

# **QUBIC**

## **G A M E S**

**Sprawozdanie Zarządu**  
**z Działalności Grupy Kapitałowej**  
**QubicGames S.A.**  
**za rok obrotowy kończący się**  
**31 grudnia 2024 r.**

**Siedlce, 21 marca 2025 r.**

## Spis treści

1.	Podstawowe informacje o Jednostce Dominującej .....	3
1.1.	Dane Spółki .....	3
1.2.	Organy Spółki .....	3
1.3.	Akcjonariat .....	4
2.	Opis organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. ....	5
2.1.	Podstawowe informacje o jednostkach zależnych.....	5
	Untold Tales S.A.....	5
	Kautki Cave sp. z o.o. ....	9
	naptime.games sp. z o.o.....	10
	Another Moon sp. z o.o. ....	12
	yabai.games sp. z o.o. ....	13
2.2.	Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji oraz niepodlegających konsolidacji .....	14
3.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego .....	14
3.1.	QubicGames S.A. ....	14
3.2.	Untold Tales S.A.....	26
3.3.	naptime.games sp. z o.o.....	40
3.4.	Another Moon sp. z o.o. ....	41
3.5.	yabai.games sp. z o.o. ....	42
4.	Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej.....	46
	Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. ....	48
5.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	51
6.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej.....	51
7.	Nabycie akcji własnych.....	55
8.	Posiadane przez podmioty wchodzące w skład Grupy Kapitałowej oddziały.....	56
9.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej.....	56
10.	Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego .....	62

## 1. Podstawowe informacje o Jednostce Dominującej

Spółka QubicGames S.A. (dalej „Spółka”, „Emitent”) to wydawca i developer niezależnych gier Premium z 21-letnim doświadczeniem. Spółka specjalizuje się w tworzeniu, portowaniu i wydawaniu gier na platformę Nintendo Switch. Jest skutecznym i globalnym wydawcą, który współpracuje z developerami i wydawcami z ponad 10 krajów. Od września 2016 roku akcje QubicGames są notowane na rynku NewConnect.

### 1.1. Dane Spółki

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

### 1.2. Organy Spółki

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu w skład organów spółki QubicGames S.A. wchodziły następujące osoby:

#### Zarząd

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

#### Rada Nadzorcza

Andrzej Przewoźnik	- Przewodniczący Rady Nadzorczej
--------------------	----------------------------------

Grzegorz Siczek	- Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
-----------------	--------------------------------------

Kamil Skutnik	- Członek Rady Nadzorczej
---------------	---------------------------

Magdalena Kramer	- Członek Rady Nadzorczej
------------------	---------------------------

Jerzy Tafil	- Członek Rady Nadzorczej
-------------	---------------------------

### 1.3. Akcjonariat

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu struktura kapitału zakładowego spółki QubicGames S.A. przedstawia się następująco:

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

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

Na dzień 31 grudnia 2024 r. struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Akcjonariusz	Seria	Ilość akcji	Udział % w liczbie głosów	Wartość nominalna akcji	Udział % w kapitale zakładowym
Jakub Pieczykolan	A	780.000	14,89%	78.000,00	8,04%
	B/C	2.720.000	25,95%	272.000,00	28,04%
Jakub Pieczykolan - razem		3.500.000	40,84%	350.000,00	36,08%
Pozostali <5%		6.200.000	59,16%	620.000,00	63,92%
<b>RAZEM</b>		<b>9.700.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>970.000,00</b>	<b>100,00%</b>

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

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

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu w skład Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. wchodzi Spółka jako Jednostka Dominująca oraz spółki Untold Tales S.A., naptime.games sp. z o.o., Another Moon sp. z o.o. oraz yabai.games sp. z o.o. jako Jednostki Zależne. Dodatkowo, spółka Untold Tales S.A. jest Jednostką Dominującą niższego szczebla w stosunku do spółki Kautki Cave sp. z o.o., w której to posiada 66,5% udziału w kapitale zakładowym.

Podstawowe informacje o Jednostkach Zależnych, ich przedmiot działalności oraz udział Spółki w kapitale zakładowym i ogólnej liczbie głosów został opisany w punkcie 2.1 niniejszego Sprawozdania.

Wszystkie Jednostki Zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

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

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

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

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

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

### Podstawowe dane o jednostce zależnej Untold Tales S.A.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2024 r. 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 Jednostki Dominującej w kapitale zakładowym:	67,02%
Udział Jednostki Dominującej w ogólnej liczbie głosów:	67,02%

### Realizacja Programu Motywacyjnego I

Dnia 30 marca 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Untold Tales S.A. podjęło uchwałę w sprawie ustanowienia Programu Motywacyjnego I dla członków zarządu oraz kluczowych pracowników i współpracowników spółki, zgodnie z którą wyemitowane miały zostać warranty subskrypcyjne serii A, uprawniające do objęcia emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego akcji serii D Untold Tales, z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy spółki. Warranty subskrypcyjne serii A miały być przyznawane uprawnionym osobom po spełnieniu określonych kryteriów.

Dnia 28 lipca 2023 r. Rada Nadzorcza Untold Tales podjęła uchwałę stwierdzającą spełnienie warunków uruchomienia transz Programu Motywacyjnego I, uznając, że osiągnięto cele ogólne oraz szczegółowe wyznaczone dla tego programu. W związku z tym Rada Nadzorcza wyraziła zgodę na zaoferowanie warrantów subskrypcyjnych serii A w łącznej liczbie 1.000.000 sztuk, skierowanych do pracowników, współpracowników oraz członków zarządu Untold Tales. W dniach od 2 do 28 listopada 2023 r. zostały zawarte umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym I ze wszystkimi siedmioma osobami objętymi programem.

Dnia 19 lutego 2024 r. Untold Tales złożyła oferty objęcia warrantów subskrypcyjnych serii A uprawnionym uczestnikom Programu. Wszyscy uczestnicy złożyli oświadczenia o objęciu zaoferowanych warrantów.

Dnia 6 czerwca 2024 r. Rada Nadzorcza Untold Tales podjęła uchwałę w sprawie zaofiarowania kolejnych 500.000 warrantów subskrypcyjnych serii A, uprawniających do objęcia akcji serii D w ramach Programu Motywacyjnego I.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. w rejestrze akcjonariuszy spółki Untold Tales S.A. zostało zarejestrowanych 1.065.000 akcji serii D, przekształconych z warrantów subskrypcyjnych serii A. Wpis podwyższenia kapitału zakładowego, wynikający z objęcia 1.065.000 akcji serii D, został dokonany w Krajowym Rejestrze Sądowym dnia 12 lutego 2025 r.

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu wszystkie akcje serii D w łącznej ilości 1.500.000, wynikające z wykonania warrantów subskrypcyjnych serii A, zostały wpisane w rejestrze akcjonariuszy Untold Tales S.A. Jednak do dnia 21 marca 2025 r. nie został dokonany w Krajowym Rejestrze Sądowym wpis podwyższenia kapitału zakładowego, wynikający z objęcia dodatkowych 435.000 akcji serii D. Stąd na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu ilość akcji serii D wpisanych do Krajowego Rejestru Sądowego wynosi 1.065.000 akcji.

#### **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 przechodzi 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.

Do dnia 31 grudnia 2024 r. sprzedaż powyższych akcji nie została zarejestrowana w rejestrze akcjonariuszy spółki Untold Tales S.A. prowadzonym przez Dom Maklerski Navigator S.A.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

<b>Firma:</b>	Untold Tales S.A.
<b>Forma Prawna:</b>	Spółka akcyjna
<b>Siedziba:</b>	Warszawa
<b>Adres:</b>	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
<b>Strona internetowa:</b>	www.untoldtales.games
<b>Adres poczty elektronicznej:</b>	contact@untoldtales.games
<b>NIP:</b>	1182213801
<b>Regon:</b>	387084037
<b>KRS:</b>	0000860756
<b>Sąd Rejestrowy:</b>	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>Udział Jednostki Dominującej w kapitale zakładowym:</b>	58,48% (*)
<b>Udział Jednostki Dominującej w ogólnej liczbie głosów:</b>	58,48% (*)

(\*) Udział Jednostki Dominującej policzony na podstawie ilości akcji Untold Tales S.A. zarejestrowanych w Krajowym Rejestrze Sądowym na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu

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. wynosić będzie 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.

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej niższego szczebla na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

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

(\*) Spółka na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu posiada pośrednią kontrolę nad Kautki Cave sp. z o.o., poprzez swoją jednostkę zależną Untold Tales S.A., która posiada 66,5% udziału w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów Kautki Cave sp. z o.o.

## 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 w wysokości 250.000 zł.

Własność udziałów została przeniesiona na Spółkę z dniem zawarcia umowy, tym samym na dzień 31 grudnia 2024 r. Spółka posiadała 100% udziałów w kapitale zakładowym spółki naptime.games sp. z o.o.

Naptime.games jest developerem i wydawcą gier z segmentu Family Friendly. W 2024 roku spółka naptime.gams sp. z o.o. była przede wszystkim zaangażowana w portowanie gier mobilnych na zlecenie QubicGames oraz przygotowywanie płatnych dodatków i rozszerzeń do wydanych już przez QubicGames gier.

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

Firma:	naptime.games sp. z o.o.
Forma Prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	naptime.games
Adres poczty elektronicznej:	contact@naptime.games
NIP:	1182225253
Regon:	389226665

KRS: 0000906884

Sąd Rejestrowy: Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie  
XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Udział Jednostki Dominującej w 100%

kapitale zakładowym:

Udział Jednostki Dominującej w 100%

ogólnej liczbie głosów:

## Jednostki zależne – c.d.

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

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

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

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

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

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

## Jednostki zależne – c.d.

### yabai.games sp. z o.o.

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

Dnia 8 lipca 2024 r. podjęto uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki. Kapitał zakładowy yabai.games sp. z o.o. został podwyższony z kwoty 20.000 zł do kwoty 100.000 zł, tj. o kwotę 80.000 zł, poprzez utworzenie 1.600 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 złotych każdy. Wszystkie nowoutworzone udziały zostały objęte przez Emitenta, który pokrył 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, konsole oraz urządzenia VR oraz prowadzeniem działalności deweloperskiej w tym obszarze.

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

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

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

Jak opisano powyżej, w kwietniu 2024 roku Jednostka Dominująca powołała nową jednostkę zależną – yabai.games sp. z o.o., wchodzącą od tego momentu w skład Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

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

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

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

#### 3.1. QubicGames S.A.

W 2024 roku Spółka koncentrowała swoje działania przede wszystkim na portowaniu i wydawaniu popularnych gier mobilnych na konsole Nintendo, Sony i Microsoft oraz komputery PC/Mac (Steam, Microsoft Store). Kluczowym wydarzeniem w minionym roku były obchody 20-lecia istnienia marki QubicGames, które połączono z szeroko zakrojonymi kampaniami promocyjnymi oraz premierami nowych gier.

W całym 2024 roku Spółka znacząco rozszerzyła swoje portfolio wydawnicze, wprowadzając kilkadziesiąt nowych tytułów opartych na licencjach popularnych gier mobilnych oraz rozszerzając ofertę o edycje specjalne i bundle. Działania te były możliwe dzięki kontynuacji współpracy z dotychczasowymi partnerami, takimi jak Voodoo, Crazy Labs., Homa Games, Vivid Games oraz ZeptoLab, jak również w wyniku nawiązania nowych współprac m.in. z Tilting Point, TapNation i Supersonic. Szczegóły dotyczące poszczególnych projektów przedstawione zostały w dalszej części Sprawozdania Zarządu.

W maju 2024 roku Spółka przeprowadziła jedno z największych wydarzeń wydawniczych w swojej historii – jednoczesną premierę ponad 20 gier na platformie Steam. Wydarzenie to stanowiło część obchodów 20-lecia QubicGames i obejmowało również szeroko zakrojone działania promocyjne, takie jak jubileuszowa akcja „20th Anniversary Sale”, obejmująca nowo wydane tytuły, która była eksponowana na stronie głównej platformy Steam.



W ramach obchodów jubileuszu, w maju 2024 roku, na platformie Nintendo Switch Spółka wydała nowe tytuły, które zostały dobrze przyjęte przez graczy i osiągnęły wysokie pozycje w rankingach *Top 30*, w szczególności na kluczowym rynku amerykańskim. Jednocześnie, dzięki szerokiej kampanii promocyjnej, Spółka znacząco zwiększyła widoczność swojego portfolio na konsolach Nintendo Switch. Warte podkreślenia jest, że marka QubicGames jest obecna nieprzerwanie na konsolach Nintendo od 18 lat.

Obecnie w sprzedaży znajduje się ponad sto gier oraz blisko dwieście płatnych dodatków na konsolę Nintendo Switch, a także kilkadziesiąt tytułów wraz z dodatkami na każdej z pozostałych platform – Sony PlayStation, Microsoft Xbox, Steam oraz Microsoft Store. Spółka planuje dalsze wydania gier portowanych z wersji mobilnych oraz komputerów PC na konsole.

W 2024 roku Spółka, w ramach współpracy z Tilting Point Media LLC, Spółka opracowała i wydała dwa tytuły oparte o znane IP – *Star Trek Legends* i *MasterChef: Learn to Cook*, które ukazały się na platformach Nintendo Switch, PlayStation 4/5 oraz Xbox One/Series S/X w czwartym kwartale 2024.

W 2025 roku Spółka planuje kontynuację realizacji strategii rozwoju, w tym umacnianie współpracy z dotychczasowymi partnerami, obejmującą wydania kolejnych kilkadziesiątu gier na konsole i komputery PC oraz rozwój najlepiej sprzedających się obecnie produkcji.

### Kluczowe projekty realizowane przez Spółkę w 2024 roku



### Gry na licencji Voodoo

Voodoo to jeden z największych wydawców gier casual na urządzenia mobilne, którego produkcje zostały pobrane przez użytkowników na całym świecie ponad 7 miliardów razy (dane z oficjalnej strony internetowej Voodoo). Współpraca QubicGames z Voodoo rozpoczęła się w lipcu 2023 roku i była sukcesywnie rozwijana na przestrzeni całego 2024 roku.

W ramach zawartej umowy ramowej Spółka pozyskała prawa do portowania i wydawania kilkunastu gier Voodoo na platformach Nintendo Switch, PC (Steam i Microsoft Store), Sony PlayStation 4 i 5 oraz Microsoft Xbox One i Series S/X. Pierwsze tytuły, w tym „Hole.io” oraz „Paper.io 2”, miały swoją premierę w maju 2023 roku na konsoli Nintendo Switch. W kolejnych miesiącach Spółka rozszerzyła współpracę, obejmując licencjami kolejne tytuły, takie jak m.in. „Mob Control”, „Helix Jump”, „Golf Guys”, „Skyline Bowling”, „Monster Survivors”.

W drugiej połowie 2024 roku QubicGames pozyskała licencje do portowania i wydania kolejnych gier na platformach Nintendo Switch, Nintendo Switch 2, PC (Steam i Microsoft Store), Sony PlayStation 4/5 oraz Microsoft Xbox One/Series S/X - „Bag Fight”, „Cup Heroes”, „Ball Blast” oraz „Puff Up”. Premiera tych tytułów planowane są w drugim i trzecim kwartale 2025 roku.

W związku z dużym zainteresowaniem flagowymi tytułami Voodoo, Spółka zdecydowała się również na rozwój dodatkowego contentu i edycji specjalnych, w szczególności do gry „Hole.io”.



Współpraca z Voodoo stanowi jeden z kluczowych filarów działalności wydawniczej Spółki, a pozyskane licencje na popularne gry mobilne pozwalają QubicGames na dalsze wzmacnianie pozycji w segmencie gier casualowych na konsole i komputery PC.



### Gry na licencji Crazy Labs

Crazy Labs to uznany wydawca gier casual, specjalizujący się w produkcjach mobilnych, które cieszą się dużą popularnością wśród graczy na całym świecie. Na podstawie zawartej w 2022 roku umowy ramowej Spółka pozyskała prawa do portowania i wydawania licznych tytułów tego partnera na konsole Nintendo Switch, PlayStation 4/5, Xbox One/Series S/X oraz komputery PC (Steam i Microsoft Store).

W 2024 roku QubicGames kontynuowała intensywne prace nad adaptacją i wydawaniem kolejnych gier z katalogu Crazy Labs. Do końca roku na platformie Nintendo Switch dostępnych było ponad 30 tytułów na licencji tego partnera, a na konsolach PlayStation 4 ponad 10 gier. Wśród wydanych w 2024 roku produkcji znalazły się m.in. „Baking Time”, „Hair Dye” oraz „My Horse Stories” na Nintendo Switch, a także „Acrylic Nails”, „ASMR Slicing”, „DIY Fashion Star”, „Light-it Up” i „Baking Time” na PS4.

Współpraca z Crazy Labs pozostaje jednym z kluczowych elementów strategii wydawniczej QubicGames, znacząco wzmacniając pozycję Spółki w segmencie gier casualowych na konsole i komputery PC.

Spółka obecnie rozważa podpisanie kolejnych gier w ramach powyższej współpracy, jak również przygotowuje do wydania na konsolach Microsoft i platformie Microsoft Store gry wydane wcześniej na pozostałych platformach.



**TapNation**



### Gry na licencji TapNation

TapNation to francuski wydawca gier mobilnych, specjalizujący się w produkcjach typu hyper-casual. Firma zyskała popularność dzięki prostym, intuicyjnym mechanikom rozgrywki oraz szerokiemu portfolio gier, które osiągnęły miliony pobrań na platformach mobilnych.

W 2024 roku QubicGames rozpoczęła współpracę z TapNation, pozyskując licencje na portowanie i wydawanie pięciu tytułów na konsole Nintendo Switch oraz inne platformy. Wśród nich znalazły się: „Thief Puzzle: to pass a level”, „Parking Jam”, „Doll Dress Up: Makeup Games”, „Giant Rush! – Fighting Games” oraz „Color Water Sort Puzzle Games”.

Pierwszy z tytułów, „Color Water Sort”, miał swoją premierę na platformie Nintendo Switch w maju 2024 roku. Gra, dzięki swojej popularności, znalazła się w rankingu Top 30 najlepiej sprzedających się gier w sklepie Nintendo eShop w Ameryce Północnej, utrzymując się na liście przez ponad tydzień po premierze.

W drugiej połowie 2024 roku Spółka wprowadziła do sprzedaży kolejne dwa tytuły – „Thief Puzzle” oraz „Parking Jam”, które miały swoje premiery w sierpniu 2024 roku.

Współpraca z TapNation pozwala QubicGames na dalsze poszerzenie oferty gier casualowych i hyper-casualowych na konsole, wpisując się w strategię dywersyfikacji portfolio produktowego Grupy Kapitałowej. Emitent jest obecnie w trakcie negocjacji rozszerzenia umowy o kolejne tytuły.



#### Gry na licencji Supersonic Studios

W czerwcu 2024 roku QubicGames rozpoczęła współpracę z izraelskim wydawcą Supersonic Studios, specjalizującym się w grach hyper-casual. W ramach umowy ramowej Spółka pozyskała prawa do portowania i wydawania pięciu popularnych tytułów Supersonic na konsole Nintendo Switch, PlayStation 4/5, Xbox One/Series S/X oraz komputery PC.

Kluczowym projektem w ramach tej współpracy było Bridge Race, które zadebiutowało na Nintendo Switch 15 listopada 2024 roku. To dynamiczna gra wyścigowa, w której gracze rywalizują, budując mosty z kolorowych cegieł, jednocześnie blokując przeciwników i zbierając dodatkowe elementy do rozbudowy własnego zamku. Dzięki prostej, ale wciągającej mechanice oraz szerokim możliwościom personalizacji postaci i elementów gry, Bridge Race stało się jednym z wyróżniających się tytułów w segmencie gier hyper-casual dostępnych w ofercie QubicGames.

W drugiej połowie 2024 roku Spółka wprowadziła na rynek również Hide N Seek!, dynamiczną grę inspirowaną klasyczną zabawą w chowanego, oraz Car Cops, symulator pracy policjanta drogowego z elementami akcji i inspekcji pojazdów. Premiery tych gier odbyły się w październiku i grudniu 2024 roku. 7 lutego 2025 roku odbyła się premiera Stacky Dash, kolorowej gry logiczno-zręcznościowej, w której gracze budują ścieżki, omijając przeszkody i pokonując kolejne poziomy.

Supersonic Studios to ważny partner QubicGames w rozwoju portfolio gier hyper-casual na konsole i PC, a pozytywny odbiór wydanych tytułów otwiera drogę do dalszej współpracy przy

kolejnych projektach. Emitent jest obecnie w trakcie negocjacji rozszerzenia umowy o kolejne tytuły, zarówno hyper-casual jak i gry idle management.



### Gry na licencji ZeptoLab

ZeptoLab UK Ltd. to uznane na rynku międzynarodowym studio deweloperskie i wydawca, specjalizujący się w produkcji gier mobilnych oraz treści multimedialnych. ZeptoLab jest twórcą globalnie rozpoznawalnej serii „Cut the Rope” oraz postaci Om Nom, której popularność przełożyła się na liczne produkcje growe i animacje.

Współpraca QubicGames S.A. z ZeptoLab rozpoczęła się w 2021 roku, wraz z zawarciem umowy wydawniczej obejmującej portowanie i dystrybucję gier z portfolio ZeptoLab na platformie Nintendo Switch: „Om Nom Run” i „Pudding Monsters”. Premiera gry „Om Nom Run” spotkała się z pozytywnym odbiorem użytkowników, co przełożyło się na sukces komercyjny tej współpracy.

W dniu 1 sierpnia 2024 roku QubicGames S.A. zawarła z ZeptoLab UK Ltd. kolejną umowę wydawniczą, na mocy której Spółka uzyskała prawa do portowania oraz dystrybucji trzech kolejnych gier tego partnera na konsolę Nintendo Switch. Przedmiotem umowy są produkcje „Om Nom Run 2”, „Evo Pop” oraz „Overcrowded: Tycoon”. Gra „Om Nom Run 2” miała swoją premierę na konsoli Nintendo Switch w dniu 29 listopada 2024 roku.



### Gry na licencji Tilting Point Media LLC

W 2024 roku QubicGames nawiązała współpracę z Tilting Point Media LLC. W ramach zawartych umów Spółka pozyskała licencje na portowanie i wydawanie trzech gier z portfolio Tilting Point.

Pierwszym projektem wydanym we współpracy z Tilting Point jest gra „MasterChef: Learn to Cook”, oparta na popularnej licencji telewizyjnego programu kulinarnego. Premiera gry na konsolach Nintendo Switch, PlayStation oraz Xbox odbyła się w grudniu 2024 roku. Port gry został wykonany przez spółkę zależną naptime.games sp. z o.o.

Kolejny tytuł to „Star Trek: Legends”, który również zadebiutował na wszystkich wymienionych platformach konsolowych pod koniec 2024 roku. Produkcja, wcześniej dostępna w ramach Apple Arcade i platformy Steam, została przeniesiona na konsole przez naptime.games i spotkała się z pozytywnym przyjęciem.

Trzecią grą wydaną we współpracy z Tilting Point jest „Leo’s Fortune”, klasyczna platformówka przygodowa, która ukazała się na konsoli Nintendo Switch w listopadzie 2024 roku. Gra, znana wcześniej z wersji mobilnych, wyróżnia się ręcznie wykonanymi poziomami, zagadkami opartymi na fizyce oraz charakterystyczną oprawą wizualną. Za przygotowanie portu na Nintendo Switch odpowiedzialna była spółka Another Moon sp. z o.o.

Wszystkie trzy tytuły zostały wydane w modelu revenue share, a w przypadku gier Master Chef: Learn to Cook i Leo’s Fortune Partner w pełni pokrył koszty portowania tychże gier.



### **Real Boxing 2 Remastered**

W grudniu 2024 roku QubicGames wydała na konsolę Nintendo Switch grę Real Boxing 2 Remastered, będącą odświeżoną wersją popularnej gry bokserskiej z serii Real Boxing. Za portowanie tytułu odpowiadała spółka zależna Another Moon sp. z o.o.

Wersja Remaster oferuje ulepszoną oprawę graficzną, poprawione efekty wizualne oraz zbalansowaną rozgrywkę, dostosowaną do wymagań platformy Nintendo Switch. Gracze rozwijają swojego zawodnika oraz uczestniczą w trybie kariery.

Produkcja umożliwia pełną personalizację postaci – od wyglądu zawodnika, przez strój, aż po umiejętności, które można dopasować do własnego stylu walki. W grze dostępne są także minigry treningowe oraz unikalni przeciwnicy, tacy jak Clown, Santa czy kamienny golem, których pokonanie pozwala zdobyć wyjątkowe elementy ekwipunku.

Premiera Real Boxing 2 Remastered wraz z czterema płatnymi dodatkami do gry odbyła się 6 grudnia 2024 roku i stanowi kontynuację współpracy QubicGames z Vivid Games przy serii Real Boxing.

Dnia 24 stycznia 2025 roku Spółka rozszerzyła licencję na portowanie i wydanie gry Real Boxing 2 Remastered na kolejne platformy w tym konsole PlayStation, Microsoft i platformę Steam. Zgodnie z planem wydawcą gry na konsolach będzie Emitent, a na platformie Steam, spółka zależna Untold Tales.

### **Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej w 2024 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

#### **❖ Rozpoczęcie przeglądu opcji strategicznych dotyczących spółki zależnej Untold Tales S.A.**

Dnia 2 kwietnia 2024 roku Emitent poinformował o podjęciu decyzji o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych dotyczących spółki zależnej Emitenta Untold Tales S.A.

Emitent rozważa szereg możliwych opcji strategicznych, które obejmować mogą pozyskanie inwestora finansowego lub strategicznego dla spółki zależnej Untold Tales, zbycie części lub całości posiadanych przez Emitenta akcji spółki Untold Tales bądź przeprowadzenie innej transakcji, która może skutkować zmianą struktury akcjonariatu Untold Tales.

Jednocześnie dnia 2 grudnia 2024 Zarząd Emitenta zawarł umowy sprzedaży 1.250.000 akcji spółki Untold Tales S.A. będących w posiadaniu Emitenta z wybranymi kluczowymi współpracownikami tej spółki. Zawarcie powyższych umów jest elementem strategii Emitenta mającej na celu wspieranie długoterminowego rozwoju spółki zależnej Untold Tales S.A. oraz budowanie jej wartości poprzez zwiększenie zaangażowania jej kluczowych współpracowników w realizację celów biznesowych spółki.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Zarządu Emitent pozostaje większościovym akcjonariuszem spółki Untold Tales S.A., a Zarząd Emitenta informuje, że żadna decyzja związana z wyborem jakiegokolwiek opcji strategicznej nie została podjęta i nie ma pewności czy i kiedy taka decyzja zostanie podjęta.

#### **❖ Zawarcie umowy wydawniczej przez spółkę zależną Untold Tales z Varsav Game Studios**

Dnia 17 kwietnia 2024 r. Zarząd Spółki poinformował o powzięciu informacji o zawarciu przez spółkę zależną Emitenta – Untold Tales S.A. umowy wydawniczej ze spółką VARSAV Game Studios S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: "Partner"), dotyczącą gier Bee Simulator oraz Bee Simulator: Ultimate Edition.

Umowa zakłada rozpoczęcie współpracy wydawniczej dotyczącej Bee Simulator po wypowiedzeniu umowy wydawniczej z obecnym wydawcą gry, spółką Nacon SAS, którego Partner może dokonać z dniem 1 listopada 2024 roku. W zakresie Bee Simulator: Ultimate Edition umowa zawiera zobowiązanie Untold Tales do sfinansowania kosztów produkcji, portowania, certyfikacji oraz testowania gry na platformach PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Nintendo Switch oraz nakłady na działania marketingowe związane z premierą gry.

Planowane zaangażowanie finansowe Untold Tales wynikające z Umowy nie powinno przekroczyć kwoty 610 tys. zł.

Ustalone pomiędzy Stronami warunki finansowe Umowy uwzględniają dotychczasowe wyniki sprzedaży Bee Simulator oraz ocenę potencjału rynkowego gry Bee Simulator i Bee Simulator: Ultimate Edition.

❖ **Zawarcie umowy wydawniczej przez spółkę zależną Untold Tales z The Farm 51 Group S.A.**

Dnia 17 maja 2024 r. Zarząd QubicGames S.A. poinformował o powzięciu informacji o zawarciu przez spółkę zależną Untold Tales S.A. umowy wydawniczej ze spółką The Farm 51 Group S.A., na mocy której ustalono zasady wzajemnej współpracy w zakresie świadczenia przez Untold Tales na rzecz The Farm 51 Group S.A. usług wydawniczych, promocyjnych i marketingowych oraz dystrybucyjnych dotyczących adaptacji gry „Chernobylite Enhanced Edition” na platformę Nintendo Switch.

Na mocy Umowy Untold Tales otrzymał od The Farm 51 Group S.A. ogólnoświatową wyłączną licencję na wydanie i dystrybucję gry „Chernobylite Enhanced Edition” na platformie Nintendo Switch (a także demo gry i ewentualnych DLC).

Wynagrodzenie należne The Farm 51 Group S.A. będzie stanowił określony procent przychodów netto uzyskanych przez Untold Tales ze sprzedaży gry Untold Tales będzie upoważniony do samodzielnego ustalania cen sprzedaży gry. Jednocześnie Strony ustaliły, że poniesienie kosztów wszelkich działań związanych z publikacją, promocją, marketingiem i dystrybucją Gry będzie obowiązkiem Untold Tales z własnych środków.

Umowa została zawarta na czas określony 5 (pięciu) lat począwszy od ustalonej przez Untold Tales daty wydania Gry na platformę konsolową Nintendo Switch, przy czym umowa przewiduje możliwość automatycznego przedłużenia czasu obowiązywania umowy, na warunkach w niej wskazanych.

❖ **No Gravity Development S.A. - zakończenie inwestycji**

W dniach 9 - 24 kwietnia 2024 roku Spółka sprzedała na rynku NewConnect wszystkie posiadane akcje spółki No Gravity Development S.A. za łączną kwotę 167.775,22 zł. Średnia cena sprzedaży akcji wyniosła 1,95 złotego za akcję. Emitent obejmował akcje No Gravity Development S.A. w ramach przekształcenia No Gravity Development w spółkę akcyjną po średniej cenie jednostkowej 2,33 złotego za sztukę.

W wyniku transakcji sprzedaży Spółka zanotowała w roku 2024 zrealizowaną stratę ze sprzedaży aktywów finansowych w wysokości 303,0 tys. zł w porównaniu do wyceny akcji No Gravity Development S.A. do wartości godziwej z dnia 31 grudnia 2023 roku.



Biorąc pod uwagę, iż Spółka obejmowała akcje No Gravity Development S.A. w ramach przekształcenia No Gravity Development w spółkę akcyjną po średniej cenie jednostkowej 2,33 złotego za sztukę, rzeczywista strata, która została zrealizowana na opisywanej wyżej transakcji wyniosła 33,0 tys. zł, porównując do pierwotnej ceny zakupu udziałów spółki przekształcanej w spółkę akcyjną z 2018 roku.

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka nie posiada żadnej akcji No Gravity Development. Inwestycja w akcje tego podmiotu została zakończona.

❖ **Rozpoczęcie współpracy z GamerSky Games w ramach wydawania gier na platformie Steam oraz wydanie 24 gier na platformie Steam w maju 2024 roku**

W dniu 9 maja 2024 Spółka podpisała list intencyjny z GamerSky Games (Hainan Xing Guang Yong Sheng Technology Limited) ustalający zakres współpracy przy sprzedaży gier QubicGames na platformie Steam na rynku chińskim. Zarząd Emitenta podjął decyzję o wydaniu 24 gier na platformie Steam w dniu 20 maja 2024 roku we współpracy ze spółką zależną Untold Tales S.A. oraz GamerSky Games oraz przy wsparciu platformy Steam.

Lista gier, które zostały wydane 20 maja na platformie Steam jest następująca:

Hole io, Paper io 2, Mob Control, Golf Guys, Helix Jump, The Nom, Infantry Attack, Bucket Crusher, Sausage Wars, Amaze, Dig Deep, Astro Miner, Run Sausage Run, ASMR Slicing, Light It Up, Aquarium Land, Pocket Mini Golf, Pocket Mini Golf 2, Johnny Trigger, Johnny Trigger: Sniper, DIY Fashion Star, My Bakery Empire, Eyes: The Horror Game, Eroblast: Waifu Dating Sim.

Wraz z wydaniem powyższych gier zostanie wydanych ponad 50 płatnych dodatków do gier.

Obecnie Spółka ma podpisaną umowę z GamerSky Games obejmującą wsparcie sprzedaży gier Emitenta na platformie Steam na rynkach azjatyckich, w szczególności w Chinach. Emitent przygotowuje kolejne gry do wydania na platformę Steam.

❖ **Zawarcie i rozwiązanie listu intencyjnego z Akcjonariuszami Spółki SQRT3 Games S.A. z siedzibą w Warszawie**

W dniu 18 października 2024 r. Zarząd QubicGames S.A. w nawiązaniu do raportu ESPI nr 31/2019 z dnia 28 czerwca 2019 roku w sprawie zawarcia umowy inwestycyjnej pomiędzy Emitentem a akcjonariuszem spółki SQRT3 Games S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: „SQRT3”), na podstawie której doszło do uregulowania zasad przystąpienia Emitenta do SQRT3 oraz ich wzajemnej współpracy, a w wyniku której to umowy Emitent objął 16% obecnych akcji SQRT3, poinformował, iż doszło do zawarcia z trzema Akcjonariuszami SQRT3 posiadającymi łącznie 76% akcji SQRT3 (Akcjonariuszami niepowiązanymi z Emitentem) listu intencyjnego.

Zgodnie z treścią zawartego listu intencyjnego strony zgodnie zadeklarowały chęć, aby SQRT3 została włączona w skład Grupy Kapitałowej Emitenta, tak aby Emitent docelowo posiadał ponad 50% akcji SQRT3.

W dniu 31 października 2024 r. spółka QubicGames S.A. poinformowała, o podjęciu decyzji o rozwiązaniu listu intencyjnego.

Decyzja o rozwiązaniu listu intencyjnego została podjęta ze względu na rozbieżności pomiędzy Emitentem, a głównym Akcjonariuszem SQRT3.

Na ten moment Emitent nie prowadzi negocjacji związanych z zakupem części lub całości akcji SQRT3 lub zorganizowanej części SQRT3.

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

W lutym 2025 r. spółka Untold Tales S.A. poinformowała o zawarciu umowy wydawniczej ze spółką Mooneaters S.A. z siedzibą w Olsztynie, na podstawie której Untold Tales S.A. zajmie się portowaniem, tłumaczeniem, marketingiem oraz wydaniem gry „Everdream Village” na platformy PC oraz konsole.

„Everdream Village” to kontynuacja „Everdream Valley” – znanej graczom gry przygodowej z otwartym światem, której dotychczasowa sprzedaż przekroczyła 150 tysięcy kopii brutto, osiągając wynik ponad 8 mln złotych Gross Revenue („Przychodu brutto”).

W zamian za udzielenie licencji na wydanie gry, Mooneaters S.A. otrzyma od Untold Tales S.A. wynagrodzenie w postaci Minimum Gwarancyjnego oraz Revenue Share (procentu od przychodów ze sprzedaży Gry). Premiera Gry jest planowana na 2025 rok.

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

Untold Tales S.A. prowadzi działalność wydawniczą w zakresie gier wideo na komputery PC/Mac oraz konsole, w tym konsole nowych generacji. W 2024 roku Untold Tales S.A. kontynuowała dynamiczny rozwój jako wydawca gier wideo, zwiększając swoją obecność na różnych platformach oraz konsekwentnie rozwijając katalog wydawniczy. Spółka wydała szereg nowych tytułów oraz rozszerzeń do już istniejących gier, wzmacniając swoją pozycję na rynku gier niezależnych.

Od 1 stycznia 2024 r. do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu, Untold Tales wydała łącznie ponad 20 gier i dodatków na platformach Steam, Nintendo Switch, PlayStation 4/5 oraz Microsoft Xbox One/Series S/X. Do najważniejszych premier należały m.in.: „Tools Up!

Ultimate Edition", „The Cub”, „Bang-on Balls: Chronicles” (PS5, Xbox), „Ready, Steady, Ship!”, „Backfirewall\_”, „Arboria”, „Otherwar”, „Golf vs Zombies”, „Son of a Gun”, „Servonauts”, „W.A.N.D. Project”, „Bee Sim 1” oraz „Chernobylite” w wersji na Nintendo Switch. Spółka znacząco rozwinęła również ofertę dodatków i aktualizacji do istniejących tytułów, m.in. „Bang-on Balls: Wild West DLC”, „Operation Polygon Storm: Chernobyl” oraz „OPS Polar Express DLC”.

Łączna sprzedaż gier wydanych przez Untold Tales w 2024 roku przekroczyła milion kopii na wszystkich platformach. Dynamiczny rozwój katalogu wydawniczego oraz regularne aktualizacje do popularnych tytułów pozwoliły na zwiększenie zaangażowania społeczności graczy oraz wzrost liczby zapisów na listach życzeń Steam.

W 2024 roku Untold Tales przejęła prawa wydawnicze do kolejnych tytułów, umacniając swoje portfolio. Na mocy porozumień zawartych w grudniu 2023 roku ze spółką Hyperstrange S.A., Untold Tales stała się wydawcą takich gier jak: „Frozenheim”, seria „Strategic Mind”, „Golf vs Zombies”, „Loud”, „Otherwar” oraz „Trans Neuronica”. Przejęte tytuły pozwoliły na dalszą dywersyfikację oferty i zwiększenie udziału w segmencie gier strategicznych oraz symulacyjnych.

W pierwszym kwartale 2024 roku spółka kontynuowała rozwój współpracy co-wydawniczej ze strategicznymi partnerami na rynkach azjatyckich. Umowy z Playco, CouchPlay Interactive oraz GamerSky umożliwiły zwiększenie obecności gier Untold Tales na rynku chińskim oraz intensyfikację działań marketingowych w Azji. Współpraca ta przełożyła się na wzrost udziału sprzedaży na tych rynkach oraz dynamiczny rozwój listy życzeń na platformie Steam.

W 2024 roku Untold Tales aktywnie uczestniczyło również w globalnych akcjach promocyjnych na platformach dystrybucyjnych, takich jak Steam, GOG oraz Nintendo eShop. Regularne wyprzedaże oraz obecność na największych wydarzeniach branżowych przyczyniły się do zwiększenia rozpoznawalności marki i sprzedaży gier z katalogu spółki.

Na koniec 2024 roku portfolio Untold Tales obejmowało niemal 50 tytułów dostępnych na platformie Steam oraz około 30 gier na konsolach Nintendo Switch, Sony PlayStation oraz Microsoft Xbox. Spółka systematycznie umacnia swoją pozycję jako wydawca premium indie, kładąc nacisk na różnorodność oferty oraz wysoką jakość wydawanych gier.

**Kluczowe projekty realizowane przez Untold Tales w 2024 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**



**Tools Up! Ultimate Edition.**

Zręcznościowa gra kooperacyjna stworzona przez The Knights of Unity, wydana 5 stycznia 2024 roku na PC, Nintendo Switch, PlayStation i Xbox. Gracze wcielają się w ekipę remontową, której zadaniem jest wspólna renowacja mieszkań – od malowania ścian po układanie podłóg. Wymaga to ścisłej współpracy i dobrej koordynacji, szczególnie w trybie wieloosobowym, który umożliwia zabawę do czterech graczy. Ultimate Edition to kompletna wersja gry, zawierająca wszystkie dodatki DLC, nowe poziomy, wyzwania oraz opcje personalizacji postaci. Dzięki dynamicznej rozgrywce i naciskowi na współpracę, gra cieszy się dużą popularnością wśród fanów gier imprezowych i rodzinnych.



### The Cub

Platformowa gra przygodowa stworzona przez twórców „Golf Club Nostalgia”, wydana przez Untold Tales na początku 2024 roku. Tytuł wyróżnia się unikalnym stylem artystycznym inspirowanym klasycznymi filmami animowanymi oraz klimatyczną ścieżką dźwiękową. Gracze wcielają się w tytułowego chłopca, przemierzającego postapokaliptyczny świat pełen zagadek środowiskowych i wyzwań zręcznościowych. Produkcja została pozytywnie oceniona za oryginalną narrację, dopracowaną oprawę graficzną oraz angażującą rozgrywkę.



### Ready, Steady, Ship!

Kooperacyjna gra zręcznościowa stworzona przez Jollybits Games, wydana przez Untold Tales w kwietniu 2024 roku na Nintendo Switch, PlayStation, PC/Mac oraz w maju na konsolach Xbox. Gracze wcielają się w pracowników centrum logistycznego, których zadaniem jest pakowanie i wysyłanie paczek w coraz bardziej chaotycznych i pełnych wyzwań warunkach. Rozgrywka, inspirowana popularnymi tytułami kooperacyjnymi, takimi jak „Overcooked”, została doceniona za kreatywne projektowanie poziomów, dynamiczne tempo i różnorodne mechaniki, które zapewniają świeże i angażujące doświadczenie w trybie jedno- i wieloosobowym.



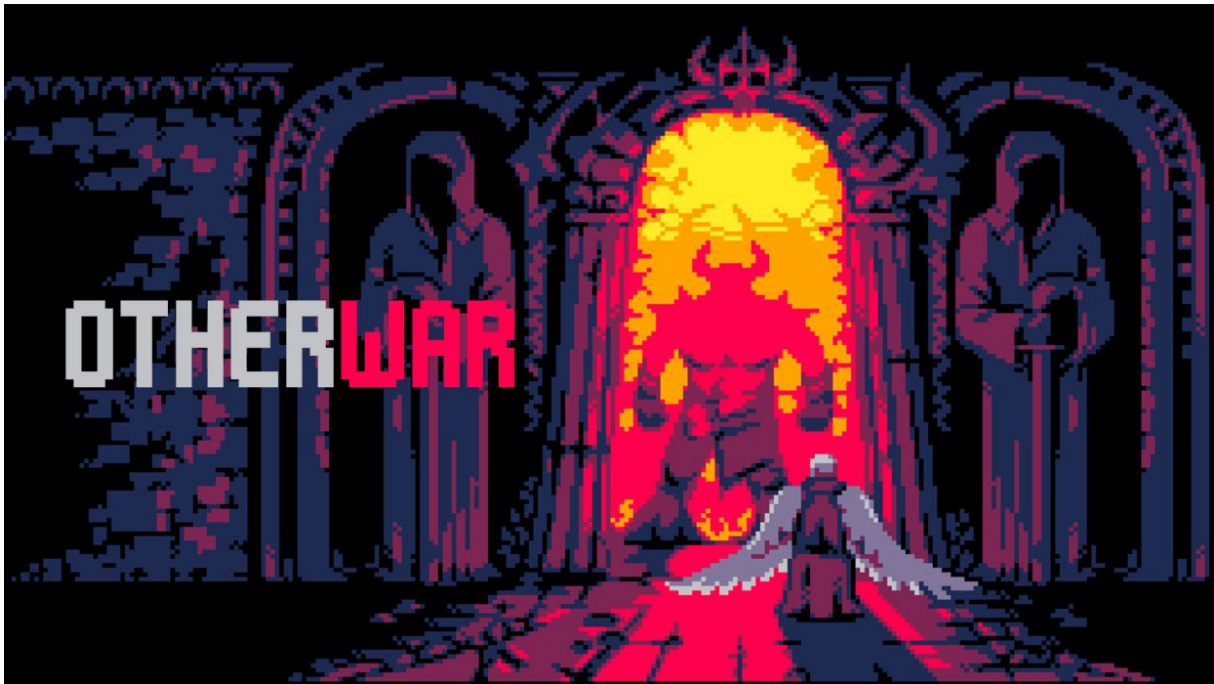
### The Hong Kong Massacre (Xbox)

Dynamiczna gra akcji inspirowana klasycznymi filmami z Hongkongu, stworzona przez studio Vreski. Gracze wcielają się w byłego detektywa, który wyrusza na krwawą ścieżkę zemsty przeciwko triadom odpowiedzialnym za śmierć jego partnera. Rozgrywka oferuje szybkie strzelaniny, efektowne uniki i sekwencje w zwolnionym tempie, a także interaktywne otoczenie pozwalające na spektakularną eliminację przeciwników. Wersja na konsolę Xbox, wydana 7 czerwca 2024 roku przez Untold Tales, udostępnia tę intensywną, filmową akcję nowej grupie graczy.



### Golf vs Zombies

Nietypowa gra zręcznościowa łącząca elementy golfa z dynamiczną akcją w postapokaliptycznym świecie opanowanym przez zombie. Gracze wcielają się w ocalałych, którzy za pomocą specjalnych kijów golfowych, piłek i wozów eksplorują niebezpieczne tereny, odpierając ataki nieumarłych. Rozgrywka oferuje tryby dla jednego gracza oraz lokalną kooperację i rywalizację dla maksymalnie czterech osób. Elementy RPG, system ulepszeń i humorystyczne podejście do tematu zapewniają oryginalne doświadczenie rozgrywki. Gra, wydana przez Untold Tales, zadebiutowała na Nintendo Switch i PlayStation 26 lipca 2024 roku.



### Otherwar

Strategiczna gra taktyczna, w której gracze zarządzają zasobami i podejmują kluczowe decyzje, odpierając kolejne fale przeciwników. Tytuł oferuje wymagającą rozgrywkę, skierowaną do odbiorców preferujących bardziej złożone i intelektualne wyzwania niż w tradycyjnych grach akcji. „Otherwar”, wydane przez Untold Tales 2 sierpnia 2024 roku na platformie Nintendo Switch, poszerzyło ofertę spółki o produkcję strategiczną, odpowiadając na potrzeby graczy szukających głębszych doświadczeń taktycznych.





### Operation: Polygon Storm

Taktyczna gra wojskowa stworzona przez Toxic Studio i wydana przez Untold Tales w sierpniu 2024 roku. Tytuł łączy elementy strategii z dynamiczną rozgrywką w czasie rzeczywistym, stawiając na szybkie, 10-15 minutowe potyczki bez konieczności zarządzania zasobami. Gracze komponują własne oddziały, wykorzystując unikalne synergie i nagrody za serie, aby zdobyć przewagę na w pełni destrukcyjnych polach bitew. Gra ukazała się na PC (Steam, GOG, Epic Games Store) 12 sierpnia 2024 roku, a na konsole Nintendo Switch, PlayStation i Xbox 23 sierpnia 2024 roku.

W kolejnych miesiącach gra została rozszerzona o dodatki, które wzbogaciły zawartość i przyczyniły się do zwiększenia zaangażowania społeczności graczy.



### Bang-on Balls: Chronicles

Dynamiczna gra akcji z elementami platformowymi, stworzona przez Exit Plan Games i wydana przez Untold Tales. Gracze sterują kulistymi bohaterami, eksplorując otwarte światy inspirowane historią i popkulturą, walcząc z przeciwnikami oraz zbierając przedmioty. Gra wspiera tryb jednoosobowy, lokalny co-op oraz rozgrywkę online dla maksymalnie czterech graczy. Produkcja została pozytywnie oceniona za humor, zniszczalne otoczenie oraz nostalgiczne nawiązania do klasycznych platformówek.

W maju 2024 roku gra została rozszerzona o dodatek Wild West DLC, który przenosi graczy na Dzikie Zachód. Rozszerzenie wprowadza nowe misje, broń, stroje oraz przeciwników

stylizowanych na westerny, oferując takie aktywności jak napady na pociągi, strzelaniny czy poszukiwanie skarbów. Dodatek wzbogacił rozgrywkę, dostarczając graczom dodatkowych wyzwań i nowych możliwości zabawy w trybie jednoosobowym oraz kooperacyjnym.



### **EcoGnomix**

Strategiczna gra będąca połączeniem roguelike'a i city-buildera, stworzona przez Irox Games i wydana przez Untold Tales 30 września 2024 roku na PC (Steam, GOG, Epic Games Store), a 7 listopada 2024 roku na Nintendo Switch. Gracze budują wioskę gnomów, jednocześnie wysyłając zespoły do niebezpiecznych, zasobnych jaskiń, gdzie eksploracja odbywa się w trybie turowym. Rozgrywka opiera się na balansowaniu pomiędzy zarządzaniem zasobami a ryzykownymi wyprawami, podczas których gracze mierzą się z coraz trudniejszymi wyzwaniami. EcoGnomix oferuje bogate mechaniki strategiczne, takie jak specjalne umiejętności jednostek, tworzenie synergii i system ulepszeń, które wpływają na przebieg każdej rozgrywki. Wersje na konsole Xbox i PlayStation planowane są na 2025 rok.



### Trans Neuronica

Unikalna gra logiczna stworzona przez polskiego dewelopera Evidently Cube, wydana na PC 22 października 2024 roku wspólnie przez Untold Tales i Hyperstrange. Produkcja oparta jest na koncepcji Numberlink, łącząc klasyczne łamigłówki z narracją poruszającą temat relacji między ludźmi a sztuczną inteligencją. Gracze łączą węzły, mierząc się z coraz bardziej złożonymi mechanikami i ograniczeniami. Gra oferuje również walki z bossami oraz wybory fabularne, które wpływają na rozwój historii i możliwe zakończenia. Trans Neuronica została wzbogacona o szereg usprawnień i aktualizacji, które poprawiają płynność rozgrywki oraz rozbudowują kampanię.



### Son of a Gun

Intensywna strzelanka typu twin-stick, stworzona przez Crank Goblin i wydana przez Untold Tales w październiku 2024 roku. Gra osadzona jest w klimacie science fiction i inspirowana

klasykami z lat 80-tych. Gracze wcielają się w intergalaktycznego najemnika z organizacji Sons of a Gun, walcząc z hordami wrogów, w tym owadami, robotami, potworami i duchami kosmicznymi. Do dyspozycji oddano siedem klas broni oraz sześciu bohaterów, których można rozwijać w trakcie kampanii jednoosobowej. Minimalistyczne podejście do zarządzania zasobami pozwala skupić się na dynamicznej akcji i taktyce, czyniąc tytuł przystępnym dla szerokiego grona graczy.



### Don't Be Afraid 2

Kontynuacja psychologicznego horroru z 2020 roku, stworzona przez Eneida Games i wydana przez Untold Tales 28 października 2024 roku na PC (Steam i GOG). Gracze ponownie wcielają się w Davida, który zmagą się z traumatycznymi wspomnieniami z dzieciństwa, próbując przetrwać w mrocznym świecie pełnym zagadek i niebezpieczeństw. W trakcie gry odkrywamy przerażające sekrety i podejmujemy decyzje wpływające na przebieg fabuły oraz dostępne zakończenia. Mroczny klimat i złożona narracja budują intensywne doświadczenie dla fanów horroru psychologicznego.



### **Chernobylite Complete Edition (Nintendo Switch)**

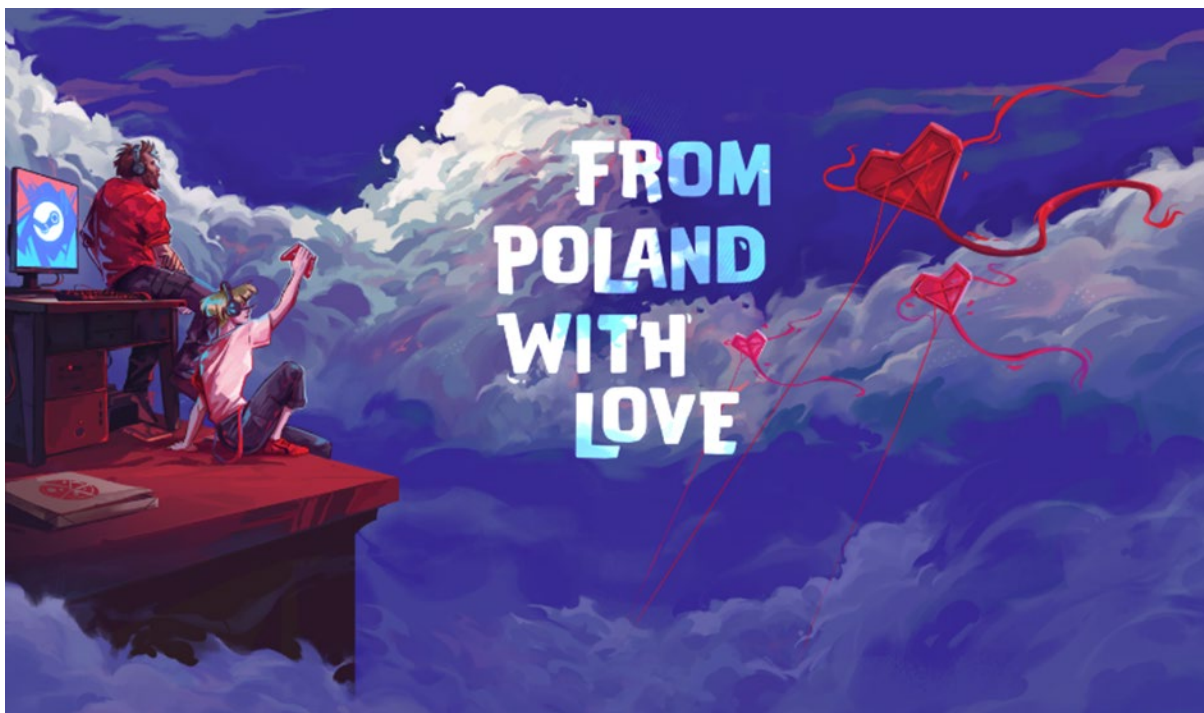
Kompletna edycja uznanego survival horroru stworzona przez The Farm 51 i PixelAnt Games, wydana przez Untold Tales w grudniu 2024 roku na konsolę Nintendo Switch. Premiera tej wersji była istotnym wydarzeniem w rozwoju spółki, potwierdzając jej zdolność do realizacji ambitnych projektów oraz zaawansowanych portów na platformy przenośne. Dzięki ścisłej współpracy z PixelAnt Games, udało się skutecznie zoptymalizować grę pod kątem wymagań technicznych Nintendo Switch, zachowując kluczowe elementy oryginału, takie jak klimat, narracja oraz mechaniki rozgrywki.

Chernobylite Complete Edition przenosi graczy do mrocznej Strefy Wykluczenia, łącząc elementy RPG, eksploracji oraz survival horroru. Tytuł został pozytywnie przyjęty zarówno przez dotychczasowych fanów serii, jak i nowych graczy, którzy po raz pierwszy mieli okazję zagrać w tę produkcję na konsoli przenośnej. Recenzenci podkreślali, że mimo ograniczeń sprzętowych Switcha, udało się zachować esencję gry i zapewnić satysfakcjonujące wrażenia z rozgrywki.

Wydanie gry na Nintendo Switch przyczyniło się do rozszerzenia zasięgu Chernobylite, szczególnie na rynku japońskim, gdzie konsola cieszy się dużą popularnością. Dla Untold Tales była to również okazja do wzmocnienia portfolio o rozpoznawalne IP z gatunku survival horror, a także umocnienia swojej pozycji jako wydawcy zdolnego do realizacji technicznie wymagających portów.

Premiera Chernobylite Complete Edition na Switcha miała pozytywny, długofalowy wpływ na reputację spółki, pokazując, że Untold Tales jest gotowe podejmować się ambitnych projektów i rozwijać swoją obecność na rynku konsol przenośnych.

### Działania promocyjne Untold Tales w 2024 roku



#### Wyprzedaż STEAM: "From Poland with Love"

W 2024 roku Untold Tales aktywnie wspierało promocję polskich gier na międzynarodowych platformach dystrybucyjnych, organizując kluczowe wydarzenia sprzedażowe, które przyczyniły się do zwiększenia widoczności rodzimych deweloperów na globalnym rynku.

W sierpniu 2024 roku Untold Tales zorganizowało na platformie Steam wyprzedaż „From Poland with Love”, której celem było wyróżnienie polskich deweloperów i wydawców gier. W ramach akcji globalna społeczność graczy mogła skorzystać ze znaczących obniżek cen na szeroką gamę polskich produkcji – od niezależnych tytułów po gry segmentu AA. Wydarzenie stanowiło istotny wkład w rozwój obecności polskiej branży gier na arenie międzynarodowej, umożliwiając studiom zwiększenie rozpoznawalności i dotarcie do nowych odbiorców.

Równolegle Untold Tales zainicjowało na platformie Nintendo specjalną promocję „Nintendo Polish Sale”, skupiającą się na grach tworzonych przez polskich deweloperów. Akcja objęła oferty od czołowych studiów, takich jak 11 bit studios, Techland, QubicGames, a także wielu niezależnych twórców. Promocja była elementem szerszej strategii wsparcia polskich producentów gier, umożliwiając im zwiększenie sprzedaży i popularności na globalnym rynku

konsolowym. Obecność rodzimych tytułów w cyklicznych wyprzedażach Nintendo przyczyniła się do wzrostu ich widoczności wśród graczy na całym świecie.

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



### Chase the Horizon

W dniach 21–28 października 2024 roku Untold Tales wzięło udział w wydarzeniu „Chase the Horizon” na platformie Steam, organizowanym przez Funcom. Celem akcji była promocja gier oraz deweloperów, a także zachęcenie graczy do odkrywania nowych tytułów z różnych gatunków i segmentów rynku.

W ramach wydarzenia Untold Tales zaprezentowało pełne portfolio swoich gier, oferując atrakcyjne zniżki na wybrane tytuły oraz uczestnicząc w aktywnościach dodatkowych, takich jak konkursy i wydarzenia na żywo skierowane do społeczności graczy.

Udział w „Chase the Horizon” umożliwił spółce zwiększenie widoczności w serwisie Steam, dotarcie do nowych odbiorców oraz wzmocnienie pozycji swoich gier w ramach globalnych działań promocyjnych.



### Scream Fest

Na początku listopada 2024 roku Untold Tales uczestniczyło w Scream Fest, corocznym wydarzeniu Halloweenowym organizowanym na platformie Steam. Festiwal skupiał się na promocji gier z gatunku horroru i grozy, stanowiąc doskonałą okazję dla deweloperów i wydawców do zaprezentowania swoich tytułów szerokiemu gronu fanów gatunku.

W ramach wydarzenia Untold Tales promowało swoje produkcje, w tym najnowszą premierę – Don't Be Afraid 2 – oferując znaczące zniżki oraz atrakcyjne bundlowe oferty, umożliwiające zakup obu części serii w obniżonej cenie. Udział w Scream Fest pozwolił spółce na zwiększenie widoczności wśród miłośników gier grozy oraz dotarcie do nowych odbiorców poszukujących immersyjnych horrorów z silną warstwą narracyjną.

Wydarzenie nie tylko przyczyniło się do wzrostu zainteresowania tytułami Untold Tales, ale również umocniło pozycję spółki jako wydawcy obecnego w segmencie psychologicznych horrorów.

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

W 2024 roku spółka naptime.games sp. z o.o. koncentrowała swoją działalność głównie na portowaniu gier mobilnych realizowanym na zlecenie podmiotów należących do Grupy Kapitałowej QubicGames S.A., w tym w szczególności na zlecenie Jednostki Dominującej. Dodatkowo firma zajmowała się opracowywaniem płatnych dodatków oraz rozszerzeń do tytułów, które zostały już wcześniej wydane.



Należy podkreślić, że w związku z decyzją Emitenta o przeniesieniu produkcji i portowania większości gier poza Grupę Kapitałową QubicGames S.A., na koniec 2024 roku naptime.games zredukował zespół produkcyjny do jednej osoby zatrudnionej na umowę o pracę.

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

W trakcie 2024 roku spółka Another Moon świadczyła głównie usługi 'work for hire' w zakresie portowania i QA dla podmiotów zewnętrznych oraz spółek z Grupy Kapitałowej QubicGames S.A., przy czym jej głównym źródłem przychodów były kontrakty z podmiotami spoza Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

W 2024 roku spółka realizowała następujące projekty 'work for hire' dla podmiotów zewnętrznych:

- portowanie dwóch gier dla podmiotu z Rumunii;
- portowanie gry „Pan’orama” dla spółki AR Digital sp. z o.o.;
- coprodukcja gry „Project Mist” dla spółki AR Digital sp. z o.o.;
- portowanie dwóch tytułów dla RedDeer.Games sp. z o.o.
- wsparcie gry MMO w ramach umowy o współpracę z dużym podmiotem z siedzibą w Niemczech.

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

Poza projektami realizowanymi dla podmiotów zewnętrznych, w 2024 spółka Another Moon świadczyła usługi dotyczące gier wydawanych przez spółki z Grupy, w tym m.in. usługi portowania, QA i przygotowania do certyfikacji patcha gry „Bang of Balls” na zlecenie Untold Tales S.A.

W 2024 roku wzrosła ilość projektów wykonywanych na zlecenie Jednostki Dominującej. Spółka wykonała m.in. port gry „Johnny Trigger Sniper”, „Sculpt People”, „Tie Dye”, „Buffet Boss”, „Color Road”, „City Takeover”, „Thief Puzzle”, „Doll Dress Up” oraz „Leo’s Fortune”. Spółka zajęła się także opracowaniem gry „Real Boxing 2: Remastered”.

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

W trakcie 2024 roku spółka yabai.games sp. z o.o., jako nowo utworzony podmiot zależny QubicGames S.A., koncentrowała swoją działalność na przygotowaniach do wydawania gier przeznaczonych dla dorosłych odbiorców.

Od momentu powstania yabai.games sp. z o.o. rozwijała swoją ofertę wydawniczą, skupiając się na grach o ratingu Mature, przeznaczonych głównie na platformy PC/Mac i konsole. W ramach realizowanej strategii yabai.games rozpoczęła współpracę z wybranymi studiami zewnętrznymi, a także podjęła działania zmierzające do przejęcia obsługi i dystrybucji gier z segmentu Mature, które dotychczas znajdowały się w ofercie QubicGames S.A.

Powołanie spółki yabai.games sp. z o.o. jest odpowiedzią Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. na rosnące zainteresowanie rynku grami dedykowanymi dojrzałym graczom.

#### Kluczowe projekty realizowane przez yabai.games w 2024 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego



#### Ecchi Secrets

Gra logiczna z elementami zręcznościowymi wydana przez yabai.games sp. z o.o. 12 lipca 2024 roku. Tytuł przeznaczony jest dla dorosłych graczy i skupia się na odkrywaniu zmysłowych ilustracji w stylu anime. Podczas rozgrywki gracze muszą unikać przeszkód i przeciwników, jednocześnie odsłaniając ukryte obrazy.

Gra oferuje ponad 30 ilustracji do odblokowania, sensualną oprawę muzyczną oraz prosty, a jednocześnie wciągający system rozgrywki z poziomami o zróżnicowanym stopniu trudności. Ecchi Secrets to propozycja dla miłośników gier typu casual, szukających lekkiej rozrywki połączonej z estetyką japońskiej animacji.



### **Ecchi Memories**

Gra logiczna typu memory wydana 23 sierpnia 2024 roku. Tytuł skierowany jest do dorosłych graczy i oferuje lekką, zmysłową rozgrywkę, w której zadaniem gracza jest dopasowywanie kart w wyznaczonym czasie. Im lepiej poradzisz sobie z wyzwaniem, tym więcej zobaczysz – nagrodą za dobrą pamięć są odważne ilustracje przedstawiające piękne dziewczyny w coraz śmielszych odsłonach.

Gra oferuje pięć bohaterek, sensualną ścieżkę dźwiękową oraz prosty i przystępny system rozgrywki, który w kolejnych poziomach stawia przed graczem coraz większe wyzwania. Ecchi Memories to idealna propozycja dla fanów casualowych tytułów z elementami wizualnej przyjemności, którzy chcą sprawdzić swoją pamięć i przy okazji zdobyć kilka niezapomnianych... *ecchi* wspomnień.



### Ecchi Oppai

Gra logiczna z elementami zręcznościowymi, opracowana na zlecenie yabai.games sp. z o.o., która swoją premierę miała 1 listopada 2024 roku. Tytuł przeznaczony jest dla dorosłych graczy i opiera się na prostym mechanizmie wyszukiwania ukrytych elementów w ilustracjach przedstawiających bohaterki w stylu anime. Gracz musi wykazać się refleksem i precyzją, aby pomóc postaciom odnaleźć ukryte symbole, co pozwala na odblokowanie kolejnych grafik.

Produkcja oferuje ponad 130 ilustracji, tryb lokalnej rozgrywki wieloosobowej, a także oprawę dźwiękową utrzymaną w lekkim, zmysłowym tonie. Ecchi Oppai to idealna propozycja dla fanów casualowych gier, którzy chcą sprawdzić swój refleks ciesząc się przy tym atrakcyjną oprawą wizualną.

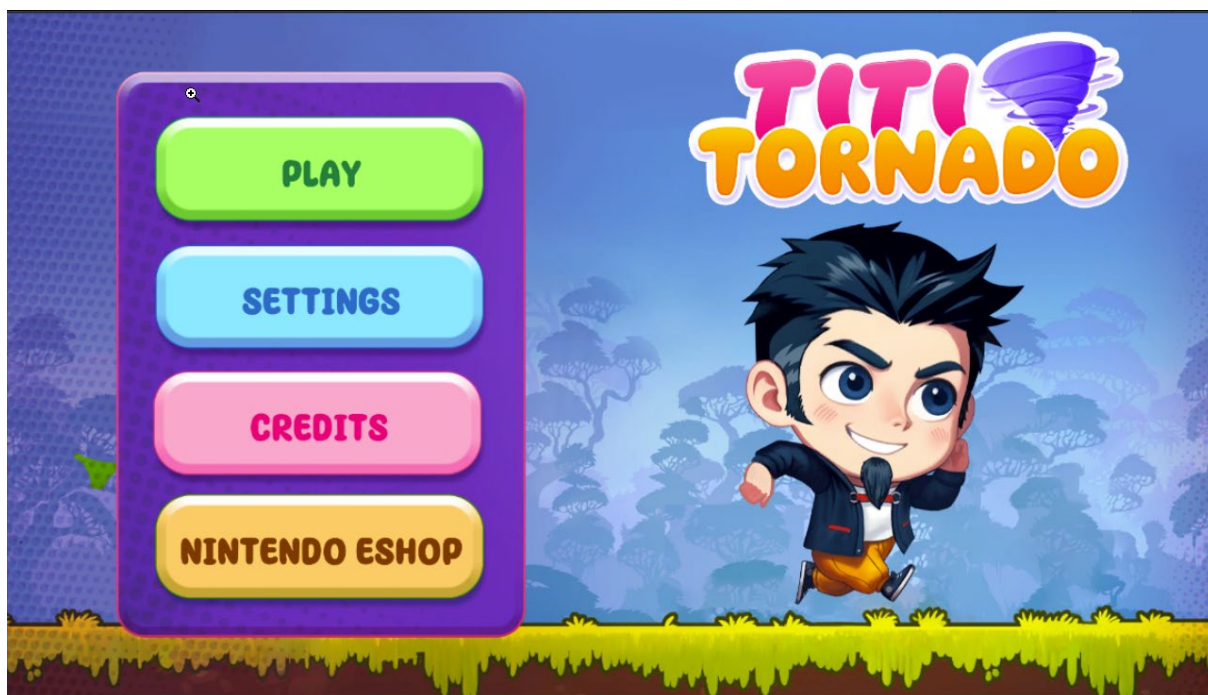


### CybeRage

Survivalowa gra z elementami roguelite, inspirowana gameplay'em gry Vampire Survivors. CybeRage jest pierwszą produkcją z planowanej serii gier, której akcja toczy się w futurystycznym świecie. Główną bohaterką gry jest hakerka i najemniczka, która realizuje zlecenia na odizolowanej planecie, opanowanej przez insektoidalne organizmy. Gracz zmierzy się z falami zróżnicowanych przeciwników, a kluczem do przetrwania będą zarówno refleks, jak i umiejętne dobieranie broni oraz rozwijanie zdolności postaci.

Gra zaoferuje kilkadziesiąt poziomów, na których czekają unikalni wrogowie, kilkanaście rodzajów broni głównej i alternatywnej, a także rozbudowane możliwości rozwoju bohaterki. CybeRage jest przeznaczona dla graczy powyżej 16. roku życia.

Premiera planowana jest na 2 kwartał 2025 roku.



#### **Titi Tornado**

Titi Tornado to platformowa gra 2D która rozpocznie serię gier, w którym głównym bohaterem jest dwudziestoletni Titi pragnący zrobić jak najlepsze wrażenie na płci przeciwnej wykonując różne zadania. W tej części, aby zyskać przychylność pewnej wyjątkowej dziewczyny Titi musi zebrać rozrzucone przez wiatr, po różnych krainach, części garderoby.

Gra będzie zawierać kilkadziesiąt poziomów o zróżnicowanym poziomie trudności. Gracz będzie musiał wykazać się precyzją i refleksem aby ominąć pojawiające się na jego drodze przeszkody. Gra będzie przeznaczona dla graczy poniżej 16 roku życia.

Premiera planowana jest na przełom 2 i 3 kwartału 2025 r.

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

##### **Jednostka Dominująca**

W 2025 roku Jednostka Dominująca będzie kontynuować działalność związaną z portowaniem i wydawaniem popularnych gier z mobile na konsole Nintendo, Sony i Microsoft oraz komputery PC/Mac. Zarząd Jednostki Dominującej planuje przystosowanie w bieżącym roku kilkadziesiątu tytułów z mobile na różne platformy sprzętowe. W tym celu konieczne będzie rozszerzenie umów z obecnymi partnerami, jak i pozyskanie nowych licencji od wydawców gier mobile.

Jednocześnie Emitent planuje produkcje kolejnych własnych gier casualowych.

Warto podkreślić, że w zdecydowanej większości zarówno portowanie, jak i produkcja gier odbywać się będzie na zlecenie Emitenta w firmach trzecich, poza Grupą Kapitałową QubicGames S.A., co jest znaczącą zmianą w stosunku do lat ubiegłych.

Jednostka Dominująca przygotowuje także gry dostępne już w sprzedaży na konsoli Nintendo Switch do wydania na pozostałe platformy, w szczególności konsole Microsoft oraz Microsoft Store, oraz rozszerzenia do już wydanych, najlepiej sprzedających się tytułów.

### **Untold Tales**

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

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

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

### **naptime.games**

W 2025 roku naptime.games skupi się przede wszystkim na sprzedaży gier na konsoli Nintendo Switch, w szczególności obecnie posiadanego portfolio, oraz rozszerzeniu portfolio o kolejne produkcje.

### **Another Moon**

Spółka Another Moon planuje w nadchodzących latach skoncentrować się na portowaniu gier na konsole Nintendo Switch, PlayStation 4/5, Xbox One/Series S/X oraz PC i urządzenia mobilne. Celem jest rozwój działalności w modelu work for hire oraz budowanie rozpoznawalności na rynku międzynarodowym poprzez współpracę z zagranicznymi partnerami.

### **yabai.games**

Spółka yabai.games konsekwentnie zamierza rozwijać swoje portfolio o gry typu Ecchi opierające się o prosty gameplay i ilustracje w stylu anime. Ponadto w 2025 roku spółka będzie rozwijać dwie serie gier. Pierwszą o roboczej nazwie „Titi”, kierowaną do nastoletnich graczy poniżej 18. roku życia, drugą dla starszego odbiorcy osadzoną

w świecie science fiction. Ponadto spółka prowadzi prace nad rozszerzeniem swojego obszaru wydawniczego na rynek azjatycki i kolejne platformy. Celem spółki jest zwiększenie rozpoznawalności i sprzedaży gier o określonym profilu.

### Inwestycje

W latach 2025–2026 Jednostka Dominująca planuje dalszy rozwój Grupy Kapitałowej QubicGames S.A., co może wiązać się z inwestowaniem w inne podmioty z branży gamedev. W ocenie Zarządu Jednostki Dominującej rynek gamedev w Polsce będzie się konsolidować i w związku z obecną sytuacją mogą pojawiać się okazje inwestycyjne. Dlatego też Zarząd nie wyklucza zarówno inwestycji typu SEED, jak i akwizycji w celu wzmocnienia Grupy Kapitałowej za gotówkę i/lub za nowo emitowane akcje QubicGames S.A.

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

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

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

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

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

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez Spółkę w roku 2025 są następujące:

Gra	Platforma	Region	Rodzaj produktu	Planowany termin wydania
Mars Survivor	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 3 x DLC	28.03.2025
Uboat Attack	Sony PlayStation 4	US, EUR	Pełna gra 3 x DLC	28.03.2025
Johnny Trigger	Nintendo Switch	JAP	Pełna gra 6 x DLC	03.04.2025



Light-It Up	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 1 x DLC	04.04.2025
MasterChef: Learn to Cook!	Nintendo Switch	JAP	Pełna gra 3 x DLC	10.04.2025
Mob Control	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 2 x DLC	11.04.2025
West Escape	Microsoft Xbox One, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 4 x DLC	11.04.2025
Attack Hole	PC (Steam)	Global	Pełna gra 2 x DLC	11.04.2025
	Nintendo Switch	JAP		
AMAZE!	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 2 x DLC	25.04.2025
Monster Survivor	Nintendo Switch			Q2 2025
	Microsoft Xbox One, Sony PlayStation 4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q3/Q4 2025
Eyes: The Horror Game	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra	Q2 2025
Helix Jump	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2025
Astro Miner	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2025
Sausage Wars	Xbox One + Microsoft Store	Global	Pełna gra 3 x DLC	Q2 2025
Paper io 2	Nintendo Switch	JAP	Pełna gra 2 x DLC	Q2/Q3 2025
Evo Pop	Nintendo Switch	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
Puff Up	Nintendo Switch, Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
Ball Blast	Nintendo Switch, Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
	Nintendo Switch	JAP		
Candivity	Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 3 x DLC	Q2/Q3 2025

Bag Fight	Nintendo Switch, Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
Cup Heroes	Nintendo Switch, Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
Real Boxing 2: Remastered	Xbox One, Sony PS4	Global	Pełna gra 4 x DLC	Q2/Q3 2025
Bridge Race	Nintendo Switch Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	JAP	Pełna gra 2 x DLC	Q3 2025
Skyline Bowling	Nintendo Switch Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q3 2025
Overcrowded Tycoon	Nintendo Switch	JAP	Pełna gra	Q3/Q4 2025
Fight For America	Nintendo Switch, Xbox One, Sony PS4, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q3/Q4 2025

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

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

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

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez spółkę Untold Tales S.A. w 2025 roku są następujące:

Gra	Platformy (*)	Region	Planowany termin wydania	Planowana Cena Gry
Bearnard Lokalizacja studia: Litwa Typ gry: Logiczna, 2D	Nintendo Switch	Global	Q2 2025	TBA

Pyromind Lokalizacja studia: Litwa Typ gry: Logiczna, 2D	Sony PS4, PS5 Xbox One Nintendo Switch	Global	Q2 2025	TBA
Void Prison Lokalizacja studia: Litwa Typ gry: Logiczna, 2D	PC Nintendo Switch	Global	Q2 2025	TBA
Railroute Lokalizacja studia: Litwa Typ gry: Logiczna, 2D	Nintendo Switch	Global	Q2 2025	TBA
TBA Lokalizacja studia: Polska Typ gry: Zombie Survival, 3D	PC (EA)	Global	TBA	TBA
Everdream Village Lokalizacja studia: Litwa Typ gry: Sim, 3D	Sony PS4, PS5 Xbox One Nintendo Switch	Global	TBA	TBA
Bee Simulator The Hive Lokalizacja studia: Polska Typ gry: Sim, 3D	Sony PS4, PS5 Xbox One Nintendo Switch	Global	TBA	TBA

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

(\*) Gry w wersji Sony PS4 i Xbox One są dostępne do kupienia także dla użytkowników nowej generacji konsol – Sony PS5 i Microsoft Xbox Series X/S. Wersja PC oznacza możliwość wydania gry na platformach Steam, Epic Games Store, GOG, Microsoft Store.

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

Nie dotyczy.

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

W 2024 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 32.426,0 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku 2023 o 1.584,8 tys. zł, czyli o 5%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2024 roku wyniosły 61% przychodów ze sprzedaży (66% w roku 2023).

Wzrost skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży wynikał głównie ze wzrostu sprzedaży Jednostki Dominującej, której jednostkowe przychody ze sprzedaży w 2024 roku wzrosły o

2.784,2 tys. zł w stosunku do 2023 roku. Wzrost przychodów ze sprzedaży Jednostki Dominującej w stosunku do roku ubiegłego wynikał z dużej ilości premier, z czego większość stanowiły gry na licencji Voodoo oraz Crazy Labs. Łączna sprzedaż wszystkich gier na licencji Voodoo oraz Crazy Labs w 2024 roku stanowiła wartościowo na konsoli Nintendo Switch 55% sprzedaży Spółki, a na pozostałych konsolach i na PC – około 45%. Nadal bardzo dobre wyniki sprzedaży osiągnęła gra „Hole.io” na licencji Voodoo. Sprzedaż tej gry w 2024 roku stanowiła wartościowo na konsoli Nintendo Switch 18% sprzedaży Spółki za cały 2024 rok, na konsoli PS4 – 21%, a na konsoli XBOX – 36%.

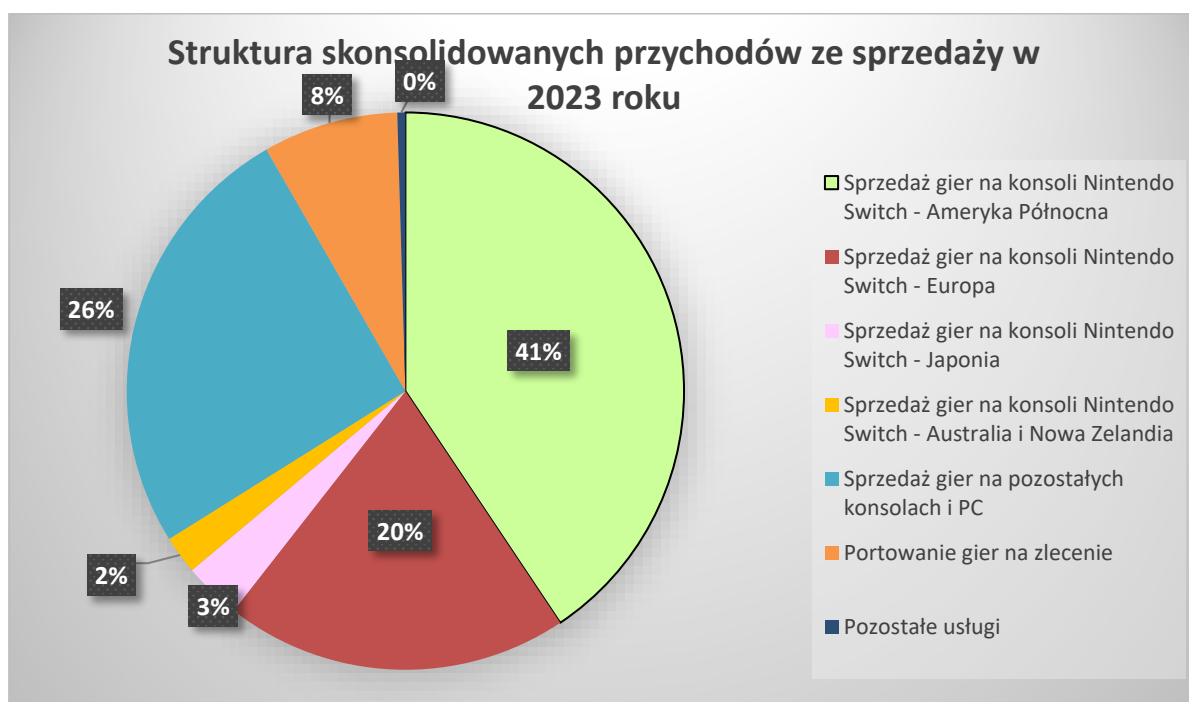
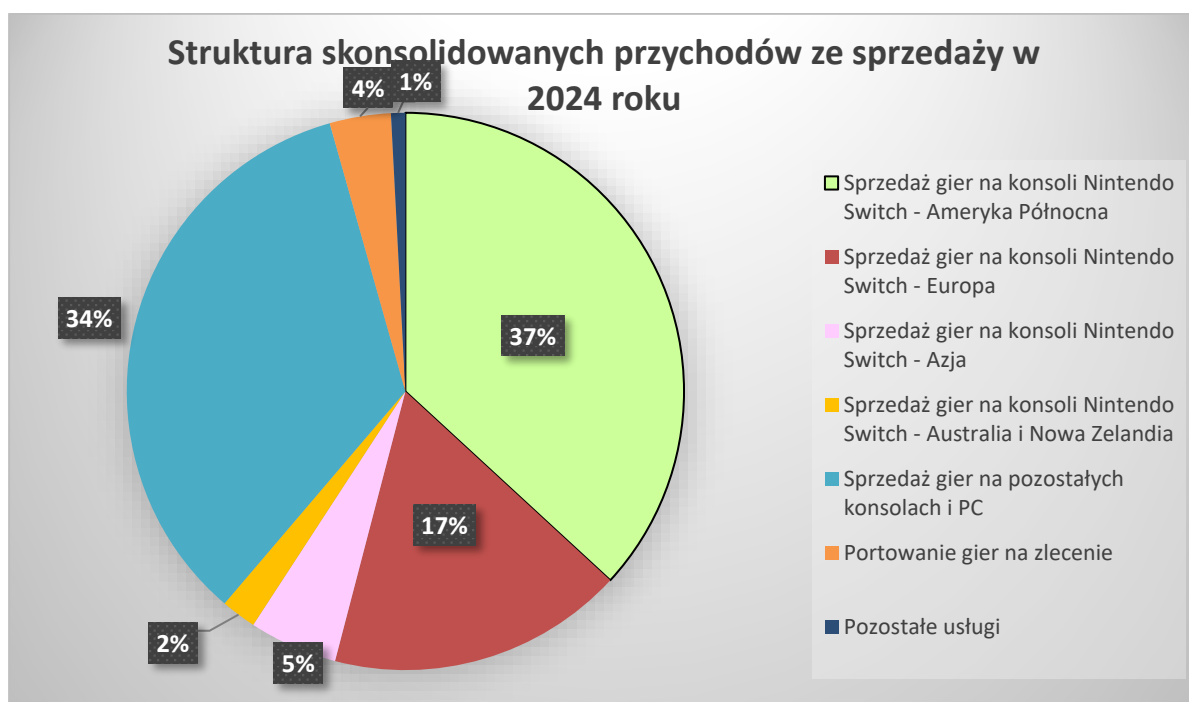
Należy zauważyć, iż przychody ze sprzedaży spółki zależnej Untold Tales S.A. pozostały na podobnym poziomie jak w 2023 roku (a nawet nieznacznie wzrosły). Jednak biorąc pod uwagę, iż 2023 rok był dla Untold Tales najlepszym rokiem jak do tej pory ze względu na bardzo udaną premierę gry Everdream Valley, to nawet nieznaczny wzrost przychodów ze sprzedaży świadczy o bardzo silnej pozycji tej spółki na rynku.

Opisany powyżej wzrost przychodów ze sprzedaży w spółkach QubicGames S.A. oraz Untold Tales S.A. został częściowo zniwelowany poprzez spadek przychodów z tytułu portowania gier dla podmiotów zewnętrznych w spółce Another Moon sp. zo.o. oraz niższe przychody z tytułu sprzedaży gier osiągnięte przez spółkę naptime.games sp. z o.o., która w 2024 roku koncentrowała się głównie na świadczeniu usług portowania gier dla Jednostki Dominującej.

Wraz z rozwojem Grupy Kapitałowej, w szczególności spółki zależnej Untold Tales, coraz większy udział w przychodach ze sprzedaży w 2024 roku miała sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam), jak również sprzedaż na konsole Sony PlayStation oraz Microsoft Xbox. W 2024 roku łączne przychody ze sprzedaży gier na komputery PC/Mac oraz na pozostałe konsole wyniosły 11.148,2 tys. zł, w porównaniu do 7.892,4 tys. zł w roku 2023.

W 2024 roku oprócz przychodów ze sprzedaży gier na konsolach i komputerach PC, Grupa Kapitałowa osiągnęła również przychody z tytułu portowania gier na zlecenie w wysokości 1.150,8 tys. zł (2.418,5 tys. zł w roku 2023) oraz przychody z tytułu innych usług w wysokości 268,8 tys. zł.

Struktura przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej w 2024 roku w porównaniu do 2023 roku przedstawia się następująco:



W 2024 roku łączne koszty działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej wyniosły 33.215,0 tys. zł, w porównaniu do 29.293,2 tys. zł w roku 2023. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 24.888,1 tys. zł. Wzrost kosztów usług obcych o 11% w stosunku do 2023 roku wiąże się ze wzrostem sprzedaży, gdyż główną część tych kosztów stanowią koszty prowizji od sprzedaży płaconej właścicielowi platformy Nintendo eShop, koszty royalties należnych deweloperom sprzedawanych gier, jak i koszty usług obcych związanych z działalnością wydawniczą.

W 2024 roku Grupa Kapitałowa zanotowała stratę ze sprzedaży w wysokości 789,0 tys. zł, w porównaniu do zysku w wysokości 1.547,9 tys. zł w roku ubiegłym oraz osiągnęła poziom EBITDA w wysokości 3.330,7 tys. zł, w porównaniu do 4.278,4 tys. zł w 2023 roku. Spadek zyskowności na poziomie Grupy Kapitałowej w 2024 roku wynikał ze wzrostu kosztów amortyzacji autorskich praw majątkowych oraz praw do wydawania gier, jak i ze zmniejszenia zysku operacyjnego jednostki zależnej Untold Tales wynikającego z wyższych stawek royalties dla developerów w porównaniu do 2023 roku (w szczególności dla gry Everdream Valley).

Strata z działalności operacyjnej wyniosła 1.016,8 tys. zł i była o 227,8 tys. zł wyższa niż strata ze sprzedaży. Wynikało to głównie ze spisania pobranego przez kontrahentów zagranicznych w trakcie roku 2024 podatku u źródła (głównie Valve), którego jednostki z Grupy Kapitałowej nie będą w stanie rozliczyć z podstawą opodatkowania. W 2023 roku kwota ta była znacznie mniejsza.

W 2024 roku Grupa Kapitałowa zanotowała stratę z tytułu rozchodu aktywów finansowych w wysokości 303,0 tys. zł, w porównaniu do straty w wysokości 1,2 tys. zł w roku 2023. Strata ta powiązana jest z zakończeniem przez Jednostkę Dominującą inwestycji w spółkę No Gravity Development, o czym napisano w części 3.1 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

W 2024 roku Grupa Kapitałowa rozpoznała również stratę z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych w wysokości 770 tys. zł, w porównaniu do 375 tys. zł w roku 2023. Jest to niezrealizowana strata wynikająca z wyceny posiadanych przez Jednostkę Dominującą akcji w pozostałych jednostkach. Grupa Kapitałowa wycenia aktywa finansowe dostępne do sprzedaży wg wartości godziwej, zaś skutki przeszacowania zalicza odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego. Wzrost kosztów z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych wynikał z niższego poziomu mnożnika opartego na EV/EBITDA, użytego do wyceny aktywów finansowych przy zastosowaniu metody porównawczej do innych spółek z branży gamedev notowanych na rynku NewConnect.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. suma aktywów Grupy Kapitałowej wyniosła 17.558,9 tys. zł i zmalała w porównaniu do 31 grudnia 2023 r. o 1.266,3 tys. zł (7%).

Istotną pozycję w skonsolidowanym bilansie stanowią wartości niematerialne i prawne, które na dzień 31 grudnia 2024 r. wyniosły 6.400,0 tys. zł i pozostały na podobnym poziomie jak w roku ubiegłym. 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 aktywów wynika przede wszystkim ze zmniejszenia się poziomu inwestycji długoterminowych w pozostałych jednostkach z 1.750,0 tys. zł na dzień 31 grudnia 2023 r. do 510,0 tys. zł na dzień 31 grudnia 2024 r., co było związane ze sprzedażą akcji spółki No Gravity Development oraz przeszacowaniem wartości pozostałych aktywów finansowych do wartości godziwej, jak opisano powyżej.

Na dzień 31 grudnia 2024 r. Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w łącznej wysokości 869,5 tys. zł, z czego:

- 429,2 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;
- 189,0 tys. zł dotyczy pożyczek otrzymanych od udziałowców jednostki zależnej Another Moon sp. z o.o.;
- 251,2 tys. zł to pożyczki zaciągnięte w czwartym kwartale 2024 roku przez Jednostkę Dominującą, które częściowo zostały już spłacone w styczniu 2025 roku (50,2 tys. zł), natomiast pozostała część tych pożyczek zostanie w całości spłacona do 31 marca 2025 r.

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 Sprawozdania Zarządu spółka nie korzystała z powyższego kredytu.

Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz w obecnej chwili płynność Grupy Kapitałowej nie jest zagrożona.

Przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej w głównej mierze zależy od sprzedaży gier, zarówno tych własnej produkcji, jak i gier wydawanych przez Grupę Kapitałową na licencji firm trzecich. Szczegółowy harmonogram wydawniczy na rok 2024 oraz plany rozwoju Grupy Kapitałowej zostały przedstawione w części 4 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

## **7. Nabycie akcji własnych**

Dnia 30 czerwca 2022 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki oraz utworzenia kapitału rezerwowego w celu nabycia akcji własnych Spółki. Zgodnie z postanowieniami powyższej

uchwały Spółka mogła nabyć akcje własne maksymalnie za kwotę 1.100.000 zł, po cenie za jedną akcję nie niższej niż 1,00 zł i nie wyższej niż 8,00 zł. W tym celu został utworzony kapitał rezerwowy w wysokości 1.100.000 zł. Uchwała weszła w życie 1 lipca 2022 r.

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

Dnia 27 czerwca 2023 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę, która przedłużyła wcześniejszy termin na skup akcji własnych do dnia 30 czerwca 2024 r.

Dnia 11 czerwca 2024 r. Spółka poinformowała o zakończeniu programu skupu akcji własnych. Spółka nabyła łącznie 120.000 akcji własnych o wartości nominalnej 0,10 zł każda, stanowiących 1,22% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz 1,13% udziału w ogóle głosów na Walnym Zgromadzeniu.

W dniu 26 czerwca 2024 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały w sprawie umorzenia nabytych przez Spółkę akcji własnych, obniżenia kapitału zakładowego i związanej z tym zmiany w Statucie Spółki. Wobec umorzenia akcji własnych, kapitał zakładowy Spółki został obniżony z kwoty 982.000,00 zł do kwoty 970.000,00 zł, tj. o kwotę wartości nominalnej umarzanych akcji własnych.

Umorzenie akcji własnych nastąpiło z chwilą rejestracji przez Sąd Rejonowy Lublin–Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego obniżenia kapitału zakładowego Spółki, które nastąpiło dnia 6 sierpnia 2024 r.

W związku z umorzeniem akcji własnych Spółka wykorzystwała utworzony w tym celu z lat ubiegłych kapitał rezerwowy w wysokości 225.010,53 zł, a niewykorzystaną część kapitału rezerwowego w wysokości 874.989,47 zł przeniosła na kapitał zapasowy.

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

Spółki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej nie posiadają oddziałów.

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

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



#### ❖ Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

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

Odejście poszczególnych członków zespołu może skutkować opóźnieniem w realizacji poszczególnych projektów lub opóźnieniem w ich wprowadzeniu na rynek. Należy jednak zaznaczyć, że odejście pojedynczych osób z zespołu nie powinno mieć dużego ani trwałego wpływu na funkcjonowanie Grupy Kapitałowej, a duża część obecnej działalności operacyjnej realizowana jest z udziałem podmiotów zewnętrznych i może być łatwo delegowana do innych podmiotów.

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

#### ❖ Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji i portowaniu gier

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

W roku 2024 zarówno portowanie gier, jak i produkcja nowych gier, w tym własnych IP realizowana była przez podmioty zewnętrzne na zasadzie odbiorów kolejnych etapów produkcji zgodnie z określonym terminarzem. Daje to możliwość sprawnego reagowania na ewentualne opóźnienia projektu lub nie dostarczenie kolejnych etapów projektu, do możliwości zmiany firmy realizującej dany projekt.

#### ❖ Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

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

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

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

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

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

❖ **Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier**

Grupa Kapitałowa planuje wprowadzanie do dystrybucji na rynku międzynarodowym około 70 gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu, czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Grupy Kapitałowej. Ryzyko jest to minimalizowane poprzez wydawanie dużej ilości dość różnorodnych gier w różnych kategoriach cenowych.

❖ **Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Grupa Kapitałowa prowadzi sprzedaż gier na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Ewentualna rezygnacja któregoś z kluczowych dystrybutorów z oferowania gier Grupy Kapitałowej może

mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Grupy Kapitałowej ma platforma Nintendo eShop, prowadzona przez Nintendo Co, Ltd. oraz platforma Steam, prowadzona przez Valve.

#### ❖ **Ryzyko pogorszenia się wizerunku Grupy Kapitałowej**

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

#### ❖ **Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

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

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

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

#### ❖ Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

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

#### ❖ Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

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

#### ❖ Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

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

#### ❖ Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Grupa Kapitałowa

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

#### ❖ Ryzyko konkurencji

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

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

Na skutek trwającej od lutego 2022 roku wojny w Ukrainie, Grupa Kapitałowa zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym. Eskalacja konfliktu spowodowała i może w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, wzrost cen oraz inflacji, jak również niepokój na rynkach finansowych i spadek kursów spółek notowanych na giełdach w Polsce i na świecie.

W związku z niepewną sytuacją geopolityczną, Zarząd Jednostki Dominującej podtrzymuje na rok 2025 realizację w pierwszej kolejności projektów krótkoterminowych (czas realizacji do 12 miesięcy od rozpoczęcia prac), niskobudżetowych (do 100k EUR za grę lub 200k EUR za serię gier), mieszczących się w jednym z wymienionych poniżej obszarów działalności:

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

#### ❖ Ryzyko wynikające z posiadania instrumentów finansowych

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

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

Zarząd ponosi odpowiedzialność za ustanowienie i nadzór nad zarządzaniem ryzykiem przez Spółkę, w tym identyfikację i analizę ryzyk, na które Grupa Kapitałowa jest narażona, określenie odpowiednich ich limitów i kontroli, jak też monitorowanie ryzyka i stopnia dopasowania do limitów. Zasady i procedury zarządzania ryzykiem podlegają regularnym przeglądom w celu uwzględnienia zmiany warunków rynkowych i zmian w działalności Grupy Kapitałowej.

Podstawowe informacje odnośnie ryzyk związanych z instrumentami finansowymi przedstawiono w nocie 32 skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej.

#### **10. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego**

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

Siedlce, 21 marca 2025 roku



.....  
Prezes Zarządu

Jakub Pieczykolan