

Sprawozdanie Zarządu  
z działalności spółki Frozen Way Spółka Akcyjna  
w okresie od 01.01.2025 roku do 31.12.2025 roku



## SPIS TREŚCI

1. Stan organizacyjny, kapitał, sytuacja kadrowa	3
2. Organy Spółki	4
3. Wielkość i struktura sprzedaży – dane ekonomiczno-finansowe	5
4. Informacje ekonomiczno-organizacyjne do sprawozdania	6
5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia publikacji niniejszego sprawozdania	6
6. Przewidywany rozwój Spółki	13
7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	14
8. Instrumenty finansowe	15
9. Istotne czynniki ryzyka i zagrożenia	17
10. Wskaźniki finansowe	18
11. Procentowy zwrot kosztów gier	19

## 1. Stan organizacyjny, kapitał, sytuacja kadrowa

Frozen Way Spółka Akcyjna (dalej: „Spółka”, „Emitent”) została zawiązana aktem założycielskim spisany aktem notarialnym z dnia 7 czerwca 2017 roku przez zastępcę notarialnego Magdalenę Zabielską, zastępcę notariusza Jolanty Zabielskiej Notariusza w Warszawie, Rep. A Nr 3619/2017, na czas nieokreślony pod firmą East Transfers Spółka Akcyjna.

Rejestracja Spółki w Krajowym Rejestrze Sądowym nastąpiła w dniu 23 sierpnia 2017 roku przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000691682. Spółce nadano numer statystyczny REGON: 368106905 oraz NIP: 7010711516.

W dniu 5 listopada 2020 roku nastąpiła zmiana firmy Spółki na Frozen Way Spółka Akcyjna oraz zmiana siedziby spółki na miasto Kraków z miasta Warszawa. 2 stycznia 2025 roku na podstawie Uchwały nr 1 Zarządu Spółki z dnia 19 grudnia 2024 roku nastąpiła zmiana adresu Spółki z ul. Stanisława Kunickiego 5/118, 30-134 Kraków na ul. Armii Krajowej 25, 30-150 Kraków.

Według Statutu Spółki na dzień 31 grudnia 2025 roku przedmiotem przeważającej działalności Spółki jest Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z).

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 105 367,50 zł (sto pięć tysięcy trzysta sześćdziesiąt siedem złotych i pięćdziesiąt groszy) i dzieli się na 1 053 675 (jeden milion pięćdziesiąt trzy tysiące sześćset siedemdziesiąt pięć) akcji, o wartości nominalnej po 0,10 zł (dziesięć groszy) każda z nich, w tym:

- 1 000 000 (jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii A o numerach od A0000001 do A1000000,
- 22 004 (dwadzieścia dwa tysiące cztery) akcje zwykłe na okaziciela serii B o numerach B00001 do B22004,
- 31 671 (trzydzieści jeden tysięcy sześćset siedemdziesiąt jeden) akcji zwykłych na okaziciela serii C o numerach C00001 do C31671.

Akcje serii A zostały pokryte i opłacone w całości przed zarejestrowaniem Spółki, zaś akcje serii B i C zostały pokryte i opłacone w całości przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku, zgodnie ze sprawozdaniem finansowym Spółki, kapitały własne wynosiły 16 676 308,86 zł i były dominującym źródłem finansowania działalności. Istotne pozycje stanowiły również rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego w kwocie 1 803 894,00 zł, rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne w kwocie 145 711,07 zł oraz rozliczenia międzyokresowe w kwocie 2 833 118,20 zł. Spółka nie zaciągała kredytów bankowych ani pożyczek. Struktura pasywów pozostaje zgodna ze strategią Spółki opartą na stabilnej strukturze finansowania.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku Spółka zatrudniała 19 pracowników, angażowała 32 zleceniobiorców oraz 3 wykonawców dzieł, a także stale współpracowała z 19 osobami prowadzącymi jednoosobową działalność gospodarczą.

## 2. Organy Spółki

W 2025 roku Zarząd kierował działalnością Spółki i reprezentował ją na zewnątrz zgodnie z obowiązującym prawem i postanowieniami Statutu Spółki w sprawach niezastrzeżonych do kompetencji Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy i Rady Nadzorczej. W szczególności w zakres kompetencji Zarządu wchodziło:

- wytyczenie zasadniczych priorytetów w odniesieniu do działań Spółki,
- koordynacja planów i zamierzeń Spółki,
- analiza działań i ocena wyników osiągniętych przez Spółkę,
- kierowanie polityką ekonomiczno-finansową Spółki,
- nadzór nad księgowością i rachunkowością Spółki oraz nad prawidłowością rozliczeń finansowych,
- reprezentacja Spółki wobec urzędów i instytucji.

Od 28 kwietnia 2021 roku (data wpisu w sądzie rejestrowym) na podstawie Uchwały Nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 29 grudnia 2020 roku do reprezentacji Spółki jest uprawniony każdy członek Zarządu samodzielnie.

Przez cały 2025 rok Zarząd Spółki funkcjonował w niezmiennym składzie:

- **Mateusz Łukasz Jeleń** – Prezes Zarządu,
- **Mateusz Kajetan Furmanik** – Wiceprezes Zarządu.

Między 31 grudnia 2025 roku a datą sporządzenia niniejszego sprawozdania nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku w skład Rady Nadzorczej wchodziło:

- **Paweł Andrzej Danek** – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- **Mateusz Szczepan Czerepak** – Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- **Bartosz Antoni Graś** – Sekretarz Rady Nadzorczej,
- **Bogusław Waclawik** – Członek Rady Nadzorczej,
- **Jakub Kazimierz Pacura** – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 30 grudnia 2024 roku do Spółki wpłynęła rezygnacja ze skutkiem na koniec dnia 31 grudnia 2024 roku **Pana Mateusza Szczepana Czerepaka** z zasiadania w Radzie Nadzorczej oraz pełnienia funkcji Zastępcy Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Celem uzupełnienia składu organu nadzorczego do wymaganego prawem minimum w dniu 29 stycznia 2025 roku Rada Nadzorcza w drodze kooptacji powołała do swojego składu **Pana Łukasza Adama Czerepaka** oraz powierzyła funkcję Zastępcy Przewodniczącego Rady Nadzorczej **Panu Bogusławowi Waclawikowi**.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku w skład Rady Nadzorczej wchodziło:

- **Paweł Andrzej Danek** – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- **Bogusław Waclawik** – Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- **Bartosz Antoni Graś** – Sekretarz Rady Nadzorczej,
- **Jakub Kazimierz Pacura** – Członek Rady Nadzorczej,
- **Łukasz Adam Czerepak** – Członek Rady Nadzorczej.

Między 31 grudnia 2025 roku a datą sporządzenia niniejszego sprawozdania nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki.

### 3. Wielkość i struktura sprzedaży – dane ekonomiczno-finansowe

W okresie od 1 stycznia 2025 roku do 31 grudnia 2025 roku Spółka zrealizowała przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości **11 891 338,65 zł**. Przychody te dotyczyły:

- 1) sprzedaży gier na komputery osobiste (PC) – **8 217 451,92 zł**;

Kontrahent	Sprzedaż gier na PC w 2025 roku [zł]
Valve Corporation (platforma Steam)	6 863 915,99
Frozen District sp. z o.o.	757 441,72
Humble Bundle, Inc.	423 581,81
Genba Digital Limited	169 974,12
Green Man Gaming Limited	641,87
Gaming Entertainment Network Inc. (platforma Rokky)	628,17
Focus Multimedia Limited (sklep Fanatical)	583,18
Meta Platforms Technologies Limited (platforma Meta Rift)	531,78
Muve S.A.	104,64
3Kropki.pl sp. z o.o.	48,64

- 2) sprzedaży gier na konsole Xbox – **1 407 706,88 zł**, w tym:
- sprzedaż cyfrowa na konsole Xbox One – 1 233 892,30 zł,
  - sprzedaż cyfrowa na konsole Xbox Series – 173 814,58 zł;
- 3) sprzedaży gier na konsole PlayStation – **1 680 467,84 zł**, w tym:
- sprzedaż cyfrowa na konsole PlayStation 4 – 1 324 952,23 zł,
  - sprzedaż pudełkowa na konsole PlayStation 4 – 5 605,25 zł,
  - sprzedaż cyfrowa na konsole PlayStation 5 – 177 630,25 zł,
  - sprzedaż cyfrowa na konsole PlayStation VR – 23 720,12 zł,
  - sprzedaż cyfrowa na konsole PlayStation VR2 – 148 559,99 zł;
- 4) sprzedaży gier na konsole Nintendo Switch – **561 964,20 zł**, w tym:
- sprzedaż cyfrowa – 557 528,96 zł,
  - sprzedaż pudełkowa – 4 435,24 zł;
- 5) sprzedaży gier na okulary Meta Quest – **23 747,81 zł**.

W roku obrotowym 2025 Spółka osiągnęła zysk netto w wysokości **2 820 476,76 zł**. Zarząd Spółki będzie wnioskował podczas Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki o przeznaczenie **2 107 350,00 zł** na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy (**2,00 PLN na akcję**) oraz **713 126,76 zł** na podwyższenie kapitału zapasowego.

Ze względu na umowne okresy rozliczeniowe z Frozen District sp. z o.o. udział Spółki w zysku ze sprzedaży kluczy cyfrowych do gier „House Flipper - Luxury DLC” oraz „House Flipper - Pop Art Furniture Pack” wydanych na kontach spółki matki, a także ze sprzedaży gier „House Flipper - Pets DLC”, „House Flipper - Farm DLC”, „House Flipper - Party Furniture Pack” i „House Flipper - Dine Out DLC” w części dystrybuowanej za pośrednictwem kont spółki matki, obejmującej konsole PlayStation i Xbox oraz niewielką część sprzedaży na PC, jak również ze sprzedaży pakietowej gier, osiągnięty w okresie listopad-grudzień 2025 roku, zostanie ujęty w księgach rachunkowych roku 2026.

#### 4. Informacje ekonomiczno-organizacyjne do sprawozdania

- Spółka nie posiada swoich oddziałów i filii,
- Spółka w 2025 roku nie posiadała ani nie nabywała akcji własnych.

#### 5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia publikacji niniejszego sprawozdania

W roku 2025 Spółka opublikowała 4 płatne tytuły, których Spółka była producentem i/lub wydawcą. Nowo wydane produkcje przyniosły na przestrzeni całego roku łączną sprzedaż na poziomie 21,3 tys. sztuk netto (po uwzględnieniu zwrotów dokonanych przez graczy).

Data premiery	Tytuł	Platforma	Sprzedaż netto w 2025 roku
07.02.2025	House Flipper - Party Furniture Pack	PS4 SIEE	4,6 tys. sztuk
17.06.2025		PS4 SIEA	
		X1	5,7 tys. sztuk
11.03.2025	Chornobyl Liquidators	PS5	2,2 tys. sztuk
		XSX	2,5 tys. sztuk
11.09.2025	House Flipper - Farm DLC	Switch	3,2 tys. sztuk
15.09.2025	Campus Life	PC	3,1 tys. sztuk

W okresie od 1 stycznia 2025 roku do 31 grudnia 2025 roku wystąpiły istotne zdarzenia wpływające na działalność Spółki.

Od 2 stycznia 2025 roku Emitent jest najemcą lokalu o powierzchni 658,14 m<sup>2</sup> brutto (powiększonej o proporcjonalny udział w powierzchni wspólnej) przy ul. Armii Krajowej 25, 30-150 Kraków. Łączna wartość opłat wynikających z umowy w ciągu pięciu lat jej obowiązywania, obejmująca czynsz, miejsca parkingowe, opłaty eksploatacyjne, media oraz adaptację lokalu, jest szacowana przez Spółkę na 3,45 mln zł.

W dniach 27 oraz 29 stycznia 2025 roku miały miejsce oferty dnia (Daily Deals) na platformie Steam dla czterech gier Emitenta: „Hairdresser Simulator”, „Train Yard Builder”, „Builder Simulator” oraz „Chornobyl Liquidators”. Wsparcie promocyjne uzyskane od Valve Corporation w połączeniu z historycznie największymi zniżkami dla oferowanych gier przyczyniło się do istotnej poprawy widoczności produktów Spółki.

W dniu 24 lutego 2025 roku Emitent rozwiązał za porozumieniem stron ze skutkiem natychmiastowym umowę z ConsoleWay S.A. z dnia 10 stycznia 2024 roku na portowanie gry komputerowej pt. „Honeycomb: The World Beyond”. Decyzja została podyktowana koniecznością wydłużenia i zwiększenia zakresu prac nad portami gry na PlayStation 5 i Xbox Series w związku z zawarciem przez Emitenta w dniu 1 października 2024 roku umowy wydawniczej ze Snail Games USA Inc. Dalsze prace związane z portowaniem gry Emitent będzie realizować we własnym zakresie. ConsoleWay S.A. zachowa pierwszą

część wynagrodzenia podstawowego w kwocie 110 tys. zł, która została już wypłacona. Pozostała część wynagrodzenia podstawowego oraz wynagrodzenie dodatkowe nie zostaną wypłacone. Majątkowe prawa autorskie do dotychczas wykonanych prac nad portami gry na konsole przeszły z ConsoleWay S.A. na Emitenta.

28 lutego 2025 roku Spółka zawarła aneks do umowy wydawniczej z Frozen District sp. z o.o. dotyczącej gry „House Flipper Remastered Collection”. W ramach aneksu podwyższony został przysługujący Emitentowi udział w zysku netto ze sprzedaży gry z 15% do 30%, a jeżeli w ostatnim dniu okresu rozliczeniowego co najmniej 80% spośród wszystkich dotychczasowych recenzji gry na platformie Steam będzie pozytywnych, to za ten okres rozliczeniowy Spółce przysługiwać będzie łącznie 35% zysku netto ze sprzedaży gry. Dodatkowo w ramach aneksu zwiększono budżet kosztów produkcji i marketingu gry ze 150 tys. zł do 600 tys. zł dla Emitenta, jednocześnie nie podwyższając budżetu dla Frozen District sp. z o.o.

W dniach od 17 do 21 marca 2025 roku Spółka wzięła udział w wydarzeniu „Game Developers Conference 2025”, które miało miejsce w San Francisco w Stanach Zjednoczonych. Podczas wydarzenia we współpracy ze Snail Games USA Inc. przedstawione zostały nowy zwiastun gry „Honeycomb: The World Beyond” oraz prezentacja autorskich rozwiązań występujących w grze. Ponadto Emitent odbył liczne spotkania biznesowe ukazujące postęp oraz nowe technologie w grze.

14 maja oraz 15 października 2025 roku zaprezentowano kolejne oficjalne zwiastuny produkcji „House Flipper Remastered Collection”, a 8 czerwca 2025 roku zwiastun gry „Farmbotic” (wcześniej „Farmatic”). Materiały zostały opublikowane i wielokrotnie prezentowane przez redakcję IGN, co znacząco zwiększyło ich zasięg oraz rozpoznawalność obu tytułów. Publikacjom zwiastunów towarzyszyło równoczesne rozpoczęcie działań promocyjnych, w tym utworzenie kart gier na Steam.

W dniach od 18 do 20 maja 2025 roku Spółka uczestniczyła w wydarzeniu Digital Dragons w Krakowie. Podczas targów zaprezentowano gry „Honeycomb: The World Beyond” oraz „House Flipper Remastered Collection”.

W dniach od 5 do 12 czerwca 2025 roku Spółka wzięła udział w promowanej przez Steam inicjatywie WDC World Ocean Day Charity Sale 2025. W ramach wydarzenia oferowano pojedyncze tytuły Emitenta (wszystkie dodatki do gry „House Flipper”, a także produkcje „Train Station Renovation”, „Builder Simulator” i „Train Yard Builder”) oraz pakiety gier („The Flipper Bundle”, „House Flipper - Dine Out Bundle” i „Everybody Loves Animals!”). Część uzyskanych przychodów ze sprzedaży została przekazana na wsparcie pozarządowej organizacji charytatywnej Whale and Dolphin Conservation.

W dniach od 9 do 12 czerwca 2025 roku gra „Honeycomb: The World Beyond” była promowana podczas wydarzenia Snail Publisher Sale 2025. Celem kampanii było zwiększenie rozpoznawalności tytułu przed jego planowaną premierą.

30 czerwca 2025 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, które zatwierdziło sprawozdanie finansowe Emitenta za 2024 rok, sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki w 2024 roku oraz sprawozdanie Rady Nadzorczej Emitenta za 2024

rok. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki zdecydowało o podziale zysku netto za 2024 rok w wysokości 4 858 064,14 zł w taki sposób, że 3 845 913,75 zł zostało przeznaczone na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy, a 1 012 150,39 zł zwiększyło kapitał zapasowy Emitenta. Wartość dywidendy na jedną akcję została ustalona na 3,65 zł.

10 lipca 2025 roku pomiędzy Frozen District sp. z o.o. a Emitentem oraz GameFormatic S.A. zostało zawarte porozumienie dotyczące sposobu rozliczania tantiem z tytułu udzielania licencji na sprzedaż, powielanie i dystrybucję gier. Na mocy porozumienia umowne okresy rozliczeniowe zostały skrócone z kwartalnych do miesięcznych, co umożliwia szybsze przepływy finansowe między podmiotami. Wprowadzone zmiany pozwalają Spółce istotnie ograniczyć przesunięcia w zakresie wykazywania przychodów i kosztów w raportach okresowych. 10 lipca 2025 roku Emitent podpisał również umowę wydawniczą z GameFormatic S.A. w zakresie produkcji oraz dystrybucji gry pt. „Salvage Shop Simulator” w wersji na komputery osobiste, której rozliczenie będzie odbywać się według zasad opisanych w porozumieniu.

8 sierpnia 2025 roku Spółka oraz GameFormatic S.A. zawarły umowę z Wildlands Interactive S.A. na portowanie gry „Train Yard Builder” na konsole PlayStation 5 oraz Xbox Series. Koszty portu wynoszące 100 tys. zł zostaną w całości pokryte przez Wildlands Interactive S.A., a Emitentowi będzie przysługiwać wynagrodzenie prowizyjne.

W 2025 roku Emitent rozszerzył współpracę z NVIDIA Corporation, w ramach której ustalono, że gra „Honeycomb: The World Beyond” zostanie udostępniona graczom wraz z pełnym wsparciem technologii NVIDIA RTX Direct Illumination, NVIDIA Multi-Frame Generation, NVIDIA Reflex oraz NVIDIA DLSS 4 z Ray Reconstruction. W wyniku tej współpracy 18 sierpnia 2025 roku zaprezentowano oficjalny zwiastun gry z wykorzystaniem wskazanych technologii. Materiał został opublikowany przez redakcję IGN przy marketingowym wsparciu i zaangażowaniu NVIDIA Corporation, co zwiększyło jego zasięg oraz zainteresowanie tytułem.

W dniach od 20 do 24 sierpnia 2025 roku Spółka uczestniczyła w targach gier Gamescom 2025, podczas których skupiono się na promocji oraz zaprezentowaniu usprawnionej wersji demonstracyjnej gry „Honeycomb: The World Beyond”.

28 sierpnia 2025 roku Emitent podpisał umowę ze Sleepwalking Potatoes sp. z o.o. dotyczącą inwestycji w grę „Fish & Hike”. Na mocy umowy inwestycyjnej oraz aneksu z 12 marca 2026 roku Sleepwalking Potatoes sp. z o.o. otrzyma od Spółki płatności w dziewięciu transzach na łączną kwotę 172 tys. zł. Emitentowi przysługuje 100% zysku netto ze sprzedaży gry do kwoty 240 tys. zł oraz 70% powyżej tego progu. W celu zabezpieczenia wykonania umowy Sleepwalking Potatoes sp. z o.o. przeniosła na rzecz Spółki, tytułem zabezpieczenia, majątkowe prawa autorskie oraz prawa pokrewne do gry. Prawa te pozostaną na stałe własnością Emitenta, jeżeli zysk netto ze sprzedaży gry nie przekroczy 240 tys. zł do 31 października 2027 roku.

W dniach od 25 do 28 września 2025 roku Emitent brał udział w targach gier „Tokyo Game Show 2025”, na których zaprezentowane zostały grywalne wersje produkcji: „Honeycomb: The World Beyond”, „House Flipper Remastered Collection”, „Farmbotic” oraz zwiastun „House Flipper 2 - Pets DLC”. Wydarzenie pozwoliło umocnić pozycję

tytułu „Honeycomb: The World Beyond” i wypromować pozostałe gry Spółki. Zwieńczeniem targów było organizowane przez Future Publishing Limited wydarzenie „The PC Gaming Show: Tokyo Direct 2025”, w czasie którego po raz pierwszy zaprezentowano dodatek do gry „House Flipper 2” pt. „House Flipper 2 - Pets DLC” oraz ukazano nowy zwiastun gry „Farmbotic”. Dodatek „House Flipper 2 - Pets DLC” w ciągu doby od ogłoszenia i publikacji karty tytułu znalazł się na liście Top Wishlists platformy Steam, co potwierdza wysokie zainteresowanie społeczności graczy oraz pozytywny odbiór zapowiedzi. Natomiast gra „Farmbotic” na przestrzeni 3 dni pomiędzy 28 a 30 września 2025 roku zyskała ponad 5 tys. zapisów netto do listy życzeń Steam.

27 października 2025 roku Spółka zawarła aneks do umowy wydawniczej z dnia 1 października 2024 roku dotyczącej gry „Honeycomb: The World Beyond”. Aneks podzielił wypłatę drugiej raty wynagrodzenia na dwie transze:

- pierwsza transza drugiej raty została wypłacona po podpisaniu aneksu do umowy;
- druga transza drugiej raty zostanie wypłacona wraz z akceptacją przez Snail Games USA Inc. gry pt. „Honeycomb: The World Beyond” w wersji gotowej do wydania oraz rozpoczęciem procesu certyfikacji gry na konsolach PlayStation 5 i Xbox Series.

29 grudnia 2025 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę o jednorazowym obciążeniu wyniku finansowego w roku obrotowym 2025 poniesionymi do premiery kosztami produkcji gry „Campus Life” w wersji na komputery osobiste w kwocie 2 347 477,64 zł.

11 grudnia 2025 roku rozpoczęła się wyprzedaż „House Flipper Sale”. Do końca Steam Winter Sale przypadającego na początek stycznia 2026 roku, tj. po 25 dniach od startu wyprzedaży, przychody brutto (przed uwzględnieniem prowizji platform dystrybucji gier, podatków i zwrotów) ze sprzedaży gier Emitenta kształtowały się następująco:

- „House Flipper - Dine Out DLC” - 138 tys. USD;
- „House Flipper - Farm DLC” - 101 tys. USD;
- „House Flipper - Pets DLC” - 97 tys. USD;
- „House Flipper - Luxury DLC” - 63,5 tys. USD;
- „House Flipper - Party Furniture Pack” - 47 tys. USD;
- „House Flipper - Pop Art Furniture Pack” - 27 tys. USD;
- „House Flipper VR” - 13 tys. USD;
- „House Flipper Pets VR” - 3,5 tys. USD.

Łącznie w czasie wyprzedaży odnotowano 352 tys. sprzedanych sztuk podstawowej wersji gry „House Flipper” oraz 152 tys. sprzedanych sztuk płatnych dodatków do tytułu.

W związku z negatywną interpretacją indywidualną z dnia 20 października 2023 roku wydaną przez Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej w sprawie możliwości odliczenia całości podatku u źródła zapłaconego w Stanach Zjednoczonych według stawki 10% od dochodów ze źródeł amerykańskich w ramach przychodów uzyskiwanych z kwalifikowanych praw własności intelektualnej, gdy efektywna stawka podatkowa (biorąca pod uwagę także sprzedaż do graczy nieamerykańskich) jest niższa od właściwej dla IP Box stawki 5% oraz w wyniku straty podatkowej poniesionej z innych źródeł przychodów, w 2025 roku Spółka dokonała odpisu w pozostałe koszty operacyjne należności publicznoprawnych z tytułu podatku u źródła na kwotę 360 601,96 zł.

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2025 roku najistotniejszą franczyzą była marka „House Flipper”, która przyniosła Spółce przychody netto ze sprzedaży w wysokości 9 822 029,33 zł.

Lp.	Tytuł	Przychody Spółki w 2025 roku [zł]	Liczba sprzedanych sztuk w 2025 roku	Przychody Spółki od premiery do 31.12.2025 roku [zł]	Liczba sprzedanych sztuk od premiery do 31.12.2025 roku	Liczba sprzedanych sztuk od premiery do 31.12.2024 roku według danych na dzień 31.12.2025 roku
<b>1.</b>	<b>House Flipper - Luxury DLC</b>	<b>114 180,93</b>	<b>115,3 tys.</b>	<b>1 126 776,10</b>	<b>893,8 tys.</b>	<b>778,5 tys.</b>
a)	wersja PC	79 346,95	92,0 tys.	838 421,05	748,6 tys.	656,6 tys.
b)	wersja PS4	16 838,63	13,2 tys.	117 584,71	66,9 tys.	53,7 tys.
c)	wersja Xbox One	17 995,35	10,1 tys.	170 770,34	78,3 tys.	68,2 tys.
<b>2.</b>	<b>House Flipper - Pets DLC</b>	<b>2 392 476,91</b>	<b>158,3 tys.</b>	<b>21 377 226,11</b>	<b>858,4 tys.</b>	<b>700,1 tys.</b>
a)	wersja PC	1 416 790,89	99,4 tys.	16 374 647,75	655,8 tys.	556,4 tys.
b)	wersja PS4*	291 831,00	8,1 tys.	1 621 280,58	52,8 tys.	44,7 tys.
c)	wersja Xbox One	253 176,74	9,9 tys.	1 815 925,86	47,7 tys.	37,8 tys.
d)	wersja Switch*	430 678,28	40,9 tys.	1 565 371,92	102,1 tys.	61,2 tys.
<b>3.</b>	<b>House Flipper Pets VR (wersja PC)</b>	<b>89 388,53</b>	<b>15,1 tys.</b>	<b>204 684,72</b>	<b>36,7 tys.</b>	<b>21,6 tys.</b>
<b>4.</b>	<b>House Flipper - Farm DLC</b>	<b>2 109 857,22</b>	<b>94,1 tys.</b>	<b>12 969 012,46</b>	<b>466,6 tys.</b>	<b>372,5 tys.</b>
a)	wersja PC	1 406 618,86	75,4 tys.	10 485 380,63	399,9 tys.	324,5 tys.
b)	wersja PS4	326 985,26	6,1 tys.	1 080 657,89	30,9 tys.	24,8 tys.
c)	wersja Xbox One	261 650,31	9,4 tys.	1 285 509,80	32,6 tys.	23,2 tys.
d)	wersja Switch	114 602,79	3,2 tys.	117 464,14	3,2 tys.	0,0 tys.
<b>5.</b>	<b>House Flipper - Dine Out DLC</b>	<b>3 415 723,41</b>	<b>116,4 tys.</b>	<b>5 671 660,04</b>	<b>192,5 tys.</b>	<b>76,1 tys.</b>
a)	wersja PC	2 544 885,45	98,5 tys.	4 800 822,08	166,6 tys.	68,1 tys.
b)	wersja PS4	441 111,14	9,6 tys.	441 111,14	13,7 tys.	4,1 tys.
c)	wersja Xbox One	429 726,82	8,3 tys.	429 726,82	12,2 tys.	3,9 tys.
<b>6.</b>	<b>House Flipper VR</b>	<b>249 768,91</b>	<b>27,3 tys.</b>	<b>1 779 420,45</b>	<b>168,6 tys.</b>	<b>141,3 tys.</b>
a)	wersja PC	77 488,80	21,5 tys.	1 383 248,22	155,7 tys.	134,2 tys.
b)	wersja PSVR	23 720,12	1,0 tys.	172 124,37	5,8 tys.	4,8 tys.

c)	wersja PSVR2	148 559,99	4,8 tys.	224 047,86	7,1 tys.	2,3 tys.
7.	<b>House Flipper - Pop Art Furniture Pack</b>	<b>405 424,88</b>	<b>85,0 tys.</b>	<b>597 582,08</b>	<b>165,3 tys.</b>	<b>80,3 tys.</b>
a)	wersja PC	348 801,56	77,4 tys.	527 042,41	149,6 tys.	72,2 tys.
b)	wersja PS4	24 067,98	3,4 tys.	32 193,44	6,5 tys.	3,1 tys.
c)	wersja Xbox One	32 555,34	4,2 tys.	38 346,23	9,2 tys.	5 tys.
8.	<b>House Flipper - Party Furniture Pack</b>	<b>931 719,13</b>	<b>108,5 tys.</b>	<b>998 708,47</b>	<b>114,3 tys.</b>	<b>5,8 tys.</b>
a)	wersja PC	869 652,36	98,2 tys.	936 641,70	104 tys.	5,8 tys.
b)	wersja PS4	33 366,35	4,6 tys.	33 366,35	4,6 tys.	0,0 tys.
c)	wersja Xbox One	28 700,42	5,7 tys.	28 700,42	5,7 tys.	0,0 tys.
9.	<b>House Flipper - udział w pakietach</b>	<b>93 579,83</b>	<b>15,5 tys.</b>	<b>112 829,16</b>	<b>17,2 tys.</b>	<b>1,7 tys.</b>
a)	wersja PC (rozliczenie Humble Bundle)**	60 433,69	14,2 tys.	60 433,69	14,2 tys.	0,0 tys.
b)	wersja Xbox One - udział w pakietach	33 146,14	1,3 tys.	52 395,47	3,0 tys.	1,7 tys.
10.	<b>House Flipper - Garden DLC (rozliczenie Humble Bundle)**</b>	<b>19 909,58</b>	<b>13,5 tys.</b>	<b>19 909,58</b>	<b>13,5 tys.</b>	<b>0,0 tys.</b>
<b>RAZEM</b>		<b>9 822 029,33</b>	<b>749,0 tys.</b>	<b>44 857 809,17</b>	<b>2 926,9 tys.</b>	<b>2 177,9 tys.</b>

\*W tym wartości dla „House Flipper - Pets Edition” (edycja pudełkowa).

\*\*Przychody związane z rozliczeniem wydarzenia „House Flipper and Friends Bundle”.

Rozbieżności pomiędzy danymi za 2024 rok przedstawionymi w ubiegłorocznym sprawozdaniu Zarządu z działalności Spółki a danymi prezentowanymi obecnie wynikają z korekt i uzupełnień informacji w zakresie liczby sprzedanych sztuk, które wpłynęły po publikacji tego dokumentu. Dane ujęte w ubiegłorocznym sprawozdaniu Zarządu odzwierciedlały pełny zakres informacji dostępnych na dzień jego sporządzenia. W ocenie Zarządu Spółki różnice pomiędzy danymi zaprezentowanymi w sprawozdaniach Zarządu z działalności za lata 2024 oraz 2025 nie zniekształcają obrazu sytuacji finansowej Emitenta zaprezentowanego w sprawozdaniu Zarządu z działalności za rok 2024.

Kwartalny model rozliczeń pomiędzy Frozen District sp. z o.o. a Emitentem (zmieniony na mocy porozumienia z dnia 10 lipca 2025 roku) powodował opóźnienia w przekazywaniu danych dotyczących liczby sprzedanych sztuk. Zmiana modelu rozliczeń na miesięczne umożliwi ograniczenie tych przesunięć oraz poprawia bieżące monitorowanie liczby sprzedanych sztuk. W rezultacie część sztuk sprzedanych w 2024 roku została ujęta w ewidencji z opóźnieniem.

W celu zaprezentowania danych w możliwie najbardziej rzetelny i wiarygodny sposób kolumna „Liczba sprzedanych sztuk od premiery do 31.12.2025 roku” została odpowiednio skorygowana tak, aby jak najlepiej odzwierciedlała rzeczywistą liczbę

sprzedanych sztuk. Tym samym wartości dotyczące „Liczby sprzedanych sztuk w 2025 roku” nie są zniekształcone o dodatkowe sztuki z poprzednich lat.

Wartości dotyczące przychodów ze sprzedaży nie uległy zmianie, ponieważ w przypadku udziałów w zyskach z gier nie są one ujmowane według daty sprzedaży właściwej dla poszczególnych platform cyfrowej dystrybucji gier, lecz zgodnie z umownymi okresami rozliczeniowymi pomiędzy producentem a wydawcą. Jednocześnie liczba sprzedanych sztuk prezentowana jest według dat sprzedaży raportowanych przez platformy cyfrowej dystrybucji gier.

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2025 roku pozostałe gry w portfolio Frozen Way S.A. przyniosły Spółce przychody netto ze sprzedaży w wysokości 2 069 309,32 zł.

Wyszczególnienie		Przychody Spółki w 2025 roku (w zł)
<b>I.</b>	<b>Franczyza Builder Simulator</b>	<b>885 844,78</b>
<b>1.</b>	<b>Builder Simulator</b>	<b>829 330,07</b>
a)	wersja PC	469 428,22
b)	wersja PS4	180 259,02
c)	wersja Xbox One	165 451,57
d)	wersja Switch	14 191,26
<b>2.</b>	<b>Builder Simulator VR</b>	<b>56 514,71</b>
a)	wersja PC	32 766,90
b)	wersja Quest	23 747,81
<b>II.</b>	<b>Franczyza Hairdresser Simulator</b>	<b>348 179,45</b>
<b>1.</b>	<b>Hairdresser Simulator</b>	<b>308 648,39</b>
a)	wersja PC	147 247,76
b)	wersja PS5	79 752,41
c)	wersja Xbox Series	81 648,22
<b>2.</b>	<b>Hairdresser Simulator: Long Hair DLC (wersja PC)</b>	<b>39 531,06</b>
<b>III.</b>	<b>Franczyza Chornobyl Liquidators</b>	<b>368 389,56</b>
<b>1.</b>	<b>Chornobyl Liquidators</b>	<b>345 289,85</b>
a)	wersja PC	155 245,65
b)	wersja PS5	97 877,84
c)	wersja Xbox Series	92 166,36
<b>2.</b>	<b>Chornobyl Liquidators - Supporter Pack (wersja PC)</b>	<b>23 099,71</b>
<b>IV.</b>	<b>Franczyza Train Station Renovation</b>	<b>206 580,81</b>
<b>1.</b>	<b>Train Station Renovation</b>	<b>151 896,19</b>

a)	wersja PC	121 816,61
b)	wersja PS4	16 098,10
c)	wersja Xbox One	11 489,61
d)	wersja Switch	2 491,87
<b>2.</b>	<b>Train Station Renovation - Germany DLC (wersja PC)</b>	<b>54 684,62</b>
<b>V.</b>	<b>Franczyza The Tenants</b>	<b>39 819,17</b>
<b>1.</b>	<b>The Tenants (wersja PC)</b>	<b>26 550,51</b>
<b>2.</b>	<b>The Tenants - Pets DLC (wersja PC)</b>	<b>13 268,66</b>
<b>VI.</b>	<b>Train Yard Builder (wersja PC)</b>	<b>147 275,57</b>
<b>VII.</b>	<b>Campus Life (wersja PC)</b>	<b>73 219,98</b>
<b>RAZEM</b>		<b>2 069 309,32</b>

## 6. Przewidywany rozwój Spółki

Spółka zamierza intensywnie rozbudowywać podstawowe segmenty swojej działalności poprzez rozwój posiadanych marek, a także planuje podjąć próby wytworzenia nowych marek własnych oraz rozszerzyć zakres działań marketingowych w celu zwiększenia sprzedaży produktów, jakimi są gry komputerowe Spółki.

Priorytetami Emitenta na 2026 rok są:

- 1) rozwój franczyzy „House Flipper” głównego akcjonariusza Frozen District sp. z o.o. („House Flipper Remastered Collection” oraz „House Flipper 2 - Pets DLC”);
- 2) produkcja i wydawanie gier we własnym zakresie i na własny rachunek („Farmbotic”);
- 3) produkcja gier własnych finansowanych i wydawanych przez inne podmioty („Honeycomb: The World Beyond”);
- 4) realizacja przez zewnętrzne podmioty portów konsolowych gier wydanych przez Spółkę („Train Yard Builder” oraz „Campus Life”);
- 5) rozwój usług wydawniczych i utrzymaniowych;
- 6) działalność nadzorcza i wydawnicza dotycząca gier stanowiących własność intelektualną Spółki, których produkcja została zlecona na zewnątrz.

Zarząd ocenia perspektywę dalszego funkcjonowania Spółki jako pomyślną i będzie kontynuował działania mające na celu zwiększenie wartości Spółki. Sytuacja finansowa Spółki jest stabilna i Zarząd nie przewiduje zmian w tym zakresie.

Emitent nie sporządza i nie publikuje prognoz finansowych dotyczących przyszłej sytuacji majątkowej ani wyników działalności.

12 marca 2026 roku miała miejsce premiera gry „Salvage Shop Simulator” na komputery osobiste. Na dzień publikacji sprawozdania Spółka planuje realizację kolejnych siedmiu premier w pozostałej części 2026 roku.

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy. Ma on charakter jedynie orientacyjny i może ulec zmianie. Terminy wydań gier są ustalane w procesie analizy sytuacji rynkowej z uwzględnieniem konkurencji bezpośredniej i pośredniej, a także opinii o stanie technicznym gier przedstawionych przez wewnętrzny zespół testerski oraz zespół testerów PlayWay S.A. Tytuły wyróżnione pogrubieniem Emitent uznaje za projekty istotniejsze.

Lp.	Gra	Platforma	Link	Planowany termin wydania*
1.	<b>House Flipper Remastered Collection</b>	PC/XSX/PS5	<a href="#">Steam</a>	<b>maj/czerwiec 2026</b>
2.	Train Yard Builder	XSX/PS5		II/III kw. 2026
3.	Campus Life	XSX/PS5		II/III kw. 2026
4.	<b>Honeycomb: The World Beyond</b>	PC/XSX/PS5	<a href="#">Steam</a>	<b>czerwiec/lipiec 2026</b>
5.	Fish & Hike	PC		III kw. 2026
6.	Builder Simulator: American Houses DLC	PC		III/IV kw. 2026
7.	<b>House Flipper 2 - Pets DLC</b>	PC/XSX/PS5	<a href="#">Steam</a>	<b>IV kw. 2026</b>
8.	<b>Farmbotic</b>	PC/XSX/PS5	<a href="#">Steam</a>	<b>I/II kw. 2027</b>
9.	Builder Simulator 2	PC/XSX/PS5		nieokreślony

\* Planowany termin wydania gry może ulec zmianie.

20 marca 2026 roku Zarząd Spółki podjął decyzję o zmianie terminu premiery gry „Honeycomb: The World Beyond” z pierwszego kwartału 2026 roku na czerwiec lub lipiec 2026 roku. Przesunięcie terminu premiery gry zostało podyktowane w głównej mierze chęcią uniknięcia bezpośredniej konkurencji w oknie wydawniczym z grą „Subnautica 2”, której debiut zaplanowano na maj 2026 roku. Dodatkowy czas wynikający z wydłużenia okresu produkcji pozwoli jednocześnie na ulepszenie naszego tytułu i spełnienie wysokich oczekiwań wydawcy Snail Games USA Inc. w zakresie standardów jakościowych oraz grywalności. Dokładną nową datę premiery gry określi jej wydawca.

## 7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W okresie sprawozdawczym Emitent kontynuował prace nad grami komputerowymi, koncentrując się na rozwoju gry „Honeycomb: The World Beyond”, która bazuje na silniku Unreal Engine 5. Zespół projektowy rozwija i dopracowuje złożony ekosystem gry.

W ramach projektu „Farmbotic” Emitent kontynuował rozwój oraz udoskonalanie autorskiego systemu progresji w obszarze ekotechnologii i robotyki, który wspiera zwiększanie efektywności działań gracza poprzez wykorzystanie zaawansowanych form automatyzacji, w tym robotów.

## 8. Instrumenty finansowe

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2025 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyk: kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, ponieważ nie zidentyfikowano istotnej ekspozycji na te ryzyka.

Celem ograniczenia ryzyka walutowego Spółka w 2025 roku zawierała kontrakty terminowe *FX forward* na sprzedaż USD, do których zaliczały się poniższe transakcje:

Kwota sprzedaży [USD]	Kurs terminowy	Dzień zawarcia	Dzień rozliczenia	Kurs średni NBP USD/PLN na dzień rozliczenia
125 000,00	4,1700	13.01.2025	31.01.2025	4,0576
25 000,00	4,1271	03.02.2025	28.02.2025	3,9993
20 000,00	3,6140	07.07.2025	24.07.2025	3,6158
20 000,00	3,6300	10.07.2025	24.07.2025	3,6158
20 000,00	3,6340	11.07.2025	24.07.2025	3,6158
20 000,00	3,6390	14.07.2025	24.07.2025	3,6158
20 000,00	3,6655	15.07.2025	24.07.2025	3,6158
20 000,00	3,6645	17.07.2025	24.07.2025	3,6158
20 000,00	3,6400	18.07.2025	31.07.2025	3,7257
20 000,00	3,6310	22.07.2025	31.07.2025	3,7257
20 000,00	3,6090	23.07.2025	31.07.2025	3,7257
20 000,00	3,6048	24.07.2025	31.07.2025	3,7257
20 000,00	3,6160	25.07.2025	31.07.2025	3,7257
20 000,00	3,7335	01.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6890	04.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6990	05.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6572	06.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6520	07.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6580	12.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6256	13.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6305	18.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6270	19.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6400	20.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6531	21.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6640	22.08.2025	29.08.2025	3,6559

20 000,00	3,6591	25.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6523	26.08.2025	29.08.2025	3,6559
20 000,00	3,6545	02.09.2025	30.09.2025	3,6315
20 000,00	3,6186	08.09.2025	30.09.2025	3,6315
20 000,00	3,6118	09.09.2025	30.09.2025	3,6315
20 000,00	3,6340	10.09.2025	30.09.2025	3,6315
20 000,00	3,6215	12.09.2025	30.09.2025	3,6315
20 000,00	3,6093	18.09.2025	30.09.2025	3,6315
20 000,00	3,6076	22.09.2025	30.09.2025	3,6315
20 000,00	3,6100	24.09.2025	30.09.2025	3,6315
20 000,00	3,6205	01.10.2025	31.10.2025	3,6751
20 000,00	3,6250	06.10.2025	31.10.2025	3,6751
20 000,00	3,6605	08.10.2025	31.10.2025	3,6751
20 000,00	3,6761	09.10.2025	31.10.2025	3,6751
20 000,00	3,6689	13.10.2025	31.10.2025	3,6751
20 000,00	3,6798	13.10.2025	31.10.2025	3,6751
20 000,00	3,6875	14.10.2025	31.10.2025	3,6751
20 000,00	3,6470	23.10.2025	31.10.2025	3,6751
20 000,00	3,6895	03.11.2025	28.11.2025	3,6624
20 000,00	3,7000	04.11.2025	28.11.2025	3,6624
20 000,00	3,7006	05.11.2025	28.11.2025	3,6624
20 000,00	3,6580	19.11.2025	28.11.2025	3,6624
20 000,00	3,6650	20.11.2025	28.11.2025	3,6624
20 000,00	3,6684	21.11.2025	28.11.2025	3,6624
20 000,00	3,6869	21.11.2025	28.11.2025	3,6624

Zawarte przez Spółkę transakcje forward wygenerowały dodatni wynik w wysokości 9,1 tys. zł w odniesieniu do kursów średnich NBP obowiązujących w dniach ich rozliczenia, mimo że w warunkach tych transakcji uwzględniona jest również marża bankowa. Oznacza to, że osiągnięty dodatni efekt został zrealizowany pomimo kosztów pośrednictwa towarzyszących wykonaniu transakcji. Należy przy tym podkreślić, że kurs średni NBP z dnia rozliczenia stanowi wyłącznie kurs referencyjny do celów porównawczych i nie odzwierciedla bezpośrednio warunków faktycznie dostępnych na rynku w danym momencie. Niemniej jednak w odniesieniu do tego wskaźnika zawarte transakcje forward przyniosły Spółce dodatni efekt finansowy. Mając na uwadze powyższe okoliczności, wynik ten może nie odzwierciedlać w pełni rzeczywistego dodatniego efektu ekonomicznego osiągniętego przez Spółkę.

10 kwietnia 2025 roku Spółka rozliczyła udzieloną 14 sierpnia 2024 roku GameFormatic S.A. pożyczkę w drodze kompensaty z udziałem GameFormatic S.A. w zysku ze sprzedaży gier wydanych na kontach wydawniczych Emitenta. Pożyczka w wysokości 70 tys. zł była oprocentowana według zmiennej stopy procentowej WIBOR 3M + 2,4 p.p. w skali roku. Odsetki zrealizowane na dzień kompensaty wyniosły 3 785,34 zł.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku do istotnych instrumentów finansowych Spółki zaliczały się trzy bankowe lokaty terminowe i jedna inwestycja dwuwalutowa na łączną kwotę 4 164 647,00 zł (w tym lokata terminowa i inwestycja dwuwalutowa na kwoty 410 tys. USD oraz lokata terminowa na kwotę 50 tys. EUR przeliczone według średniego kursu NBP, tabela nr 251/A/NBP/2025 na dzień 31 grudnia 2025 roku).

Założone lokaty terminowe i inwestycje dwuwalutowe:

Bank	Kwota	Data założenia	Oprocentowanie	Termin zapadalności
Alior Bank S.A.	1 000 000,00 PLN	31.12.2025	2,71%	30.01.2026
Alior Bank S.A.	50 000,00 EUR	31.12.2025	0,44%	30.01.2026
Alior Bank S.A.	410 000,00 USD	31.12.2025	2,01%	30.01.2026
Alior Bank S.A.	410 000,00 USD	31.12.2025	2,80%	30.01.2026

Niezrealizowane odsetki od lokat terminowych naliczone na dzień 31 grudnia 2025 roku wyniosły łącznie 0,00 zł.

## 9. Istotne czynniki ryzyka i zagrożenia

Na realizację założonych przez Spółkę celów strategicznych i planowane wyniki finansowe wpływają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Spółki, jak np. dynamika produktu krajowego brutto, inflacja, kondycja gospodarki czy zmiany legislacyjne. Zmiany tych wskaźników mogą wpłynąć na pogorszenie sytuacji finansowej Spółki.

Kolejnym czynnikiem ryzyka jest duża konkurencja na rynku gier komputerowych, która stanowi zagrożenie poprzez realizowanie bliźniaczych projektów bądź poprzez próby pozyskania kluczowych pracowników Spółki.

Duże znaczenie dla Spółki ma także ryzyko walutowe. W 2025 roku wynik na różnicach kursowych był ujemny i wyniósł 566 598,25 zł, co było wynikiem umocnienia się złotego polskiego względem dolara amerykańskiego, tj. waluty, w której realizowana jest większość przychodów Spółki. Dzięki dostępowi do platform bankowych umożliwiających zawieranie walutowych kontraktów terminowych *FX forward* z depozytem zabezpieczającym oraz z limitem skarbowym Spółka dysponuje narzędziami, które mogą zminimalizować negatywne skutki takiego ciągu zdarzeń.

Spółka w związku z konfliktem zbrojnym na terenie Ukrainy zidentyfikowała dodatkowe czynniki ryzyka. Zatrudnia ona bowiem zleceniobiorców pochodzących z Ukrainy, którym zapewniła niezbędną pomoc w momencie wybuchu konfliktu. Wprowadzenie przez ukraińskie władze regulacji mobilizacyjnych może spowodować utratę kluczowych osób biorących czynny udział w powstawaniu gier, a tym samym wpłynąć na jakość oraz

tempo realizacji produkowanych tytułów. Jednocześnie nie zostały zidentyfikowane czynniki ryzyka, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na obecne przychody ze sprzedaży. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami z siedzibą na terenie krajów biorących udział w konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek całości przychodów. Sytuacja polityczno-gospodarcza na Ukrainie jest na bieżąco monitorowana przez Zarząd pod kątem jej potencjalnego wpływu na działalność Spółki w perspektywie kolejnych okresów.

W 2026 roku doszło do eskalacji konfliktu na Bliskim Wschodzie, która z uwagi na moment jej wystąpienia nie miała wpływu na wyniki finansowe Spółki osiągnięte w roku obrotowym 2025. Na dzień sporządzenia raportu Spółka nie zidentyfikowała również okoliczności wskazujących na istotny, bezpośredni wpływ tego konfliktu na jej bieżącą działalność operacyjną oraz perspektywy rozwoju w dającym się przewidzieć horyzoncie czasowym. Potencjalny wpływ może mieć charakter pośredni i dotyczyć w szczególności zmienności kursów walutowych, presji inflacyjnej, wzrostu presji płacowej oraz pogorszenia nastrojów konsumenckich i zmian w zachowaniach części kontrahentów. Z uwagi na istotne znaczenie eksportu w działalności Emitenta, osłabienie złotego polskiego względem dolara amerykańskiego może oddziaływać korzystnie na wyniki finansowe Spółki. Sytuacja geopolityczna i jej potencjalny wpływ na działalność Spółki są na bieżąco monitorowane przez Zarząd.

## 10. Wskaźniki finansowe

### 1) wskaźniki rentowności

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2025	31.12.2024
Zyskowność sprzedaży	$\frac{\text{zysk ze sprzedaży/przychody ze sprzedaży}}{\text{przychody ze sprzedaży}}$	max	51,0%	51,4%
Rentowność sprzedaży brutto	$\frac{\text{zysk brutto/przychody netto ze sprzedaży}}{\text{przychody netto ze sprzedaży}}$	max	25,8%	37,8%
Rentowność sprzedaży netto	$\frac{\text{zysk netto/przychody netto ze sprzedaży}}{\text{przychody netto ze sprzedaży}}$	max	23,7%	36,1%
Rentowność kapitału własnego	$\frac{\text{zysk netto/kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku}}{\text{kapitał własny bez wyniku finansowego bieżącego roku}}$	max	20,4%	37,8%
Rentowność aktywów	$\frac{\text{zysk netto/aktywa ogółem}}{\text{aktywa ogółem}}$	max	12,6%	22,4%

### 2) wskaźniki zadłużenia

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2025	31.12.2024
Współczynnik zadłużenia	$\frac{\text{kapitał obcy/kapitały ogółem}}{\text{kapitały ogółem}}$	0,3 - 0,5	0,3	0,2
Pokrycie zadłużenia kapitałem własnym	$\frac{\text{kapitał własny/zobowiązania wraz z rezerwami}}{\text{zobowiązania wraz z rezerwami}}$	>1	3,0	4,5
Stopień pokrycia aktywów trwałych kapitałem własnym	$\frac{\text{kapitał własny/aktywa trwałe}}{\text{aktywa trwałe}}$	>1	15,6	17,9
Trwałość struktury finansowania	$\frac{\text{kapitał własny/pasywa ogółem}}{\text{pasywa ogółem}}$	max	0,7	0,8

## 3) wskaźniki rotacji

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2025	31.12.2024
Wskaźnik rotacji majątku	przychody netto ze sprzedaży/ aktywa ogółem	max	0,5	0,6
Wskaźnik obrotu aktywów trwałych	przychody netto ze sprzedaży/ aktywa trwałe	max	11,1	13,6
Wskaźnik rotacji należności w dniach	(należności z tytułu dostaw i usług/przychody ze sprzedaży)*360	min	40,0	74,0*
Wskaźnik rotacji zapasów w dniach	(zapasy/koszty działalności operacyjnej)*360	min	397,0	304,0
Wskaźnik rotacji zobowiązań w dniach	(zobowiązania z tytułu dostaw i usług/koszty własne sprzedaży)*360	min	15,0	14,0**

\* Wysoki poziom wskaźnika rotacji należności w dniach w 2024 roku był pochodną znaczących przychodów ze sprzedaży na platformie Steam po premierze dodatku „House Flipper - Dine Out DLC” w dniu 26.11.2024 roku (przychody w grudniu 2024 roku były ponad 2,5 razy większe niż w porównywalnym okresie 2023 roku). Płatności od Valve Corporation, które jest głównym dystrybutorem Spółki (59,27% przychodów netto ze sprzedaży gier w 2024 roku), regulowane są w zdecydowanej większości przypadków w ciągu 30 dni od zakończenia miesiąca kalendarzowego.

\*\* Dane porównawcze za 2024 rok przeliczono; przy kalkulacji kosztu własnego sprzedaży od kosztów działalności operacyjnej, oprócz zmiany stanu produktów, odjęto również koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki.

## 4) wskaźniki płynności finansowej

Nazwa wskaźnika	Formuła obliczeniowa	Wartość pożądana	31.12.2025	31.12.2024
Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe)/ zobowiązania krótkoterminowe	0,8 - 1,2	8,6	14,7
Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe)/ zobowiązania krótkoterminowe	1,5 - 2,0	25,7	27,4
Pokrycie zobowiązań należnościami	należności handlowe/ zobowiązania handlowe	>1	5,5	11,1
Kapitał obrotowy netto (w tys. zł.)	aktywa obrotowe - zobowiązania bieżące	-	20 410	19 932
Udział kapitału pracującego w całości aktywów	kapitał obrotowy/aktywa ogółem	max	91,5%	92,0%

## 11. Procentowy zwrot kosztów gier

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą gry wydane, których producentem, wydawcą, współwydawcą lub właścicielem majątkowych praw autorskich jest Spółka. Gry pogrubione są uznawane przez Spółkę za projekty najistotniejsze.

Lp.	Gra	Platforma	Link	Termin wydania	Zwrot kosztów*
1.	House Flipper VR	PC/Meta Rift	<a href="#">Steam</a>	05.11.2020	TAK
2.	House Flipper - Luxury DLC	PC	<a href="#">Steam</a>	14.10.2021	TAK
<b>3.</b>	<b>House Flipper - Pets DLC</b>	<b>PC</b>	<a href="#">Steam</a>	<b>12.05.2022</b>	<b>TAK</b>
4.	Builder Simulator	PC	<a href="#">Steam</a>	09.06.2022	TAK
5.	House Flipper - Luxury DLC	X1/PS4	<a href="#">Link</a>	25.11.2022	TAK
6.	House Flipper Pets VR	PC	<a href="#">Steam</a>	15.12.2022	TAK
7.	House Flipper - Pets DLC	X1/PS4	<a href="#">Link</a>	02.02.2023	TAK
<b>8.</b>	<b>House Flipper - Farm DLC</b>	<b>PC</b>	<a href="#">Steam</a>	<b>13.04.2023</b>	<b>TAK</b>
9.	House Flipper - Pets DLC	Switch	<a href="#">Link</a>	30.05.2023	TAK
10.	Train Station Renovation + Germany DLC	PC/X1/PS4/ Switch + PC	<a href="#">Steam</a>	01.08.2023 (zakup praw autorskich)	TAK
11.	House Flipper VR	PSVR	<a href="#">Link</a>	11.08.2023	TAK
12.	House Flipper - Pets Edition (edycja pudełkowa)	PS4/Switch	<a href="#">Link</a>	22.09.2023	TAK
13.	Builder Simulator	X1/PS4	<a href="#">Link</a>	09.10.2023	TAK
14.	House Flipper - Farm DLC	X1/PS4	<a href="#">Link</a>	16.10.2023	TAK
15.	Hairdresser Simulator	PC	<a href="#">Steam</a>	06.03.2024	NIE (82,58% zwrotu)
16.	Builder Simulator	Switch	<a href="#">Link</a>	24.04.2024	NIE (38,55% zwrotu)
17.	Chornobyl Liquidators	PC	<a href="#">Steam</a>	06.06.2024	NIE (24,17% zwrotu)
18.	Chornobyl Liquidators - Supporter Pack	PC	<a href="#">Steam</a>	06.06.2024	TAK
19.	House Flipper - Pop Art Furniture Pack	PC	<a href="#">Steam</a>	06.06.2024	TAK
20.	Hairdresser Simulator	XSX/PS5	<a href="#">Link</a>	25.07.2024	TAK
21.	House Flipper - Pop Art Furniture Pack	X1/PS4	<a href="#">Link</a>	05.08.2024	TAK
22.	Train Yard Builder	PC	<a href="#">Steam</a>	16.09.2024	TAK
23.	House Flipper VR	PSVR2	<a href="#">Link</a>	21.10.2024	TAK
<b>24.</b>	<b>House Flipper - Dine Out DLC</b>	<b>PC/X1/PS4</b>	<a href="#">Steam</a>	<b>26.11.2024</b>	<b>TAK</b>
25.	Hairdresser Simulator: Long Hair DLC	PC	<a href="#">Steam</a>	05.12.2024	TAK
26.	Builder Simulator VR	PC/Meta Quest	<a href="#">Steam</a>	16.12.2024	TAK

27.	House Flipper - Party Furniture Pack	PC	<a href="#">Steam</a>	30.12.2024	TAK
28.	House Flipper - Party Furniture Pack	PS4 SIEE	<a href="#">Link</a>	07.02.2025	TAK
29.	Chornobyl Liquidators	XSX/PS5	<a href="#">Link</a>	11.03.2025	NIE (60,51% zwrotu)
30.	House Flipper - Party Furniture Pack	X1/PS4 SIEA	<a href="#">Link</a>	17.06.2025	TAK
31.	House Flipper - Farm DLC	Switch	<a href="#">Link</a>	11.09.2025	TAK
32.	Campus Life	PC	<a href="#">Steam</a>	15.09.2025	NIE (2,69% zwrotu)

\* Na dzień 31.12.2025 r.

Podpisy członków Zarządu:

-----  
Prezes Zarządu

-----  
Wiceprezes Zarządu