

SPRAWOZDANIE FINANSOWE

3R GAMES S.A.

za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

**sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami
Sprawozdawczości Finansowej zatwierdzonymi przez UE**

Warszawa, dnia 24 kwietnia 2026 roku

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Spis treści

I.	Wybrane dane finansowe.....	4
II.	Jednostkowe sprawozdanie finansowe.....	5
1.	Jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów.....	5
2.	Jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	6
3.	Jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	7
4.	Jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych.....	8
	Dodatkowe noty i objaśnienia do jednostkowego sprawozdania finansowego 3R Games S.A. za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.	9
1.	Informacje ogólne o Spółce.....	9
2.	Informacje o Grupie Kapitałowej.....	10
3.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.	10
4.	Podstawowa działalność Jednostki.....	10
5.	Przyjęte zasady rachunkowości.....	10
5.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza.....	10
6.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego.....	11
7.	Format oraz ogólne zasady sporządzenia sprawozdania finansowego.....	11
7.1.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności.....	11
7.2.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego jednostkowego sprawozdania finansowego.....	11
7.3.	Założenie kontynuacji działalności.....	12
7.4.	Oświadczenie o zgodności.....	12
7.5.	Nowe standardy i interpretacje obowiązujące na dzień bilansowy.....	12
7.6.	Stosowane zasady rachunkowości.....	13
7.6.1.	Zmiany zasad rachunkowości.....	13
7.6.2.	Wartości niematerialne.....	13
7.6.3.	Środki trwałe.....	14
7.6.4.	Środki trwałe w budowie.....	14
7.6.5.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych.....	14
7.6.6.	Zapasy.....	14
7.6.7.	Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe.....	15
7.6.8.	Aktywa finansowe.....	15
7.6.10.	Utrata wartości.....	16
7.6.11.	Transakcje w walucie obcej.....	16
7.6.12.	Kapitał własny.....	17
7.6.14.	Rezerwy.....	17
7.6.15.	Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe.....	17
7.6.16.	Kredyty bankowe i pożyczki otrzymane.....	17
7.6.17.	Odroczony podatek dochodowy.....	18
7.6.18.	Uznawanie przychodów.....	18
7.6.19.	Koszty.....	19
7.6.20.	Koszty świadczeń pracowniczych.....	19
7.6.21.	Aktywa (lub grupy aktywów do zbycia) przeznaczone do sprzedaży.....	19
7.6.22.	Zobowiązania i aktywa warunkowe.....	19
7.6.23.	Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach.....	19
7.6.24.	Opis zasad (polityki) rachunkowości w odniesieniu do dywidend.....	21
7.6.25.	Opis zasad (polityki) rachunkowości w odniesieniu do przepływów pieniężnych.....	22
7.6.26.	Wyjaśnienie różnic w prezentacji danych porównawczych jednostkowego sprawozdania finansowego.....	22
8.	Segmenty operacyjne.....	23
8.1.	Informacja dotycząca segmentów operacyjnych, obszarów geograficznych oraz istotnych klientów.....	23
8.1.1.	Informacje dotyczące segmentów operacyjnych.....	23
8.1.2.	Informacje geograficzne.....	23
8.1.3.	Informacje dotyczące produktów i usług.....	23
8.1.4.	Informacje dotyczące głównych klientów.....	24

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

9.	Struktura rzeczowa przychodów ze sprzedaży	24
10.	Koszty działalności operacyjnej	25
10.1.	Specyfikacja kosztów działalności podstawowej	25
10.2.	Specyfikacja kosztów usług obcych	25
10.3.	Specyfikacja kosztu wynagrodzeń i świadczeń pracowniczych	25
10.4.	Specyfikacja kosztów programu motywacyjnego	26
11.	Pozostałe przychody i koszty operacyjne	26
12.	Przychody i koszty finansowe	26
13.	Podatek bieżący i odroczony	27
14.	Wartości niematerialne	28
15.	Wartość firmy	28
16.	Rzeczowe aktywa trwałe	29
17.	Należności długoterminowe	29
18.	Zapasy	29
19.	Należności	30
20.	Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	31
21.	Aktywa finansowe	31
22.	Pozostałe aktywa	31
23.	Struktura kapitału akcyjnego	31
24.	Kapitał zapasowy	33
25.	Kapitał rezerwowy	33
26.	Zyski zatrzymane	33
27.	Zysk na akcję	33
28.	Dywidendy wypłacone i zaproponowane do wypłaty	33
29.	Zobowiązania długoterminowe	33
30.	Zobowiązania krótkoterminowe	34
31.	Bierne rozliczenia międzyokresowe	34
32.	Wynagrodzenie kluczowego personelu	35
33.	Zarządzanie kapitałem	35
34.	Zobowiązania i aktywa warunkowe	35
35.	Nieujęte zobowiązania wynikające z zawartych umów	35
36.	Informacja o wypłaconych dywidendach, w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje oraz kwocie dywidend zaproponowanych lub uchwalonych do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego do publikacji, ale nie ujętych jako przekazane posiadaczom akcji w trakcie okresu	35
37.	Wpływ sytuacji geopolitycznej w Ukrainie oraz na Bliskim Wschodzie na działalność Emitenta	35
38.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu sprawozdawczego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym	36
39.	Instrumenty finansowe	37
39.1.	Ryzyka związane z instrumentami finansowymi	38
39.1.1.	Ryzyko finansowe	38
39.1.2.	Ryzyko stopy procentowej	38
39.1.3.	Ryzyko walutowe	38
39.1.4.	Ryzyko kredytowe	39
39.1.5.	Ryzyko związane z płynnością	39
40.	Ustalenie wartości godziwej	39
41.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	39
42.	Informacja o transakcjach z jednostkami powiązаныmi	39
43.	Programy świadczeń pracowniczych	40

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2025	od 01.01.2024	od 01.01.2025	od 01.01.2024
	do 31.12.2025	do 31.12.2024	do 31.12.2025	do 31.12.2024
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	7 668	2 415	1 810	561
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 253	(655)	768	(152)
EBITDA*	3 253	(655)	768	(152)
Zysk (strata) brutto	3 206	(626)	757	(145)
Zysk (strata) netto	3 014	(626)	711	(145)
Zysk (strata) netto znormalizowany**	3 047	(5)	719	(1)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 373	(332)	324	(77)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	360	-	84
Przepływy pieniężne netto – razem	1 373	27	324	6
Aktywa / Pasywa razem	21 980	18 406	5 200	4 308
Aktywa trwałe	15 817	15 602	3 742	3 651
Aktywa obrotowe	6 163	2 804	1 458	656
Kapitał własny	21 042	18 028	4 978	4 219
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	938	378	222	88
Zobowiązania długoterminowe	165	-	39	-
Zobowiązania krótkoterminowe	773	378	183	88
Liczba akcji	79 237 880	79 237 880	79 237 880	79 237 880
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,04	-0,01	0,01	0,00
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	0,27	0,23	0,06	0,05

Powyższe dane finansowe zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 grudnia 2025 r. – 4,2267 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2024 r. – 4,2730 PLN/EURO,
- pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 31 grudnia 2025 r. – 4,2372 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 r. – 4,3042 PLN/EUR.

*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację.

** zysk netto oczyszczony z wpływu niegotówkowych kosztów wyceny programu motywacyjnego oraz odpisów aktualizujących wartość nakładów na gry

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Jednostkowe sprawozdanie finansowe

1. Jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	Nota	od 01.01.2025 do 31.12.2025 PLN'000	od 01.01.2024 do 31.12.2024 PLN'000
<i>Działalność kontynuowana</i>			
Przychody		7 668	2 420
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	8,9	7 668	2 415
Pozostałe przychody	11	-	5
Koszty działalności operacyjnej	10.1	4 415	3 075
Zmiana stanu produktów		(921)	(476)
Amortyzacja		-	-
Zużycie materiałów i energii		14	24
Usługi obce	10.2	3 626	1 385
Podatki i opłaty		9	12
Wynagrodzenia, ubezpieczenia społeczne i narzuty	10.3	1 651	1 464
Wycena programu motywacyjnego	10.4	-	334
Pozostałe koszty rodzajowe		4	18
Pozostałe koszty operacyjne	11	33	314
Zysk (strata) z działalności operacyjnej		3 253	(655)
Przychody finansowe	12	17	30
Koszty finansowe	12	64	1
Zysk (strata) przed opodatkowaniem		3 206	(626)
Podatek dochodowy	13	192	-
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej		3 014	(626)
<i>Działalność zaniechana</i>			
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej		-	-
Zysk (strata) netto		3 014	(626)
Inne całkowite dochody		-	-
Całkowite dochody ogółem przypadające na:		3 014	(626)
Działalność kontynuowana		3 014	(626)
Działalność zaniechana		-	-
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą z działalności kontynuowanej i zaniechanej (zł)		0,04	-0,01
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą z działalności kontynuowanej (zł)	27	0,04	-0,01

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Nota	Na dzień	Na dzień
		31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
		PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe		15 817	15 602
Wartości niematerialne	14	-	-
Wartość firmy	15	15 602	15 602
Rzeczowe aktywa trwałe	16	-	-
Należności długoterminowe	17	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	13	215	-
Aktywa obrotowe		6 163	2 804
Zapasy	18	2 517	1 611
Należności z tytułu dostaw i usług od podmiotów stowarzyszonych	19	-	-
Należności z tytułu dostaw i usług od podmiotów powiązanych	19	-	-
Należności z tytułu dostaw i usług od pozostałych podmiotów	19	1 189	202
Należności pozostałe	19	107	13
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	20	2 346	973
Aktywa finansowe	21	-	-
Pozostałe aktywa	22	4	5
Aktywa razem		21 980	18 406

PASywa	Nota	Na dzień	Na dzień
		31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
		PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny		21 042	18 028
Kapitał podstawowy	23	7 924	7 924
Kapitał zapasowy	24	3 914	4 540
Kapitał rezerwowy	25	6 190	6 190
Zyski zatrzymane	26	3 014	(626)
- w tym zysk (strata) netto		3 014	(626)
Zobowiązania długoterminowe	29	165	-
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	13	165	-
Zobowiązania finansowe		-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	30	773	378
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	30	432	125
Zobowiązania pozostałe	30	231	188
Zobowiązania finansowe	30	-	-
Bierne rozliczenia międzyokresowe	31	110	65
Pasywa razem		21 980	18 406

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym**Za okres od 01.01.2025 do 31.12.2025**

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2025 roku	7 924	4 540	6 190	(626)	18 028
Całkowite dochody:	-	-	-	3 014	3 014
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	3 014	3 014
Transakcje z właścicielami:	-	(626)	-	626	-
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-	-
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	-	-	-
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	(626)	-	626	-
Stan na 31 grudnia 2025 roku	7 924	3 914	6 190	3 014	21 042

Za okres od 01.01.2024 do 31.12.2024

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2024 roku	7 564	3 927	5 856	613	17 960
Całkowite dochody:	-	-	-	(626)	(626)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(626)	(626)
Transakcje z właścicielami:	360	613	334	(613)	694
Podwyższenie kapitału	360	-	-	-	360
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	334	-	334
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	0
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	0
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	613	-	(613)	0
Stan na 31 grudnia 2024 roku	7 924	4 540	6 190	(626)	18 028

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2025	od 01.01.2024
	do 31.12.2025	do 31.12.2024
	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	3 014	(626)
Korekty	12	339
Amortyzacja	-	-
Odsetki i udziały w zyskach	-	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	-
Zmiana stanu biernych rozliczeń i pozostałych aktywów	(87)	(5)
Korekta z tytułu wyceny programu motywacyjnego	-	334
Zmiana stanu rezerw	99	10
Pozostałe korekty	-	-
Zmiana w kapitale obrotowym	(1 653)	(45)
Zmiana stanu zapasów	(907)	(189)
Zmiana stanu należności	(1 081)	166
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	335	(22)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	1 373	(332)
Podatek dochodowy zapłacony	-	-
Odsetki otrzymane/zapłacone	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 373	(332)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Wpływy	-	-
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Splata udzielonych pożyczek długoterminowych	-	-
Odsetki	-	-
Wydatki	-	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Udzielone pożyczki krótkoterminowe	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-	-
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Wpływy	-	360
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	-	360
Kredyty i pożyczki	-	-
Wydatki	-	-
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-
Odsetki	-	-
Splata kredytów i pożyczek	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	360
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	1 373	27
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	1 373	27
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	973	946
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	2 346	973
- o ograniczonej możliwości dysponowania	18	-

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Dodatkowe noty i objaśnienia do jednostkowego sprawozdania finansowego 3R Games S.A. za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

1. Informacje ogólne o Spółce

3R Games S.A. powstała 10 listopada 2010 roku w wyniku przekształcenia Nokaut Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością (powołanej 11 stycznia 2006 roku na mocy aktu notarialnego sporządzonego w Kancelarii Notarialnej przed notariuszem Anetą Leszczyńską Rep. A nr 407/2006). Nokaut Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym 23 stycznia 2006 roku. Dnia 24 kwietnia 2015 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Grupy Nokaut S.A. zmieniło nazwę Spółki na HubStyle S.A.

18 grudnia 2020 roku po przejęciu spółki 3R Studio Mobile Sp. z o.o. Emitent zmienił nazwę na obecnie obowiązującą 3R Games S.A.

Siedzibą firmy jest Warszawa, ulica Pokorna 2/211. Formą prawną jest Spółka akcyjna zarejestrowana w Polsce i aktualnie wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawa w Warszawie pod numerem KRS 0000370202. Spółka otrzymała nadany przez Główny Urząd Statystyczny numer REGON 220170588.

Po przejęciu spółki 3R Studio Mobile Sp. z o.o., podstawowym przedmiotem działalności jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z).

Emitent działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o Statut.

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ Zarząd:

Piotr Surmacz	-	Prezes Zarządu,
Wiktor Dymecki	-	Członek Zarządu.

▪ Rada Nadzorcza:

Krzysztof Rąpała	-	Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Kamil Gaworecki	-	Członek Rady Nadzorczej,
Olaf Szymanowski	-	Członek Rady Nadzorczej,
Wojciech Paczka	-	Członek Rady Nadzorczej,
Jakub Krajewski	-	Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania do publikacji skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ Zarząd:

Piotr Surmacz	-	Prezes Zarządu,
Wiktor Dymecki	-	Członek Zarządu.

▪ Rada Nadzorcza:

Krzysztof Rąpała	-	Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Kamil Gaworecki	-	Członek Rady Nadzorczej,
Olaf Szymanowski	-	Członek Rady Nadzorczej,
Wojciech Paczka	-	Członek Rady Nadzorczej,
Jakub Krajewski	-	Członek Rady Nadzorczej.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Według stanu na dzień 31 grudnia 2025 roku struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	39 440 401	49,77%	39 440 401	49,77%
Jan Kozioł	5 320 000	6,71%	5 320 000	6,71%
Pozostali	34 477 479	43,51%	34 477 479	43,51%
RAZEM:	79 237 880	100%	79 237 880	100%

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	39 440 401	48,55%	39 440 401	48,55%
Jan Kozioł	5 320 000	6,55%	5 320 000	6,55%
Pozostali	36 477 479	44,90%	36 477 479	44,90%
RAZEM:	81 237 880	100%	81 237 880	100%

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy wynosi 7 923 788 złotych i dzieli się na 79 237 880 akcji na okaziciela serii A, B, C, D, E, G, H, I, J, K, L o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Wartość kapitału zakładowego na dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 8 123 788 złotych i dzieli się na 81 237 880 akcji na okaziciela serii A, B, C, D, E, G, H, I, J, K, L, M o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

2. Informacje o Grupie Kapitałowej

Spółka nie posiada jednostek zależnych, w związku z czym nie tworzy grupy kapitałowej i nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

3. Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku, 3R Games S.A. nie posiadała jednostek zależnych. Spółka była do dnia 18 kwietnia 2024 roku jednostką stowarzyszoną w stosunku do PlayWay S.A., która w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniała Spółkę metodą praw własności. W dniu 18 i 19 kwietnia 2024 roku w wyniku transakcji zawartej na rynku regulowanym PlayWay S.A. dokonał zbycia posiadanych akcji Emitenta, w wyniku czego Emitent nie jest już jednostką stowarzyszoną z PlayWay S.A., a także od dnia 18 kwietnia 2024 roku nie klasyfikuje PlayWay S.A. jako jednostki powiązanej z Emitentem.

4. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (PKD 58.21.Z).

5. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz związanymi z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską oraz innymi obowiązującymi przepisami (zwanymi dalej MSSF). Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy.

5.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w sprawozdaniach finansowych wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Spółka prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej). Polski nowy złoty (PLN) jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Jednostki. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi Spółka jest decyzją subiektywną, co zostało opisane w nocie 7.6.23 Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

szacunkach. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Jednostki.

Transakcje w walutach obcych wykazuje się w księgach w wartości nominalnej, przeliczonej na złote polskie według kursu średniego NBP. W momencie realizacji różnice kursowe od należności i zobowiązań wykazywane są jako pozostałe przychody finansowe lub pozostałe koszty finansowe i w rachunku zysków i strat ujmowane są wynikowo.

Poszczególne pozycje aktywów i pasywów na koniec okresu sprawozdawczego, wyrażone w walutach innych niż polski złoty, wycenia się po kursie średnim NBP z ostatniego dnia okresu sprawozdawczego. Różnice kursowe wynikające z przeliczenia zagranicznych środków pieniężnych na koniec okresu sprawozdawczego uznaje się za przychody i koszty finansowe.

Liczby w sprawozdaniu finansowym zostały zaokrąglone do tysięcy PLN. Niektóre liczby wykazane sumarycznie w niniejszym sprawozdaniu mogą nie stanowić dokładnych sum arytmetycznych wartości wchodzących w ich skład z uwagi na prezentację sprawozdania w tysiącach PLN i stosowane zaokrąglenia.

Kursy bilansowe:

KURSY WALUT PRZYJĘTE DO WYCENY	31.12.2025	29.12.2024
EUR/PLN	4,2267	4,2730

6. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 24 kwietnia 2026 roku.

7. Format oraz ogólne zasady sporządzenia sprawozdania finansowego

Zarząd Jednostki oświadcza, iż sprawozdanie finansowe 3R Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 31 grudnia 2025 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Sprawozdanie finansowe Spółki odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Jednostki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

7.1. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Sprawozdanie finansowe zostało przygotowane zgodnie z:

- Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską („UE”). MSSF obejmują standardy i interpretacje zaakceptowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości („RMSR”) oraz Komitet ds. Interpretacji Sprawozdawczości Finansowej („IFRIC”),
- Ustawą o rachunkowości z dnia 29.09.1994 r. (UoR) (Dz. U. z 2023 r., poz. 120 z późn. zm.).

Zasady rachunkowości przedstawione poniżej stosowano przy zachowaniu zasady ciągłości we wszystkich prezentowanych latach obrotowych.

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe sporządzone zostało zgodnie z zasadą kosztu historycznego.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe składa się z:

- jednostkowego sprawozdania z sytuacji finansowej,
- jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów,
- jednostkowego sprawozdania ze zmian w kapitale własnym,
- jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych,
- dodatkowych not i objaśnień do jednostkowego sprawozdania finansowego.

Niniejsze sprawozdanie finansowe jest przedstawione w polskich złotych („PLN”), a wszystkie wartości, o ile nie wskazano inaczej, podane są w tysiącach złotych („tys. PLN”).

7.2. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego jednostkowego sprawozdania finansowego

Jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 grudnia 2025 roku i obejmuje okres 12 miesięcy.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2024.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2024 roku do 31 grudnia 2024 roku.

7.3. Założenie kontynuacji działalności

Jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia jednostkowego sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Spółkę. Zarząd Spółki dokonał oceny możliwości kontynuowania działalności Jednostki i nie stwierdził występowania jakichkolwiek istotnych niepewności w tym zakresie.

7.4. Oświadczenie o zgodności

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) zatwierdzonymi przez Unię Europejską („MSSF UE”).

MSSF obejmują standardy i interpretacje zaakceptowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości („RMSR”) oraz Komitet ds. Interpretacji Międzynarodowej Sprawozdawczości Finansowej („KIMSF”).

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania do publikacji, biorąc pod uwagę toczący się w UE proces wprowadzania standardów MSSF oraz prowadzoną przez Spółkę działalność, w zakresie stosowanych przez Jednostkę zasad rachunkowości nie ma różnicy między standardami MSSF, które weszły w życie, a standardami MSSF zatwierdzonymi przez UE.

7.5. Nowe standardy i interpretacje obowiązujące na dzień bilansowy

Sporządzając sprawozdanie finansowe za rok 2025 jednostka stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego za rok 2024, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2025 roku.

Zmiany standardów lub interpretacji obowiązujące i zastosowane przez Emitenta, które weszły w życie od 01 stycznia 2025:

- Zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów wymiany walut obcych – brak możliwości wymiany”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub po tej dacie,

Zmiany nie mają istotnego wpływu na stosowane przez Spółkę zasady (politykę) rachunkowości w odniesieniu do działalności Spółki lub jej wyników finansowych.

Nowe lub zmienione regulacje MSSF / MSR oraz interpretacje KIMSF zatwierdzone w UE, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu 1 stycznia 2026 roku:

- Roczne poprawki do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej (wersja 11), zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 9 oraz MSSF 7 „Umowy na energię elektryczną uzależnione od natury”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 9 oraz MSSF 7 „Instrumenty finansowe: zmiany w klasyfikacji i wyceny instrumentów finansowych”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- MSSF 18 „Prezentacja i ujawnianie informacji w sprawozdaniach finansowych”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie.

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów, zmian do

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 31 grudnia 2025 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- MSSF 19 „*Jednostki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnienia*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 19 „*Jednostki zależne niepodlegające wymogom nadzoru publicznego: ujawnienie informacji*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 21 „*Skutki zmian kursów walutowych: przeliczenie na walutę prezentacji w warunkach hiperinflacji*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie.

Zarząd Spółki jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki.

7.6. Stosowane zasady rachunkowości

7.6.1. Zmiany zasad rachunkowości

Spółka w dniu 1 stycznia 2021 przyjęła zasady (politykę) rachunkowości, które mają zastosowanie do sporządzania sprawozdań finansowych Spółki zgodnych z MSSF/MSR od roku obrotowego rozpoczynającego się 1 stycznia 2021.

Wprowadzenie nowej polityki rachunkowości ma na celu dostosowanie obowiązujących zasad rachunkowości do działalności operacyjnej dotyczącej produkcji i dystrybucji gier, a w szczególności informacji dotyczących opisu ewidencjonowania nakładów związanych z wytworzeniem praw własności intelektualnej, związanej z tym produkcji w toku, produktów gotowych oraz przychodów ze sprzedaży i odpowiadających im kosztów.

Polityka pozostaje aktualna na dzień 31 grudnia 2025 roku, jak i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego. Spółka nie dokonywała zmian w stosowanych zasadach rachunkowości, za wyjątkiem zastosowania nowych standardów i interpretacji obowiązujących od 1 stycznia 2025 roku, przedstawionych w pkt. III. 7.5. 1.1. Nowe standardy i interpretacje obowiązujące na dzień bilansowy.

7.6.2. Wartości niematerialne

Wartości niematerialne są ujmowane, jeżeli jest prawdopodobne, że w przyszłości spowodują one wpływ do Jednostki korzyści ekonomicznych, które mogą być powiązane z tymi aktywami. Początkowe ujęcie wartości niematerialnych następuje według cen nabycia lub kosztu wytworzenia. Po ujęciu początkowym wartości niematerialne są wyceniane według cen nabycia lub kosztu wytworzenia pomniejszonych o umorzenie i odpisy z tytułu utraty wartości.

Wartości niematerialne są amortyzowane liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności. Wartość amortyzacji wartości niematerialnych odnosi się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów do pozycji „Amortyzacja”.

Stawki amortyzacji odpowiadające okresowi ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych:

Oprogramowanie komputerowe	od 2 lat do 5 lat,
Prace rozwojowe	do 5 lat.

Wartość firmy to różnica między ceną nabycia określonej jednostki lub zorganizowanej jej części a niższą od niej wartością godziwą przejętych aktywów netto. Po początkowym ujęciu, wartość firmy jest wykazywana według ceny nabycia pomniejszonej o wszelkie skumulowane odpisy aktualizujące z tytułu utraty wartości. Test na utratę wartości przeprowadza się raz na rok lub częściej, jeśli wystąpią ku temu przesłanki. Wartość firmy nie podlega amortyzacji.

Odpis z tytułu utraty wartości ustalany jest poprzez oszacowanie odzyskiwalnej wartości ośrodka wypracowującego środki pieniężne, do którego została alokowana dana wartość firmy.

Nie ujawnia się w bilansie ujemnej wartości firmy. Ten skutek transakcji połączenia jednostek ujmowany jest bezpośrednio w rachunku zysków i strat.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Jako składnik aktywów może zostać wykazana jedynie nabyta wartość firmy. Wartość firmy wytworzona przez Spółkę we własnym zakresie nie może być aktywowana

7.6.3.Środki trwałe

Środki trwałe są wyceniane w cenie nabycia powiększonej o wszystkie koszty bezpośrednio związane z zakupem i przystosowaniem składnika majątku do stanu zdatnego do używania lub koszcie wytworzenia pomniejszonym o odpisy umorzeniowe oraz ewentualne odpisy z tytułu utraty wartości.

Koszty poniesione po wprowadzeniu środka trwałego do użytkowania, takie jak koszty napraw, przeglądów, opłaty eksploatacyjne, wpływają na wynik finansowy okresu sprawozdawczego, w którym zostały poniesione. Jeżeli jest jednak możliwe wykazanie, że poniesione nakłady spowodowały zwiększenie oczekiwanych przyszłych korzyści ekonomicznych z tytułu posiadania danego środka trwałego ponad korzyści przyjmowane pierwotnie, w takim przypadku zwiększają one wartość początkową tego środka trwałego (tzw. ulepszenie).

W momencie likwidacji lub sprzedaży środków trwałych, zyski lub straty wynikające z tego faktu ujmowane są w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako różnica między przychodami netto ze zbycia (jeśli takie były) a wartością bilansową tej pozycji.

Środki trwałe, są amortyzowane liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności.

7.6.4.Środki trwałe w budowie

Środki trwałe w budowie są wyceniane w wysokości ogółu kosztów pozostających w bezpośrednim związku z ich nabyciem lub wytworzeniem, w tym kosztów finansowych (z wyjątkiem różnic kursowych nie będących korektą płaconych odsetek), pomniejszonych o odpisy z tytułu utraty wartości. Środki trwałe w budowie nie są amortyzowane do momentu zakończenia ich budowy i oddania do użytkowania.

7.6.5.Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Jednostki stowarzyszone to wszystkie jednostki, na które Spółka wywiera znaczący wpływ, ale nie sprawuje nad nimi kontroli, co wiąże się zazwyczaj z udziałem w wysokości od 20% do 50% praw głosu. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wykazuje się metodą praw własności i w początkowym ujęciu ujmuje się je według ceny nabycia. Inwestycje Spółki w jednostkach stowarzyszonych obejmują wartość firmy ustaloną w momencie przejęcia. Udział Spółki w zyskach lub stratach jej jednostek stowarzyszonych po dacie przejęcia ujmuje się w rachunku zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów. Skumulowane zmiany po dacie nabycia korygują wartość bilansową inwestycji. Jeżeli udział Spółki w stratach jednostki stowarzyszonej jest równy lub wyższy niż jej udział w tej jednostce stowarzyszonej, włącznie z innymi niezabezpieczonymi należnościami, wówczas Spółka nie ujmuje dalszych strat, chyba że zaciągnęła zobowiązania lub dokonała płatności w imieniu jednostki stowarzyszonej. Niezrealizowane straty z transakcji pomiędzy Spółką a jej jednostkami stowarzyszonymi są wyłączone do wysokości udziału Spółki w tych jednostkach stowarzyszonych.

7.6.6.Zapasy

Wartość początkowa (koszt) zapasów obejmuje wszystkie koszty (nabycia, wytworzenia i inne) poniesione w związku z doprowadzeniem zapasów do ich aktualnego miejsca i stanu. Cena nabycia zapasów obejmuje cenę zakupu powiększoną o cła importowe i inne podatki (niemożliwe do późniejszego odzyskania od władz podatkowych), koszty transportu, załadunku, wyładunku i inne koszty bezpośrednio związane z pozyskaniem zapasów, pomniejszoną o opusty, rabaty i inne podobne zmniejszenia. Zapasy wycenia się w wartości początkowej (cenie nabycia lub koszcie wytworzenia) lub w cenie sprzedaży netto w zależności od tego, która z nich jest niższa. Cena sprzedaży netto odpowiada oszacowanej cenie sprzedaży pomniejszonej o wszelkie koszty konieczne do zakończenia produkcji oraz koszty doprowadzenia zapasów do sprzedaży lub znalezienia nabywcy. W odniesieniu do zapasów koszt ustala się stosując metodę „pierwsze weszło, pierwsze wyszło” (FIFO).

Produkcja w toku obejmuje tworzenie gier. Wycena w księgach oparta jest o koszt wytworzenia, który obejmuje koszty pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem oraz uzasadnioną część kosztów pośrednio związanych z danym projektem.

W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z Produkcji w toku na Produkty gotowe.

W przypadku projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących przychodów ze sprzedaży określa się współczynnik, na podstawie którego rozliczana jest wartość tych projektów w koszty proporcjonalnie do ich sprzedaży. Współczynnik obliczony jest na podstawie wartości nakładów ukończonego projektu (ujętych jako Produkty gotowe) w stosunku do szacowanych przyszłych przychodów ze sprzedaży.

W przypadku projektów, dla których nie jest możliwe określenie wiarygodnych szacunków dotyczących przychodów ze sprzedaży i na tej podstawie określenie współczynnika do rozliczania kosztów - przychody i koszty rozliczane są w stosunku 1:1.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Cena nabycia lub koszt wytworzenia zapasów mogą nie być możliwe do odzyskania. Odpisanie wartości zapasów do poziomu ich wartości netto możliwej do uzyskania odbywa się na zasadzie odpisów indywidualnych. Analiza taka dokonywana jest na każdy dzień bilansowy dla każdego tytułu w toku wytwarzania oraz dla gotowych produkcji.

W przypadku wyrobów gotowych przyjmuje się założenie, iż każda gra powinna zwrócić koszty jej produkcji w terminie 24 miesięcy od jej produkcji. Po tym okresie koszty jej wytworzenia, które nie zostały jeszcze odpisane w ciężar wyniku finansowego podlegają odpisowi. W sytuacji, w której sygnały rynkowe wskazują, iż przychody ze sprzedaży danego tytułu nie pokryją kosztów wytworzenia gry, Spółka dokonuje wcześniejszego odpisu poniesionych kosztów.

Zgodnie z przyjętymi przez Emitenta zasadami produkcja gier traktowana jest jako aktywa przeznaczone do sprzedaży w toku zwykłej działalności a do czasu zakończenia danego projektu jako aktywa będące w trakcie produkcji, przeznaczonej na taką sprzedaż (co jest zgodne warunkami wskazanymi w MSR 2).

7.6.7. Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe

Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zaliczają się do kategorii aktywów finansowych wycenianych wg zamortyzowanego kosztu. Należności z tytułu dostaw i usług to należności od odbiorców usług Spółki, utrzymywane do czasu ich spłaty. Na dzień bilansowy należności wycenia się według zamortyzowanego kosztu, uwzględniając odpisy z tytułu utraty wartości. Należności o terminie zapadalności poniżej 12 miesięcy (licząc od daty ich ujęcia) nie podlegają dyskontowaniu. W ramach pozostałych należności ujmowane są głównie należności publicznoprawne (inne niż dotyczące podatku dochodowego), krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe kosztów oraz zaliczki.

7.6.8. Aktywa finansowe

Spółka zalicza swoje aktywa finansowe do następujących kategorii:

- wyceniane według zamortyzowanego kosztu,
- wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody,
- wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy,
- instrumenty finansowe zabezpieczające.

Kwalifikacja dłużnych aktywów finansowych do odpowiedniej kategorii zależy od modelu biznesowego zarządzania aktywami finansowymi oraz od charakterystyki umownych przepływów pieniężnych dla danego składnika aktywów finansowych.

Aktywa finansowe wyceniane według zamortyzowanego kosztu

Aktywa wyceniane po początkowym ujęciu w zamortyzowanym koszcie – są to aktywa finansowe utrzymywane zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy, a charakterystyka umowy dotyczącej tych aktywów finansowych przewiduje powstawanie przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek. Spółka do wyceny aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie stosuje metodę efektywnej stopy procentowej. Należności z tytułu dostaw i usług po początkowym ujęciu wycenia się w wysokości zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej, z uwzględnieniem odpisów z tytułu utraty wartości, przy czym należności z tytułu dostaw i usług z datą zapadalności poniżej 12 miesięcy od dnia powstania (tj. niezawierające elementu finansowania) i nieprzekazywane do faktoringu, nie podlegają dyskontowaniu i są wyceniane w wartości nominalnej.

Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody

Aktywa wyceniane po początkowym ujęciu w wartości godziwej przez inne całkowite dochody – są to aktywa finansowe utrzymywane zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest zarówno utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy jak i sprzedaż aktywów finansowych, a charakterystyka umowy dotyczącej tych aktywów finansowych przewiduje powstawanie przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek.

Zyski i straty na składniku aktywów finansowych stanowiącym instrument kapitałowy, dla którego zastosowano opcje wyceny do wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody ujmują się w pozostałych całkowitych dochodach, za wyjątkiem przychodów z tytułu otrzymanych dywidend.

Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy

Aktywa wyceniane w wartości godziwej przez rachunek zysków i strat – są to wszystkie pozostałe aktywa finansowe. Zyski lub straty wynikające z wyceny składnika aktywów finansowych, kwalifikowanego jako wyceniany według wartości godziwej przez wynik finansowy, ujmują się w wyniku finansowym w okresie, w którym powstały. Zyski lub straty wynikające z wyceny pozycji wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy obejmują również przychody z tytułu odsetek i dywidendy.

Instrumenty finansowe zabezpieczające

Instrumenty finansowe zabezpieczające - są to instrumenty pochodne, wyznaczone jako instrumenty zabezpieczające. Instrumenty finansowe zabezpieczające podlegają wycenie zgodnie z zasadami rachunkowości zabezpieczeń.

Hierarchia wartości godziwej

Wartość godziwa stanowi cenę, którą otrzymano by ze sprzedaży składnika aktywów lub zapłacono by za przeniesienie zobowiązania w transakcji między uczestnikami rynku przeprowadzonej na zwykłych warunkach na dzień wyceny.

Spółka dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

poziom 1: wartość oparta na danych wejściowych pochodzących z aktywnego rynku, które są traktowane jako źródło najbardziej wiarygodnych danych,

poziom 2: wartość oparta na danych wejściowych innych niż pochodzące z aktywnego rynku, które jednak są obserwowalne (obiektywne, mierzalne),

poziom 3: Wartość oparta na danych o charakterze nieobserwowalnym, stosowanych w zakresie, w jakim odpowiednie obserwowalne dane wejściowe są niedostępne. Nieobserwowalne dane wejściowe odzwierciedlają założenia, które przyjęliby uczestnicy rynku na potrzeby kalkulacji ceny składnika aktywów lub zobowiązania, w tym założenia dotyczące ryzyka.

Przeniesienie między poziomami hierarchii wartości godziwej następuje w sytuacji wystąpienia zmiany w zakresie źródeł pochodzenia danych wejściowych na potrzeby wyceny wartości godziwej, takich jak:

aktywny rynek, brak aktywnego rynku, jednak dane obserwowalne na rynku, subiektywne dane wejściowe.

Uznaje się, że przeniesienia pomiędzy poziomami hierarchii wartości godziwej mają miejsce na koniec okresu sprawozdawczego.

7.6.9. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty

„Środki pieniężne i ich ekwiwalenty” zaliczają się do kategorii aktywów finansowych wycenianych wg zamortyzowanego kosztu. Obejmują one depozyty bankowe płatne na żądanie, inne krótkoterminowe inwestycje z pierwotnym terminem wymagalności do 3 miesięcy (licząc od dnia ich założenia), o dużej płynności, łatwo wymieniane na określone kwoty środków pieniężnych oraz nienarażone na istotną zmianę wartości godziwej. Środki pieniężne zgromadzone na rachunkach VAT Spółka klasyfikuje jako ekwiwalenty oraz środki o ograniczonej możliwości dysponowania, z uwagi na występujące ograniczenia regulacyjne w zakresie regulowania bieżących zobowiązań za pomocą środków zgromadzonych na tych rachunkach, jak również zasilania nimi pozostałych rachunków bieżących (konieczne złożenie odpowiedniego wniosku do Urzędu Skarbowego).

7.6.10. Utrata wartości**Utrata wartości aktywów niefinansowych**

Aktywa o nieokreślonym okresie użytkowania nie podlegają amortyzacji, lecz corocznie są testowane pod kątem możliwej utraty wartości. Aktywa amortyzowane są poddawane przeglądom pod kątem utraty wartości, jeżeli zdarzenia lub zmiany okoliczności wskazują, że wartość bilansowa może być niemożliwa do odzyskania. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości ujmuje się w rachunku zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów i wykazuje się w wysokości, o którą wartość bilansowa składnika aktywów przewyższa wartość odzyskiwalną. Wartość odzyskiwalna stanowi wyższą z dwóch wartości: wartości godziwej pomniejszonej o koszty doprowadzenia do sprzedaży i wartości użytkowej. Dla potrzeb oceny utraty wartości aktywa grupuje się na najniższym poziomie, dla którego występują możliwe do zidentyfikowania przepływy pieniężne (ośrodki wypracowujące środki pieniężne). Niefinansowe aktywa, inne niż wartość firmy, w odniesieniu do których uprzednio stwierdzono utratę wartości, ocenia się na każdy dzień zakończenia okresu sprawozdawczego pod kątem występowania przesłanek wskazujących na możliwość odwrócenia dokonanego odpisu.

Utrata wartości należności handlowych

Model utraty wartości bazuje na kalkulacji strat oczekiwanych. W zakresie oceny ryzyka kredytowego Spółka dokonała analizy tworzenia odpisów na należności i zastosowała uproszczone podejście, które zakłada, że odpis na oczekiwane straty kredytowe będzie równy oczekiwany stratom kredytowym w całym okresie ekspozycji.

7.6.11. Transakcje w walucie obcej

Pozycje zawarte w sprawozdaniu finansowym prezentowane są w polskich złotych („PLN”), która stanowi walutę funkcjonalną Jednostki.

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

Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania pieniężne denominowane w walutach obcych są przeliczane według kursu obowiązującego na ten dzień. Aktywa i zobowiązania wyceniane w wartości godziwej i denominowane w walutach obcych wycenia się po kursie obowiązującym w dniu ustalenia wartości godziwej. Pozycje niepieniężne wyceniane są według kosztu historycznego.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Różnice kursowe ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w okresie, w którym powstają.

KURSY WALUT PRZYJĘTE DO WYCENY	31.12.2025	29.12.2024
EUR/PLN	4,2267	4,2730

7.6.12. Kapitał własny

Kapitał podstawowy jest ujmowany w wysokości określonej w statucie Jednostki i wpisanej w Krajowym Rejestrze Sądowym.

Różnice między wartością godziwą uzyskanej zapłaty i wartością nominalną akcji są ujmowane w kapitale zapasowym.

W przypadku wykupu własnych akcji, kwota zapłaty za akcje obciąża kapitał własny i jest wykazywana w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w pozycji akcji własnych.

7.6.13. Płatności w formie akcji (program motywacyjny)

Dla programów motywacyjnych Spółka stosuje uregulowania MSSF nr 2 dotyczącego płatności w formie akcji. Płatności w formie akcji wycenia się według wartości godziwej przez odniesienie do wartości godziwej przyznanych instrumentów kapitałowych. Wyceny dokonuje się na dzień przyznania instrumentów kapitałowych. Ze względu na to, że na opcje na akcje nie występują ceny rynkowe stosowane są modele wyceny opcji określone w MSSF 2.

7.6.14. Rezerwy

Rezerwa tworzona jest w przypadku gdy na spółce ciąży obowiązek wynikający z przeszłych zdarzeń i jest prawdopodobieństwo, że wypełnienie tego obowiązku wiązać się będzie z wypływem korzyści ekonomicznych. MSR 37 odrębnie klasyfikuje rezerwy, zobowiązania warunkowe, a także rozliczenia międzyokresowe bierne.

Rezerwy to zobowiązania, których kwota lub termin zapłaty są obarczone dużą niepewnością ich realizacji. Dotyczą głównie pozostałej działalności spółki.

Rozliczenia międzyokresowe bierne są zobowiązaniami przypadającymi do zapłaty za wykonane prace, łącznie z kwotami należnymi pracownikom. Dotyczą one podstawowej działalności spółki. Wykazują one dużo większe prawdopodobieństwo realizacji aniżeli rezerwy.

Rezerwy i rozliczenia międzyokresowe bierne prezentowane są w odrębnych pozycjach bilansowych.

Zgodnie z przyjętymi zasadami rachunkowości spółka - dopiero po rozpoznaniu rodzaju zobowiązania i ustaleniu prawdopodobieństwa jego realizacji - dokonuje rozróżnienia pomiędzy ujęciem w sprawozdaniu finansowym przyszłych zobowiązań jako rezerwy albo jako rozliczeń międzyokresowych biernych.

Emitent najczęściej rozpoznaje rozliczenia międzyokresowe bierne dotyczące zobowiązań za niewykorzystane urlopy.

7.6.15. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe

Zobowiązania handlowe stanowią zobowiązania do zapłaty za towary i usługi nabyte w toku zwykłej działalności gospodarczej Spółki od dostawców. Zobowiązania handlowe klasyfikuje się jako zobowiązania krótkoterminowe, jeżeli termin zapłaty przypada w ciągu jednego roku (lub w zwykłym cyklu działalności gospodarczej Spółki, jeżeli jest on dłuższy niż rok). W przeciwnym wypadku, zobowiązania wykazuje się jako długoterminowe. Zobowiązania handlowe są zobowiązaniami finansowymi. Zobowiązania finansowe na dzień bilansowy wyceniane są według metody zamortyzowanego kosztu. W ramach pozostałych zobowiązań ujmowane są głównie zobowiązania publicznoprawne (inne niż dotyczące podatku dochodowego), rozliczenia międzyokresowe bierne oraz zobowiązania z tytułu wynagrodzeń.

7.6.16. Kredyty bankowe i pożyczki otrzymane

W momencie początkowego ujęcia, kredyty bankowe i pożyczki są ujmowane według kosztu, stanowiącego wartość otrzymanych środków pieniężnych i obejmującego koszty uzyskania kredytu/pożyczki. Następnie, kredyty bankowe i pożyczki są wyceniane według skorygowanej ceny nabycia (zamortyzowanego kosztu), przy zastosowaniu efektywnej stopy procentowej. Spółka może odstąpić od wyceny według zamortyzowanego kosztu o ile efekt zastosowania efektywnej stopy byłby nieistotny lub nie ma możliwości ustalenia terminów lub kwot przyszłych przepływów dla ustalenia efektywnej stopy.

7.6.17. Odroczony podatek dochodowy

Rezerwa na podatek dochodowy jest tworzona metodą zobowiązań bilansowych w stosunku do wszystkich dodatnich różnic przejściowych występujących na dzień bilansowy między wartością podatkową aktywów i pasywów a ich wartością bilansową wykazaną w sprawozdaniu finansowym.

Składnik aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmowany jest w odniesieniu do wszystkich ujemnych różnic przejściowych, jak również niewykorzystanych strat podatkowych przeniesionych na następne lata, w takiej wysokości, w jakiej jest prawdopodobne, że zostanie osiągnięty dochód do opodatkowania, który pozwoli wykorzystać ww. różnice i straty.

Wartość bilansowa składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku jest weryfikowana na każdy dzień bilansowy i ulega stosownemu obniżeniu w części, w jakiej przestało być prawdopodobne osiągnięcie dochodu do opodatkowania wystarczającego do częściowego lub całkowitego zrealizowania składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku oraz rezerwy na podatek odroczony wyceniane są z zastosowaniem stawek podatkowych, które według przewidywań będą obowiązywać w okresie, gdy składnik aktywów zostanie zrealizowany lub zobowiązanie spełnione, przyjmując za podstawę stawki podatkowe (i przepisy podatkowe) obowiązujące i uchwalone na dzień bilansowy.

7.6.18. Uznawanie przychodów

Przychody ze sprzedaży produktów i usług

Przychody ze sprzedaży produktów i usług obejmują sprzedaż produktów wyprodukowanych przez Spółkę, do których ma ona wyłączne prawa licencyjne z tytułu ich wytworzenia lub nabyła licencje na ich wydawanie i dystrybucję oraz świadczone usługi na rzecz innych podmiotów.

Przychody ujmowane są w wartości godziwej zapłaty otrzymanej lub należnej, po pomniejszeniu o przewidywane rabaty, zwroty klientów i podobne zmniejszenia, w tym podatek od towarów i usług VAT oraz inne podatki związane ze sprzedażą, za wyjątkiem podatku akcyzowego.

Zgodnie z nowym standardem Spółka stosuje pięciostopniowy model, aby określić moment ujęcia przychodów oraz ich wysokości. Zakłada on, iż przychody powinny być ujęte wówczas (oraz w jakim stopniu), gdy Spółka przekazuje klientowi kontrolę nad usługami czy towarami, oraz w kwocie do jakiej Spółka oczekuje być uprawniona.

Spółka ujmuje w ramach przychodu należnego za dany rok obrotowy przychody ze wszystkich źródeł i kanałów sprzedaży zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów, również w sytuacji, w której ich rozliczenie następuje w następnych miesiącach po zakończeniu roku obrotowego, na podstawie raportów sprzedaży generowanych przez poszczególne kanały sprzedaży.

Dotacje

Dotacje są ujawniane w sprawozdaniu finansowym, jeżeli istnieje wystarczająca pewność, że Jednostka spełnia warunki związane z ich przyznaniem i będą otrzymane, w pasywach w pozycji Dotacje. Dotacje do środków trwałych i wartości niematerialnych są ujmowane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, jako pozostałe przychody w sposób systematyczny przez okres użytkowania składnika aktywów. Dotacje w pasywach dzielimy na długoterminowe i krótkoterminowe zgodnie z okresem w jakim odnoszone będą w pozostałe przychody.

Odsetki

Przychody z tytułu odsetek ujmuje się proporcjonalnie do upływu czasu metodą efektywnej stopy procentowej. Gdy należność traci na wartości, Jednostka obniża jej wartość bilansową do poziomu wartości odzyskiwalnej, równej oszacowanym przyszłym przepływom pieniężnym zdyskontowanym według pierwotnej efektywnej stopy procentowej instrumentu, a następnie stopniowo rozlicza się kwotę dyskonta w korespondencji z przychodami z tytułu odsetek. Przychody z tytułu odsetek od udzielonych pożyczek, które utraciły wartość, ujmuje się według pierwotnej efektywnej stopy procentowej.

Przychody powstające w wyniku użytkowania przez inne podmioty gospodarcze aktywów Spółki przynoszących odsetki, tantiemy, dywidendy powinny być ujmowane o ile:

- istnieje prawdopodobieństwo, że jednostka gospodarcza uzyska korzyści ekonomiczne związane z przeprowadzaną transakcją,
- kwota przychodów może być wyceniona w wiarygodny sposób.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

7.6.19. Koszty

Jednostka sporządza jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

Koszty ujmuje się w tym samym okresie w jakim są ujmowane przychody ze sprzedaży zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów, a dotyczy to w szczególności:

- prowizji z tytułu pośrednictwa sprzedaży gier komputerowych,
- prowizji należnych deweloperom, z tytułu udziału w zyskach ze sprzedaży gier komputerowych.

7.6.20. Koszty świadczeń pracowniczych

Pracownicy mają prawo do odpraw emerytalnych lub rentowych w momencie przechodzenia na emeryturę lub rentę. Odprawy te przysługują pracownikowi spełniającemu warunki uprawniające do renty z tytułu niezdolności do pracy lub emerytury, którego stosunek pracy ustał w związku z przejściem na rentę lub emeryturę, w wysokości jednomiesięcznego wynagrodzenia. Ze względu na strukturę zatrudnienia koszty ewentualnych świadczeń pracowniczych są nieistotne z punktu widzenia sprawozdania finansowego.

7.6.21. Aktywa (lub grupy aktywów do zbycia) przeznaczone do sprzedaży

Aktywa trwałe (lub grupy do zbycia) są klasyfikowane, jako przeznaczone do sprzedaży, jeśli ich wartość bilansowa zostanie odzyskana przede wszystkim w drodze transakcji sprzedaży, a sprzedaż uważana jest za wysoce prawdopodobną. Wyceniane są one w niższej z następujących dwóch kwot: ich wartości bilansowej i wartości godziwej pomniejszonej o koszty zbycia, jeżeli ich wartość bilansowa ma zostać odzyskana przede wszystkim w drodze transakcji sprzedaży, a nie poprzez ich dalsze wykorzystanie.

7.6.22. Zobowiązania i aktywa warunkowe

Przez zobowiązania warunkowe rozumie się:

- a) możliwy obowiązek, który powstaje na skutek zdarzeń przeszłych, którego istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub niewystąpienia jednego lub większej ilości niepewnych przyszłych zdarzeń, które nie w pełni podlegają kontroli Jednostki; lub
- b) obecny obowiązek, który powstaje na skutek zdarzeń przeszłych, ale nie jest ujmowany w sprawozdaniu finansowym, ponieważ:
 - nie jest prawdopodobne, aby konieczne było wydatkowanie środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne w celu wypełnienia obowiązku; lub
 - kwoty obowiązku (zobowiązania) nie można wycenić wystarczająco wiarygodnie.

Przez aktywa warunkowe rozumie się możliwe składniki aktywów, które powstały na skutek zdarzeń przeszłych oraz których istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub niewystąpienia jednego lub większej ilości niepewnych przyszłych zdarzeń, które nie w pełni podlegają kontroli Spółki.

7.6.23. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach

Sporządzenie jednostkowego sprawozdania finansowego wymaga dokonania przez Zarząd Jednostki pewnych szacunków i założeń, które znajdują odzwierciedlenie w tym sprawozdaniu oraz w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do tego sprawozdania.

Szacunki i osądy księgowe wynikają z dotychczasowych doświadczeń oraz innych czynników, w tym przewidywań odnośnie do przyszłych zdarzeń, które w danej sytuacji wydają się zasadne.

Jakkolwiek przyjęte założenia i szacunki opierają się na najlepszej wiedzy Zarządu na temat bieżących działań i zdarzeń, rzeczywiste wyniki mogą się różnić od przewidywanych. Szacunki i związane z nimi założenia podlegają weryfikacji. Zmiana szacunków księgowych jest ujęta w okresie, w którym dokonano zmiany szacunku lub w okresach bieżącym i przyszłych, jeżeli dokonana zmiana szacunku dotyczy zarówno okresu bieżącego, jak i okresów przyszłych.

Poniżej przedstawiono podstawowe osądy dokonane przez Zarząd Jednostki w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Wyszczególnienie	Na dzień 31.12.2024	Zmiana	Na dzień 31.12.2025
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	127	88	215
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	127	38	165
Odpisy aktualizujące wartość zapasów	287	33	320
Rezerwa na przychody ze sprzedaży gier bieżącego okresu*	201	(162)	39
Rezerwa na niewykorzystane urlopy**	65	45	110

*ujęte w ramach pozycji „Należności z tytułu dostaw i usług od pozostałych jednostek

**ujęte w ramach pozycji „Bierne rozliczenia międzyokresowe

Spółka przeprowadziła test na utratę wartości firmy zidentyfikowanej na skutek transakcji połączenia 3R Games S.A. z 3R Studio Mobile Sp. z o.o. Wymagało to oszacowania wartości użytkowej ośrodka wypracowującego środki pieniężne, do którego została przypisana wartość firmy. Założenia przyjęte do wyliczenia wartości firmy zostały opisane w nocie nr 15. Oszacowanie wartości użytkowej polega na ustaleniu przyszłych przepływów pieniężnych generowanych przez ośrodek wypracowujący środki pieniężne i wymaga ustalenia stopy dyskontowej do zastosowania w celu obliczenia bieżącej wartości tych przepływów.

Według najlepszej wiedzy Zarządu, na podstawie identyfikacji ryzyka oraz przeprowadzonych analiz, w tym ryzyka związanego z oczekiwanymi stratami kredytowymi, ustalone szacunki przedstawiają faktyczny obraz sytuacji finansowej Spółki oraz nie popełniono błędów w zakresie sporządzonych szacunków w przypadkach których występuje ryzyko spowodowania istotnych korekt wartości bilansowej aktywów i zobowiązań w trakcie kolejnych okresów.

Wyceny wartości godziwej

Wartość godziwa przedstawia obecne szacunki, które mogą ulec zmianie w kolejnych okresach sprawozdawczych z tytułu warunków rynkowych lub innych czynników. Istnieje wiele metod ustalania wartości godziwej, które mogą powodować różnice w wartościach godziwych. Co więcej, założenia będące podstawą ustalenia wartości godziwej mogą wymagać oszacowania zmian kosztów/cen w czasie, stopy dyskonta, stopy inflacji czy innych istotnych zmiennych. Pewne założenia i szacunki są konieczne dla ustalenia, do którego poziomu hierarchii wartości godziwej dany instrument powinien zostać zakwalifikowany.

Określenie waluty funkcjonalnej

Oceny takiej dokonał Zarząd Jednostki w oparciu o analizę waluty, w której Jednostka generuje przychody i ponosi koszty. Zgodnie z MSR 21.9 (...) Przy ustalaniu swojej waluty funkcjonalnej jednostka bierze pod uwagę następujące czynniki:

a) walutę:

(I) która wywiera główny wpływ na ceny sprzedaży towarów i usług (często jest to waluta, w której wyrażane są i regulowane ceny sprzedaży jej towarów i usług); oraz

(II) kraju, w którym siły konkurencji i obowiązujące przepisy wywierają główny wpływ na ceny sprzedaży jej towarów i usług;

b) walutę, która wywiera główny wpływ na koszty robocizny i materiałów oraz na pozostałe koszty związane z dostarczaniem towarów lub świadczeniem usług (często jest to waluta, w której koszty te są wyrażane lub regulowane).

Przychody ze sprzedaży produktów Spółki generowane są przede wszystkim w USD oraz EUR. Jednakże ceny gier sprzedawanych przez Jednostkę nie są kształtowane przez siły konkurencji i regulacje występujące na terenie Stanów Zjednoczonych lub Europy. Wyrażenie cen sprzedaży w USD lub EUR wynika z faktu, że rynek gier komputerowych jest rynkiem globalnym, gdzie ceny przyjmują poziom światowy i są ustalane dla globalnego gracza. Oznacza to, że ceny sprzedaży gier Spółki są takie same dla graczy z Europy (w tym Polski), Azji czy Stanów Zjednoczonych.

Zdecydowana większość kosztów funkcjonowania Jednostki, w tym kosztów produkcji gier (głównie usługi obce w postaci wynagrodzeń deweloperów) ponoszona jest w złotych polskich.

Dodatkowo Zarząd Jednostki wziął pod uwagę, iż w ustaleniu waluty funkcjonalnej jednostki mogą być również pomocne następujące czynniki:

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

a) waluta, w której generowane są środki z działalności finansowej (tj. emisja instrumentów dłużnych i kapitałowych);

b) waluta, w której utrzymywane są zazwyczaj wpływy z działalności operacyjnej.

Spółka nie posiada żadnych kredytów, pożyczek ani wyemitowanych obligacji, natomiast wpływy pieniężne z emisji jej akcji wyrażone są w PLN. Jednostka utrzymuje środki pieniężne na rachunkach bankowych głównie w PLN.

Biorąc pod uwagę powyższe fakty i okoliczności Zarząd Jednostki ocenił, że walutą funkcjonalną Spółki jest polski złoty. Walutą sprawozdawczą Jednostki jest polski złoty.

Oszacowania i założenia, które niosą ze sobą znaczące ryzyko konieczności wprowadzenia istotnej korekty wartości bilansowych aktywów i zobowiązań w trakcie kolejnego roku obrotowego, omówiono poniżej.

Odpisy aktualizujące wartość należności

Zarząd określa zagrożenie spłaty należności. Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego. Spółka dokonuje indywidualnej oceny ryzyka nieściągalności poszczególnych pozycji należności i na tej podstawie ustala wartość koniecznego odpisu dla należności.

Okres amortyzowania aktywowanych wartości niematerialnych

Zarząd określa szacowane okresy użytkowania, a poprzez to stawki amortyzacji dla aktywowanych w pozycji wartości niematerialnych kwot poniesionych kosztów prac rozwojowych. Szacunek ten opiera się na oczekiwanym okresie ekonomicznej użyteczności tych aktywów. W przypadku zaistnienia okoliczności powodujących zmianę spodziewanego okresu użytkowania (np. zmiany technologiczne, wycofanie z użytkowania itp.) mogą się zmienić stawki amortyzacji. W konsekwencji zmieni się wartość odpisów amortyzacyjnych i wartość księgowa netto aktywowanych kosztów prac rozwojowych.

Okres użytkowania rzeczowych aktywów trwałych

Zarząd określa szacowane okresy użytkowania, a poprzez to stawki amortyzacji dla poszczególnych rzeczowych aktywów trwałych. Szacunek ten opiera się na oczekiwanym okresie ekonomicznej użyteczności tych aktywów. W przypadku zaistnienia okoliczności powodujących zmianę spodziewanego okresu użytkowania (np. zmiany technologiczne, wycofanie z użytkowania itp.) mogą się zmienić stawki amortyzacji. W konsekwencji zmieni się wartość odpisów amortyzacyjnych i wartość księgowa netto rzeczowych aktywów trwałych.

Produkty gotowe

W przypadku projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących przychodów ze sprzedaży Spółka określa współczynnik, na podstawie którego rozliczana jest wartość tych projektów w koszty proporcjonalnie do ich sprzedaży. Współczynnik obliczony jest na podstawie wartości nakładów ukończonego projektu (ujętych jako Produkty gotowe) w stosunku do szacowanych przyszłych przychodów ze sprzedaży.

Aktywa i zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego

Aktywa i zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego wycenia się przy zastosowaniu stawek podatkowych, które według dostępnych prognoz będą stosowane na moment zrealizowania aktywa lub rozwiązania zobowiązania, przyjmując za podstawę przepisy podatkowe, które obowiązywały prawnie lub faktycznie na koniec okresu sprawozdawczego. Prawdopodobieństwo realizacji aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego z przyszłymi zyskami podatkowymi opiera się na planach Jednostki.

7.6.24. Opis zasad (polityki) rachunkowości w odniesieniu do dywidend

Zgodnie z art. 348 § 1 Kodeksu spółek handlowych (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 18 z późn. zm.), kwota przeznaczona do podziału między akcjonariuszy jednostki nie może przekraczać zysku za ostatni rok obrotowy, powiększonego o niepodzielone zyski z lat ubiegłych oraz o kwoty przeniesione z utworzonych z zysku kapitałów zapasowego i rezerwowych, które mogą być przeznaczone na wypłatę dywidendy. Kwotę tę należy pomniejszyć o niepokryte straty, akcje własne oraz o kwoty, które zgodnie z ustawą lub statutem powinny być przeznaczone z zysku za ostatni rok obrotowy na kapitały zapasowy lub rezerwowe. W wyniku podjęcia uchwały o podziale zysku netto pomiędzy akcjonariuszy, dywidenda ujmowana jest na rozliczeniu wyniku finansowego (umniejszenie zysków zatrzymanych ujętych w ramach kapitału własnego) oraz

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

zobowiązaniach z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych, z uwzględnieniem potrącenia i rozliczenia podatku dochodowego, który jednostka pobiera jako płatnik od dywidend wypłaconych.

7.6.25. Opis zasad (polityki) rachunkowości w odniesieniu do przepływów pieniężnych

Spółka sporządza sprawozdanie z przepływów pieniężnych metodą pośrednią poprzez korygowanie wyniku brutto. W rachunku przepływów pieniężnych Jednostka wykazuje przepływy pieniężne środków pieniężnych i ich ekwiwalentów (wpływy z dodatnim znakiem, wydatki z ujemnym znakiem), które wystąpiły w okresie sprawozdawczym, w podziale na przepływy działalności operacyjnej, inwestycyjnej i finansowej. Zgodnie z MSR 7 przepływy z tytułu podatku dochodowego ujawniane są w odrębnej pozycji przepływów pieniężnych z działalności operacyjnej.

7.6.26. Wyjaśnienie różnic w prezentacji danych porównawczych jednostkowego sprawozdania finansowego

W bieżącym okresie nie dokonano zmiany prezentacji danych porównawczych jednostkowego sprawozdania finansowego w stosunku do poprzedniego okresu.

Noty objaśniające do sprawozdania z całkowitych dochodów

8. Segmenty operacyjne

8.1. Informacja dotycząca segmentów operacyjnych, obszarów geograficznych oraz istotnych klientów

8.1.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Jednostki oparta jest o:

- produkcję i sprzedaż gier VR
- pozostała sprzedaż

Produkty i usługi	01.01.2025- 31.12.2025	01.01.2024- 31.12.2024
Produkcja i sprzedaż gier VR	7 658	2 405
Inne / pozostałe	10	10
RAZEM:	7 668	2 415

8.1.2. Informacje geograficzne

Emitent w sprawozdaniu finansowym rozdziela przychody w podziale na krajowe i zagraniczne ze względu na zmianę sposobu rozliczania przychodów osiąganych ze sprzedaży gier. W poprzednich okresach Spółka klasyfikowała przychody ze sprzedaży jako sprzedaż krajową z uwagi na fakt, że całość rozliczeń związanych z dystrybucją gier była rozliczana przez PlayWay S.A. i to PlayWay S.A. był formalnie stroną transakcji ze Spółką. Od marca 2025 roku większość przychodów ze sprzedaży gier rozliczana jest bezpośrednio z podmiotami dystrybuującymi produkty, w związku z czym Spółka wykazuje zagraniczne przychody ze sprzedaży.

Przychody netto ze sprzedaży produktów (struktura terytorialna)	01.01.2025- 31.12.2025	01.01.2024- 31.12.2024
Zagraniczne	7 132	0
Krajowe	536	2 415
RAZEM:	7 668	2 415
Przychody netto ze sprzedaży produktów z działalności kontynuowanej	7 668	2 415
Przychody netto ze sprzedaży produktów z działalności zaniechanej	-	-

8.1.3. Informacje dotyczące produktów i usług

Produkty i usługi	01.01.2025- 31.12.2025	Udział	01.01.2024- 31.12.2024	Udział	Zmiana % r/r
Produkcja i sprzedaż gier VR	7 658	99,87%	2 405	99,59%	218,42%
Inne / pozostałe	10	0,13%	10	0,41%	0,00%
RAZEM:	7 668	100%	2 415	100%	217,52%
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług z działalności kontynuowanej	7 668		2 415		
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług z działalności zaniechanej	-		-		

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

„Cave Crave VR”

W 2025 roku Spółka zrealizowała premierę gry „Cave Crave VR” na platformach Meta Quest, PlayStation VR oraz PC VR. Tytuł ten stanowił pierwsze własne IP Spółki oraz istotny element działalności operacyjnej prowadzonej w segmencie gier VR.

Po premierze Spółka kontynuowała rozwój gry, w szczególności poprzez dodawanie nowych trybów rozgrywki oraz realizację prac związanych z wirtualizacją istniejącej jaskini Nutty Putty. Działania te były ukierunkowane na dalszy rozwój produktu oraz wspieranie jego komercjalizacji.

W ocenie Zarządu gra spotkała się z pozytywnym odbiorem użytkowników na platformach, na których została udostępniona. Komercjalizacja tytułu przełożyła się na istotny i pozytywny wkład w wyniki finansowe Spółki osiągnięte w 2025 roku. W konsekwencji „Cave Crave VR”, jako pierwsze własne IP Spółki, stanowiła ważny element wspierający wyniki uzyskane w analizowanym okresie.

„Besiege VR”

W 2025 roku Spółka zrealizowała premierę gry „Besiege VR” na platformie Meta Quest. W ocenie Zarządu tytuł został bardzo dobrze przyjęty przez użytkowników, co znalazło odzwierciedlenie w wysokich ocenach graczy na platformie. Jednocześnie poziom sprzedaży gry okazał się niższy od pierwotnie zakładanego.

W konsekwencji projekt objęty jest bieżącym monitoringiem Zarządu, w szczególności w zakresie oceny dalszego potencjału komercyjnego oraz możliwości odzyskania całości poniesionych nakładów. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego istnieje niepewność co do odzyskania pełnej wartości nakładów związanych z projektem, dlatego też projekt pozostaje pod obserwacją w ramach okresowej weryfikacji przyjmowanych szacunków i założeń. Szczegółowe informacje zostały opisane w nocie III. 18.

8.1.4. Informacje dotyczące głównych klientów

Spółka prowadzi sprzedaż swoich produktów w modelu detalicznym, kierując ofertę do odbiorców końcowych na rynkach globalnych za pośrednictwem wiodących platform cyfrowej dystrybucji gier, w szczególności **Meta Horizon Store** (wcześniej **Meta Quest Store**), **Steam** oraz **PlayStation Store**.

Z uwagi na detaliczny i globalny charakter sprzedaży cyfrowej, Spółka nie identyfikuje istotnej koncentracji ryzyka na pojedynczym kliencie końcowym. Jednocześnie, klasyfikacja przychodów według źródeł dystrybucji wskazuje na dominującą rolę platformy **Quest / Meta Horizon Store** w strukturze sprzedaży produktów Spółki w analizowanym okresie. Nazewnictwo pozostałych głównych kanałów dystrybucji obejmuje odpowiednio platformę **Steam** dla sprzedaży w segmencie PC VR oraz **PlayStation Store** dla sprzedaży w ekosystemie PlayStation VR.

9. Struktura rzeczowa przychodów ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży	Za okres	Za okres
	od 01.01.2025	od 01.01.2024
	do 31.12.2025	do 31.12.2024
Przychody ze sprzedaży produktów	-	-
Przychody ze sprzedaży usług	7 668	2 415
RAZEM	7 668	2 415

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

10. Koszty działalności operacyjnej

10.1. Specyfikacja kosztów działalności podstawowej

Koszty działalności operacyjnej	Za okres	
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	Za okres od 01.01.2024 do 31.12.2024
Zmiana stanu produktów	(921)	(476)
Amortyzacja	0	0
Zużycie materiałów i energii	14	24
Usługi obce	3 626	1 385
Podatki i opłaty	9	12
Wynagrodzenia, Ubezpieczenia społeczne i narzuty	1651	1464
Wycena programu motywacyjnego	0	334
Pozostałe koszty rodzajowe	4	18
Koszty rodzajowe razem:	4 382	2 761

10.2. Specyfikacja kosztów usług obcych

Koszty usług obcych	Za okres		Za okres	
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	Udział %	od 01.01.2024 do 31.12.2024	Udział %
Usługi związane z produkcją gier	975	26,9%	675	48,7%
Usługi prawne i notarialne	60	1,7%	101	7,3%
Usługi księgowe i audytu	101	2,8%	85	6,1%
Usługi marketingowe i reklamowe	25	0,7%	47	3,4%
Usługi licencyjne	2 333	64,3%	85	6,1%
Usługi najmu	-	0,0%	-	0,0%
Usługi doradcze	15	0,4%	287	20,7%
Usługi związane z notowaniami na giełdzie	114	3,1%	97	7,0%
Usługi telekomunikacyjne	3	0,1%	3	0,2%
Pozostałe	0	0,0%	5	0,4%
Razem:	3 626	100,0%	1 385	100,0%

10.3. Specyfikacja kosztu wynagrodzeń i świadczeń pracowniczych

Wyszczególnienie	Za okres		Za okres	
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	Udział %	od 01.01.2024 do 31.12.2024	Udział %
Wynagrodzenia Członków Zarządu	465	28,2%	450	30,7%
Wynagrodzenia Członków Rady Nadzorcza	96	5,8%	81	5,5%
Wynagrodzenie osób związanych z produkcją gier	802	48,6%	704	48,1%
Pozostałe wynagrodzenia	31	1,9%	-	0,0%
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	257	15,6%	229	15,6%
RAZEM:	1 651	100,0%	1 464	100,0%

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

10.4. Specyfikacja kosztów programu motywacyjnego

Wyszczególnienie	Za okres		Za okres	
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	Udział %	od 01.01.2024 do 31.12.2024	Udział %
Koszty programu motywacyjnego III transza	0	0,0%	334	100,0%
Razem:	0	0,0%	334	100,0%

11. Pozostałe przychody i koszty operacyjne

Pozostałe przychody operacyjne

Pozostałe przychody operacyjne	Za okres	
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0	0
Rozliczenie umowy leasingu	0	0
Pozostałe	0	5
RAZEM, w tym:	0	5
Pozostałe przychody operacyjne z działalności kontynuowanej	0	5
Pozostałe przychody operacyjne z działalności zaniechanej	-	-

Pozostałe koszty operacyjne

Pozostałe koszty operacyjne	Za okres	
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	33	287
Pozostałe	0	27
RAZEM, w tym:	33	314
Pozostałe koszty operacyjne z działalności kontynuowanej	33	314
Pozostałe koszty operacyjne z działalności zaniechanej	-	-

12. Przychody i koszty finansowe

Przychody finansowe

Przychody finansowe	Za okres	
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024
Odsetki	17	30
Inne, w tym:	0	0
Umorzenie odsetek od pożyczek otrzymanych	0	0
Pozostałe	-	-
RAZEM:	17	30
Przychody finansowe z działalności kontynuowanej	17	30
Przychody finansowe z działalności zaniechanej	-	-

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Koszty finansowe

Koszty finansowe	Za okres	Za okres
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024
Odsetki	0	0
Inne, w tym:	64	1
różnice kursowe	60	-
pozostałe koszty finansowe	4	1
RAZEM:	64	1
Koszty finansowe z działalności kontynuowanej	64	1
Koszty finansowe z działalności zaniechanej	-	-

13. Podatek bieżący i odroczony

Wyszczególnienie	Za okres	Za okres
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024
Podatek bieżący	241	-
Podatek odroczony	(49)	-
RAZEM:	192	-

Zarząd Spółki dokonał weryfikacji tytułów do odroczonego podatku dochodowego w zakresie możliwości pomniejszenia przyszłej podstawy opodatkowania o zidentyfikowane różnice przejściowe. Na podstawie dokonanej weryfikacji stwierdzono, że w zakresie aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego w roku 2025 nie istnieje ryzyko braku dochodów do realizacji aktywa.

W roku 2024 zidentyfikowano uzasadnione ryzyko braku wystarczających dochodów do realizacji aktywa, w związku z czym Zarząd podjął decyzję, że aktywo z tytułu odroczonego podatku dochodowego było równe rezerwie na ten podatek.

Noty objaśniające do sprawozdania z sytuacji finansowej**14. Wartości niematerialne**

WARTOŚCI NIEMATERIALNE	Na dzień 31 grudnia 2025	Na dzień 31 grudnia 2024
Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
Inne wartości niematerialne	-	-
RAZEM:	0	0

Spółka nie posiada aktywów klasyfikowanych jako koszty zakończonych prac rozwojowych, ani inne wartości niematerialne.

15. Wartość firmy

Wartość firmy powstała na skutek połączenia, w grudniu 2020 roku, Emitenta ze spółką 3R Studio Mobile Sp. z o.o. poprzez przeniesienie całkowitego majątku tej spółki na Emitenta, w zamian za emisję nowych akcji połączeniowych. Przejęcie tej spółki przez Emitenta nastąpiło w oparciu o metodę nabycia. Wyceny poszczególnych pozycji aktywów i pasywów spółki przejętej dokonano według wartości godziwej ustalonej na dzień połączenia, na który Emitent przejął całkowitą kontrolę nad spółką przejmowaną.

Wartość firmy wynikająca z połączenia	
a) Aktywa razem (wartość godziwa)	66
b) Zobowiązania razem (wartość godziwa)	2 112
Wartość godziwa objętych aktywów netto (a-b)	(2 046)
Cena nabycia	13 556
Wartość firmy	15 602

3R Games S.A. w wyniku połączenia z 3R Studio Mobile Sp. z o.o. dokonała w dniu 18 grudnia 2020 roku ujęcia wartości firmy w związku z nadwyżką przekazanej zapłaty nad kwotą netto możliwych do zidentyfikowania na dzień przejęcia aktywów i zobowiązań 3R Studio Mobile Sp. z o.o. Wartość ujętej wartości firmy wyniosła 15.602 tys. zł. Wartość firmy została przypisana do ośrodka wypracowującego środki pieniężne obejmującego produkcję i dystrybucję gier, czyli podstawowej działalności prowadzonej przez Spółkę.

Mając na uwadze postanowienia MSR 36 coroczny test na utratę wartości ośrodka wypracowującego środki pieniężne, do którego została przypisana wartość firmy, może być przeprowadzony w dowolnym terminie w ciągu roku, pod warunkiem, że przeprowadza się go co roku w tym samym terminie. Spółka przyjmuje, że datą sporządzania testu jest ostatni dzień roku obrotowego. W okresach śródrocznych przeprowadza się natomiast okresową weryfikację wystąpienia ewentualnych przesłanek, które wskazywałyby na uzasadnione ryzyko utraty wartości i konieczność sporządzania pełnego szacowania wartości odzyskiwalnej w celu dokonania ewentualnego odpisu aktualizującego.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku wartość odzyskiwalną oszacowano w oparciu o szacunki wartości użytkowej sporządzone metodą zdyskontowanych przepływów w latach 2026-2030, sporządzone przez zewnętrznego eksperta. W ramach testowanego ośrodka generowania środków pieniężnych nie występują wartości niematerialne o nieokreślonym okresie użytkowania. W ramach szacowania wolnych przepływów pieniężnych Emitent dokonał szacunków przyszłych przychodów ze sprzedaży publikowanych gier, wartości nakładów na ich produkcję oraz wartości kosztów operacyjnych związanych z działalnością Spółki. Podstawą do szacunków były aktualne na dzień 31 grudnia 2025 r. budżety zarządcze funkcjonujące w Spółce oraz projekcje Zarządu w zakresie realizacji założonych celów biznesowych.

Kluczowe założenia wpływające na szacowanie wartości:

- premiera 1 – 2 tytułów rocznie oraz premiery płatnych dodatków (DLC)
- średnioroczne nakłady inwestycyjne (CAPEX) na projekty nierozpoczęte przyjęto na poziomie 829,8 tys.
- średni kurs USD/PLN w okresie prognozy 2026–2030 przyjęto na poziomie około 3,65, przy przedziale od 3,62 do 3,69
- ceny sprzedawanych gier w przedziale 9,99 – 19,99 USD,
- średnioroczne przychody ze sprzedaży w okresie 2025–2030 wynoszą 6.684,2 tys. PLN,
- średni ważony koszt kapitału (WACC) w okresie projekcji przyjęto na poziomie **15,24%**.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Wyniki testu (dane w tys. PLN)

Wartość użytkowa na podstawie przeprowadzonego testu	19 924
Wartość firmy	15 602
Nadwyżka wartości odzyskiwanej ośrodka na jego wartością bilansową	4 322

W wyniku przeprowadzonego testu nie stwierdzono utraty wartości ośrodka generowania przepływów pieniężnych na dzień 31 grudnia 2025.

W ocenie Zarządu nie zachodzą aktualnie, na dzień bilansowy jak również na dzień zatwierdzenia do publikacji raportu, przesłanki dotyczące utraty wartości w zakresie wartości firmy przypisanej do ośrodka generowania środków pieniężnych obejmującego segment produkcji gier.

16. Rzeczowe aktywa trwałe

Spółka nie posiadała na dzień bilansowy aktywów klasyfikowanych jako aktywa trwałe.

Środki trwałe nieamortyzowane

Spółka nie posiada środków trwałych niepodlegających amortyzacji.

Przyczyny odpisów aktualizujących środki trwałe

Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących środki trwałe.

17. Należności długoterminowe

Spółka nie posiada należności długoterminowych na dzień 31.12.2025 r.

18. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
Półprodukty i produkcja w toku	1 836	1 412
Produkty gotowe	662	199
RAZEM:	2 498	1 611

Produkcja w toku obejmuje tworzenie gier. Wycena w oparciu jest o koszt wytworzenia, który obejmuje koszty pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem oraz uzasadnioną część kosztów pośrednio związanych z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu, następuje przeksięgowanie nakładów z Produkcji w toku na Produkty gotowe.

Cena nabycia lub koszt wytworzenia zapasów mogą nie być możliwe do odzyskania. Odpisanie wartości zapasów do poziomu ich wartości netto możliwej do uzyskania odbywa się na zasadzie odpisów indywidualnych. Analiza taka dokonywana jest na każdy dzień bilansowy dla każdego tytułu w toku wytwarzania oraz dla gotowych produkcji indywidualnie.

Zgodnie z przyjętymi przez Emitenta zasadami produkcja gier traktowana jest jako aktywa przeznaczone do sprzedaży w toku zwykłej działalności a do czasu zakończenia danego projektu jako aktywa będące w trakcie produkcji, przeznaczonej na taką sprzedaż (co jest zgodne warunkami wskazanymi w MSR 2).

W 2025 roku Jednostka dokonała odpisu aktualizującego wartość zapasów. W związku z przeprowadzonymi testami na utratę wartości aktywów według stanu na dzień 31 grudnia 2025 roku Zarząd zidentyfikował ryzyko nie odzyskania części poniesionych nakładów na Besiegie VR w założonym 24 miesięcznym okresie. Powyższe skutkowało podjęciem decyzji o ujęciu odpisu aktualizującego powyższy projekt w kwocie 33 tys. zł., który w obciążył wynik roku 2025. W ocenie Zarządu wartość przyjętego odpisu na dzień bilansowy jest adekwatna i wystarczająca. Zarząd opracowując plany finansowe na

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

potrzeby modelu wyceny Wartości Firmy oszacował, że przychody ze sprzedaży gier przekroczą w kolejnych latach ich wartość wykazaną w sprawozdaniu z sytuacji finansowej.

Zapasy nie stanowiły zabezpieczeń zobowiązań.

Na saldo zapasów na dzień 31 grudnia 2025 roku składały się:

Klasyfikacja	Projekt	Wartość bilansowa	Metoda rozliczania	Pozostały okres rozliczenia (mc)
Półprodukty i produkcja w toku	Thief Multi	1 111	Projekt w toku	planowana premiera 3 kwartał 2026
Półprodukty i produkcja w toku	Punch Lunch	393	Projekt w toku	planowana premiera 2 kwartał 2026
Półprodukty i produkcja w toku	Cave Crave - Multipack	332	Projekt w toku	Premiera 09 kwietnia 2026
Produkty gotowe	Caves VR	225	Liniowa	15
Produkty gotowe	Besiege VR	363	Liniowa	19
Produkty gotowe	Cave Crave PCVR	74	Liniowa	24

19. Należności

Specyfikacja należności krótkoterminowych

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2025		Na dzień 31 grudnia 2024	
	Jednostki powiązane	Jednostki niepowiązane	Jednostki powiązane	Jednostki niepowiązane
	Z tytułu dostaw i usług	-	1 189	-
Z tytułu podatków, dotacji i ceł	-	107	-	-
Dochodzone na drodze sądowej	-	-	-	-
Zaliczki na dostawy	-	-	-	-
Inne	-	-	-	-
RAZEM:	0	1 296	0	202

Spółka nie dokonywała odpisu należności w 2025 i 2024 roku.

Struktura wiekowa oraz kalkulacja oczekiwanej straty kredytowej należności z tytułu dostaw i usług

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2025		Na dzień 31 grudnia 2024	
	Wartość brutto	Współczynnik spodziewanej straty	Wartość brutto	Współczynnik spodziewanej straty
	Z tytułu dostaw i usług	1 189	0,0%	202
Z tytułu podatków, dotacji i ceł	107	0,0%	-	-
Dochodzone na drodze sądowej	-	-	-	-
Zaliczki na dostawy	-	-	-	-
Inne	-	-	-	-
RAZEM:	1 296	-	202	-

Spółka nie posiada i nie posiadała przeterminowanych należności. Kalkulacja oczekiwanej straty kredytowej nie ujawniła konieczności dokonania odpisów.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

20. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
Środki pieniężne na rachunkach bankowych	2 346	973
Lokaty terminowe z terminem wymagalności do 3 mc	-	-
Razem środki pieniężne i ich ekwiwalenty brutto:	2 346	973
<i>Odpis na oczekiwane straty kredytowe</i>	-	-
Razem środki pieniężne i ich ekwiwalenty netto	2 346	973
w tym środki o ograniczonej możliwości dysponowania	18	-
RAZEM:	2 346	973

21. Aktywa finansowe

Na dzień 31 grudnia 2025 roku Spółka nie wykazywała aktywów finansowych.

22. Pozostałe aktywa

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
Ubezpieczenia	-	-
Koszty przygotowania prospektu	-	-
Inne	4	5
RAZEM	4	5
krótkoterminowe	4	5
długoterminowe	-	-

23. Struktura kapitału akcyjnego

Struktura kapitału akcyjnego na dzień 31 grudnia 2025 roku

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	39 440 401	49,77%	39 440 401	49,77%
Jan Kozioł	5 320 000	6,71%	5 320 000	6,71%
Pozostali	34 477 479	43,51%	34 477 479	43,51%
RAZEM:	79 237 880	100%	79 237 880	100%

Struktura kapitału akcyjnego na dzień zatwierdzenia do publikacji sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	39 440 401	48,55%	39 440 401	48,55%
Jan Kozioł	5 320 000	6,55%	5 320 000	6,55%
Pozostali	36 477 479	44,90%	36 477 479	44,90%
RAZEM:	81 237 880	100%	81 237 880	100%

W dniu 25 listopada 2025 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. („KDPW”) wydał oświadczenie w sprawie zawarcia ze Spółką umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych 2.000.000 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

D3, wyemitowanych na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r. i uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł, przy czym 1 warrant uprawnia do objęcia 1 akcji serii M po cenie emisyjnej równej wartości nominalnej akcji Spółki. Termin rejestracji Warrantów został wyznaczony na dzień 27 listopada 2025 r.

Objęcie Warrantów nastąpiło w związku z realizacją w Spółce programu motywacyjnego (w części dotyczącej roku obrotowego 2024), wprowadzonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 stycznia 2023 r., co do którego regulamin został przyjęty przez Zarząd Spółki i zatwierdzony przez Radę Nadzorczą Spółki w dniu 31 marca 2023 r.

Dnia 9 stycznia 2026 r. KDPW wydał oświadczenie o zawarciu ze Spółką umowy o rejestrację w depozycie akcji zwykłych na okaziciela serii M, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, wyemitowanych na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r., zgodnie z którym KDPW dokonało rejestracji do 2.000.000 Akcji, oraz wyrejestrowało warranty subskrypcyjne z których zostanie wykonane prawo objęcia ww. Akcji.

W dniu 22 stycznia 2026 r. doszło do przyznania 2.000.000 sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii M o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, uprawniających łącznie do 2.000.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

W dniu 20 marca 2026 r. doszło do ujawnienia w KRS podwyższenia kapitału o emisję akcji serii M, a w dniu 14 kwietnia 2026 roku doszło do wprowadzenia i dopuszczenia akcji do obrotu na GPW.

Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej, posiadający akcje Spółki na dzień 31 grudnia 2025 roku

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Piotr Surmacz	1 800 000	2,27%	1 800 000	2,27%
Wiktor Dymecki	1 133 500	1,43%	1 133 500	1,43%
Kamil Gaworecki	3 889	0,00%	3 889	0,00%
RAZEM:	2 937 389	3,70%	2 937 389	3,70%

Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej, posiadający akcje Spółki na dzień zatwierdzenia do publikacji sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Piotr Surmacz	1 613 133	1,99%	1 613 000	1,99%
Wiktor Dymecki	1 579 000	1,94%	1 579 000	1,94%
Kamil Gaworecki	3 889	0,00%	3 889	0,00%
RAZEM:	4 402 389	5,42%	4 402 389	5,42%

W dniach od 24 do 28 kwietnia 2025 roku Członek Rady Nadzorczej Kamil Gaworecki dokonał zbycia 11 665 akcji Emitenta poprzez transakcje na rynku GPW.

W dniu 22 stycznia 2026 roku w związku z objęciem akcji zwykłych na okaziciela serii M, Prezes Zarządu Piotr Surmacz dokonał objęcia 930 000 akcji Emitenta.

W dniu 22 stycznia 2026 roku w związku z objęciem akcji zwykłych na okaziciela serii M, Członek Zarządu Wiktor Dymecki dokonał objęcia 535 000 akcji Emitenta.

W dniu 19 marca 2026 roku Prezes Zarządu Piotr Surmacz dokonał zbycia 923 000 akcji w transakcji pakietowej na rynku GPW.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

24. Kapitał zapasowy

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
Nadwyżka ceny emisyjnej na wartość nominalną akcji serii K	1 925	1 925
Nadwyżka ceny emisyjnej na wartość nominalną akcji serii L	1 200	1 200
Zysk netto z lat poprzednich	790	1 415
Wartość na koniec okresu:	3 914	4 540

25. Kapitał rezerwowy

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
Nabycie udziałów w zamian za akcje – seria D	3 662	3 662
Nabycie udziałów w zamian za akcje – seria E	42	42
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego - seria F	426	426
Nabycie akcji własnych	166	166
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego – seria M	1 894	1 894
Wartość na koniec okresu:	6 190	6 190

Szczegółowe dane na temat wyceny programu motywacyjnego znajdują się w nocie 44.

26. Zyski zatrzymane

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
Zysk (strata) netto okresu	3 014	(626)
Zyski (straty) lat ubiegłych	-	-
RAZEM:	3 014	(626)

27. Zysk na akcję

Zysk podstawowy przypadający na jedną akcję oblicza się poprzez podzielenie zysku za rok przypadającego na zwykłych akcjonariuszy jednostki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji zwykłych występujących w ciągu roku.

Zysk na akcję	W okresie	W okresie
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024
Średnia liczba akcji zwykłych w okresie	79 237 880	78 175 962
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą	0,04	-0,01

28. Dywidendy wypłacone i zaproponowane do wypłaty

W roku 2025 Spółka nie wypłacała dywidendy. Zarząd będzie rekomendował przeznaczenie całości zysku za 2025 rok na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy.

29. Zobowiązania długoterminowe

Na dzień 31 grudnia 2025 roku Spółka nie posiada zobowiązań długoterminowych.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

30. Zobowiązania krótkoterminowe

Wszystkie zobowiązania z tytułu dostaw i usług w Jednostce były nieprzeterminowane i dotyczyły bieżącej działalności Spółki.

Pozostałe zobowiązania

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	432	125
Zobowiązania publicznoprawne, w tym	103	90
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	103	90
Zobowiązania pozostałe, w tym	128	98
Wynagrodzenia należne	100	84
Inne	28	14
Razem zobowiązania pozostałe	231	188
Razem zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	663	313

Zobowiązania finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
Z tytułu otrzymanej pożyczki	0	0
Z tytułu umów leasingowych	-	-
Razem	0	0

31. Bierne rozliczenia międzyokresowe

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
Rezerwa na niewykorzystane urlopy	110	65
RAZEM:	110	65

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Pozostałe noty objaśniające

32. Wynagrodzenie kluczowego personelu

Wynagrodzenie brutto uwzględniające wynagrodzenie członków zarządu z tytułu powołania oraz innych umów (w tym umów o pracę) ze Spółką.

Wyszczególnienie	W okresie	W okresie
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024
Zarząd	465	450
Rada Nadzorcza	96	81
RAZEM:	561	531

W 2025 roku nie wystąpiły świadczenia po okresie zatrudnienia, pozostałe świadczenia długoterminowe, ani świadczenia z tytułu rozwiązania stosunku pracy.

33. Zarządzanie kapitałem

Wymogi kapitałowe dotyczące Spółki

Głównym celem zarządzania kapitałem Spółki jest utrzymanie dobrego ratingu kredytowego i bezpiecznych wskaźników kapitałowych, które wspierałyby działalność operacyjną Spółki i zwiększały wartość dla jej akcjonariuszy.

Spółka zarządza strukturą kapitałową i w wyniku zmian warunków ekonomicznych wprowadza do niej zmiany. W celu utrzymania lub skorygowania struktury kapitałowej, Spółka może zmienić wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy, zwrócić kapitał akcjonariuszom lub wyemitować nowe akcje. W roku zakończonym dnia 31 grudnia 2025 roku nie wprowadzono żadnych zmian do celów, zasad i procesów obowiązujących w tym obszarze.

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31 grudnia 2025	31 grudnia 2024
Oprocentowane kredyty i pożyczki	-	-
Zobowiązania leasingowe	-	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 346	973
Zadłużenie netto	-2 346	-973

34. Zobowiązania i aktywa warunkowe

Spółka 3R Games S.A. na dzień 31 grudnia 2025 roku nie posiadała zobowiązań warunkowych oraz aktywów warunkowych.

35. Nieujęte zobowiązania wynikające z zawartych umów

W okresie objętym jednostkowym sprawozdaniem finansowym nie wystąpiły nieuwjęte zobowiązania wynikające z jakichkolwiek umów.

36. Informacja o wypłaconych dywidendach, w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje oraz kwocie dywidend zaproponowanych lub uchwalonych do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego do publikacji, ale nie ujętych jako przekazane posiadaczom akcji w trakcie okresu.

Do dnia zatwierdzenia jednostkowego sprawozdania finansowego Spółka nie wypłaciła dywidend.

37. Wpływ sytuacji geopolitycznej w Ukrainie oraz na Bliskim Wschodzie na działalność Emitenta

Na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego sprawozdania finansowego sytuacja geopolityczna związana z trwającą agresją Rosji na Ukrainę oraz eskalacją napięć na Bliskim Wschodzie nie wpływa istotnie na działalność operacyjną Spółki, a ryzyko zakłócenia ciągłości działalności Jednostki z tego tytułu oceniane jest jako niskie. Spółka nie realizuje istotnych bezpośrednich transakcji z podmiotami z Rosji, Białorusi i Ukrainy ani z państw objętych napięciami na Bliskim Wschodzie.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Jednocześnie Zarząd wskazuje, że utrzymująca się niestabilność geopolityczna, a także ewentualna dalsza eskalacja konfliktów, mogą pośrednio oddziaływać na otoczenie gospodarcze, w którym funkcjonuje Spółka. Potencjalne skutki mogą obejmować w szczególności pogorszenie nastrojów konsumenckich, wzrost niepewności na rynkach finansowych, zmiany w poziomie inflacji i kursach walut, a także ograniczenie skłonności konsumentów do wydatków na dobra i usługi o charakterze uznaniowym, w tym produkty oferowane przez Spółkę.

Zarząd na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji geopolitycznej oraz analizuje jej potencjalny wpływ na działalność Spółki, w tym na poziom sprzedaży, zachowania zakupowe klientów, warunki współpracy z partnerami handlowymi oraz ogólne warunki prowadzenia działalności. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego nie stwierdzono przesłanek wskazujących na istotny negatywny wpływ tych czynników na sytuację majątkową, finansową lub wynik finansowy Spółki. Nie można jednak wykluczyć, że ewentualna dalsza eskalacja napięć geopolitycznych może w przyszłości wpłynąć na globalne decyzje zakupowe konsumentów oraz pośrednio na wyniki osiągnięte przez Spółkę.

38. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu sprawozdawczego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym.

ESPI nr 7/2026 – Podpisanie umowy z Meta na udział gry Thief Simulator VR: Greenview Street w płatnej subskrypcji Meta Horizon+ (publikacja: 28 stycznia 2026 r.)

Po dniu bilansowym Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z Meta Platforms dotyczącej kolejnego okresu udziału gry Thief Simulator VR: Greenview Street w usłudze płatnej subskrypcji Meta Horizon+, obejmującego okres od 1 kwietnia 2026 r. do 31 lipca 2026 r. Udział tytułu w programie stanowi dla Spółki dodatkowy składnik przychodów oraz zwiększa widoczność gry w sklepie Meta Horizon, przy jednoczesnym utrzymaniu tradycyjnego modelu sprzedaży gry.

ESPI nr 8/2026 – Aktualizacja planów wydawniczych 2026/2027 (publikacja: 26 lutego 2026 r.)

Po dniu bilansowym Zarząd Spółki opublikował aktualizację planów wydawniczych na lata 2026–2027. Zgodnie z komunikatem, głównym celem na 2026 rok pozostaje dalsza monetyzacja oraz rozwój marki *Cave Cave*, stanowiącej autorskie IP Spółki i kluczowy obszar rozwoju w segmencie gier VR. Działania te mają obejmować zarówno rozwój płatnej zawartości dodatkowej, jak i dalsze rozszerzanie formuły gry oraz budowanie pozycji *Cave Cave* w segmencie gier eksploracyjnych VR.

Na 2026 rok Spółka przewidziała między innymi:

- rozwój działań promocyjnych wokół *Thief Simulator VR: Heist Crew*,
- premierę dodatku *Backer Pack* do *Cave Cave* na Meta Quest,
- uruchomienie trybu multiplayer do *Cave Cave*,
- rozpoczęcie sprzedaży dodatków kosmetycznych, w tym skórek sygnowanych przez influencerów,
- premierę nowej mapy opartej na wirtualizacji jaskini *Tham Luang*,
- premierę dodatku *mysterious crawlspace*,
- wdrożenie nowego trybu relaksacyjnego,
- premierę dodatku *urban exploration*.

Spółka wskazała również, że:

- premiera *Thief Simulator VR: Heist Crew* na Meta Quest planowana jest na II kwartał 2026 roku,
- płatna zawartość do tego tytułu ma być dostępna od dnia premiery,
- premiera *Punch Lunch: Foodtruck Fighter* została przesunięta na II kwartał 2026 roku w celu wsparcia promocji, rozwoju wishlisty oraz dalszego testowania gry.

W perspektywie 2027 roku Spółka zakłada:

- premierę dodatku *shipwreck raid* do *Cave Cave*,
- dalszy rozwój projektu *Cave Cave: Real Spelunking*.

Zgodnie z komunikatem, projekt *Cave Cave: Real Spelunking* ma stanowić realistyczny symulator spelunkingu, przenoszący na płaskie ekrany zvirtualizowane jaskinie znane z wersji VR, z planowanym trybem single player i multiplayer dostępnym od dnia premiery. Spółka zastrzegła możliwość dalszych zmian harmonogramu wydawniczego.

ESPI nr 9/2026 – Zawarcie umowy z Pico dotyczącej gry Cave Cave (publikacja: 3 marca 2026 r.)

Spółka poinformowała o zawarciu umowy obejmującej przygotowanie wersji gry *Cave Cave* na platformę PICO oraz wydanie

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

tytułu w IV kwartale 2026 roku. Umowa obejmuje udostępnienie gry na urządzeniach PICO 4, PICO 4 Ultra, modelu o nazwie kodowej „Swan” oraz na przyszłych headsetach PICO.

ESPI nr 10/2026 – Data premiery gry Thief Simulator VR: Complete Edition na platformę Virtuix (publikacja: 6 marca 2026 r.)

Po dniu bilansowym Spółka poinformowała o wyznaczeniu na dzień 12 marca 2026 r. premiery gry Thief Simulator VR: Complete Edition na platformie Virtuix. Pakiet obejmuje grę Thief Simulator VR: Greenview Street wraz ze wszystkimi płatnymi dodatkami dostępnymi wcześniej w sklepie Meta Quest.

ESPI nr 11/2026 – Premiera Backer Pack DLC na PSVR2 (publikacja: 9 marca 2026 r.)

Spółka poinformowała o wyznaczeniu na dzień 18 marca 2026 r. premiery płatnego dodatku Backer Pack DLC do gry Cave Crave na platformie PSVR2. Dodatek zmienia wygląd gracza i wyróżnia go jako wspierającego grę.

ESPI nr 13/2026 – Wyznaczenie daty premiery trybu multiplayer do gry Cave Crave na platformie Meta Quest (publikacja: 30 marca 2026 r.)

Spółka poinformowała o ustaleniu na dzień 9 kwietnia 2026 r. premiery trybu multiplayer do gry Cave Crave na platformie Meta Quest. Zgodnie z komunikatem tryb ten stanowi nieodpłatne rozszerzenie gry dostępne dla wszystkich użytkowników, którzy nabyli tytuł na tej platformie, a jego wdrożenie ma zwiększyć atrakcyjność rozgrywki i czas zaangażowania użytkowników. Decyzja o premierze dodatku na innych platformach ma zostać podjęta w późniejszym terminie.

ESPI nr 16/2026 – Premiera płatnych dodatków (DLC) do gry Cave Crave na platformie Meta Quest (publikacja: 9 kwietnia 2026 r.)

W nawiązaniu do wdrożenia trybu multiplayer Spółka poinformowała, że w dniu 9 kwietnia 2026 r., równoległe z uruchomieniem tego trybu, nastąpi premiera trzech płatnych dodatków DLC do gry Cave Crave na platformie Meta Quest: Sweetland Pack, Reptile Pack oraz Cartograph Pack. Dodatki te stanowią element dalszej monetyzacji tytułu.

39. Instrumenty finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Spółka, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług, środki pieniężne i depozyty krótkoterminowe, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Zasadą stosowaną przez Jednostkę obecnie i przez cały okres objęty sprawozdaniem jest nieprowadzenie obrotu instrumentami finansowymi.

Spółka nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Spółka posiadała na dzień 31 grudnia 2025 roku i 31 grudnia 2024 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

- w odniesieniu do instrumentów krótkoterminowych ewentualny efekt dyskonta nie jest istotny,
- instrumenty te dotyczą transakcji zawieranych na warunkach rynkowych.

	Wartość bilansowa		Wartość godziwa	
	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024
Aktywa finansowe	3 642	1 188	3 642	1 188
Należności z tytułu dostaw i usług	1 189	202	1 189	202
Należności pozostałe	107	13	107	13
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 346	973	2 346	973
Lokaty krótkoterminowe	-	-	-	-
Zobowiązania finansowe	663	313	663	313
Kredyty bankowe i pożyczki zaciągnięte	-	-	-	-
Inne zobowiązania finansowe (leasing, faktoring)	-	-	-	-
Instrumenty pochodne	-	-	-	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	432	125	432	125
Zobowiązania pozostałe	231	188	231	188
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	-	-	-	-

39.1. Ryzyka związane z instrumentami finansowymi

39.1.1. Ryzyko finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Jednostka należą środki pieniężne i lokaty krótkoterminowe. Głównym celem tych instrumentów finansowych jest zapewnienie środków finansowych na działalność Jednostki. Spółka posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Główne rodzaje ryzyka wynikającego z instrumentów finansowych Jednostki obejmują ryzyko stopy procentowej, ryzyko związane z płynnością, ryzyko walutowe oraz ryzyko kredytowe. Zarząd Jednostki weryfikuje i uzgadnia zasady zarządzania każdym z tych rodzajów ryzyka – zasady te zostały w skrócie omówione poniżej.

39.1.2. Ryzyko stopy procentowej

Oprocentowanie instrumentów finansowych o zmiennym oprocentowaniu jest aktualizowane w okresach poniżej jednego roku.

Spółka na bieżąco monitoruje sytuację związaną z decyzjami Rady Polityki Pieniężnej, mającymi bezpośredni wpływ na rynek stóp procentowych w kraju.

Ze względu na bardzo niski poziom występowania instrumentów finansowych obarczonych ryzykiem stopy procentowej nie przeprowadzono analizy wrażliwości w tym zakresie.

39.1.3. Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe to ryzyko, że wartość godziwa przyszłych przepływów pieniężnych z instrumentów finansowych zmieni się z powodu zmian kursów walutowych. Ekspozycja Jednostki na to ryzyko związana jest głównie z działalnością operacyjną Jednostki (kiedy przychody lub koszty Jednostki wyrażone są w innej walucie niż waluta funkcjonalna).

Spółka nie posiadała aktywów lub zobowiązań wyrażonych w walucie obcej, dlatego też nie podlegały one pod ryzyko walutowe.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

39.1.4. Ryzyko kredytowe

Spółka zawiera transakcje wyłącznie z renomowanymi firmami o dobrej zdolności kredytowej. Ponadto, dzięki bieżącemu monitorowaniu stanów należności, narażenie Spółki na ryzyko nieściągalnych należności jest nieznaczne.

W odniesieniu do innych aktywów finansowych Spółki, takich jak środki pieniężne i ich ekwiwalenty, ryzyko kredytowe powstaje w wyniku niemożności dokonania zapłaty przez drugą stronę umowy, a maksymalna ekspozycja na to ryzyko równa jest wartości bilansowej tych instrumentów.

W Spółce nie występuje koncentracja ryzyka kredytowego.

39.1.5. Ryzyko związane z płynnością

Kierownictwo Spółki monitoruje ryzyko braku funduszy jednak ze względu na bardzo silną pozycję finansową Spółki ryzyko to jest minimalne.

40. Ustalenie wartości godziwej

Spółka dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

- ceny notowane (nieskorygowane) z aktywnych rynków dla identycznych aktywów lub zobowiązań,
- dane wejściowe inne, niż notowane ceny poziomu 1, które są pośrednio lub bezpośrednio możliwe do zaobserwowania. Jeśli składnik aktywów lub zobowiązanie ma określony okres życia, dane wejściowe muszą być możliwe do zaobserwowania zasadniczo przez cały ten okres.
- dane wejściowe, które nie opierają się na danych rynkowych możliwych do zaobserwowania. Zastosowane założenia muszą odzwierciedlać te, które byłyby zastosowane przez uczestników rynku, włączając ryzyko.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku i 31 grudnia 2024 roku Spółka nie posiadała instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

41. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym jednostkowym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

42. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązаныmi

W okresie od dnia 1 stycznia 2025 roku do 31 grudnia 2025 roku nie wystąpiły transakcje handlowe oraz finansowe z podmiotami powiązаныmi w rozumieniu MSR 24 „Ujawnianie informacji na temat podmiotów powiązanych”.

W okresie od dnia 1 stycznia 2024 roku do 31 grudnia 2024 roku Spółka zawierała transakcje handlowe oraz finansowe z podmiotami powiązаныmi w rozumieniu MSR 24 „Ujawnianie informacji na temat podmiotów powiązanych”. Powiązanie wygasło z dniem 18 kwietnia 2024 roku.

Wszystkie transakcje z podmiotami powiązаныmi zawierane były na warunkach rynkowych i po cenach nieodbiegających od cen stosowanych w transakcjach z podmiotami niepowiązаныmi.

PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY (w zł)		
Podmiot	Opis transakcji	01.01.2024 – 31.12.2024
PlayWay S.A.	Sprzedaż gier VR	672
Flyps Sp. z o.o.	Projekt modelu 3D	4

SALDO NALEŻNOŚCI (w zł)		
Podmiot	Opis transakcji	Na 31.12.2024
PlayWay S.A.	Sprzedaż gier VR	0

Na dzień 31 grudnia 2025 roku wartość zobowiązań z tytułu kapitału i odsetek udzielonych pożyczek wynosiła 0,0 tys. zł.

43. Programy świadczeń pracowniczych

W dniu 31 marca 2023 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie przyjęcia regulaminu programu motywacyjnego Spółki na lata obrotowe 2022-2024 („Regulamin”), który został wprowadzony na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 stycznia 2023 r. Ponadto w dniu 31 marca 2023 r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę w sprawie zatwierdzenia Regulaminu.

W związku z wprowadzeniem na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 stycznia 2023 r. programu motywacyjnego Spółki na lata 2022-2024 („Program Motywacyjny”), a także przyjęciem przez Zarząd Spółki w dniu 31 marca 2023 r. regulaminu Programu Motywacyjnego („Regulamin”) i zatwierdzeniem przez Radę Nadzorczą Spółki Regulaminu w dniu 31 marca 2023 r., Zarząd i Rada Nadzorcza Spółki podjęły w dniu 31 marca 2023 r. decyzje w sprawie:

- a) ustalenia liczby uprawnień, rozumianych jako warunkowe prawo do objęcia warrantów subskrypcyjnych na zasadach określonych w Regulaminie („Uprawnienia”), które mogą zostać przyznane uczestnikom Programu Motywacyjnego w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2022 w Części A Programu Motywacyjnego oraz etapu dotyczącego roku obrotowego 2023 w Części A i B Programu Motywacyjnego;
- b) włączenia poszczególnych uczestników i przyznania im odpowiedniej liczby Uprawnień w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2022 w Części A Programu Motywacyjnego oraz etapu dotyczącego roku obrotowego 2023 w Części A i B Programu Motywacyjnego;
- c) ustalenia warunków od których uzależniona jest realizacja Uprawnień w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2022 w Części A Programu Motywacyjnego oraz etapu dotyczącego roku obrotowego 2023 w Części A i B Programu Motywacyjnego.

Zgodnie z podjętymi decyzjami Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki:

- 1) w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A Programu Motywacyjnego, uczestnikom Programu Motywacyjnego niebędącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 135.000 Uprawnień, a uczestnikom Programu Motywacyjnego będącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 365.000 Uprawnień;
- 2) realizacja Uprawnień w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A Programu Motywacyjnego uwarunkowana jest od spełnienia warunku lojalnościowego, rozumianego jako świadczenie pracy lub pełnienie funkcji na rzecz Spółki przez uczestnika przez cały rok obrotowy 2024 na podstawie powołania, umowy o pracę lub jakiegokolwiek innego stosunku prawnego, którego przedmiotem jest świadczenie pracy, usług lub dzieła.
- 3) w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2023 w Części B Programu Motywacyjnego, uczestnikom Programu Motywacyjnego niebędącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 675.000 Uprawnień, a uczestnikom Programu Motywacyjnego będącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 1.825.000 Uprawnień;
- 4) realizacja Uprawnień w ramach Etapu 2024 B Programu Motywacyjnego, uwarunkowana jest od łącznego spełnienia (i) Warunku Lojalnościowego, rozumianego jako świadczenie pracy lub pełnienie funkcji na rzecz Spółki przez uczestnika przez cały rok obrotowy 2024 na podstawie powołania, umowy o pracę lub jakiegokolwiek innego stosunku prawnego, którego przedmiotem jest świadczenie pracy, usług lub dzieła, przy czym zmiana formy prawnej, na podstawie której świadczona jest praca lub pełniona jest funkcja nie wpływa na ważność spełnienia kryterium oraz (ii) Warunku Wynikowego, rozumianego jako wydanie przez Spółkę w roku 2024 co najmniej trzech nowych gier (własnych lub portów) lub aplikacji.
- 5) w przypadku częściowego spełnienia przez uczestnika Warunku Wynikowego, uczestnik będzie mógł wykonać część Uprawnień, zgodnie z poniżej przedstawionymi zasadami: - wydanie dwóch produktów – liczba uprawnień – 1.500.000 (w tym 1.100.000 w części Zarządu), - wydanie jednego produktu – liczba uprawnień – 750.000 (w tym 550.000 w części Zarządu). W przypadku wydania dwóch lub jednego produktu pozostałe Uprawnienia wygasają.

Weryfikacja spełnienia poszczególnych warunków, a także realizacja Uprawnień będzie odbywać się na zasadach szczegółowo określonych w Regulaminie. Uczestnicy na podstawie przyznanych Uprawnień uzyskują warunkowe prawo do objęcia nieodpłatnych warrantów subskrypcyjnych Spółki. Każdy warrant subskrypcyjny będzie uprawniał do objęcia jednej akcji zwykłej na okaziciela serii M Spółki, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, po cenie emisyjnej równej wartości nominalnej, tj. 0,10 zł

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zgodnie z zapisami MSSF 2 Emitent dokonał wyceny wartości godziwej przyznanych opcji z uwzględnieniem stopnia prawdopodobieństwa ich objęcia i odniósł w koszty wartość przypadającą na rok 2024:

Wyszczególnienie	Ilość opcji do przyznania	Ilość opcji możliwych do przyznania po weryfikacji kryteriów spełnienia	Wartość godziwa 1 opcji	Wartość godziwa transzy [tys. zł]	Wartość godziwa transzy ujęta jako koszt według stanu na dzień 31.12.2024 [tys. zł]
Transza III					
Warunek lojalnościowy	500 000	500 000	0,167 zł	83	83
Warunek I	750 000	750 000	0,167 zł	125	125
Warunek II	750 000	750 000	0,167 zł	125	125
Warunek III	1 000 000	0	0,167 zł	0	0
Wartość wyceny kosztu programu motywacyjnego ujętego na dzień 31.12.2024 [tys. zł]					334

Transza I - realizacja programu motywacyjnego za rok obrotowy 2022

W związku z realizacją w Spółce programu motywacyjnego, wprowadzonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 stycznia 2023 r. (raport bieżący Spółki nr 3/2023), co do którego regulamin został przyjęty przez Zarząd Spółki i zatwierdzony przez Radę Nadzorczą Spółki w dniu 31 marca 2023 r. (raport bieżący Spółki nr 12/2023), Spółka w dniu 16 października 2023 r. złożyła następujące oferty nieodpłatnego objęcia imiennych warrantów subskrypcyjnych serii D1, wyemitowanych na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r. (raport bieżący Spółki nr 9/2023) i uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł, przy czym 1 warrant uprawnia do objęcia 1 akcji serii M po cenie emisyjnej równej wartości nominalnej akcji Spółki (dalej: „Warranty”):

- Prezesowi Zarządu – panu Piotrowi Surmaczowi – ofertę objęcia 1.200.000 Warrantów;
- Członkowi Zarządu – panu Wiktorowi Dymeckiemu – ofertę objęcia 600.000 Warrantów;
- współpracownikowi Spółki – ofertę objęcia 600.000 Warrantów.

W dniu 30 października 2023 roku Spółka otrzymała oświadczenia o nieodpłatnym objęciu imiennych warrantów subskrypcyjnych serii D1. W dniu 7 grudnia 2023 r. przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. („KDPW”) oświadczenia nr 1178/2023 w sprawie zawarcia ze Spółką umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych 2.400.000 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii D1. W dniu 08 lutego 2024 roku osoby uprawnione z warrantów subskrypcyjnych złożyły oświadczenia o objęciu akcji zwykłych na okaziciela serii M. W dniu 09 lutego 2024 akcje zostały w całości opłacone, a w dniu 12 lutego 2024 przyznane i zarejestrowane na rachunkach maklerskich osób uprawnionych.

Transza II - realizacja programu motywacyjnego za rok obrotowy 2023

W związku z realizacją w Spółce programu motywacyjnego, wprowadzonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 stycznia 2023 r. (raport bieżący Spółki nr 3/2023), co do którego regulamin został przyjęty przez Zarząd Spółki i zatwierdzony przez Radę Nadzorczą Spółki w dniu 31 marca 2023 r. (raport bieżący Spółki nr 12/2023), Spółka w dniu 23 kwietnia 2024 r. złożyła następujące oferty nieodpłatnego objęcia imiennych warrantów subskrypcyjnych serii D2, wyemitowanych na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r. (raport bieżący Spółki nr 9/2023) i uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł, przy czym 1 warrant uprawnia do objęcia 1 akcji serii M po cenie emisyjnej równej wartości nominalnej akcji Spółki (dalej: „Warranty”):

- Prezesowi Zarządu – panu Piotrowi Surmaczowi – ofertę objęcia 600.000 Warrantów;
- Członkowi Zarządu – panu Wiktorowi Dymeckiemu – ofertę objęcia 300.000 Warrantów;
- współpracownikowi Spółki – ofertę objęcia 300.000 Warrantów.

W dniu 06 maja 2024 roku Spółka otrzymała oświadczenia o nieodpłatnym objęciu imiennych warrantów subskrypcyjnych serii D2. W dniu 09 sierpnia 2024 roku osoby uprawnione z warrantów subskrypcyjnych złożyły oświadczenia o objęciu akcji zwykłych na okaziciela serii M. W dniu 09 sierpnia 2024 akcje zostały w całości opłacone, a w dniu 28 sierpnia 2024 przyznane i zarejestrowane na rachunkach maklerskich osób uprawnionych.

Transza III - realizacja programu motywacyjnego za rok obrotowy 2024

W związku z wprowadzeniem na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 stycznia 2023 r. programu motywacyjnego Spółki na lata 2022-2024 („Program Motywacyjny”), a także przyjęciem przez Zarząd Spółki w dniu 31 marca 2023 r. regulaminu Programu Motywacyjnego („Regulamin”) i zatwierdzeniem przez Radę Nadzorczą Spółki Regulaminu w dniu 31 marca 2023 r, w dniu 27 marca 2024 roku Zarząd i Rada Nadzorczą Spółki podjęły decyzje w sprawie:

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- a) ustalenia liczby uprawnień, rozumianych jako warunkowe prawo do objęcia warrantów subskrypcyjnych na zasadach określonych w Regulaminie („Uprawnienia”), które mogą zostać przyznane uczestnikom Programu Motywacyjnego w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A i B Programu Motywacyjnego;
- b) włączenia poszczególnych uczestników i przyznania im odpowiedniej liczby Uprawnień w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A i B Programu Motywacyjnego;
- c) ustalenia warunków od których uzależniona jest realizacja Uprawnień w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A i B Programu Motywacyjnego.

Zgodnie z podjętymi decyzjami Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki:

- 1) w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A Programu Motywacyjnego, uczestnikom Programu Motywacyjnego niebędącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 135.000 Uprawnień, a uczestnikom Programu Motywacyjnego będącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 365.000 Uprawnień;
 - 2) realizacja Uprawnień w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A Programu Motywacyjnego uwarunkowana jest od spełnienia warunku lojalnościowego, rozumianego jako świadczenie pracy lub pełnienie funkcji na rzecz Spółki przez uczestnika przez cały rok obrotowy 2024 na podstawie powołania, umowy o pracę lub jakiegokolwiek innego stosunku prawnego, którego przedmiotem jest świadczenie pracy, usług lub dzieła.
 - 3) w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2023 w Części B Programu Motywacyjnego, uczestnikom Programu Motywacyjnego niebędącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 675.000 Uprawnień, a uczestnikom Programu Motywacyjnego będącym członkami Zarządu Spółki zostało przyznanych łącznie 1.825.000 Uprawnień;
 - 4) realizacja Uprawnień w ramach Etapu 2024 B Programu Motywacyjnego, uwarunkowana jest od łącznego spełnienia (i) Warunku Lojalnościowego, rozumianego jako świadczenie pracy lub pełnienie funkcji na rzecz Spółki przez uczestnika przez cały rok obrotowy 2024 na podstawie powołania, umowy o pracę lub jakiegokolwiek innego stosunku prawnego, którego przedmiotem jest świadczenie pracy, usług lub dzieła, przy czym zmiana formy prawnej, na podstawie której świadczona jest praca lub pełniona jest funkcja nie wpływa na ważność spełnienia kryterium oraz (ii) Warunku Wynikowego, rozumianego jako wydanie przez Spółkę w roku 2024 co najmniej trzech nowych gier (własnych lub portów) lub aplikacji.
 - 5) w przypadku częściowego spełnienia przez uczestnika Warunku Wynikowego, uczestnik będzie mógł wykonać część Uprawnień, zgodnie z poniżej przedstawionymi zasadami:
 - wydanie dwóch produktów – liczba uprawnień – 1.500.000 (w tym 1.100.000 w części Zarządu),
 - wydanie jednego produktu – liczba uprawnień – 750.000 (w tym 550.000 w części Zarządu).
- W przypadku wydania dwóch lub jednego produktu pozostałe Uprawnienia wygasają.

W dniu 14 lipca 2025 roku Rada Nadzorcza i Zarząd potwierdzili spełnienie się kryteriów w zakresie Części A Programu Motywacyjnego tj. warunki lojalnościowego oraz spełnienie kryteriów w Części B Programu Motywacyjnego obejmującego wydanie dwóch produktów w roku 2024. W związku z powyższym osoby objęte programem motywacyjnym zostały uprawnione do objęcia:

- Prezes Zarządu – Piotr Surmacz – 930.00 akcji
- Członek Zarządu – Wiktor Dymecki – 535.000 akcji
- Współpracownik Spółki – 535.000 akcji.

W dniu 25 listopada 2025 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. („KDPW”) wydał oświadczenie w sprawie zawarcia ze Spółką umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych 2.000.000 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii D3, wyemitowanych na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r. i uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii M Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł, przy czym 1 warrant uprawnia do objęcia 1 akcji serii M po cenie emisyjnej równej wartości nominalnej akcji Spółki. Termin rejestracji Warrantów został wyznaczony na dzień 27 listopada 2025 r.

Objęcie Warrantów nastąpiło w związku z realizacją w Spółce programu motywacyjnego (w części dotyczącej roku obrotowego 2024), wprowadzonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 stycznia 2023 r., co do którego regulamin został przyjęty przez Zarząd Spółki i zatwierdzony przez Radę Nadzorczą Spółki w dniu 31 marca 2023 r.

Dnia 9 stycznia 2026 r. KDPW wydał oświadczenie o zawarciu ze Spółką umowy o rejestrację w depozycie akcji zwykłych na okaziciela serii M, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, wyemitowanych na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r., zgodnie z którym KDPW dokonało rejestracji do 2.000.000 Akcji, oraz wyrejestrowało warranty subskrypcyjne z których zostanie wykonane prawo objęcia ww. Akcji.

W dniu 22 stycznia 2026 r. doszło do przyznania 2.000.000 sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii M o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, uprawniających łącznie do 2.000.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki. W dniu 19 stycznia 2026 roku osoby uprawnione z warrantów subskrypcyjnych złożyły oświadczenia o objęciu akcji zwykłych na okaziciela serii M. W dniu 19 stycznia 2026 akcje zostały w całości opłacone, a w dniu 22 stycznia 2026 przyznane i zarejestrowane na rachunkach

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

maklerskich osób uprawnionych. W dniu 20 marca 2026 r. doszło do ujawnienia w KRS podwyższenia kapitału o emisję akcji serii M, a w dniu 14 kwietnia 2026 roku doszło do wprowadzenia i dopuszczenia akcji do obrotu na GPW. Dopuszczenie akcji z dnia 14 kwietnia 2026 roku zakończyło realizację Programu Motywacyjnego uchwalonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r na lata 2024 – 2026.

3R Games S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Podpisy Członków Zarządu 3R Games S.A.

Prezes Zarządu – Piotr Surmacz

Członek Zarządu - Wiktor Dymecki

Podpis osoby, której powierzono prowadzenie ksiąg rachunkowych
W imieniu Kancelaria Usług Księgowych Hejne Sp. z o.o. Sp.K.

Prezes Zarządu - Żaneta Hejne

Warszawa, dnia 24.04.2026 r.