

RAPORT PÓŁROCZNY

3R GAMES S.A.

**Zawierający skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe spółki
3R Games S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2026 roku
sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami
Sprawozdawczości Finansowej**

Warszawa, dnia 28 września 2026 roku

Spis treści

I.	Wybrane dane finansowe	5
II.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe	5
1.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
2.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
3.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
4.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	8
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego 3R GAMES S.A. za I półrocze 2026 roku	9
1.	Informacje ogólne o Jednostce	9
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej	10
1.2.	Podstawowa działalność Jednostki	10
1.3.	Wartość firmy	10
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	11
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	11
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	11
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	11
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów	12
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	13
2.6.	Wyjaśnienie różnic w prezentacji danych porównawczych skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego	13
	Rodzaj zmiany zasad rachunkowości	13
	Przyczyna zmiany	13
2.7.	Założenie kontynuacji działalności	15
3.	Segmenty operacyjne	15
4.	Informacje geograficzne	15
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	16
6.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	16
7.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość	16
8.	Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych	16
9.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	16
10.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje	16
11.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny	16
12.	Instrumenty finansowe	17
12.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej	17
12.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia	17
13.	Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu	18
14.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu	18
15.	Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw	18
16.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	18

17. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	18
18. Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	18
19. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	18
20. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego	18
21. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi	18
22. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	18
23. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki	18
IV. Wybrane dane objaśniające	20
1. Wartości niematerialne	20
2. Koszty działalności operacyjnej	22
3. Wycena Programu Motywacyjnego	23
V. Sprawozdanie z działalności 3R Games S.A.	25
1. Opis podstawowych zdarzeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego	25
2. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać skonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji	28
3. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych	28
4. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego	28
5. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób	29
6. Informacje o zawarciu przez Jednostkę jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe	29
7. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.	29
8. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca	30
9. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	30
10. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	30
11. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	30
12. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe	31
13. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i zagrożeń Jednostki	31
14. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny Emitenta i jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta	32

15.	Oświadczenie Zarządu	33
-----	----------------------------	----

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	I półrocze od 01.01.2026 do 30.06.2026 PLN`000	I półrocze od 01.01.2025 do 30.06.2025 po przekształceniu PLN`000	I półrocze od 01.01.2026 do 30.06.2026 EUR`000	I półrocze od 01.01.2025 do 30.06.2025 po przekształceniu EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	4 422	2 478	1040	587
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 720	656	404	155
EBITDA*	1 954	756	460	179
Zysk (strata) brutto	1 769	632	416	150
Zysk (strata) netto	1 752	632	412	150
Zysk (strata) netto znormalizowany**	1 989	632	468	150
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	2 428	634	571	150
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(949)	(761)	(223)	(180)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(3 050)	0	(717)	0
Przepływy pieniężne netto – razem	(1 571)	(127)	(369)	(30)
Liczba akcji	81 237 880	79 237 880	81 237 880	79 237 880
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,02	0,01	0,01	0,00
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	0,24	0,24	0,06	0,06
	Na dzień 30 czerwca 2026 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2025 po przekształceniu PLN`000	Na dzień 30 czerwca 2026 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2025 po przekształceniu EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	20 535	21 980	4 780	5 200
Aktywa trwałe	18 782	18 315	4 372	4 333
Aktywa obrotowe	1 753	3 665	408	867
Kapitał własny	19 745	21 042	4 596	4 978
Zobowiązania długoterminowe	173	165	40	39
Zobowiązania krótkoterminowe	617	773	144	183

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2026 i 2025 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2026 r. – 4,2963 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2025 r. – 4,2267 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego jednostkowego 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 30 czerwca 2026 r. – 4,2522 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r. – 4,2208 PLN/EUR.

*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację. ** zysk netto oczyszczony z wpływu niegotówkowych kosztów wyceny programu motywacyjnego i odpisów z tytułu utraty wartości.

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe

1. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

	od 01.01.2026	od 01.01.2025
JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	do 30.06.2026	do 30.06.2025 po przekształceniu
	PLN`000	PLN`000
Działalność kontynuowana		
Przychody	4422	2 478
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	4422	2478
Pozostałe przychody	-	-
Koszty działalności operacyjnej	2702	1 822
Amortyzacja	234	100
Zużycie materiałów i energii	26	6
Usługi obce	1857	1371
Podatki i opłaty	23	3
Wynagrodzenia, ubezpieczenia społeczne i narzuty	322	339
Wycena programu motywacyjnego	-	-
Pozostałe koszty rodzajowe	3	3
Pozostałe koszty operacyjne	237	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 720	656
Przychody finansowe	121	37
Koszty finansowe	72	61
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	1 769	632
Podatek dochodowy	17	-
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	1 752	632
Działalność zaniechana	-	-
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	1 752	632
Inne całkowite dochody		-
Całkowite dochody ogółem przypadające na:	1 752	632
Działalność kontynuowana	1 752	632
Działalność zaniechana	-	-
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą z działalności kontynuowanej i zaniechanej (zł)	0,02	0,01
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą z działalności kontynuowanej (zł)	0,02	0,01

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2026	31 grudnia 2025 po przekształceniu	30 czerwca 2025 po przekształceniu
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	18 782	18 315	17 873
Wartości niematerialne	-	-	-
Koszty zakończonych prac rozwojowych	1053	662	540
Wartość firmy	15 602	15 602	15 602
Prace rozwojowe w toku	1 923	1836	1731
Rzeczowe aktywa trwałe	-	-	-
Należności długoterminowe	-	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	204	215	-
Aktywa obrotowe	1 753	3 665	1 759
Zapasy	21	19	-
Należności z tytułu dostaw i usług od podmiotów stowarzyszonych	-	-	-
Należności z tytułu dostaw i usług od podmiotów powiązanych	-	-	-
Należności z tytułu dostaw i usług od pozostałych podmiotów	609	1189	668
Należności pozostałe	333	107	232
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	775	2 346	846
Aktywa finansowe	-	-	-
Pozostałe aktywa	15	4	13
Aktywa razem	20 535	21 980	19 632

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2026	31 grudnia 2025 po przekształceniu	30 czerwca 2025 po przekształceniu
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	19 745	21 042	18 660
Kapitał podstawowy	8 124	7 924	7 924
Kapitał zapasowy	3 679	3 914	3 914
Kapitał rezerwowy	6 190	6 190	6 190
Zyski zatrzymane	1 752	3 014	632
- w tym zysk (strata) netto	1 752	3 014	632
Zobowiązania długoterminowe	173	165	-
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	173	165	-
Zobowiązania finansowe	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	617	773	972
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	325	432	736
Zobowiązania pozostałe	219	231	152
Zobowiązania finansowe	-	-	-
Bierne rozliczenia międzyokresowe	73	110	84
Pasywa razem	20 535	21 980	19 632

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia – 30 czerwca 2026

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2026 roku	7 924	3 914	6 190	3 014	21 042
Całkowite dochody:	-	-	-	1 752	1 752
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	1 752	1 752
Transakcje z właścicielami:	200	(235)	-	(3014)	(3 049)
Podwyższenie kapitału	200	-	-	-	200
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	-	-	-
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	(235)	-	(3014)	(3249)
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	-	-	-	-
Stan na 30 czerwca 2026 roku	8 124	3 679	6 190	1 752	19 745

1 stycznia – 30 czerwca 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:	-	-	-	632	632
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	632	632
Transakcje z właścicielami:	-	(626)	-	626	-
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-	-
Ujęcie wyceny programu motywacyjnego	-	-	-	-	-
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	(626)	-	626	-
Stan na 30 czerwca 2025 roku	7 924	3 914	6 190	632	18 660

1 stycznia – 31 grudnia 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

3R Games S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2026 do 30.06.2026	od 01.01.2025 do 30.06.2025 po przekształceniu
	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata netto	1 752	632
Korekty	413	99
Amortyzacja	234	100
Odsetki i udziały w zyskach	-	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	-
Odpisy z tytułu utraty wartości aktywów trwałych	237	-
Zmiana stanu biernych rozliczeń i pozostałych aktywów	(1)	(8)
Zmiana stanu rezerw	(57)	7
Korekta z tytułu wyceny programu motywacyjnego	-	-
Pozostałe korekty	-	-
Zmiana w kapitale obrotowym	263	(97)
Zmiana stanu zapasów	(2)	-
Zmiana stanu należności	355	(685)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(90)	588
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	2 428	634
Podatek dochodowy zapłacony	-	-
Odsetki otrzymane/zapłacone	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	2 428	634
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Wpływy	-	-
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	-
Spłata udzielonych pożyczek długoterminowych	-	-
Odsetki	-	-
Sprzedaż udziałów w jednostkach powiązanych	-	-
Wydatki	949	761
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	949	761
Udzielone pożyczki krótkoterminowe	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(949)	(761)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Wpływy	200	-
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	200	-
Kredyty i pożyczki	-	-
Wydatki	3 250	-
Dywidendy	3 250	-
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-
Odsetki	-	-
Spłata kredytów i pożyczek	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(3 050)	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(1 571)	(127)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(1 571)	(127)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	2 346	973
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	775	846
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego 3R GAMES S.A. za I półrocze 2026 roku

1. Informacje ogólne o Jednostce

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 30 czerwca 2026 roku skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ Zarząd:

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

▪ Rada Nadzorcza:

Krzysztof Rapała	-	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 Rapała		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.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Na dzień 30 czerwca 2026 roku struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	39 510 039	48,63%	39 510 039	48,63%
Jan Koziół	5 320 000	6,55%	5 320 000	6,55%
Pozostali	36 407 841	44,82%	36 407 841	44,82%
RAZEM:	81 237 880	100%	81 237 880	100,00%

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	39 510 039	48,63%	39 510 039	48,63%
Jan Koziół	5 320 000	6,55%	5 320 000	6,55%
Pozostali	36 407 841	44,82%	36 407 841	44,82%
RAZEM:	81 237 880	100%	81 237 880	100,00%

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy 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.

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.

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

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

1.2. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (PKD 58, 21,Z).

1.3. 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.

Na dzień bilansowy 30 czerwca 2026 roku Zarząd przeprowadził okresową weryfikację przyjętych założeń, które były podstawą testu przeprowadzonego na dzień 31 grudnia 2025 roku. Na podstawie przeprowadzonych prac nie stwierdzono istnienia przesłanek utraty wartości. Kluczowe znaczenie w przeprowadzonej analizie miały udostępnione Spółce raporty

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

sprzedażowe gry Thief Simulator VR: Greenview Street wraz z dodatkami oraz wyniki sprzedaży gry Cave Crave VR wraz z wydanymi do niej dodatkami i rozszerzeniami.

W ocenie Zarządu dotychczasowe wyniki sprzedażowe potwierdzają przyjęte założenia. Zarząd planuje przeprowadzenie pełnego testu na dzień 31 grudnia 2026.

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, a przyjęte założenia w modelu finansowym sporządzonym na dzień 31 grudnia 2025 pozostają aktualne.

2. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) oraz MSSF zatwierdzonymi przez Unię Europejską („UE”), w tym przede wszystkim mających zastosowanie do sprawozdawczości śródrocznej (MSR 34).

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, które ujawniane są w rocznym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF.

Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy.

2.1. 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 nocy 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. 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 złotych polskich (TPLN), (chyba, że w nocy informacji dodatkowej wskazano inaczej).

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

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 28 września 2026 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe 3R Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2026 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania niniejszego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego.

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym, z wyjątkiem zmiany zasad ujmowania nakładów na produkcję gier (z MSR 2 „Zapasy” na MSR 38 „Wartości niematerialne”),

opisanej w nocie „Wyjaśnienie różnic w prezentacji danych porównawczych skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego”, oraz z wyjątkiem zmian MSSF omówionych poniżej, i należy te dane czytać łącznie.

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 r. Spółka stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego za rok 2025, z wyjątkiem zmiany zasad ujmowania nakładów na produkcję gier (z MSR 2 „Zapasy” na MSR 38 „Wartości niematerialne”), opisanej w nocie „Wyjaśnienie różnic w prezentacji danych porównawczych skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego”, oraz 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 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,

Nowe lub zmienione regulacje MSSF / MSR oraz interpretacje KIMSF zatwierdzone w UE, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu 1 stycznia 2027 roku:

- 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.

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

Standardy i interpretacje przyjęte przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), które nie zostały jeszcze zatwierdzone przez UE do stosowania

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych standardów, zmian standardów i interpretacji, które na dzień publikacji niniejszego raportu nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w Unii Europejskiej (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,
- MSSF 20 „*Aktywa regulacyjne i zobowiązania regulacyjne*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2029 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.
- Zmiany dotyczące opcji wyceny według wartości godziwej w MSR 28 „*Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach*”, 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 skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe Spółki.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2.5. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2026 roku i obejmuje okres 6 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz 30 czerwca 2025 roku.

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 2025 roku do 30 czerwca 2025 roku.

2.6. Wyjaśnienie różnic w prezentacji danych porównawczych skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego

Rodzaj zmiany zasad rachunkowości

Uchwałą Zarządu Jednostki dokonano zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości w zakresie wyceny oraz prezentacji nakładów na wytworzone gry komputerowe, a także gry komputerowe będące w toku produkcji. Nowe zasady obowiązują od 1 stycznia 2026 roku i przewidują wycenę oraz prezentację tych nakładów zgodnie z postanowieniami MSR 38 „Wartości niematerialne”. W latach poprzednich Spółka stosowała w tym obszarze przepisy MSR 2 „Zapasy”, wykazując nakłady w bilansie (sprawozdaniu z sytuacji finansowej) jako „Produkty gotowe” oraz „Półprodukty i produkcja w toku”. Zmiana polityki rachunkowości została wprowadzona w sposób retrospektywny, co zapewniło pełną porównywalność prezentowanych danych finansowych za okresy poprzednie.

Przyczyna zmiany

Decyzja o zmianie przyjętych zasad (polityki) rachunkowości została poprzedzona szczegółową analizą dotychczasowych praktyk księgowych Spółki w kontekście zmieniającego się otoczenia rynkowego. Zarząd uznał, że przejście z MSR 2 na MSR 38 pozwoli na zapewnienie znacznie bardziej rzetelnego, jasnego i wiernego obrazu sytuacji finansowej, majątkowej oraz realnych wyników ekonomicznych jednostki.

Uwzględniając specyfikę działalności Spółki, jaką jest produkcja gier komputerowych, nakłady te ze swojej natury stanowią inwestycję w unikalne aktywa intelektualne o długoterminowym potencjale dochodowym, a nie klasyczną produkcję zapasów rynkowych. Co więcej, podejście oparte na MSR 38 stanowi powszechną i ugruntowaną praktykę rynkową, stosowaną przez wiodące podmioty z branży gamedev. Zastosowanie tego standardu zwiększa transparentność sprawozdania oraz umożliwia bezpośrednią komparatywność wyników Spółki z krajowymi i międzynarodowymi konkurentami.

Zgodnie z wymogami MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów”, korekt danych dokonano przy zastosowaniu podejścia retrospektywnego, co w pełni zabezpieczyło porównywalność prezentowanych danych finansowych za poszczególne lata obrotowe.

Wpływ zmiany na jednostkowe sprawozdanie finansowe

Poniżej przedstawiono ujęte w 2026 r. korekty wynikające z wprowadzenia zmiany w przyjętych zasadach (polityce) rachunkowości dot. wyceny oraz prezentacji nakładów na wytworzone gry komputerowe oraz gry komputerowe będące w toku produkcji.

Skorygowanie skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego z całkowitych dochodów za I półrocze 2025 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	od 1 stycznia 2025	Korekta	od 1 stycznia 2025
	do 30 czerwca 2025		do 30 czerwca 2025 po przekształceniu
	PLN`000		PLN`000
Działalność kontynuowana			
Przychody	2 478		2 478
Koszty działalności operacyjnej	1 822		1 822
Zmiana stanu produktów	(661)	661	-
Amortyzacja	-	100	100
Usługi obce	1 676	(305)	1 371
Wynagrodzenia, ubezpieczenia społeczne i narzuty	795	(456)	339
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	656		656
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	632		632

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	632	632
Zysk (strata) netto	632	632

Skorygowanie skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z sytuacji finansowej za I półrocze 2025 roku

AKTYWA	Na dzień	Korekta	Na dzień
	30 czerwca 2025		30 czerwca 2025 po przekształceniu
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	15 602	2 271	17 873
Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	540	540
Wartość firmy	15 602	-	15 602
Prace rozwojowe w toku	-	1731	1731
Aktywa obrotowe	4 030	(2 271)	1 759
Zapasy	2 271	(2 271)	-
Aktywa razem	19 632	-	19 632

PASywa	Na dzień	Korekta	Na dzień
	30 czerwca 2025		30 czerwca 2025 po przekształceniu
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	18 660		18 660
Zobowiązania długoterminowe	-		-
Zobowiązania krótkoterminowe	972		972
Pasywa razem	19 632	-	19 632

Skorygowanie skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych za I półrocze 2025 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2025	Korekta	od 01.01.2025
	do 30.06.2025		do 30.06.2025 po przekształceniu
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ			
Zysk / strata netto	632		632
Korekty	(1)	100	99
Amortyzacja	-	100	100
Zmiana w kapitale obrotowym	(758)	661	(97)
Zmiana stanu zapasów	(661)	661	-
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(127)	761	634
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(127)	761	634
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ			
Wpływy	-		-
Wydatki	-	761	761
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	761	761
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-	(761)	(761)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ			
Wpływy	-		-
Wydatki	-		-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-		-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(127)		(127)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(127)		(127)

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	973	973
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	846	846
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

Poniżej przedstawiono wpływ zmiany zasad rachunkowości na bilans otwarcia najwcześniejszego okresu porównawczego tj. na dzień 1 stycznia 2025 r.

AKTYWA	Na dzień		Na dzień	
	1 stycznia 2025		1 stycznia 2025 po przekształceniu	
	PLN'000	Korekta PLN'000	PLN'000	
Aktywa trwałe	15 602	1 611	17 213	
Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	199	199	
Wartość firmy	15 602	-	15 602	
Prace rozwojowe w toku	-	1 412	1 412	
Aktywa obrotowe	2 804	(1 611)	1 193	
Zapasy	1 611	(1 611)	-	
Aktywa razem	18 406	-	18 406	

PASywa	Na dzień		Na dzień	
	1 stycznia 2025		1 stycznia 2025 po przekształceniu	
	PLN'000	Korekta PLN'000	PLN'000	
Razem kapitał własny	18 028	-	18 028	
Zobowiązania długoterminowe	-	-	0	
Zobowiązania krótkoterminowe	378	-	378	
Pasywa razem	18 406	-	18 406	

2.7. 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.

3. Segmenty operacyjne

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

- produkcję i sprzedaż gier VR
- pozostałą sprzedaż

Przychody netto ze sprzedaży produktów (segmenty operacyjne)	01.01.2026- 30.06.2026	01.01.2025- 30.06.2025
Produkcja i sprzedaż gier VR	4 418	2 474
Pozostała sprzedaż	4	4
RAZEM:	4 422	2 478

4. 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

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

rozliczana jest bezpośrednio z podmiotami dystrybuującymi produkty, w związku z czym Spółka wykazuje zagraniczne przychody ze sprzedaży.

Przychody netto ze sprzedaży produktów (struktura terytorialna)	01.01.2026- 30.06.2026	01.01.2025- 30.06.2025
Zagraniczne	4 276	2 131
Krajowe	146	347
RAZEM:	4 422	2 478

5. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym

Produkty i usługi	01.01.2026 – 30.06.2026	Udział	01.01.2025 – 30.06.2025	Udział	Zmiana % r/r
Sprzedaż gry	4 418	100%	2 474	100%	79%
Inne / pozostałe	4	0%	4	0%	-
RAZEM:	4422	100%	2478	100%	78%

6. Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym

Sezonowość w działalności nie występuje.

7. Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość

W I półroczu 2026 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

8. Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych

W I półroczu 2026 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

9. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych

W I półroczu 2026 roku nie miały miejsca emisja, wykup lub spłata dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych.

10. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje

W I półroczu 2026 r. wypłacono dywidendy akcjonariuszom spółki na łączną kwotę 3 249 515,20 PLN, co przy liczbie 81 237 880 akcji objętych dywidendą daje kwotę 0,04 PLN na jedną akcję.

11. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny**Premiera dodatków „Xifo Pack” oraz „AverageGuyVR Pack” do gry Cave Crave**

W dniu 3 lipca 2026 roku miała miejsce premiera dwóch płatnych dodatków do gry Cave Crave na platformie Meta Quest – „Xifo Pack” oraz „AverageGuyVR Pack” – w cenie 9,99 USD każdy. Dodatki zostały przygotowane we współpracy z twórcami internetowymi i są dostępne zarówno w trybie jednoosobowym, jak i wieloosobowym (raport bieżący nr 29/2026).

Rejestracja zmiany statutu Spółki

W dniu 17 lipca 2026 roku sąd rejestrowy zarejestrował zmianę statutu Spółki dokonaną uchwałą nr 16 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 22 maja 2026 roku, obejmującą aktualizację wysokości kapitału zakładowego oraz liczby akcji serii M. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 8 123 788,00 zł i dzieli się na 81 237 880 akcji, w tym 5 600 000 akcji serii M (raport bieżący nr 30/2026).

Podpisanie umowy z Meta Platforms Technologies na udział gry Cave Crave w płatnej subskrypcji Meta Horizon +

W dniu 20 lipca 2026 roku Spółka zawarła z Meta Platforms Technologies umowę dotyczącą udziału gry Cave Crave w płatnej subskrypcji Meta Horizon + w okresie od 1 września 2026 roku do 28 lutego 2027 roku, tj. przez sześć miesięcy (raport bieżący nr 31/2026).

Premiera rozszerzenia „Tham Luang” oraz dodatku „Diver Pack” do gry Cave Crave

W dniu 30 lipca 2026 roku miała miejsce premiera rozszerzenia „Tham Luang” do gry Cave Crave – bezpłatnej aktualizacji zawierającej mapę odwzorowującą jaskinię Tham Luang – w pierwszej kolejności na platformie Meta Quest, a następnie na platformach PS VR2 oraz SteamVR. Równolegle udostępniony został płatny dodatek „Diver Pack” w cenie 6,99 USD. O wyznaczeniu daty premiery Spółka informowała raportem bieżącym nr 32/2026 z dnia 27 lipca 2026 roku, komunikując jednocześnie podjęcie współpracy z Panem Johnem Volanthenem, uczestnikiem akcji ratunkowej w jaskini Tham Luang. Współpraca obejmuje konsultacje merytoryczne, narrację (voice-over) oraz wykorzystanie wizerunku w materiałach promocyjnych. Nakłady poniesione na rozszerzenie zwiększą wartość początkową gry Cave Crave VR.

Rozpoczęcie udziału gry Thief Simulator VR: Greenview Street w Meta Horizon +

Z dniem 1 sierpnia 2026 roku rozpoczął się kolejny okres udziału gry Thief Simulator VR: Greenview Street w płatnej subskrypcji Meta Horizon +, trwający do 30 listopada 2026 roku. Umowa z Meta Platforms w tej sprawie została zawarta 23 czerwca 2026 roku, o czym Spółka informowała raportem bieżącym nr 27/2026.

12. 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.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Spółka posiadała na dzień 30 czerwca 2026 roku i 31 grudnia 2025 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.

12.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka 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 30 czerwca 2026 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki.

12.2. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia

Wartość godziwa udziałów i akcji ustalana jest w oparciu o wycenę akcji na rynku NewConnect lub GPW w Warszawie lub w oparciu o transakcje dokonywane na udziałach/akcjach posiadanych z podmiotami niepowiązanymi, w przypadku braku aktywnego rynku.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

13. Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniem finansowym Jednostka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów.

14. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniem finansowym Jednostka dokonała odpisu wartości zakończonych prac rozwojowych. W związku z przeprowadzonymi testami na utratę wartości aktywów według stanu na dzień 30 czerwca 2026 roku Zarząd zidentyfikował ryzyko nieodzyskania części poniesionych nakładów na Besiege VR w założonym 24 miesięcznym okresie. Powyższe skutkowało podjęciem decyzji o ujęciu odpisu z tytułu utraty wartości powyższego projektu w kwocie 237 tys. zł, który obciążył wynik I półrocza 2026 roku, oraz obniżeniem stawki amortyzacji projektu do 21 tys. zł miesięcznie, opisanym w protokole z inwentaryzacji zakończonych prac rozwojowych i w oświadczeniu Zarządu. W ocenie Zarządu wartość przyjętego odpisu na dzień bilansowy jest adekwatna i wystarczająca.

15. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw

Zmiany stanu rezerw w okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2026 r. (w tys. zł)

Tytuł rezerwy	Stan na 31.12.2025	Zwiększenia	Wykorzystanie/rozwiązanie	Stan na 30.06.2026
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	165	8	-	173
Rezerwa na niewykorzystane urlopy	110	-	(37)	73
Rezerwa na badanie sprawozdania finansowego	28	-	(28)	-
RAZEM:	303	8	(65)	246

Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego prezentowana jest w zobowiązaniach długoterminowych, rezerwa na niewykorzystane urlopy w pozycji „Bierne rozliczenia międzyokresowe”, a rezerwa na badanie sprawozdania finansowego w pozycji „Zobowiązania pozostałe”. Łączna zmiana stanu rezerw w kwocie (57) tys. zł odpowiada pozycji „Zmiana stanu rezerw” w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych.

16. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I półroczu 2026 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

17. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2026 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

18. Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2026 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

19. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

20. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zdarzenia dotyczące niespłacenia kredytu, pożyczki lub naruszenia postanowień umowy pożyczki. Spółka nie była stroną takich umów.

21. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi

W okresie od dnia 1 stycznia 2026 roku do 30 czerwca 2026 roku nie wystąpiły transakcje handlowe oraz finansowe z podmiotami powiązanymi w rozumieniu MSR 24 „Ujawnianie informacji na temat podmiotów powiązanych”.

22. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego

Spółka nie posiada zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych.

23. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki

Nie wystąpiły.

IV. Wybrane dane objaśniające

1. Wartości niematerialne

Wartości niematerialne są ujmowane w księgach rachunkowych pod warunkiem, że jest prawdopodobne, iż w przyszłości spowodują one napływ do Jednostki korzyści ekonomicznych, które mogą być bezpośrednio powiązane z tymi aktywami, a ich koszt wytworzenia lub cenę nabycia można wycenić w sposób wiarygodny. Początkowe ujęcie wartości niematerialnych następuje według cen nabycia lub kosztów wytworzenia. Po ujęciu początkowym wartości niematerialne są wyceniane według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o skumulowaną amortyzację (umorzenie) oraz skumulowane odpisy z tytułu utraty wartości.

Stawki i metody amortyzacji odpowiadają szacowanemu okresowi ekonomicznej użyteczności poszczególnych składników wartości niematerialnych. Wartość amortyzacji odnosi się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów do pozycji „Amortyzacja”. Standardowe okresy ekonomicznej użyteczności dla wybranych grup aktywów wynoszą:

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

Od 1 stycznia 2026 roku Spółka zalicza nakłady na tworzenie gier do pozycji w ramach „Wartości niematerialnych”. Koszty tworzenia gier poniesione przed rozpoczęciem sprzedaży lub zastosowaniem nowych rozwiązań ujmowane są jako „Prace rozwojowe w toku wytwarzania”. Nakłady te obejmują wyłącznie wydatki pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem deweloperskim.

W momencie zakończenia prac i ujęcia nakładów związanych z realizacją danego projektu, następuje przeksięgowanie skumulowanych nakładów z pozycji „Prace rozwojowe w toku wytwarzania” na „Koszty zakończonych prac rozwojowych”.

Metody i zasady amortyzacji projektów (gier komputerowych)

Spółka amortyzuje koszty zakończonych prac rozwojowych dotyczących gier komputerowych przy zastosowaniu metody, która najlepiej odzwierciedla oczekiwany wzorzec konsumpcji przyszłych korzyści ekonomicznych przez Jednostkę. W zależności od specyfiki danego tytułu, profilu sprzedaży oraz modelu biznesowego, stosuje się:

1. Metodę liniową – w przypadku projektów o stabilnym i przewidywalnym rozkładzie przychodów w czasie, gdzie stawka amortyzacji jest pochodną ustalonego okresu ekonomicznej użyteczności danego tytułu;

2. Metodę naturalną (wydajnościową / przychodową) – w przypadku projektów, w których konsumpcja korzyści ekonomicznych jest ściśle powiązana z wolumenem sprzedaży lub generowanymi przychodami (np. proporcjonalnie do prognozowanej całkowitej wartości sprzedaży gry), co pozwala na współmierność kosztów z osiąganymi przychodami.

Amortyzacja danego projektu rozpoczyna się w momencie, gdy składnik aktywów jest gotowy do użycia, tj. w miesiącu następującym po dacie, w której gra komputerowa jest kompletna i zakończona (potwierdzeniem czego jest podpisany protokół zakończenia produkcji gry) oraz została udostępniona do sprzedaży. Odpisy amortyzacyjne za każdy okres ujmują się w ciężar jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów.

Grupa przyjmuje, iż wartość końcowa wartości niematerialnych wynosi 0 zł. Okres oraz metodę amortyzacji składnika wartości niematerialnych o określonym okresie użytkowania weryfikuje się co najmniej na koniec każdego roku obrotowego. Jeśli oczekiwany okres użytkowania składnika aktywów lub oczekiwany wzorzec czerpania z niego przyszłych korzyści ekonomicznych różni się znacząco od poprzednich szacunków, odpowiednio zmienia się okres lub metodę amortyzacji. Tego typu modyfikacje ujmują się jako zmianę wartości szacunkowych (szacunków księgowych) zgodnie z MSR 8 i odnosi prospektywnie na wyniki bieżącego oraz przyszłych okresów.

Zmiany wartości niematerialnych w okresie 01.01.2026 – 30.06.2026 r.

WARTOŚCI NIEMATERIALNE WG GRUP RODZAJOWYCH	Koszty zakończonych prac rozwojowych	Prace rozwojowe w toku	Wartość firmy	Inne wartości niematerialne	Wartości niematerialne razem
Wartość brutto na początek okresu	4 854	1 836	15 602	-	22 292
zwiększenia	862	949	-	-	1811
nabycie	-	949	-	-	949
przyjęcie zakończonych prac rozwjowych	862	-	-	-	862
zmniejszenia	-	862	-	-	862
Wartość brutto na koniec okresu	5 716	1 923	15 602	-	23 241
Skumulowane umorzenie na początek okresu	3 872	-	-	-	3 872
zwiększenia	234	-	-	-	234

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

amortyzacja okresu bieżącego	234	-	-	-	234
zmniejszenia	-	-	-	-	-
Skumulowane umorzenie na koniec okresu	4 106	-	-	-	4 106
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	320	-	-	-	320
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	557	-	-	-	557
Wartość netto wartości niematerialnych na koniec okresu	1 053	1 923	15 602	-	18 578

Zmiany wartości niematerialnych w okresie 01.01.2025 – 30.06.2025

WARTOŚCI NIEMATERIALNE WG GRUP RODZAJOWYCH	Koszty zakończonych prac rozwojowych	Prace rozwojowe w toku	Wartość firmy	Inne wartości niematerialne	Wartości niematerialne razem
Wartość brutto na początek okresu	3 836	1 412	15 602	-	20 850
zwiększenia	442	761	-	-	1 203
nabycie	-	761	-	-	761
przyjęcie zakończonych prac rozwojowych	442	-	-	-	442
zmniejszenia	-	442	-	-	442
Wartość brutto na koniec okresu	4 278	1 731	15 602	-	21 611
Skumulowane umorzenie na początek okresu	3 351	-	-	-	3 351
zwiększenia	100	-	-	-	100
amortyzacja okresu bieżącego	100	-	-	-	100
zmniejszenia	-	-	-	-	-
Skumulowane umorzenie na koniec okresu	3 451	-	-	-	3 451
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	287	-	-	-	287
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	287	-	-	-	287
Wartość netto wartości niematerialnych na koniec okresu	540	1 731	15 602	-	17 873

Zmiany wartości niematerialnych w okresie 01.01.2025 – 31.12.2025 r.

WARTOŚCI NIEMATERIALNE WG GRUP RODZAJOWYCH	Koszty zakończonych prac rozwojowych	Prace rozwojowe w toku	Wartość firmy	Inne wartości niematerialne	Wartości niematerialne razem
Wartość brutto na początek okresu	3 836	1 412	15 602	-	20 850
zwiększenia	1 018	1 442	-	-	2 460
nabycie	-	1 442	-	-	1 442
przyjęcie zakończonych prac rozwojowych	1 018	-	-	-	1 018
zmniejszenia	-	1 018	-	-	1 018
Wartość brutto na koniec okresu	4 854	1 836	15 602	-	22 292
Skumulowane umorzenie na początek okresu	3 351	-	-	-	3 351
zwiększenia	521	-	-	-	521
amortyzacja okresu bieżącego	521	-	-	-	521
zmniejszenia	-	-	-	-	-
Skumulowane umorzenie na koniec okresu	3 872	-	-	-	3 872
Odpisy z tytułu utraty wartości na początek okresu	320	-	-	-	320
Odpisy z tytułu utraty wartości na koniec okresu	320	-	-	-	320
Wartość netto wartości niematerialnych na koniec okresu	662	1 836	15 602	-	18 100

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Na saldo Zakończonych Prac Rozwojowych na dzień 30 czerwca 2026 roku składały się:

Klasyfikacja	Projekt	Wartość bilansowa	Metoda amortyzacji	Pozostały okres rozliczenia (mc)
Zakończone Prace Rozwojowe	Thief Simulator VR: Richie R. Street	0	Liniowa	0
Zakończone Prace Rozwojowe	Cave Crave VR	998	Liniowa	24
Zakończone Prace Rozwojowe	Besiege VR	0	Liniowa	0
Zakończone Prace Rozwojowe	Cave Crave PCVR	55	Liniowa	18
Zakończone Prace Rozwojowe	Thief Simulator VR: DLC Pack	0	Liniowa	0
Zakończone Prace Rozwojowe	THIEF Simulator – PSVR2	0	Liniowa	0
Zakończone Prace Rozwojowe	Thief Simulator VR: Greenview Street	0	Liniowa	0
Suma wartości bilansowych zakończonych prac rozwojowych		1 053		

Na saldo Prac Rozwojowych w Toku na dzień 30 czerwca 2026 roku składały się:

Klasyfikacja	Projekt	Wartość bilansowa	Metoda amortyzacji	Planowana premiera
Prace Rozwojowe w Toku	Thief Simulator VR: Heist Crew	1 111	Projekt w toku	grudzień 2026
Prace Rozwojowe w Toku	Punch Lunch: Foodtruck Fighter	692	Projekt w toku	listopad 2026
Prace Rozwojowe w Toku	Cave Crave PICO	0	Projekt w toku	październik 2026
Prace Rozwojowe w Toku	Cave Crave – Tham Luang	120	Projekt w toku	zrealizowana 30.07.2026
Suma wartości bilansowych prac rozwojowych w toku		1 923		

2. Koszty działalności operacyjnej

Koszty rodzajowe	od 01.01.2026 do 30.06.2026	od 01.01.2025 do 30.06.2025
Amortyzacja	234	100
Zużycie materiałów i energii	26	6
Usługi obce	2 162	1 676
Podatki i opłaty	23	3
Wynagrodzenia i ubezpieczenia społeczne	966	795
Pozostałe koszty rodzajowe	3	3
Pozostałe koszty operacyjne	237	-
Koszty działalności operacyjnej razem	3 651	2 583
Koszty rodzajowe alokowane na prace rozwojowe w toku	od 01.01.2026 do 30.06.2026	od 01.01.2025 do 30.06.2025
Amortyzacja	-	-
Zużycie materiałów i energii	-	-
Usługi obce	(305)	(305)
Podatki i opłaty	-	-
Wynagrodzenia i ubezpieczenia społeczne	(644)	(456)
Pozostałe koszty rodzajowe	-	-
Pozostałe koszty operacyjne	-	-
Koszty alokowane na prace rozwojowe w toku razem	(949)	(761)
Koszty działalności operacyjnej pomniejszone o koszty alokowane na prace rozwojowe w toku	2 702	1 822

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Wycena Programu Motywacyjnego

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.

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 Nadzorcza Spółki podjęły decyzje w sprawie:

- 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;
- włączenia poszczególnych uczestników i przyznania im odpowiedniej liczby Uprawnień w ramach etapu dotyczącego roku obrotowego 2024 w Części A i B Programu Motywacyjnego;
- 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:

- 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;
 - 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.
 - 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;
 - 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.
 - 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 – 930.000 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

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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 maklerskich osób uprawnionych. W dniu 20 marca 2026 r. doszło do ujawnienia w KRS podwyższenia kapitału o emisję akcji serii M, w dniu 8 kwietnia 2026 r. akcje zostały dopuszczone do obrotu na Głównym Rynku GPW, w dniu 9 kwietnia 2026 r. wprowadzone do obrotu, a w dniu 14 kwietnia 2026 r. zasymilowane w KDPW z pozostałymi akcjami Spółki.

Wprowadzenie akcji do obrotu w kwietniu 2026 roku zakończyło realizację Programu Motywacyjnego uchwalonego na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2023 r. na lata 2022 – 2024.

V. Sprawozdanie z działalności 3R Games S.A.

Półroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzeniu półrocznego skróconego sprawozdania finansowego zostały zamieszczone w pkt 2 części III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego 3R Games S.A.

1. Opis podstawowych zdarzeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego**Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój 3R Games S.A.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję kilkudziesięciu gier rocznie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

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

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywę rozwoju, osiąganego wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko walutowe

Mając na uwadze, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowanie większość przychodów osiąganych ze sprzedaży gier jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walut. Szczególnie znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Wahania walut mogą zmniejszać wartość należności Spółki lub zwiększać jej wartość zobowiązań, powodując powstanie różnic kursowych obciążających wynik finansowy Spółki. Spółka posiada procedury monitorowania kursów walut, mające na celu umożliwienie modyfikacji cen produktów w sytuacji, gdy zmiana kursu waluty jest na tyle duża, że marża uzyskiwana na przedmiotowych produktach nie osiąga oczekiwanego zakresu. Ponadto Spółka nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Nie ma pewności, że stosowane w Spółce metody ograniczania istniejącego ryzyka walutowego poprzez stosowanie wybranych instrumentów okażą się w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka ma wpływ na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Dystrybucja gier odbywa się przez jednego kluczowego odbiorcę, tj. Meta Technologies, który jest jednocześnie jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji VR na świecie. Ewentualna rezygnacja z oferowania gier Spółki, może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Ponadto umowy o dystrybucję dotyczą określonych produktów Emitenta, których specyfikacja jest elementem umowy. Istnieje ryzyko nieprzyjęcia przez kontrahenta produktu Emitenta do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Emitenta. Z uzależnieniem od kluczowych odbiorców związane jest także ryzyko niewywiązania się lub nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem na Emitenta kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Spółki duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Spółki. Jednocześnie Spółka nie ma wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gry Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu. Emitent nie wyklucza jednak, że opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji w przyszłości. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Emitent planuje również dystrybucję gier na terenie Polski, Europy Zachodniej oraz Azji w wersji pudełkowej przy użyciu wydawców zewnętrznych. W sytuacji, gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania rynku przez Emitenta i szybkiego dostosowanie się do wprowadzenia rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii. Opisane wyżej ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Emitenta nie będą się wpisywać. Podobnie nowy produkt Emitenta, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Emitenta, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gusta konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta oraz przyczynić się do zmniejszenia wartości Akcji. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla działalności Emitenta stanowią ogólnoświatowe kampanie promujące walkę z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się z

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

zmniejszeniem popytu na produkty oferowane przez Emitenta. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Emitenta potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka na bieżąco prowadzone są badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością przepisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Emitenta oraz organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Emitenta karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na ich wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Emitent zobowiązany jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%. Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Jednostki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko zmienności stóp procentowych i inflacji

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Emitent podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Ponadto polityka monetarna prowadzona przez Narodowy Bank Polski w zakresie kształtowania poziomu stóp procentowych i w konsekwencji mająca wpływ na poziom inflacji w Polsce może wpływać na osiągane przez przychody finansowe. W związku z tym, iż nadwyżki środków pieniężnych inwestowane są m.in. w lokaty bankowe, spadek wysokości stóp procentowych może mieć negatywny wpływ na poziom przychodów finansowych. Z kolei przychody finansowe uzyskiwane z lokat bankowych w odniesieniu do posiadanych przez rezerw gotówkowych mogą nie zrekompensować strat spowodowanych inflacją. Należy wskazać, iż nie posiadamy realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Emitent może być narażony na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań w momencie ich wymagalności. Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności. W celu minimalizacji ryzyka utraty płynności finansowej, Spółka dokonuje stałej analizy i monitoringu struktury finansowania, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody lub wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz wyniki finansowe, w efekcie przyczyniając się do obniżenia cen akcji Spółki. Emitent zabezpiecza swoje produkty przed nielegalnymi pobraniami oraz rozpowszechnianiem poprzez zastosowanie istniejących technologii. Mając na uwadze ciągły rozwój technologiczny, w tym powstawanie programów komputerowych umożliwiających nielegalne pobieranie gier, Spółka nie może zapewnić, że stosowane zabezpieczenia są w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy i na Bliskim Wschodzie

Trwające aktualnie konflikty zbrojne w Ukrainie i na Bliskim Wschodzie w znacznym stopniu oddziałują na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktów na działalność Emitenta oraz sytuację finansową i majątkową Spółki. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w tych konfliktach zbrojnych, w tym nie współpracuje z wykonawcami pochodzącymi z Ukrainy lub Rosji oraz państw objętych napięciami na Bliskim Wschodzie, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji, Ukrainy i Bliskiego Wschodu stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Grupy. Emitent przeanalizował również ewentualne ryzyka związane z potencjalnymi atakami hakerskimi i uznał, że sektor gamingowy, nie jest bezpośrednio narażony na potencjalne ataki hakerskie związane z wymienionymi konfliktami zbrojnymi. Kierownictwo Spółki na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na działalność Spółki, jak i rynki międzynarodowe w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktów dla działalności operacyjnej. Kierownictwo Spółki nie odnotowało zauważalnego wpływu na sprzedaż lub łańcuch dostaw. Jednakże przewidzenie dalszych kierunków rozwoju sytuacji oraz jej skutków nie jest możliwe. Spółka będzie nadal monitorować potencjalny wpływ tych konfliktów zbrojnych i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić wszelkie negatywne skutki.

2. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać konsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji

Emitent nie posiada jednostek zależnych i nie tworzy Grupy Kapitałowej.

3. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych

Jednostka nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2026.

4. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 27 maja 2026 r.:

Akcyonariusz	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%

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

Akcyonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Dawid Urban	39 510 039	48,63%	39 510 039	48,63%
Jan Kozioł	5 320 000	6,55%	5 320 000	6,55%
Pozostali	36 407 841	44,82%	36 407 841	44,82%
RAZEM:	81 237 880	100%	81 237 880	100,00%

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 27 maja 2026 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Piotr Surmacz	1 613 133	1,99%	1 613 133	1,99%
Wiktor Dymecki	1 579 000	1,94%	1 579 000	1,94%
RAZEM:	3 192 133	3,93%	3 192 133	3,93%

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Piotr Surmacz	1 613 133	1,99%	1 613 133	1,99%
Wiktor Dymecki	1 579 000	1,94%	1 579 000	1,94%
RAZEM:	3 192 133	3,93%	3 192 133	3,93%

Liczba akcji posiadanych przez członków Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 27 maja 2026 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Kamil Gaworecki	3 889	0,00%	3 889	0,00%

Liczba akcji posiadanych przez członków Rady Nadzorczej Spółki na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Kamil Gaworecki	1 567	0,00%	1 567	0,00%

W okresie od 1 stycznia 2026 roku do dnia zatwierdzenia niniejszego raportu Spółka otrzymała następujące powiadomienia o transakcjach na akcjach Emitenta dokonanych przez osoby pełniące obowiązki zarządcze, przekazane w trybie art. 19 ust. 3 Rozporządzenia MAR:

Data transakcji	Osoba	Rodzaj transakcji	Liczba akcji	Cena jedn.	Wartość	Raport bieżący
19.01.2026	Piotr Surmacz Prezes Zarządu	Objęcie akcji serii M, poza systemem obrotu	930 000	0,10 zł	93 000 zł	3/2026
19.01.2026	Wiktor Dymecki Członek Zarządu	Objęcie akcji serii M, poza systemem obrotu	535 000	0,10 zł	53 500 zł	3/2026
19.03.2026	Piotr Surmacz Prezes Zarządu	Zbycie – transakcja pakietowa, GPW (XWAR)	923 000	0,65 zł	599 950 zł	12/2026
27.05.2026	Kamil Gaworecki Członek Rady Nadzorczej	Zbycie – rynek GPW (XWAR)	2 090	0,888 zł	1 856,92 zł	25/2026
28.05.2026	Kamil Gaworecki Członek Rady Nadzorczej	Zbycie – rynek GPW (XWAR)	232	0,846 zł	196,27 zł	25/2026

Poza transakcjami wskazanymi powyżej w okresie objętym raportem nie wystąpiły inne zmiany w stanie posiadania akcji Emitenta przez osoby zarządzające i nadzorujące.

6. Informacje o zawarciu przez Jednostkę jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

Nie wystąpiły. Wszystkie transakcje zawierane są na warunkach rynkowych.

7. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W I półroczu 2026 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

8. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca

W I półroczu 2026 roku Jednostka nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

9. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta

W I półroczu 2026 r. nie było takich informacji.

10. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

W perspektywie kolejnego kwartału Spółka wskazuje następujące czynniki mogące mieć wpływ na osiągane wyniki:

- udział gry Thief Simulator VR: Greenview Street w płatnej subskrypcji Meta Horizon + w okresie od 1 sierpnia do 30 listopada 2026 roku,
- udział gry Cave Crave w płatnej subskrypcji Meta Horizon + w okresie od 1 września 2026 roku do 28 lutego 2027 roku,
- sprzedaż płatnego dodatku „Diver Pack” oraz wpływ bezpłatnego rozszerzenia „Tham Luang” na sprzedaż gry Cave Crave, w tym po udostępnieniu rozszerzenia na platformach PS VR2 oraz SteamVR,
- premiery kolejnych dodatków do gry Cave Crave – „Underwater Caves” oraz „Space Caves”,
- wydanie gry Cave Crave na platformy PICO 4, PICO 4 Ultra oraz Swan, na podstawie umowy zawartej z PICO (ByteDance),
- premiery gier Punch Lunch: Foodtruck Fighter oraz Thief Simulator VR: Heist Crew, zaplanowane na IV kwartał 2026 roku, w tym debiut Punch Lunch na platformach PlayStation, Xbox oraz Nintendo Switch,
- sprzedaż gier w IV kwartale, który historycznie jest dla Spółki najlepszym okresem sprzedażowym,
- utrzymanie założonego harmonogramu produkcyjnego realizowanych projektów.

11. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących

W I półroczu 2026 roku Spółka osiągnęła przychody ze sprzedaży w wysokości 4 422 tys. zł wobec 2 478 tys. zł w analogicznym okresie roku poprzedniego (wzrost o 78%) oraz zysk netto w wysokości 1 752 tys. zł wobec 632 tys. zł (wzrost o 177%). Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej wyniosły 2 428 tys. zł wobec 634 tys. zł rok wcześniej. Okres sprawozdawczy upłynął pod znakiem rozbudowy marki Cave Crave, przygotowań do wyjścia poza segment wirtualnej rzeczywistości oraz zakończenia programu motywacyjnego i pierwszej w historii Spółki wypłaty dywidendy.

Działalność wydawnicza

- 19 lutego 2026 roku miała miejsce premiera dodatku „Backer Pack” do gry Cave Crave na platformie Meta Quest w cenie 9,99 USD, a 18 marca 2026 roku – na platformie PS VR2 (raport bieżący nr 11/2026).
- 26 lutego 2026 roku Spółka zaktualizowała plany wydawnicze na lata 2026–2027, przyjmując jako priorytet maksymalizację przychodów z marki Cave Crave oraz równoległą realizację projektów Punch Lunch: Foodtruck Fighter i Thief Simulator VR: Heist Crew (raport bieżący nr 8/2026).
- 3 marca 2026 roku Spółka zawarła umowę z PICO (ByteDance) na wykonanie portu i wydanie gry Cave Crave na platformach PICO 4, PICO 4 Ultra oraz Swan w IV kwartale 2026 roku (raport bieżący nr 9/2026).
- 12 marca 2026 roku miała miejsce premiera Thief Simulator VR: Complete Edition na platformie Virtuix (raport bieżący nr 10/2026).
- 9 kwietnia 2026 roku udostępniony został bezpłatny tryb multiplayer do gry Cave Crave na platformie Meta Quest, a wraz z nim trzy płatne dodatki – „Sweetland Pack”, „Reptile Pack” oraz „Cartograph Pack” – w cenie 6,99 USD każdy (raporty bieżące nr 13/2026 i 16/2026).
- 10 czerwca 2026 roku koncept gry Punch Lunch: Foodtruck Fighter został zaakceptowany przez Sony, Microsoft oraz Nintendo, a Spółka zawarła trzy umowy dystrybucyjne: PlayStation Global Developer & Publisher Agreement, Xbox TLA oraz Nintendo Switch Content License (raport bieżący nr 26/2026). Jest to pierwszy projekt Spółki adresowany poza segment

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

wirtualnej rzeczywistości.

- 28 stycznia oraz 23 czerwca 2026 roku Spółka zawarła z Meta Platforms umowy na kolejne okresy udziału gry Thief Simulator VR: Greenview Street w płatnej subskrypcji Meta Horizon +, obejmujące odpowiednio okresy od 1 kwietnia do 31 lipca 2026 roku oraz od 1 sierpnia do 30 listopada 2026 roku (raporty bieżące nr 7/2026 i 27/2026).

Kapitał zakładowy i wypłata dywidendy

- W styczniu 2026 roku zakończony został ostatni etap programu motywacyjnego – uprawnieni objęli i opłacili 2 000 000 akcji serii M. Po ich przyznaniu kapitał zakładowy Spółki wynosi 8 123 788,00 zł i dzieli się na 81 237 880 akcji (raporty bieżące nr 1–4/2026). Akcje serii M zostały dopuszczone i wprowadzone do obrotu na Głównym Rynku GPW oraz zasymilowane w KDPW z dniem 14 kwietnia 2026 roku (raporty bieżące nr 15/2026 i 17/2026).
- W dniu 22 maja 2026 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę o pierwszej w historii Spółki wypłacie dywidendy. Na wypłatę przeznaczono cały zysk netto za 2025 rok w kwocie 3 014 076,81 zł oraz kwotę 235 438,39 zł z kapitału zapasowego, łącznie 3 249 515,20 zł, tj. 0,04 zł na jedną akcję. Dzień dywidendy przypadł na 29 maja 2026 roku, a wypłata nastąpiła 8 czerwca 2026 roku (raport bieżący nr 22/2026).

Sprawozdawczość

Z dniem 1 stycznia 2026 roku Spółka zmieniła zasady (politykę) rachunkowości w zakresie ujmowania nakładów na produkcję gier – z zapasów zgodnie z MSR 2 na wartości niematerialne zgodnie z MSR 38 – stosując zmianę retrospektywnie. Zmiana lepiej odzwierciedla charakter ponoszonych nakładów jako inwestycji w aktywa o długoterminowym potencjale dochodowym i nie wpłynęła na wynik finansowy ani kapitał własny okresów porównawczych.

Niepowodzenia

Weryfikacja okresu użytkowania projektu Besiege VR wykazała ryzyko nieodzyskania części poniesionych nakładów w zakładanym okresie. W związku z tym, na dzień 30 czerwca 2026 roku Spółka objęła nieumorzoną wartość odpisem aktualizującym w kwocie 237 tys. zł, w wyniku czego wartość bilansowa projektu na dzień 30 czerwca 2026 roku wynosi zero. Odpis ma charakter niegotówkowy i jednorazowy; zysk netto oczyszczony o jego wpływ wyniósł 1 989 tys. zł.

W dniu 29 czerwca 2026 roku Spółka poinformowała o aktualizacji planów wydawniczych, obejmującej przesunięcie terminów premier gier Thief Simulator VR: Heist Crew oraz Punch Lunch: Foodtruck Fighter, przy jednoczesnym zwiększeniu koncentracji na rozwoju wieloplatformowego trybu multiplayer oraz zapowiedzi kolejnych dodatków do gry Cave Crave (raport bieżący nr 28/2026).

12. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe

Nie wystąpiły zdarzenia i czynniki o nietypowym charakterze mające istotny wpływ na śródroczne sprawozdanie.

13. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i zagrożeń Jednostki

Sytuacja finansowa Spółki jest stabilna i umożliwia realizację założonych planów wydawniczych. Na dzień 30 czerwca 2026 roku Spółka dysponowała środkami pieniężnymi w kwocie 775 tys. zł i nie posiadała zadłużenia finansowego. Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej wygenerowane w okresie sprawozdawczym (2 428 tys. zł) przewyższyły zarówno wynik netto, jak i nakłady poniesione na produkcję gier (949 tys. zł). Szacowane nakłady niezbędne do zakończenia projektów realizowanych na dzień bilansowy wynoszą 520 tys. zł i są w pełni pokryte bieżącymi przepływami operacyjnymi. Niższy niż na koniec 2025 roku stan środków pieniężnych wynika z wypłaty dywidendy w kwocie 3 250 tys. zł.

Portfolio Spółki obejmuje tytuły wydane na platformach Meta Quest, PS VR2, PC VR, SteamVR oraz Virtuix, a na podstawie umowy zawartej z PICO (ByteDance) zostanie rozszerzone o platformy PICO. Jednocześnie projekt Punch Lunch: Foodtruck Fighter stanowi pierwszy tytuł Spółki adresowany poza segment wirtualnej rzeczywistości – w czerwcu 2026 roku jego koncept został zaakceptowany przez Sony, Microsoft i Nintendo, a Spółka zawarła umowy dystrybucyjne umożliwiające wydanie gry na platformach PlayStation, Xbox oraz Nintendo Switch. Otwiera to Spółce dostęp do rynku istotnie większego niż dotychczasowy segment VR.

Czynniki ryzyka i zagrożeń

Podstawowym czynnikiem ryzyka pozostaje koncentracja kanału dystrybucji – gry Spółki dystrybuowane są w przeważającej części przez jednego kluczowego odbiorcę, Meta Technologies. Istotne znaczenie ma również specyfika cyklu życia

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

produktów, w którym przychody koncentrują się w okresie bezpośrednio po premierze oraz w okresach udziału tytułów w płatnych subskrypcjach, co powoduje wahania wyników pomiędzy poszczególnymi okresami sprawozdawczymi. Realizacja planów wydawniczych zależy ponadto od dotrzymania harmonogramów produkcyjnych. Pozostałe czynniki ryzyka opisano w pkt 1 cz. V raportu.

Kluczowe wskaźniki efektywności związane z działalnością Spółki

Wskaźnik	01.01.2026 -30.06.2026	01.01.2025 -30.06.2025
Rentowność EBITDA (EBITDA/ Przychody ze sprzedaży)	44,19%	30,51%
Wskaźnik rentowności netto (Zysk netto/przychody ze sprzedaży)	39,62%	25,50%
Wskaźnik rentowności znormalizowanego zysku netto (Zysk netto znormalizowany/przychody ze sprzedaży)	44,98%	25,50%
Rentowność działalności operacyjnej (Zysk z działalności operacyjnej/przychody ze sprzedaży)	38,90%	26,47%
Stopa zwrotu z kapitałów własnych (ROE) (Zysk netto/ średnia wartość kapitału własnego na początek i na koniec okresu)	8,59%	3,45%
Wskaźnik zadłużenia kapitału własnego (Zobowiązania finansowe/ kapitał własny)	0,00%	0,00%

Wskaźnik	I półrocze 2026	I półrocze 2025
EBITDA	1 954	756
Przychody ze sprzedaży	4 422	2 478
Zysk netto	1 752	632
Zysk netto znormalizowany	1 989	632
Zysk z działalności operacyjnej	1 720	656
Kapitał własny na początek okresu	21 042	18 028
Kapitał własny na koniec okresu	19 745	18 660
Zobowiązania finansowe	-	-

Ocena uzyskanych efektów

W porównaniu do poprzedniego okresu Spółka odnotowała wzrost wskaźnika rentowności na poziomie zysku netto. Jednocześnie wzrósł również wskaźnik rentowności oczyszczony o wpływ odpisów aktualizujących wartość aktywów (znormalizowany). Spółka systematycznie buduje mocne fundamenty finansowe pod dalszy rozwój portfolio produktów i dywersyfikację źródeł pozyskiwania przychodów.

14. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny Emitenta i jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta

Poza informacjami opisanymi w niniejszym Sprawozdaniu, nie występują inne informacje istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, oceny wyniku finansowego oraz możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta. W raporcie przedstawiono wszystkie istotne informacje.

3R GAMES S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2026 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

15. Oświadczenie Zarządu

Zarząd 3R Games S.A. oświadcza, iż zgodnie z jego najlepszą wiedzą:

- Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe 3R Games S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2026 roku i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.
- Sprawozdanie Zarządu z działalności Jednostki do raportu za pierwsze półrocze 2026 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju, osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

.....
Piotr Surmacz

Prezes Zarządu

.....
Wiktor Dymecki

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 28 września 2026 r.