tych kosztów stanowią koszty royalties należnych deweloperom sprzedawanych gier, koszty prowizji od sprzedaży płaconej właścicielowi platformy Nintendo eShop, jak i koszty usług obcych związanych z działalnością wydawniczą.

W trzecim kwartale 2026 roku Grupa Kapitałowa osiągnęła zysk z działalności operacyjnej w wysokości 387,6 tys. zł, w porównaniu do straty w wysokości 489,1 tys. zł w trzecim kwartale 2025 roku oraz osiągnęła poziom EBITDA w wysokości 1.181 tys. zł, w porównaniu do 415 tys. zł w 2025 roku. Wzrost zyskowności wynikał z opisanego wyżej wzrostu przychodów ze sprzedaży gier wydawanych w modelu Free2Play oraz wzrostu przychodów z usług „publishing for hire".

Na dzień 30 września 2026 r. suma aktywów Grupy Kapitałowej wyniosła 15.008,2 tys. zł i pozostała na podobnym poziomie jak na dzień 30 września 2025 r.

Istotną pozycję w skonsolidowanym bilansie stanowią wartości niematerialne i prawne, które na dzień 30 września 2026 r. wyniosły 4.230,2 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 5.699,8 tys. zł na 30 września 2025 r. do 4.230,2 tys. zł na 30 września 2026 r. wynika z naliczenia kosztu amortyzacji autorskich praw majątkowych oraz praw do dystrybucji gier.

Na dzień 30 września 2026 r. kolejną istotną pozycją w aktywach były również środki pieniężne, które wyniosły 4.974 tys. zł i zwiększyły się o 2.087,4 tys. zł w porównaniu do 30 września 2025 r.

Na dzień 30 września 2026 r. Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w łącznej wysokości 595,2 tys. zł, z czego:

- 416,6 tys. zł dotyczy pożyczki otrzymanej przez Kautki Cave sp. z o.o. od Xsolla Accelertor Fund LLC. Funduszowi Xsolla przysługuje prawo do konwersji udzielonego finansowania dłużnego na udziały w Kautki Cave;

- 178,6 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 września 2026 r. oraz w obecnej chwili płynność Grupy Kapitałowej nie jest zagrożona. Poziom środków pieniężnych na dzień 30 września 2026 r. wynosił 4.974 tys. zł, a aktywa obrotowe przewyższały zobowiązania krótkoterminowe.

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

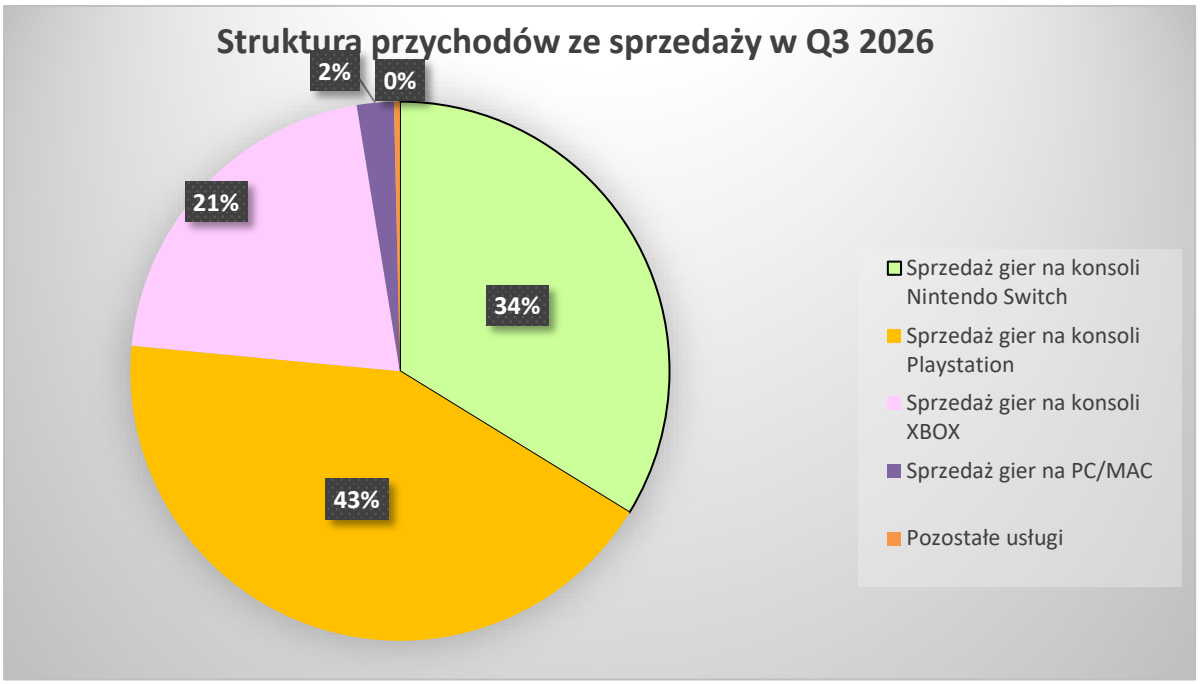
W trzecim kwartale 2026 roku przychody ze sprzedaży wyniosły 2.825,1 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku ubiegłego o 764,4 tys. zł, czyli o 37%. Jednocześnie istotnie zmieniła się struktura przychodów ze sprzedaży. W trzecim kwartale 2025 roku głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które wyniosły wtedy 59% całej sprzedaży. W trzecim kwartale 2026 roku było to już 34% przychodów ze sprzedaży.

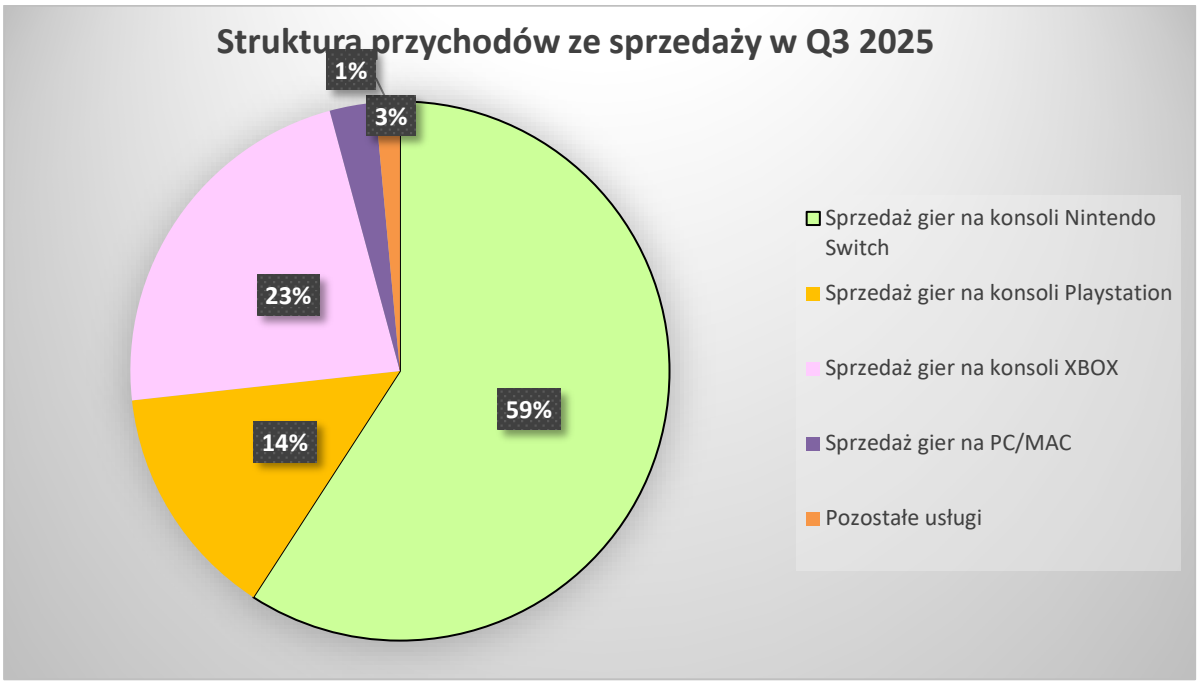
Od maja 2025 miała miejsce niekorzystna dla Spółki zmiany w algorytmach sklepu Nintendo eShop, która wpłynęła na zmniejszenie przychodów ze sprzedaży z tej konsoli. Dlatego też począwszy od maja 2025 roku Spółka konsekwentnie dywersyfikowała pozostałe źródła przychodów. W trzecim kwartale 2026 roku sprzedaż gier na pozostałe konsole (Sony Playstation oraz Microsoft XBOX) stanowiła już około 64% przychodów ze sprzedaży (36,6% w trzecim kwartale 2025 roku). Natomiast sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam) stanowiła 2,2% przychodów (2,7% w trzecim kwartale 2025 roku).

Wzrost przychodów ze sprzedaży w trzecim kwartale 2026 roku w porównaniu do roku ubiegłego związany był przede wszystkim z wydaniem przez Spółkę w trzecim kwartale 2026 roku trzech znaczących tytułów – „The Legend of Fireball" oraz „Fortress Merge" w modelu Free2Play i „Buffet Boss" w modelu Try&Buy. Zwłaszcza pierwsza z tych gier osiągnęła bardzo dobre wyniki sprzedażowe. W trzecim kwartale 2026 roku przychody ze sprzedaży gier w modelu Free2Play na konsolach Nintendo Switch, Sony Playstation oraz Microsoft XBOX stanowiły około 40% łącznych przychodów ze sprzedaży Spółki.

W trzecim 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 trzecim kwartale 2026 roku w porównaniu do analogicznego okresu roku ubiegłego przedstawia się następująco:





W trzecim kwartale 2026 roku łączne koszty działalności operacyjnej Spółki wyniosły 2.489,8 tys. zł, w porównaniu do 2.117,3 tys. zł w trzecim kwartale 2025 roku. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 1.902,0 tys. zł. Główną część tych kosztów stanowią koszty royalties należnych deweloperom sprzedawanych gier, koszty prowizji od sprzedaży płaconej właścicielowi platformy Nintendo eShop, jak i koszty usług obcych związanych z działalnością wydawniczą.

W trzecim kwartale 2026 roku Spółka osiągnęła zysk ze sprzedaży w wysokości 335,2 tys. zł, w porównaniu do straty w wysokości 56,6 tys. zł w trzecim kwartale 2025 roku. Ta pozytywna

zmiana wynikała przede wszystkim z opisanego wyżej wzrostu przychodów ze sprzedaży gier w modelu Free2Play.

Z kolei zysk brutto w trzecim kwartale 2026 roku wyniósł 274,5 tys. zł, w porównaniu do straty brutto w wysokości 103,8 tys. zł w analogicznym okresie roku 2025.

W trzecim kwartale 2025 roku Spółka osiągnęła zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych w wysokości 140 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 września 2026 r. suma aktywów Spółki wyniosła 8.839,2 tys. zł i wzrosła o 1.053,2 tys. zł (13,5%) w porównaniu do 30 września 2025 r. Wzrost ten wynikał m.in. ze zwiększenia się stanu środków pieniężnych o 1.311,3 tys. zł, co zostało częściowo skompensowane zmniejszeniem się salda inwestycji długoterminowych o 675 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 września 2026 r. Spółka posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek wobec jednostek powiązanych w wysokości 534,0 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 września 2026 r. suma aktywów obrotowych Spółki przewyższa jej zobowiązania krótkoterminowe. Zdaniem Zarządu na dzień 30 września 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 trzeci 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 trzecim 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 trzecim kwartale 2026 r. wynosiło 3 etaty (w analogicznym okresie 2025 roku były to 3 etaty).
Dodatkowo, Grupa Kapitałowa w trzecim kwartale 2026 r. współpracowała w sposób stały lub okresowy z 10 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (9 osób w trzecim kwartale 2025 roku).
Emitent w trzecim kwartale 2026 r. współpracował w sposób stały lub okresowy z 6 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (w analogicznym okresie 2025 roku były to 3 osoby).