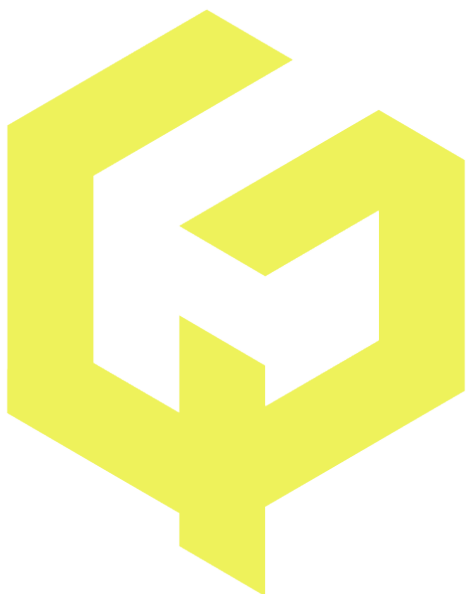




QUBIC
G A M E S

**JEDNOSTKOWY I SKONSOLIDOWANY
RAPORT OKRESOWY
QUBICGAMES S.A.
ZA I KWARTAŁ 2025 ROKU**

Siedlce, 15 maja 2025 r.

Spis treści

Pismo przewodnie Prezesa Zarządu Jednostki Dominującej	4
1. Podstawowe informacje o Grupie Kapitałowej QubicGames S.A.....	6
1.1. Podstawowe informacje o Emitencie i przedmiot działalności Emitenta	6
1.2. Podstawowe informacje o jednostkach zależnych i stowarzyszonych	8
2. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją.....	15
2.1. Przyczyny niesporządzania sprawozdań skonsolidowanych przez Podmiot Dominujący	15
2.2. Wybrane dane finansowe spółek zależnych Emitenta nieobjętych konsolidacją, zawierające podstawowe pozycje kwartalnego sprawozdania finansowego.....	15
3. Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.	16
3.1. Plan wydawniczy Emitenta.....	16
3.2. Plan wydawniczy jednostki zależnej Untold Tales S.A.	18
4. Kwartałne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2025 r.....	19
4.1. Skonsolidowany bilans	19
4.2. Skonsolidowany rachunek zysków i strat	22
4.3. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych.....	24
4.4. Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym.....	25
5. Kwartałne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2025 r.....	26
5.1. Jednostkowy bilans	26
5.2. Jednostkowy rachunek zysków i strat.....	29
5.3. Jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych.....	30
5.4. Zestawienie zmian w jednostkowym kapitale własnym.....	31
6. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu.....	32
6.1. Podstawa sporządzenia jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego	32
6.2. Stosowane zasady rachunkowości.....	32
7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta, ich sytuację finansową i wyniki osiągnięte w pierwszym kwartale 2025 r.....	42
7.1. Działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta w pierwszym kwartale 2025 roku i do dnia publikacji raportu	42
7.2. Inne istotne wydarzenia, mające miejsce w pierwszym kwartale 2025 roku i do dnia publikacji raportu	61
7.3. Omówienie skonsolidowanych wyników finansowych Grupy Kapitałowej Emitenta w pierwszym kwartale 2025 roku.....	62

7.4. Omówienie jednostkowych wyników finansowych Emitenta w pierwszym kwartale 2025 roku	65
8. Stanowisko odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników za dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym za pierwszy kwartał 2025 r.....	66
9. W przypadku gdy dokument informacyjny Emitenta zawierał informacje, o których mowa w § 10 pkt 13a) załącznika nr 1 do regulaminu ASO – opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogram ich realizacji	66
10. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.....	66
11. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.....	66

Pismo przewodnie Prezesa Zarządu Jednostki Dominującej

Szanowni Akcjonariusze,

Jest mi niezmiernie miło przekazać Państwu raport podsumowujący wydarzenia i osiągnięcia Grupy Kapitałowej QubicGames w pierwszym kwartale 2025 roku.

Od początku roku 2025 nastąpiła znacząca zmiana modelu portowania i produkcji gier przez spółkę QubicGames – zgodnie z planem na rok 2025, zdecydowana większość gier wydawanych przez QubicGames jest realizowana we współpracy z podmiotami zewnętrznymi. Obecne ceny rynkowe zarówno w przypadku portowania gier pomiędzy platformami, jak i produkowania nowych tytułów na zlecenie są bardzo korzystne, a zmiana modelu biznesowego w tym zakresie powoduje znaczące zmniejszenie kosztów stałych spółki QubicGames i całej Grupy Kapitałowej QubicGames oraz zwiększenie elastyczności przyszłych działań.

W pierwszym kwartale 2025 roku zdecydowaliśmy o stopniowej dywersyfikacji swojego portfolio, przede wszystkim poprzez wydawanie większej ilości gier na konsolę Microsoft Xbox. Większość gier wydawanych na konsolę Xbox była wcześniej wydana na pozostałe konsole, co powoduje, że koszt ich portowania jest niski, a zwrot kosztów dla większości gier następuje w okresie od jednego do kilku miesięcy. Jednocześnie większość nowych tytułów jest przygotowywana do wydania jednocześnie na minimum trzy platformy (konsole Nintendo, Sony i Microsoft), co obniża koszt wprowadzenia gry na pojedynczą konsolę.

Po decyzji Nintendo o zmianie pozycjonowania gier na konsolę Nintendo Switch jedną z decyzji Spółki jest dalsze zintensyfikowanie wydania gier na konsolach Microsoft i Sony oraz na konsoli Nintendo Switch na rynkach azjatyckich, w szczególności poprzez portowanie wcześniej wydanych gier na konsoli Nintendo Switch. Dodatkowo Spółka planuje stworzyć dodatkową zawartość do kilkunastu najlepiej sprzedających się gier, co umożliwi stworzenie nowych DLC i edycji specjalnych.

Jednocześnie następuje dalszy rozwój portfolio spółki zależnej Untold Tales, w szczególności spółka przygotowuje się do wydania kontynuacji gier Everdream Valley (pod nazwą Everdream Village) oraz Bee Simulator (Bee Simulator: The Hive). Bardzo pozytywny był także odbiór gry Gloomy Eyes podczas PAX East w tym miesiącu. Gra planowana jest do wydania przez Untold Tales na konsole w trzecim kwartale tego roku.

Sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej QubicGames jest dobra i umożliwia jej dalszy rozwój. Wartym podkreślenia jest bezpieczeństwo Grupy Kapitałowej QubicGames wynikające z ciągle rosnącego portfolio gier, zarówno na konsole Nintendo, Microsoft, Sony, jak i komputery PC.

Zapraszam do zapoznania się ze szczegółowymi informacjami zawartymi w niniejszym raporcie.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jakub Pieczykolan'.

Jakub Pieczykolan
Prezes Zarządu

Siedlce, 15 maja 2025 r.

1. Podstawowe informacje o Grupie Kapitałowej QubicGames S.A.

1.1. Podstawowe informacje o Emitencie i przedmiot działalności Emitenta

Spółka QubicGames S.A. 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 wydawcami i developerami z ponad 10 krajów. Od września 2016 roku akcje QubicGames są notowane na rynku NewConnect.

a) Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	QubicGames S.A.
Forma Prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Siedlce
Adres:	ul. Katedralna 16, 08-110 Siedlce
Telefon:	+ 48 531 242 300
Faks:	+ 48 25 644 36 39
Strona internetowa:	www.qubicgames.com
Adres poczty elektronicznej:	inwestor@qubicgames.com
NIP:	821-251-56-41
Regon:	141229265
KRS:	0000598476
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy Lublin – Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

b) Organy Spółki

Na dzień 31 marca 2025 roku oraz na dzień publikacji niniejszego raportu okresowego w skład organów spółki QubicGames S.A. wchodziły następujące osoby:

Zarząd

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

Rada Nadzorcza

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

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

Na dzień 31 marca 2025 roku i na dzień publikacji niniejszego raportu okresowego struktura kapitału zakładowego spółki QubicGames S.A. przedstawia się następująco:

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

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

Na dzień 31 marca 2025 roku struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawiała się następująco:

<i>Akcjonariusz</i>	<i>Seria</i>	<i>Ilość akcji</i>	<i>Udział % w liczbie głosów</i>	<i>Wartość nominalna akcji</i>	<i>Udział % w kapitale zakładowym</i>
Jakub Pieczykolan	A	780.000	14,89%	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%
RAZEM		9.700.000	100,00%	970.000,00	100,00%

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

1.2. Podstawowe informacje o jednostkach zależnych i stowarzyszonych

a) Jednostki zależne

Untold Tales S.A.

Dnia 30 lipca 2020 r. Emitent zawiązał spółkę Untold Tales S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy Untold Tales S.A. na dzień zawiązania spółki wynosił 1.000.000,00 zł i dzielił się na 10.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął 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 marca 2025 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 Emitenta w kapitale zakładowym:	58,48%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	58,48%

Realizacja Programu Motywacyjnego I

Dnia 30 marca 2021 roku 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, z zastrzeżeniem, że warranty subskrypcyjne serii A objęte będą przez wskazane osoby uprawnione 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 zaoferowania 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 31 marca 2025 r. 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 wpis podwyższenia kapitału zakładowego, wynikający z objęcia dodatkowych 435.000 akcji serii D w Krajowym Rejestrze Sądowym został dokonany w dniu 2 kwietnia 2025 r. Stąd na dzień 31 marca 2025 r. ilość akcji serii D wpisanych do Krajowego Rejestru Sądowego wynosiła 1.065.000 akcji.

Po dokonaniu wskazanego powyżej wpisu łączna ilość akcji serii D wpisanych do Krajowego Rejestru Sądowego wynosi 1.500.000 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 marca 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Raportu sprzedaż wszystkich 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 Raportu są następujące:

Firma:	Untold Tales S.A.
Forma Prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	www.untoldtales.games
Adres poczty elektronicznej:	contact@untoldtales.games
NIP:	1182213801
Regon:	387084037
KRS:	0000860756
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	56,18% (*)
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	56,18% (*)

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

Po 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 studiem deweloperskim skupiającym się na produkcji gier indie.

Podstawowe dane o jednostce zależnej niższego szczebla na dzień 31 marca 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

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

(*) Emitent na dzień 31 marca 2025 r. posiadał pośrednią kontrolę nad Kautki Cave sp. z o.o., poprzez swoją jednostkę zależną Untold Tales S.A., która posiadała 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. Emitent zawiązał 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. Emitent objął 100% akcji w kapitale zakładowym naptime.games sp. z o.o. Spółka 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 Emitenta w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów wynosił 92,86%.

W dniu 30 lipca 2024 roku Spółka zawarła umowę nabycia 1.500 udziałów 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 Emitenta z dniem zawarcia umowy, tym samym na dzień publikacji raportu Emitent posiada 100% udziałów w kapitale zakładowym spółki naptime.games sp. z o.o.

Naptime.games jest developerem i wydawcą gier z segmentu Family Friendly.

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 marca 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

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

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

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

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

Another Moon prowadzi działalność work for hire w zakresie portowania, 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 marca 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

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

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

Dnia 8 kwietnia 2024 r. Emitent zawiązał yabai.games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy yabai.games sp. z o.o. wynosi 20.000 zł i dzieli się na 400 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Emitent objął 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 marca 2025 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu są następujące:

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

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

Na dzień 31 marca 2025 r. w skład Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. wchodzi Emitent jako Jednostka Dominująca oraz spółki Untold Tales S.A., naptime.games sp. z o.o., Another Moon sp. z o.o., yabai.games sp. z o.o. jako Jednostki Zależne. Dodatkowo, spółka Untold Tales S.A. jest Jednostką Dominującą niższego szczebla w stosunku do spółki Kautki Cave sp. z o.o., w której to posiada 66,5% udziału w kapitale zakładowym.

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

Wszystkie Jednostki Zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

2.1. Przyczyny niesporządzania sprawozdań skonsolidowanych przez Podmiot Dominujący

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

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

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

3. Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

3.1. Plan wydawniczy Emitenta

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez Emitenta od dnia opublikowania raportu do 31 grudnia 2025 r. są następujące:

Gra	Platforma	Region	Rodzaj produktu	Planowany termin wydania
Bridge Race	Nintendo Switch	US, EUR	2 x DLC (+Versus mode)	17.05.2025
Astro Miner	Microsoft Xbox PC (Microsoft Store)	Global	Pełna gra 2 x DLC	23.05.2025
Bridge Race	Microsoft Store, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 4 x DLC	30.05.2025
	Nintendo Switch	JAP + Asia		Q2 2025
Puff Up	Nintendo Switch,	US, EUR		07.06.2025
	Microsoft Xbox Sony Playstation PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q3/Q4 2025
Om Nom: Run 2	Nintendo Switch	JAP + Asia	Pełna gra 2 x DLC	Q2 2025
Super Sucker	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra 2 x DLC	Q2/Q3 2025
Hole io	Nintendo Switch	Global	2 x DLC	Q2/Q3 2025
Evo Pop	Nintendo Switch	Global	Pełna gra	Q2/Q3 2025
Ball Blast	Nintendo Switch, Microsoft Xbox Sony Playstation, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 3 x DLC	Q2/Q3 2025
Candivity	Nintendo Switch	JAP + Asia		
	Microsoft Xbox Sony Playstation, PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 4 x DLC	Q2/Q3 2025
Real Boxing 2: Remastered	Microsoft Xbox Sony Playstation PC (Steam)	Global		
	Nintendo Switch	JAP + Asia	Pełna gra 4 x DLC	Q2/Q3 2025
Cup Heroes	Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Sony PlayStation PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q3/Q4 2025

Bag Fight	Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Sony PlayStation PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q3/Q4 2025
Skyline Bowling	Microsoft Xbox Sony Playstation PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 4 x DLC	Q3/Q4 2025
	Nintendo Switch	JAP + Asia		
PetShow	Nintendo Switch, Microsoft Xbox Sony Playstation PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 3 x DLC	Q3/Q4 2025
Monster Survivors	Microsoft Xbox Sony Playstation PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q3/Q4 2025
Fight For America	Nintendo Switch, Microsoft Xbox Sony Playstation PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra	Q3/Q4 2025
Not Not 2 – A Brain Challenge	Microsoft Xbox Sony Playstation PC (Steam, Microsoft Store)	Global	Pełna gra 2 x DLC	Q3/Q4 2025
Maze	Nintendo Switch	US, EUR	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.

Niezależnie od powyższych wydań Emitent planuje zintensyfikować wydania gier na konsolach Microsoft i Sony oraz na konsoli Nintendo Switch na rynkach azjatyckich, w szczególności poprzez portowanie wcześniej wydanych gier na konsoli Nintendo Switch. Dodatkowo Emitent planuje stworzyć dodatkową zawartość do ponad 10 najlepiej sprzedających się gier, co umożliwi stworzenie nowych DLC i edycji specjalnych.

3.2. 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	Pla tformy (*)	Re gion	Pla nowa ny termin wyda nia	Pla nowa na Cena Gry
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
Rail Route Lokalizacja studia: Czechy Typ gry: Logiczna, 2D	Nintendo Switch	Global	Q3 2025	TBA
With Last Breath Lokalizacja studia: Polska Typ gry: Zombie Survival, 3D	PC (EA)	Global	TBA	TBA
Gloomy Eyes Lokalizacja studia: Francja/Belgia Typ gry: Przygodowa	Sony PS5 Xbox Series S/X Nintendo Switch	Global	Q3 2025	TBA
Everdream Village Lokalizacja studia: Polska 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, Windows Store.

4. Kwartalne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2025 r.

4.1. Skonsolidowany bilans

Skonsolidowany bilans – Aktywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	31.03.2025	31.03.2024
Aktywa trwałe	8 044 661,48	9 167 989,87
Wartości niematerialne i prawne		
Koszty zakończonych prac rozwojowych	89 935,10	105 806,00
Autorskie prawa majątkowe	2 617 196,77	2 760 677,60
Inne wartości niematerialne i prawne	2 677 874,73	3 323 115,59
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	371 521,05	276 452,29
	5 756 527,65	6 466 051,48
Wartość firmy jednostek podporządkowanych		
Wartość firmy – jednostki zależne	139 255,35	-
	139 255,35	-
Rzeczowe aktywa trwałe		
Środki trwałe	575 718,84	618 781,70
budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	536,17	1 137,29
urządzenia techniczne i maszyny	198 691,91	271 245,08
środki transportu	375 863,86	342 785,41
inne środki trwałe	626,90	3 613,92
	575 718,84	618 781,70
Należności długoterminowe		
Od pozostałych jednostek	513 279,60	93 395,05
	513 279,60	93 395,05
Inwestycje długoterminowe		
Długoterminowe aktywa finansowe	510 000,00	1 627 440,00
w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	510 000,00	1 627 440,00
udziały lub akcje	510 000,00	1 627 440,00
	510 000,00	1 627 440,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe		
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	549 880,04	362 321,64
	549 880,04	362 321,64

Skonsolidowany bilans – Aktywa c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	31.03.2025	31.03.2024
Aktywa obrotowe	8 206 837,85	8 689 383,13
Zapasy		
Półprodukty i produkty w toku	311 313,48	1 032 403,77
Zaliczki na dostawy i usługi	39 999,02	2 438,03
	351 312,50	1 034 841,80
Należności krótkoterminowe		
Należności od pozostałych jednostek	4 260 990,97	4 477 406,47
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	2 851 247,16	3 070 881,76
do 12 miesięcy	2 851 247,16	3 070 881,76
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	1 103 656,31	1 229 310,05
inne	306 087,50	177 214,66
	4 260 990,97	4 477 406,47
Inwestycje krótkoterminowe		
Krótkoterminowe aktywa finansowe	2 367 014,82	2 565 735,92
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	2 367 014,82	2 565 735,92
środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych	2 367 014,82	2 565 735,92
	2 367 014,82	2 565 735,92
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 227 519,56	455 207,86
Udziały (akcje) własne	-	156 191,08
AKTYWA RAZEM	16 251 499,33	17 857 373,00

Skonsolidowany bilans – Pasywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

PASYWA	31.03.2025	31.03.2024
Kapitał własny		
Kapitał podstawowy	970 000,00	982 000,00
Kapitał zapasowy, w tym	8 201 235,92	8 606 963,04
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	4 364 073,22	4 364 073,22
Pozostałe kapitały rezerwowe	-	1 100 000,00
- na udziały (akcje) własne	-	1 100 000,00
Strata z lat ubiegłych	(2 416 641,99)	(1 984 091,36)
Zysk netto	174 264,32	107 738,18
	6 928 858,25	8 812 609,86
Kapitał mniejszości	1 486 284,98	1 442 348,05
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	7 836 356,10	7 602 415,09
Zobowiązania długoterminowe		
Wobec pozostałych jednostek	258 502,98	251 968,92
inne zobowiązania finansowe	258 502,98	251 968,92
	258 502,98	251 968,92
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	4 052 048,42	4 265 019,85
kredyty i pożyczki	806 773,38	625 406,89
inne zobowiązania finansowe	93 423,40	64 971,05
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności do 12 miesięcy	2 809 550,92	3 155 675,50
z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publiczno-	2 809 550,92	3 155 675,50
z tytułu wynagrodzeń	161 666,90	106 850,27
inne	115 544,18	179 839,83
	65 089,64	132 276,31
	4 052 048,42	4 265 019,85
Rozliczenia międzyokresowe		
Inne rozliczenia międzyokresowe	3 525 804,70	3 085 426,32
długoterminowe	305 591,62	249 352,29
krótkoterminowe	3 220 213,08	2 836 074,03
	3 525 804,70	3 085 426,32
PASYWA RAZEM	16 251 499,33	17 857 373,00

4.2. Skonsolidowany rachunek zysków i strat

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2025 – 31.03.2025	01.01.2024 – 31.03.2024
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi: <i>od jednostek powiązanych nieobjętych metodą konsolidacji pełnej</i>		
Przychody netto ze sprzedaży produktów	8 471 181,74	8 881 263,72
	8 471 181,74	8 881 263,72
Koszty działalności operacyjnej		
Amortyzacja	(1 009 704,75)	(1 045 399,41)
Zużycie materiałów i energii	(36 925,35)	(49 731,53)
Usługi obce	(6 292 457,72)	(6 837 548,33)
Podatki i opłaty	(34 145,99)	(6 286,88)
Wynagrodzenia	(462 928,66)	(520 831,63)
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	(30 671,21)	(45 861,32)
Pozostałe koszty rodzajowe	(290 850,82)	(258 574,12)
	(8 157 684,50)	(8 764 233,22)
Zysk ze sprzedaży	313 497,24	117 030,50
Pozostałe przychody operacyjne		
Dotacje	5 630,89	-
Inne przychody operacyjne	55 309,85	203 069,24
	60 940,74	203 069,24
Pozostałe koszty operacyjne		
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	(1 883,97)	(7 078,23)
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	(33 009,00)	-
Inne koszty operacyjne	(13 441,00)	(52 826,67)
	(48 333,97)	(59 904,90)
Zysk z działalności operacyjnej	326 104,01	260 194,84

Skonsolidowany rachunek zysków i strat – c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2025 – 31.03.2025	01.01.2024 – 31.03.2024
Koszty finansowe		
Odsetki	(27 601,89)	(11 500,12)
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	–	(122 560,00)
Inne	(128 108,37)	(54 608,13)
	(155 710,26)	(188 668,25)
 Zysk/(Strata) na sprzedaży całości lub części udziałów jednostek podporządkowanych	 131 360,32	 –
 Zysk z działalności gospodarczej	 301 754,07	 71 526,59
Odpis wartości firmy		
Odpis wartości firmy – jednostki zależne	(8 033,96)	–
	(8 033,96)	–
 Zysk brutto	 293 720,11	 71 526,59
 Podatek dochodowy	 (105 818,00)	 95 564,24
 Zyski/(Straty) mniejszości	 13 637,79	 59 352,65
 Zysk netto	 174 264,32	 107 738,18

4.3. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2025 – 31.03.2025	01.01.2024 – 31.03.2024
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
Zysk netto	174 264,32	107 738,18
Korekty razem:		
Zyski/(Straty) mniejszości	13 637,79	59 352,65
Amortyzacja	1 009 704,75	1 045 399,41
Odpisy wartości firmy	8 033,96	-
(Zysk)/Strata z tytułu różnic kursowych	(17 644,94)	6 106,61
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	53 573,86	48 953,84
(Zysk)/Strata z działalności inwestycyjnej	73 971,22	129 638,23
Zmiana stanu zapasów	6 385,80	(444 025,99)
Zmiana stanu należności	1 953 992,97	2 117 426,23
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(3 539 984,09)	(3 025 512,33)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	1 557 527,44	1 727 771,27
	1 119 198,76	1 665 109,92
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 293 463,08	1 772 848,10
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
Wpływy	5 000,00	6 666,67
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	5 000,00	6 666,67
Wydatki	(485 726,51)	(471 389,26)
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(315 726,51)	(471 389,26)
Inne wydatki inwestycyjne	(170 000,00)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(480 726,51)	(464 722,59)
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
Wydatki	(115 216,87)	(125 434,39)
Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	(43 033,67)
Spłaty kredytów i pożyczek	(50 000,00)	(23 499,00)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	(22 627,28)	(15 681,13)
Odsetki	(42 589,59)	(43 220,59)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(115 216,87)	(125 434,39)
Przepływy pieniężne netto razem	697 519,70	1 182 691,12
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych <i>zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych</i>	697 519,70	1 182 691,12
Środki pieniężne na początek okresu	1 669 495,12	1 383 044,80
Środki pieniężne na koniec okresu - o ograniczonej możliwości dysponowania	2 367 014,82	2 565 735,92

4.4. Zestawienie zmian w skonsolidowanym kapitale własnym

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2025 – 31.03.2025	01.01.2024 – 31.03.2024
Kapitał własny na początek okresu	6 754 593,93	8 704 871,68
Kapitał podstawowy na początek okresu	970 000,00	982 000,00
Kapitał podstawowy na koniec okresu	970 000,00	982 000,00
Kapitał zapasowy na początek okresu	8 201 235,92	8 606 963,04
Kapitał zapasowy na koniec okresu	8 201 235,92	8 606 963,04
Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	-	1 100 000,00
Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	-	1 100 000,00
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(2 673 810,41)	(2 673 810,41)
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	1 702 095,30	1 012 376,25
zwiększenia (z tytułu):	-	689 719,05
- przeniesienie zysku z lat ubiegłych	-	689 719,05
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	1 702 095,30	1 702 095,30
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	(2 405 470,07)	(3 686 186,66)
zwiększenia (z tytułu):	(1 713 267,22)	-
- przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia	(1 713 267,22)	-
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	(4 118 737,29)	(3 686 186,66)
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(2 416 641,99)	(1 984 091,36)
Wynik netto	174 264,32	107 738,18
zysk netto	174 264,32	107 738,18
Kapitał własny na koniec okresu	6 928 858,25	8 812 609,86
Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	6 928 858,25	8 812 609,86

5. Kwartalne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2025 r.

5.1. Jednostkowy bilans

Jednostkowy bilans - Aktywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	31.03.2025	31.03.2024
Aktywa trwałe	5 539 747,79	5 807 022,11
Wartości niematerialne i prawne		
Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
Autorskie prawa majątkowe	1 144 115,29	1 112 934,59
Inne wartości niematerialne i prawne	146 875,17	268 528,41
	1 290 990,46	1 381 463,00
Rzeczowe aktywa trwałe		
Środki trwałe	366 296,13	328 134,06
budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	536,17	893,69
urządzenia techniczne i maszyny	82 962,70	106 671,06
środki transportu	282 170,36	217 860,75
inne środki trwałe	626,90	2 708,56
	366 296,13	328 134,06
Należności długoterminowe		
Od pozostałych jednostek	510 119,60	90 235,05
	510 119,60	90 235,05
Inwestycje długoterminowe		
Długoterminowe aktywa finansowe	3 186 750,00	4 007 190,00
w jednostkach powiązanych	2 676 750,00	2 379 750,00
udziały lub akcje	2 676 750,00	2 379 750,00
w pozostałych jednostkach	510 000,00	1 627 440,00
udziały lub akcje	510 000,00	1 627 440,00
	3 186 750,00	4 007 190,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe		
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	185 591,60	-
	185 591,60	-

Jednostkowy bilans – Aktywa c.d.

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

AKTYWA	31.03.2025	31.03.2024
Aktywa obrotowe	3 782 721,28	4 432 391,16
Zapasy		
Półprodukty i produkty w toku	176 211,53	331 656,97
Zaliczki na dostawy i usługi	2 518,04	2 438,03
	178 729,57	334 095,00
Należności krótkoterminowe		
Należności od jednostek powiązanych	6 441,82	86 508,95
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	6 441,82	86 508,95
do 12 miesięcy	6 441,82	86 508,95
Należności od pozostałych jednostek	1 818 658,46	1 827 913,37
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty	1 220 063,90	1 214 704,83
do 12 miesięcy	1 220 063,90	1 214 704,83
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych		
i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	368 594,56	436 541,88
inne	230 000,00	176 666,66
	1 825 100,28	1 914 422,32
Inwestycje krótkoterminowe		
Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 214 384,59	1 631 089,23
w jednostkach powiązanych	575 680,86	1 326 158,59
udzielone pożyczki	100 680,86	851 158,59
inne krótkoterminowe aktywa finansowe	475 000,00	475 000,00
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	638 703,73	304 930,64
środki pieniężne w kasie i na rachunkach	638 703,73	304 930,64
	1 214 384,59	1 631 089,23
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	564 506,84	396 593,53
Udziały (akcje) własne	-	156 191,08
AKTYWA RAZEM	9 322 469,07	10 239 413,27

Jednostkowy bilans – Pasywa

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

PASYWA	31.03.2025	31.03.2024
Kapitał własny		
Kapitał podstawowy	970 000,00	982 000,00
Kapitał zapasowy, w tym	8 201 235,92	8 606 963,04
<i>nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad</i>		
<i>wartością nominalną udziałów (akcji)</i>	4 364 073,22	4 364 073,22
Pozostałe kapitały rezerwowe, w tym	-	1 100 000,00
<i>na udziały (akcje) własne</i>	-	1 100 000,00
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych	(3 939 433,68)	(3 581 539,90)
Zysk/(Strata) netto	391 079,91	(143 039,86)
	5 622 882,15	6 964 383,28
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 699 586,92	3 275 029,99
Rezerwy na zobowiązania		
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	31 473,20
	-	31 473,20
Zobowiązania długoterminowe		
Wobec pozostałych jednostek	168 573,76	143 116,19
kredyty i pożyczki	-	-
inne zobowiązania finansowe	168 573,76	143 116,19
	168 573,76	143 116,19
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	310 698,72	291 073,41
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	310 698,72	291 073,41
do 12 miesięcy	310 698,72	291 073,41
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 449 748,31	1 976 365,70
kredyty i pożyczki	206 969,86	15 686,00
inne zobowiązania finansowe	74 499,89	48 169,78
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	962 613,28	1 756 517,29
do 12 miesięcy	962 613,28	1 756 517,29
z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych		
i zdrowotnych oraz innych tytułów publiczno-prawnych	115 057,81	52 256,37
z tytułu wynagrodzeń	69 202,93	71 919,53
inne	21 404,54	31 816,73
	1 760 447,03	2 267 439,11
Rozliczenia międzyokresowe		
Inne rozliczenia międzyokresowe	1 770 566,13	833 001,49
długoterminowe	160 000,00	-
krótkoterminowe	1 610 566,13	833 001,49
	1 770 566,13	833 001,49
PASYWA RAZEM	9 322 469,07	10 239 413,27

5.2. Jednostkowy rachunek zysków i strat

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2025 – 31.03.2025	01.01.2024 – 31.03.2024
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:		
<i>od jednostek powiązanych</i>	542,72	3 144,13
Przychody netto ze sprzedaży produktów	4 113 494,81	4 161 162,25
Zmiana stanu produktów	(542,72)	(3 144,13)
	4 112 952,09	4 158 018,12
Koszty działalności operacyjnej		
Amortyzacja	(248 952,46)	(259 453,79)
Zużycie materiałów i energii	(32 332,43)	(34 658,64)
Usługi obce	(3 209 917,47)	(3 688 001,78)
Podatki i opłaty	(29 220,37)	(472,49)
Wynagrodzenia	(236 982,81)	(217 989,93)
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	(24 138,64)	(24 872,03)
Pozostałe koszty rodzajowe	(40 473,72)	(53 418,16)
	(3 822 017,90)	(4 278 866,82)
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	290 934,19	(120 848,70)
Pozostałe przychody operacyjne		
Inne przychody operacyjne	31 250,58	174 808,32
	31 250,58	174 808,32
Pozostałe koszty operacyjne		
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	(7 078,23)
Inne koszty operacyjne	(24 941,97)	(94 196,79)
	(24 941,97)	(101 275,02)
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	297 242,80	(47 315,40)
Przychody finansowe		
Odsetki, w tym	2 681,56	11 269,11
<i>od jednostek powiązanych</i>	2 681,56	11 269,11
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym	212 000,00	-
<i>w jednostkach powiązanych</i>	212 000,00	-
	214 681,56	11 269,11
Koszty finansowe		
Odsetki	(8 052,95)	(2 525,43)
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	(122 560,00)
Inne	(21 056,50)	(15 670,14)
	(29 109,45)	(140 755,57)
Zysk/(Strata) brutto	482 814,91	(176 801,86)
Podatek dochodowy	(91 735,00)	33 762,00
Zysk/(Strata) netto	391 079,91	(143 039,86)

5.3. Jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2025 – 31.03.2025	01.01.2024 – 31.03.2024
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
Zysk/(Strata) netto	391 079,91	(143 039,86)
Korekty razem		
Amortyzacja	248 952,46	259 453,79
(Zysk)/Strata z tytułu różnic kursowych	6 045,05	746,61
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	5 371,39	(8 769,68)
Strata/(Zysk) z działalności inwestycyjnej	(212 000,00)	129 638,23
Zmiana stanu rezerw	(20 000,00)	(33 762,00)
Zmiana stanu zapasów	(121 403,62)	(180 129,30)
Zmiana stanu należności	1 181 527,30	1 000 788,93
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(1 983 068,90)	(1 144 987,58)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	925 934,79	309 179,69
	31 358,47	332 158,69
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	422 438,38	189 118,83
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
Wpływy	234 894,42	92 228,59
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	5 000,00	6 666,67
Z aktywów finansowych, w tym	229 894,42	85 561,92
<i>w jednostkach powiązanych</i>	<i>229 894,42</i>	<i>85 561,92</i>
Wydatki	(344 554,57)	(213 193,19)
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(174 554,57)	(58 193,19)
Na aktywa finansowe, w tym	(170 000,00)	(155 000,00)
<i>w jednostkach powiązanych</i>	<i>(170 000,00)</i>	<i>(155 000,00)</i>
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(109 660,15)	(120 964,60)
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
Wydatki	(70 545,52)	(80 816,00)
Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	(43 033,67)
Spłaty kredytów i pożyczek	(50 000,00)	(23 499,00)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	(18 237,78)	(11 783,90)
Odsetki	(2 307,74)	(2 499,43)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(70 545,52)	(80 816,00)
Przepływy pieniężne netto razem	242 232,71	(12 661,77)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	242 232,71	(12 661,77)
<i>zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych</i>		
Środki pieniężne na początek okresu	396 471,02	317 592,41
Środki pieniężne na koniec okresu	638 703,73	304 930,64

5.4. Zestawienie zmian w jednostkowym kapitale własnym

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	01.01.2025 – 31.03.2025	01.01.2024 – 31.03.2024
Kapitał własny na początek okresu	5 231 802,24	7 107 423,14
Kapitał podstawowy na początek okresu	970 000,00	982 000,00
Kapitał podstawowy na koniec okresu	970 000,00	982 000,00
Kapitał zapasowy na początek okresu	8 201 235,92	8 606 963,04
Kapitał zapasowy na koniec okresu	8 201 235,92	8 606 963,04
Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	-	1 100 000,00
Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	-	1 100 000,00
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(2 300 823,31)	(2 300 823,31)
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	(2 300 823,31)	(2 300 823,31)
zwiększenia z tytułu:	(1 638 610,37)	(1 280 716,59)
przeniesienia straty z lat ubiegłych	(1 638 610,37)	(1 280 716,59)
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	(3 939 433,68)	(3 581 539,90)
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(3 939 433,68)	(3 581 539,90)
Wynik netto	391 079,91	(143 039,86)
zysk netto	391 079,91	-
strata netto	-	(143 039,86)
Kapitał własny na koniec okresu	5 622 882,15	6 964 383,28
Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	5 622 882,15	6 964 383,28

6. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

6.1. Podstawa sporządzenia jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego

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

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

6.2. Stosowane zasady rachunkowości

Przychody i koszty

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

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

Przychody ze sprzedaży

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

Kontrakty na usługi o okresie realizacji do 6 miesięcy

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

Kontrakty na usługi o okresie realizacji dłuższym niż 6 miesięcy

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

Przychody odsetkowe

Przychody odsetkowe są ujmowane w momencie ich naliczenia.

Przychody z tytułu dywidend

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

Wartości niematerialne i prawne

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

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

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

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

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

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

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

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

Dla autorskich praw majątkowych oraz praw do dystrybucji gier Grupa Kapitałowa stosuje metodę amortyzacji naturalnej, która jest uzależniona od planowanego rozkładu realizacji przychodów wynikających z użytkowania danego składnika aktywów w przyszłości. Stosowany model został opracowany na podstawie danych historycznych. Weryfikacja modelu została przeprowadzona na podstawie przychodów ze sprzedaży szerokiej gamy produktów wprowadzonych na rynek.

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

Rzeczowe aktywa trwałe

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

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

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

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

Przykładowe stawki amortyzacyjne są następujące::

Budynki, lokale, prawa do lokali	10% – 33,33%
Urządzenia techniczne i maszyny	10% – 30%
Środki transportu	20%
Inne środki trwałe	10% – 33,33%

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

Inwestycje

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

Trwała utrata wartości aktywów

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

Leasing finansowy

Gdy Grupa Kapitałowa jest stroną umów leasingowych, na podstawie których przyjęła do używania obce środki trwałe i wartości niematerialne i prawne, na mocy których następuje przeniesienie zasadniczo całego ryzyka i pożytków wynikających z tytułu posiadania aktywów będących przedmiotem umowy, przedmiot leasingu jest ujmowany w bilansie. Przedmiot leasingu jest początkowo ujmowany według niższej z dwóch wartości: wartości godziwej lub wartości bieżącej minimalnych opłat leasingowych.

Zapasy

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

Wartość zapasów ustala się w oparciu o:

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

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

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

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

Zobowiązania wycenia się w księgach rachunkowych w kwocie wymagającej zapłaty.

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

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

Rozliczenia międzyokresowe

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

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

Rezerwy na zobowiązania

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

Podatek dochodowy

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

Bieżące zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego jest naliczane zgodnie z przepisami podatkowymi. Wykazywana w rachunku zysków i strat część odroczone stanowi różnicę

między stanem rezerw i aktywów z tytułu podatku odroczonego na koniec i na początek okresu sprawozdawczego.

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

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

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

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

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

Różnice kursowe

Różnice kursowe wynikające z wyceny na dzień bilansowy aktywów i pasywów wyrażonych w walutach obcych z wyjątkiem inwestycji długoterminowych oraz powstałe w związku z zapłatą należności i zobowiązań w walutach obcych, jak również przy sprzedaży walut, zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych, a w uzasadnionych przypadkach – do kosztu wytworzenia produktów lub ceny nabycia towarów, a także ceny nabycia lub kosztu wytworzenia środków trwałych, środków trwałych w budowie lub wartości niematerialnych i prawnych.

Instrumenty finansowe

Klasyfikacja instrumentów finansowych

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

Aktywa finansowe dzieli się na:

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

Zobowiązania finansowe dzieli się na:

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

Zasady ujmowania i wyceny instrumentów finansowych

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

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

Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu

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

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

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

Aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności

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

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

Pożyczki udzielone i należności własne

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

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

Aktywa finansowe dostępne do sprzedaży

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

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

Zobowiązania finansowe

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

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

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

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

Wartość godziwa ustalana jest w drodze:

- wyceny instrumentu finansowego po cenie ustalonej w aktywnym obrocie regulowanym, w przypadku gdy dla instrumentu finansowego istnieje aktywny obrót regulowany,
- oszacowania ceny instrumentu finansowego za pomocą metod estymacji powszechnie uznanych za poprawne, w pozostałych przypadkach.

Rachunkowość zabezpieczeń

Grupa Kapitałowa nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń.

Wartość firmy

Wartość firmy jednostek podporządkowanych

Wartość firmy stanowi nadwyżkę ceny nabycia nad wartością godziwą możliwych do zidentyfikowania

aktywów netto jednostki zależnej lub stowarzyszonej na dzień objęcia kontroli lub rozpoczęcia wywierania znaczącego wpływu.

Wartość firmy amortyzowana jest przez okres 5 lat.

Ujemna wartość firmy

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

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

Metoda konsolidacji/wyceny jednostek podporządkowanych

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

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

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

7. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta, ich sytuację finansową i wyniki osiągnięte w pierwszym kwartale 2025 r.

7.1. Działalność Emitenta i jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta w pierwszym kwartale 2025 roku i do dnia publikacji raportu

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

W okresie od 1 stycznia 2025 r. do 15 maja 2025 r. Emitent i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta wprowadziły do sprzedaży następujące tytuły:

<i>Gra</i>	<i>Platforma</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Termin wydania</i>	<i>Wydawca Gry</i>
Bright Side: Quiz	Steam (PC)	Global	Pełna gra +1 DLC	10.01.2025	QubicGames
Boti: Byteland Overclocked	Nintendo Switch Sony PlayStation Microsoft Xbox	Global	Pełna gra	10.01.2025	Untold Tales
Stacky Dash	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra +2 DLC	07.02.2025	QubicGames
Skyline Bowling	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra +2 DLC	07.02.2025	QubicGames
Uboat Attack	Steam (PC) Sony PlayStation	Global	Pełna gra +3 DLC	07.02.2025 28.03.2025	QubicGames
Mars Survivor	Steam (PC) Sony PlayStation Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +3 DLC	14.02.2025 21.02.2025 28.03.2025	QubicGames
West Escape	Nintendo Switch Sony PlayStation Microsoft Xbox, Steam (PC)	Global	Pełna gra +4 DLC	14.02.2025 14.03.2025 11.04.2025	QubicGames
Ecchi Uncover	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra +3 DLC	22.02.2025	yabai.games
Attack Hole	Nintendo Switch Steam (PC)	Global	Pełna gra +2 DLC	14.03.2025 11.04.2025	QubicGames
ASMR Slicing	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +2 DLC	14.03.2024	QubicGames

Johnny Trigger	Nintendo Switch	JAP + Asia	Pełna gra +6 DLC	03.04.2025	QubicGames
Light-It Up	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +1 DLC	04.04.2025	QubicGames
MasterChef: Learn to Cook!	Nintendo Switch	JAP + Asia	Pełna gra + 3 DLC	10.04.2025	QubicGames
Mob Control	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +2 DLC	11.04.2025	QubicGames
Monster Survivors	Nintendo Switch	Global	Pełna gra +2 DLC	25.04.2025	QubicGames
EcoGnomix	Sony PlayStation Microsoft Xbox	Global	Pełna gra	25.04.2025	Untold Tales
AMAZE!	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +2 DLC	25.04.2025	QubicGames
Helix Jump	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra +2 DLC	02.05.2025	QubicGames
CybeRage	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra +3 DLC	02.05.2025	yabai.games
Bearnard	Nintendo Switch	Global	Pełna gra	09.05.2025	Untold Tales
Eyes: The Horror Game	Microsoft Xbox	Global	Pełna gra	09.05.2025	QubicGames
Bridge Race	Sony PlayStation	Global	Pełna gra +4 DLC	09.05.2025	QubicGames
Paper io 2	Nintendo Switch	JAP + Asia	Pełna gra +2 DLC	09.05.2025	QubicGames

Niezależnie od powyższych wydań, Emitent i jednostki wchodzące w skład Grupy Kapitałowej Emitenta wprowadziły do sprzedaży w okresie od 1 stycznia 2025 r. do 15 maja 2025 r. kilkadziesiąt edycji specjalnych gier.

Kluczowe projekty realizowane przez Emitenta i jednostki wchodzące w skład grupy kapitałowej Emitenta w pierwszym kwartale 2025 roku i do dnia publikacji raportu***Kluczowe projekty realizowane przez QubicGames S.A.***

W pierwszym kwartale 2025 roku i do dnia publikacji niniejszego raportu działalność Emitenta skupiała się na następujących kluczowych działaniach:

- portowaniu i wydawaniu popularnych gier mobilnych na konsole,
- przygotowaniu gier do wydania w drugiej połowie 2025 roku,
- oraz działaniach mających na celu wzmocnienie Grupy Kapitałowej QubicGames.

Od 1 stycznia 2025 roku Spółka rozszerzyła swoje portfolio o 5 nowych gier opartych na licencjach popularnych gier mobile oraz o 37 edycji specjalnych.

**Gry na licencji Voodoo**

Voodoo to globalny lider w segmencie gier casual na urządzenia mobilne, z ponad 7 miliardami pobrań na całym świecie. Współpraca QubicGames z Voodoo rozpoczęła się w lipcu 2023 roku i obejmuje kilkanaście tytułów wydanych na konsolach i komputerach PC, w tym kluczowe tytuły: „Hole.io”, „Paper.io 2”, „Mob Control” oraz „Skyline Bowling”.

W drugiej połowie 2024 roku Spółka pozyskała prawa do kolejnych gier: „Bag Fight”, „Cup Heroes”, „Ball Blast” i „Puff Up”, których premiery zaplanowano na 2025 rok.

W pierwszym kwartale 2025 roku Spółka wydała następujące gry na licencji Voodoo: „Skyline Bowling” na Nintendo Switch oraz „Uboat Attack” na platformach Xbox i Microsoft Store. Z kolei w drugim kwartale, do dnia opublikowania niniejszego raportu, swoje premiery miały gry „Mob Control” (na platformach Xbox i Microsoft Store) oraz „Monster Survivors” (na platformach Nintendo Switch oraz PlayStation).

Spółka rozwija także dodatkową zawartość i edycje specjalne do wybranych tytułów, w szczególności do „Hole.io”. Współpraca z Voodoo pozostaje jednym z kluczowych filarów działalności QubicGames w segmencie gier casual na konsole i komputery PC.



Gry na licencji Crazy Labs

W pierwszym kwartale 2025 roku QubicGames kontynuowała działania w zakresie portowania i wydawania gier na licencji Crazy Labs na konsole i komputery PC. Rozszerzono dystrybucję wybranych tytułów na nowe platformy. Dnia 14 marca gra „ASMR Slicing” zadebiutowała na konsolach Microsoft Xbox oraz w Microsoft Store, natomiast 4 kwietnia premierę na tych samych platformach miała gra „Light-it Up”.

Współpraca z Crazy Labs pozostaje istotnym elementem strategii wydawniczej QubicGames, wspierając rozwój portfolio w segmencie gier casualowych i wzmacniając obecność Spółki na rynku konsol i PC.



HOMA



Gry na licencji Homa

W pierwszym kwartale 2025 roku QubicGames kontynuowała współpracę z Homa Games SAS, rozwijając ofertę gier portowanych na konsole. 14 marca 2025 roku na platformie Nintendo Switch miała premierę gra „Attack Hole” – dynamiczna produkcja arcade z elementami akcji. Tytuł wyróżnia się prostymi zasadami, łatwym sterowaniem oraz dynamiczną rozgrywką opartą na pochłanianiu obiektów i starciach z bossami.

„Attack Hole” jest ósmym tytułem wydanym w ramach współpracy z Homa Games. Wcześniej, pomiędzy wrześniem a październikiem 2023 roku, Spółka wydała sześć gier tego partnera, w tym „Aquarium Land”, „Farm Land” i „Zombie Defense”, a w kwietniu 2024 roku – „Life Bubble – My Little Planet”.

Współpraca z Homa Games stanowi ważne uzupełnienie portfela casualowych gier konsolowych QubicGames, wpisując się w strategię dywersyfikacji źródeł licencji oraz rozwój portfolio gier o wysokim potencjale sprzedażowym.



TapNation



Gry na licencji TapNation

TapNation to francuski wydawca gier mobilnych, specjalizujący się w tytułach hyper-casual, które charakteryzują się prostą i intuicyjną rozgrywką. W 2024 roku QubicGames rozpoczęła współpracę z TapNation, pozyskując licencje na pięć gier do portowania na Nintendo Switch i inne platformy.

W maju 2024 roku na Switchu zadebiutowała gra „Color Water Sort”, która przez ponad tydzień utrzymywała się w rankingu Top 30 najlepiej sprzedających się gier w sklepie Nintendo eShop w Ameryce Północnej. W sierpniu 2024 roku premierę miały kolejne dwa tytuły: „Thief Puzzle” oraz „Parking Jam”.

Na koniec pierwszego kwartału 2025 roku QubicGames posiada licencje na siedem gier TapNation – w tym dwa nowe tytuły pozyskane w pierwszym kwartale 2025 r. – „Super Sucker” i „Magic Finger”.

Współpraca z TapNation wzmacnia pozycję QubicGames w segmencie gier casualowych i hyper-casualowych na konsolach, wspierając realizację strategii dywersyfikacji oferty.

**SUPER
SONIC**

Gry na licencji Supersonic Studios

QubicGames rozpoczęła współpracę z izraelskim wydawcą Supersonic Studios w czerwcu 2024 roku, pozyskując licencje na portowanie pięciu popularnych gier hyper-casual na konsole i PC. W drugiej połowie 2024 roku Spółka wydała trzy tytuły: „Bridge Race”, „Hide N Seek!” oraz „Car Cops”.

W pierwszym kwartale 2025 roku, 7 lutego, premierę na Nintendo Switch miała gra „Stacky Dash” – zręcznościowo-logiczna gra polegająca na budowaniu ścieżek z kafelków, omijaniu przeszkód i ratowaniu zwierząt, z dodatkowymi trybami czasowymi i bogatą personalizacją postaci. Tytuł spotkał się z pozytywnym odbiorem dzięki dynamicznej rozgrywce i atrakcyjnej oprawie wizualnej.

Współpraca z Supersonic Studios wzmacnia obecność QubicGames w segmencie hyper-casual i otwiera drogę do dalszych projektów – obecnie trwają rozmowy o rozszerzeniu umowy o kolejne gry.



Gry na licencji Estoty

QubicGames kontynuuje współpracę z estońskim studiem Estoty, znanym z dynamicznych gier zręcznościowych i survivalowych. W pierwszym kwartale 2025 roku ukazały się dwa tytuły.

14 lutego 2025 roku na Nintendo Switch ukazała się gra „West Escape” – trójwymiarowa przygodowa gra akcji osadzona na Dzikim Zachodzie. W kolejnych tygodniach tytuł trafił na inne platformy: 14 marca na PlayStation oraz 11 kwietnia na Xbox i Steam.

Drugim tytułem estońskiego studia wydanym przez QubicGames jest „Mars Survivor”, gra survivalowa z elementami eksploracji i zarządzania zasobami, której akcja toczy się na powierzchni Marsa. Produkcja była dostępna na Nintendo Switch jeszcze w 2024 roku, a na początku 2025 roku zadebiutowała również na PlayStation (21 lutego) i Xbox (28 marca).

Współpraca z Estoty umożliwia QubicGames poszerzanie oferty o kompaktowe, wieloplatformowe gry niezależne, odpowiadające na rosnące zainteresowanie tytułami z gatunku action-survival na konsolach i PC.

Kluczowe projekty realizowane przez Untold Tales S.A.**Bee Simulator oraz Bee Simulator: The Hive**

Bee Simulator to familijna gra przygodowo-symulacyjna stworzona przez VARSAV Game Studios, pierwotnie wydana 17 listopada 2020 roku na PC oraz konsole. Gracze wcielają się w pszczołę miodną i eksplorują świat inspirowany nowojorskim Central Parkiem, wykonując szereg aktywności takich jak zbieranie pyłku, taniec pszczoł, wyścigi w powietrzu czy obrona ula przed drapieżnikami. Tytuł oferuje kilka trybów rozgrywki, w tym kampanię fabularną, swobodną eksplorację oraz lokalny multiplayer na podzielonym ekranie, dzięki czemu doskonale sprawdza się zarówno jako gra edukacyjna, jak i tytuł familijny. W listopadzie 2024 roku prawa wydawnicze do gry zostały przejęte przez Untold Tales, które od tego momentu odpowiada za dalszą dystrybucję i rozwój marki.



Kolejnym krokiem było zapowiedzenie nowej, rozszerzonej wersji zatytułowanej Bee Simulator: The Hive, której premiera planowana jest na 2025 rok. Edycja ta łączy zawartość oryginalnego Bee Simulatora z nowym rozszerzeniem i wprowadza szereg dodatkowych mechanik. Gracze będą mogli nie tylko kontynuować przygodę z perspektywy pszczoły, ale również zarządzać własnym, w pełni personalizowanym ulem – zbierając zasoby, rozwijając strukturę i wprowadzając ulepszenia funkcjonalne i dekoracyjne.

Bee Simulator: The Hive oferuje także nowe tryby rozgrywki lokalnej (kooperacja i PvP na podzielonym ekranie), rozszerzoną mapę oraz zróżnicowane aktywności, wzbogacając oryginalną formułę o elementy strategiczne i budowlane. Tytuł ukaże się na PC oraz konsolach, a jego wydawcą będzie Untold Tales we współpracy z VARSAV Game Studios.



Everdream Village

Everdream Village to gra przygodowo-symulacyjna tworzona przez studio Mooneaters, której wydawcą będzie Untold Tales. Premiera tytułu planowana jest na 2025 rok na PC i 2026 konsole. Gra stanowi kontynuację historii znanej z Everdream Valley, osadzoną dziesięć lat po wydarzeniach z poprzedniej części.

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

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

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



Gloomny Eyes

Gloomny Eyes to gra osadzona w mrocznym świecie targanym konfliktem między żywymi i umarłymi, opowiadająca niezwykłą historię o miłości i odmienności. Gracze wcielają się naprzemiennie w Gloomny'ego – tajemnicze dziecko zombie – oraz Nenę, ludzką dziewczynę. Mimo, że jej wujek jest przywódcą łowców zombie, bohaterowie szybko zakochują się w sobie i wspólnie wyruszają w podróż, by przywrócić światło miejsce w pogrążonej w cieniu krainie. Wykorzystując unikalne zdolności Gloomny'ego i Neny, gracze będą rozwiązywali zagadki, pomagając tej niezwykłej parze odnaleźć słońce i przywrócić je do życia.

Gloomny Eyes to poruszająca opowieść o czułości, bliskości i nadziei, trzymająca gracza blisko losów nietypowych kochanków, którzy mimo strachu, uprzedzeń i wrogości próbują rozświecić pogrążony w ciemności świat.

Na szczególne wyróżnienie zasługuje warstwa wizualna gry. Gloomny Eyes zachowuje wyjątkowy styl graficzny znany z oryginalnej wersji VR. Starannie wykonane, zapierające dech w piersiach dioramy już pod koniec 2025 roku trafią również do graczy preferujących klasyczną formę rozgrywki. Warto dodać, że Gloomny Eyes VR zdobyło nagrodę dla najlepszego filmu VR na Międzynarodowym Festiwalu Filmu Animowanego w Annecy w 2019 roku.



Chernobylite: Premium Edition

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

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

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



Boti: Byteland Overclocked

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

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

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



EcoGnomix

EcoGnomix to strategiczna gra łącząca elementy roguelike'a i city-buildera, stworzona przez Irox Games i wydana przez Untold Tales. Tytuł zadebiutował na PC i Nintendo Switch w 2024 roku, a 25 kwietnia 2025 roku ukazał się również na konsolach Xbox i PlayStation.

Gracze rozwijają wioskę gnomów i zarządzają jej zasobami, jednocześnie wysyłając zespoły do niebezpiecznych jaskiń, gdzie eksploracja odbywa się w trybie turowym. Rozgrywka koncentruje się na balansowaniu między budową osady a ryzykownymi wyprawami.



Bearnard

Bearnard to gra przygodowa łącząca platformówkę z turowym systemem walki opartym na kartach. Gracze wcielają się w niedźwiedzia-lucznika, który wyrusza w podróż, by odzyskać legendarne łuki i obronić swój leśny dom. Tytuł łączy eksplorację różnorodnych biomeów, zagadki środowiskowe oparte na fizyce oraz strategiczne pojedynki z wykorzystaniem ponad 60 unikalnych kart.

Walka wymaga nie tylko przemyślanej taktyki, ale również precyzyjnego celowania – każda karta aktywowana jest przez celny strzał z łuku. Gra utrzymana jest w stylistyce retro, inspirowanej klasycznymi grami platformowymi. Wersja na Nintendo Switch została wydana przez Untold Tales 9 maja 2025 roku.



With Last Breath

With Last Breath to gra survivalowa z otwartym światem, której premiera planowana jest na 2025/2026 rok na PC (Steam). Tytuł połączy mechaniki przetrwania, eksploracji, craftingu i walki z zombie w osadzonej w postapokaliptycznym świecie przygodzie dla jednego gracza.

Gracze będą musieli zarządzać szeregiem współzależnych parametrów życiowych – takich jak głód, pragnienie, temperatura ciała, energia i wytrzymałość – dostosowując się do zmiennych warunków pogodowych, cyklu dnia i nocy oraz czterech pór roku, z których każda wpłynie na dostępność zasobów i zachowanie świata.

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

Działania promocyjne Untold Tales



Wiosenna wyprzedaż Untold Tales na platformie Steam

W dniach 13–20 marca 2025 roku spółka Untold Tales zorganizowała na platformie Steam wiosenną wyprzedaż wydawcy pod hasłem „Games in Full Bloom – Spring Sale”. W ramach promocji użytkownicy mieli możliwość zakupu wybranych tytułów z katalogu wydawniczego Untold Tales z rabatami sięgającymi do 90%.

Akcja promocyjna została dodatkowo wzmocniona zapowiedziami nadchodzących premier, takich jak *Everdream Village* – kontynuacja gry *Everdream Valley* – oraz *Bee Simulator: The Hive*, nowa odsłona popularnego symulatora pszczoły z rozbudowanymi możliwościami personalizacji ula i trybem kooperacyjnym na podzielonym ekranie.

Wiosenna wyprzedaż stanowiła element długofalowej strategii Untold Tales w zakresie zwiększania widoczności swojego portfolio oraz budowania zaangażowanej społeczności graczy wokół marek z segmentu gier niezależnych i rodzinnych. Wydarzenie umożliwiło także zaprezentowanie nowych tytułów zaplanowanych na 2025 rok, wzmacniając obecność spółki w kluczowym okresie poprzedzającym sezon premierowy.



Wyprzedaż STEAM: „Couch Co-Op Classics”

W kwietniu 2025 roku na platformie Steam zorganizowana została tematyczna wyprzedaż „Couch Co-Op Classics”, skoncentrowana na promocji gier lokalnych z trybem kooperacji.

Wydarzenie miało charakter ograniczony czasowo – trwało 48 godzin – i obejmowało szereg tytułów umożliwiających wspólną rozgrywkę przy jednym urządzeniu.

Celem wyprzedaży było zwiększenie widoczności gier z segmentu couch co-op oraz zachęcenie użytkowników do wspólnego spędzania czasu w trybie lokalnym. Promocja objęła zarówno pojedyncze tytuły oferowane przez Untold Tales, jak i zestawy gier w ramach tzw. „Perfect Match Bundles”. Rabaty sięgały do 80%, co znacząco wpłynęło na zwiększenie zainteresowania tą kategorią produktów w krótkim czasie trwania kampanii.

Akcja wpisywała się w strategię Steam wspierającą gry o wysokim potencjale społecznym i partycypacyjnym, podkreślając znaczenie rozgrywki lokalnej jako istotnego segmentu rynku gier wideo.

Kluczowe projekty realizowane przez yabai.games sp. z o.o.



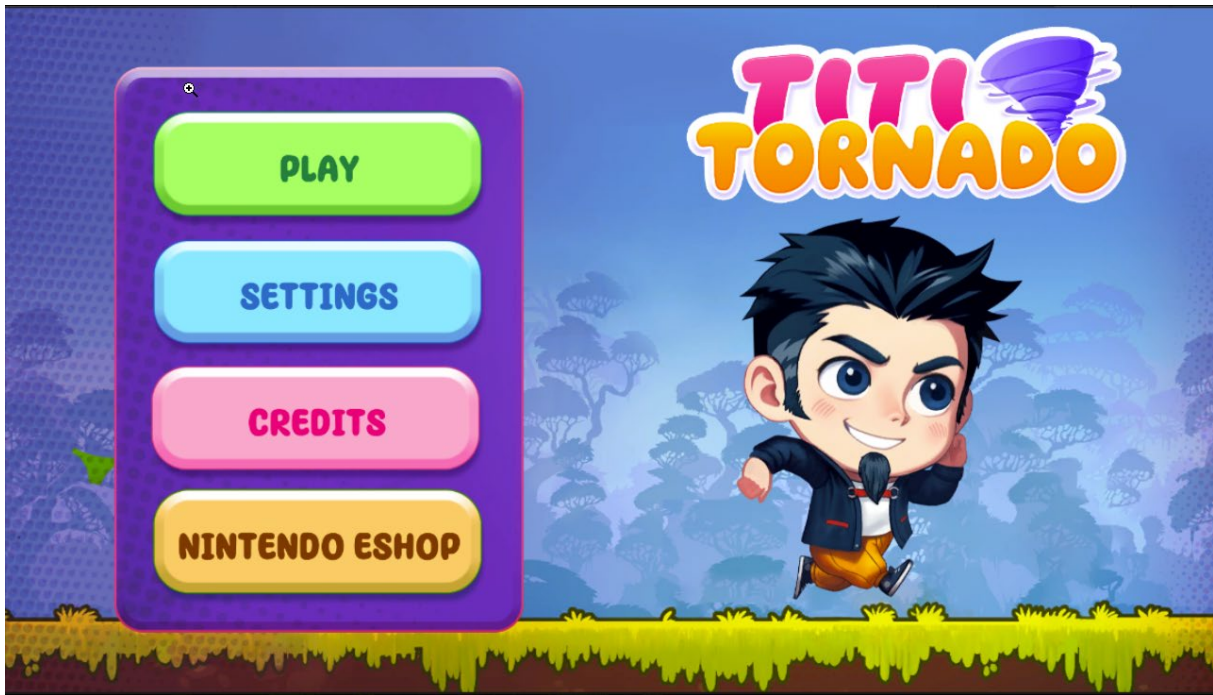
CybeRage

CybeRage to survivalowa gra akcji z elementami roguelite, osadzona w cyberpunkowym świecie przyszłości. Premiera gry na Nintendo Switch odbyła się 2 maja 2025 roku.

Gracze wcielają się w Phy – hakerkę i najemniczkę wysłaną z tajną misją na opuszczonej planecie opanowanej przez rosnącą infestację obcych organizmów. Wraz ze swoją partnerką Lizz i wspierana przez generała Erala, Phy musi stawić czoła falom coraz silniejszych wrogów oraz odkryć mroczne tajemnice stojące za ewoluującym rojowym przeciwnikiem.

Rozgrywka koncentruje się na dynamicznej walce, zdobywaniu doświadczenia i rozwijaniu umiejętności poprzez cybernetyczne ulepszenia. Do dyspozycji gracza oddano m.in. 10 typów dronów bojowych do rozwijania, 5 unikalnych mieczy z aktywnymi zdolnościami oraz system stałych ulepszeń i kontraktów z nagrodami. Gra oferuje 19 ręcznie zaprojektowanych poziomów, immersyjne środowisko oraz system progresji rogue-lite.

CybeRage to pierwsza gra z planowanej serii osadzonej w futurystycznym uniwersum, skierowana do graczy powyżej 16. roku życia.



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 trzeci kwartał 2025 r.

Kluczowe projekty realizowane przez Another Moon sp. z o.o.

W pierwszym kwartale 2025 roku spółka Another Moon zajmowała się :

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

7.2. Inne istotne wydarzenia, mające miejsce w pierwszym kwartale 2025 roku i do dnia publikacji raportu

❖ Zawarcie aneksu do umowy współpracy z Vivid Games, w zakresie portingu, wydania i dystrybucji gry Real Boxing 2: Remastered na kolejnych platformach

W dniu 24 stycznia 2025 roku zawarty został aneks do Umowy współpracy pomiędzy QubicGames, a Vivid Games S.A.

Na podstawie Umowy Spółka we współpracy z podmiotami z Grupy Kapitałowej QubicGames przygotowuje i wyda grę Real Boxing 2: Remastered na platformach Sony PlayStation 4/PlayStation 5, Microsoft Xbox One/Xbox Series S/X oraz PC (Steam).

Planowany termin wydania gry na wszystkich wymienionych platformach przewidziany jest na trzeci kwartał 2025 roku.

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

Dnia 10 lutego 2025 r. Zarząd QubicGames S.A. z poinformował, że powziął informację o zawarciu przez spółkę zależną Emitenta – Untold Tales S.A. 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..

❖ Analiza wpływu zmian w platformie sprzedażowej Nintendo eShop na działalność Spółki

Dnia 5 maja 2025 r. Zarząd QubicGames S.A. poinformował, iż w związku ze zmianami wprowadzonymi przez Nintendo w algorytmie prezentacji treści na platformie eShop, podjął działania mające na celu zminimalizowanie potencjalnych negatywnych skutków tych zmian oraz dostosowanie strategii sprzedażowej do nowych warunków rynkowych.

W wyniku modyfikacji przez Nintendo systemu pozycjonowania tytułów na liście bestsellerów, dotychczasowe kryterium oparte na liczbie sprzedanych kopii w okresie 14 dni zostało zastąpione algorytmem uwzględniającym przychody generowane przez gry w krótszym, 3-dniowym okresie. Zdaniem Zarządu zmiana ta może prowadzić do ograniczenia widoczności tytułów niezależnych, w tym produkcji z portfolio Spółki, na rzecz gier wysokobudżetowych (AAA), co może mieć negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki w kolejnych okresach.

W odpowiedzi na zaistniałą sytuację, Zarząd rozpoczął przegląd dotychczasowego modelu sprzedażowego oraz strategii rynkowej Spółki, a także wdraża działania mające na celu zwiększenie efektywności sprzedaży i dywersyfikację kanałów dystrybucji.

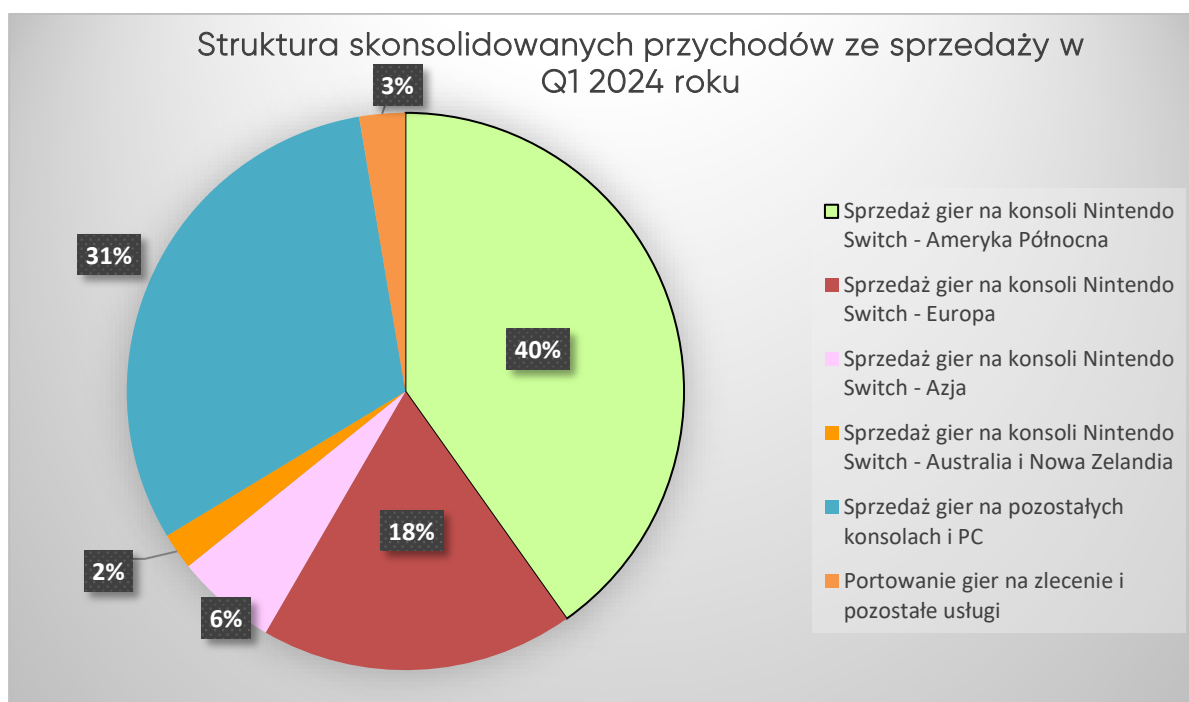
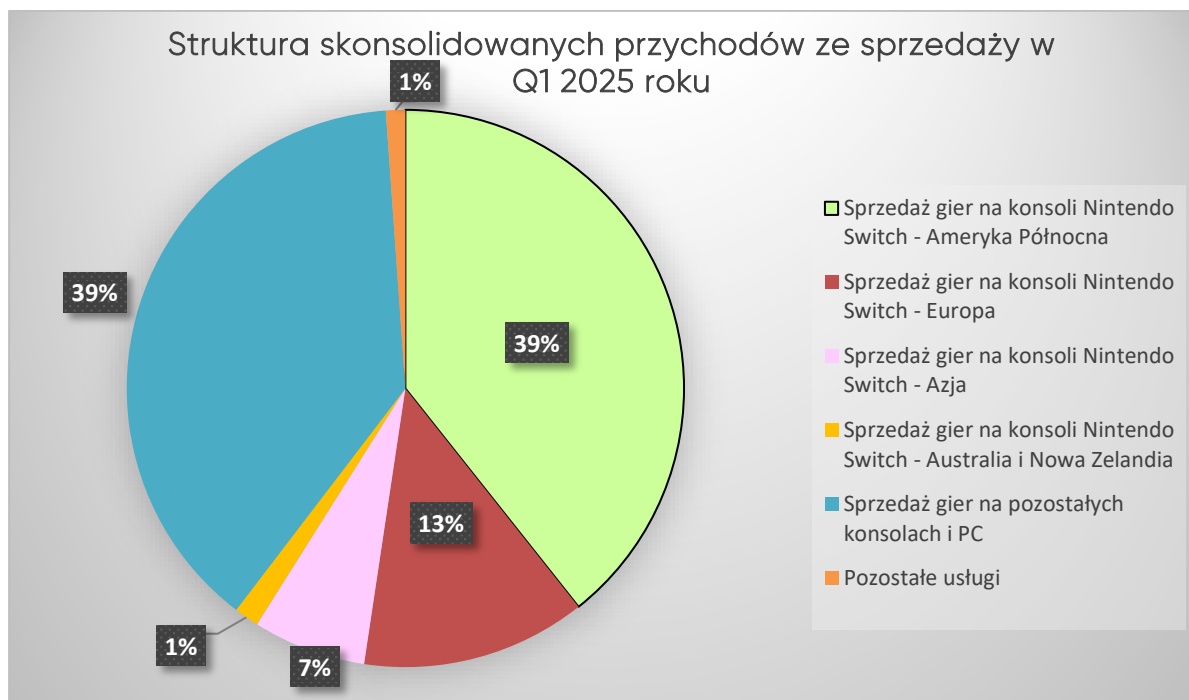
Zarząd będzie na bieżąco informował o postępach wdrażanych działań oraz o ewentualnych decyzjach dotyczących zmian w strategii sprzedażowej.

7.3. Omówienie skonsolidowanych wyników finansowych Grupy Kapitałowej Emitenta w pierwszym kwartale 2025 roku

W pierwszym kwartale 2025 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 8.471,2 tys. zł i zmalały w porównaniu do analogicznego okresu roku 2024 o 410,0 tys. zł, czyli o 4,6%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w pierwszym kwartale 2025 roku wyniosły 60% przychodów ze sprzedaży (66% w pierwszym kwartale 2024 roku).

Wraz z rozwojem Grupy Kapitałowej coraz większy udział w przychodach ze sprzedaży w pierwszym kwartale 2025 roku miała sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam), jak również sprzedaż na konsole Sony PlayStation oraz Microsoft Xbox. W pierwszym kwartale 2025 roku łączne przychody ze sprzedaży gier na komputery PC/Mac oraz na pozostałe konsole wyniosły 3.260,7 tys. zł, w porównaniu do 2.753,1 tys. zł w pierwszym kwartale 2024 roku.

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



W pierwszym kwartale 2025 roku łączne koszty działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej wyniosły 8.157,7 tys. zł, w porównaniu do 8.764,2 tys. zł w pierwszym kwartale 2024 roku. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 6.292,5 tys. zł. Spadek kosztów usług obcych o 8% w stosunku do pierwszego kwartału 2024 roku wiąże się głównie ze spadkiem 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 pierwszym kwartale 2025 roku Grupa Kapitałowa zanotowała zysk z działalności operacyjnej w wysokości 326,1 tys. zł, w porównaniu do zysku w wysokości 260,2 tys. zł w analogicznym okresie roku ubiegłego oraz osiągnęła poziom EBITDA w wysokości 1.335,8 tys. zł, w porównaniu do 1.305,6 tys. zł w pierwszym kwartale 2024 roku.

Na dzień 31 marca 2025 r. suma aktywów Grupy Kapitałowej wyniosła 16.251,5 tys. zł i zmniejszyła się o 1.605,9 tys. zł w porównaniu do 31 marca 2024 r. Spadek sumy aktywów wynika przede wszystkim ze zmniejszenia się poziomu inwestycji długoterminowych w pozostałych jednostkach z 1.627,4 tys. zł na dzień 31 marca 2024 r. do 510 tys. zł na dzień 31 marca 2025 r., co było związane ze sprzedażą akcji spółki No Gravity Development w 2024 roku oraz przeszacowaniem wartości pozostałych aktywów finansowych do wartości godziwej.

Istotną pozycję w skonsolidowanym bilansie stanowią wartości niematerialne i prawne, które na dzień 31 marca 2025 r. wyniosły 5.756,5 tys. zł. W pozycji tej Grupa Kapitałowa wykazuje przede wszystkim autorskie prawa majątkowe związane z produkowanymi i portowanymi grami. Z kolei prawa do dystrybucji gier, w przypadku gdy Grupa Kapitałowa działa jedynie jako wydawca gry, po dniu premiery ujmowane są w innych wartościach niematerialnych i prawnych. Koszty prac dotyczące dystrybuowanych gier komputerowych poniesionych przed ich premierą uznawane są za zaliczki na wartości niematerialne i prawne.

Na dzień 31 marca 2025 r. Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w łącznej wysokości 806,8 tys. zł, z czego:

- 407,4 tys. zł dotyczy pożyczki otrzymanej przez Kautki Cave sp. z o.o. od Xsolla Accelerator Fund LLC. Funduszowi Xsolla przysługuje prawo do konwersji udzielonego finansowania dłużnego na udziały w Kautki Cave;
- 192,4 tys. zł dotyczy pożyczek otrzymanych od udziałowców jednostki zależnej Another Moon sp. z o.o.
- 207,0 tys. zł to pożyczki zaciągnięte w czwartym kwartale 2024 roku przez Jednostkę Dominującą, które w całości zostały spłacone na początku kwietnia 2025 roku.

Dnia 13 lutego 2025 r. spółka Untold Tales S.A. podpisała dwuletnią umowę o kredyt w rachunku bieżącym z mBank S.A. na łączną kwotę 1.200,0 tys. zł. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kwartalnego Untold Tales nie korzystała z powyższego kredytu.

Zdaniem Zarządu na dzień 31 marca 2025 r. oraz w obecnej chwili płynność Grupy Kapitałowej nie jest zagrożona.

7.4. Omówienie jednostkowych wyników finansowych Emitenta w pierwszym kwartale 2025 roku

W pierwszym kwartale 2025 roku przychody ze sprzedaży produktów wyniosły 4.113,5 tys. zł i pozostały na podobnym poziomie jak w pierwszym kwartale 2024 roku. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w pierwszym kwartale 2025 roku wyniosły 78,5% przychodów ze sprzedaży (87,2% w pierwszym kwartale 2024 roku).

W pierwszym kwartale 2025 roku Spółka zanotowała zysk z działalności operacyjnej w wysokości 297,2 tys. zł, w porównaniu do straty w wysokości 47,3 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego.

W pierwszym kwartale 2025 roku Spółka osiągnęła zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych w wysokości 212 tys. zł, który dotyczył sprzedaży akcji spółki zależnej Untold Tales S.A. kluczowym współpracownikom i członkom zarządu tej spółki, jak opisano w części 1.2 niniejszego raportu okresowego.

W pierwszym kwartale 2025 roku Spółka osiągnęła zysk netto w wysokości 391,1 tys. zł, w porównaniu do straty netto w wysokości 143,0 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego.

Na dzień 31 marca 2025 r. suma aktywów Spółki wyniosła 9.322,5 tys. zł i zmniejszyła się o 916,9 tys. zł w porównaniu do 31 marca 2024 r. Spadek sumy aktywów wynika przede wszystkim ze zmniejszenia się poziomu inwestycji długoterminowych w pozostałych jednostkach z 1.627,4 tys. zł na dzień 31 marca 2024 r. do 510 tys. zł na dzień 31 marca 2025 r., co było związane ze sprzedażą akcji spółki No Gravity Development w 2024 roku oraz przeszacowaniem wartości pozostałych aktywów finansowych do wartości godziwej.

W krótkoterminowych aktywach finansowych Spółka wykazuje udzielone pożyczki do jednostki powiązanej Another Moon sp. z o.o. w wysokości 100,7 tys. zł oraz inne krótkoterminowe aktywa finansowe w jednostkach powiązanych w wysokości 475,0 tys. zł.

Na dzień 31 marca 2025 r. Spółka posiadała zobowiązania krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w wysokości 207,0 tys. zł, które w całości spłaciła na początku kwietnia 2025 roku.

Na dzień 31 marca 2025 r. suma aktywów obrotowych Spółki przewyższa zobowiązania krótkoterminowe. Zdaniem Zarządu na dzień 31 marca 2025 r. oraz w obecnej chwili płynność Spółki nie jest zagrożona.

8. Stanowisko odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników za dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym za pierwszy kwartał 2025 r.

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

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

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

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

W pierwszym kwartale 2025 roku Spółka nie wprowadziła rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

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

W pierwszym kwartale 2025 r. średnie zatrudnienie w przeliczeniu na pełne etaty w Grupie Kapitałowej QubicGames S.A. wynosiło 5 etatów (w analogicznym okresie 2024 roku było to 6 etatów).

Z kolei średnie zatrudnienie w QubicGames S.A. w pierwszym kwartale 2025 r. wynosiło 3 etaty (w analogicznym okresie 2024 roku były to 2 etaty).

Dodatkowo, Grupa Kapitałowa w pierwszym kwartale 2025 r. współpracowała w sposób stały lub okresowy z 5 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (21 osób w pierwszym kwartale 2024 roku).

Emitent w pierwszym kwartale 2025 r. współpracował w sposób stały lub okresowy z 4 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (w analogicznym okresie 2024 roku było to 9 osób).